printemps des sciences
Science et ville 14-20 mars 2005

ULB

chooO - chooOOO

DÉPARTEMENT D'INFORMATIQUE
Mona Strenaer - Hugues Theyskens - Andy Hoebeke
Pierre Alexis - Sébastien Blockx

STRUCTURE DU RESEAU

Le réseau est composé de quatre « programmes serveurs»
et trois « programmes interfaces »:

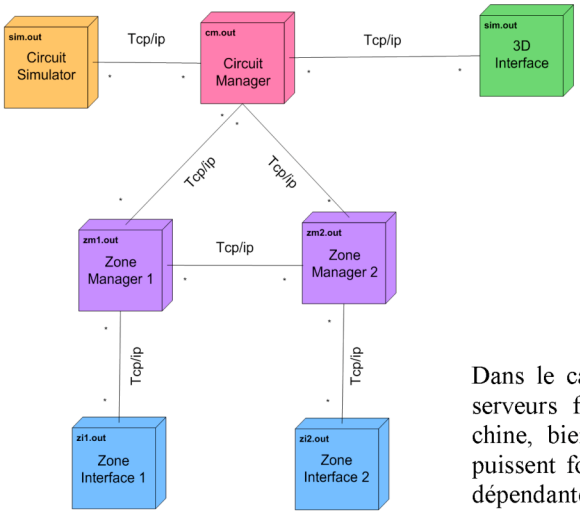
⇒ **2** « **Zone Interface** » dans lesquelles l'utilisateur peut entrer les directives. Celles-ci les relaient ensuite au serveur « *Zone Manager* » auquel il est connecté.

⇒ **2** serveurs « **Zone Manager** », qui reçoivent les directives du « *Zone Interface* » auquel ils sont reliés, les informations de l'autre « *Zone Manager* » et du « *Circuit Manager* ». C'est à partir de ces informations qu'ils calculent le trajet le plus court du train jusqu'à destination.

⇒ **1** serveur « **Circuit Manager** », qui sert de relais à l'information entre les « *Zone Manager* », le « *Circuit Simulator* », l' « *Interface 3D* ».

⇒ **1** serveur « **Circuit Simulator** » qui simule l'évolution du circuit avec l'ensemble des fonctionnalités d'un véritable circuit (détection des trains, temps de déplacement …)

⇒ **1** « **interface 3D** » qui représente le circuit en 3D.



Dans le cadre de l'exposition, les quatre serveurs fonctionnent sur la même machine, bien qu'il soit prévu que ceux-ci puissent fonctionner sur des machines indépendantes.

FACULTE DES SCIENCES
UNIVERSITE LIBRE DE BRUXELLES