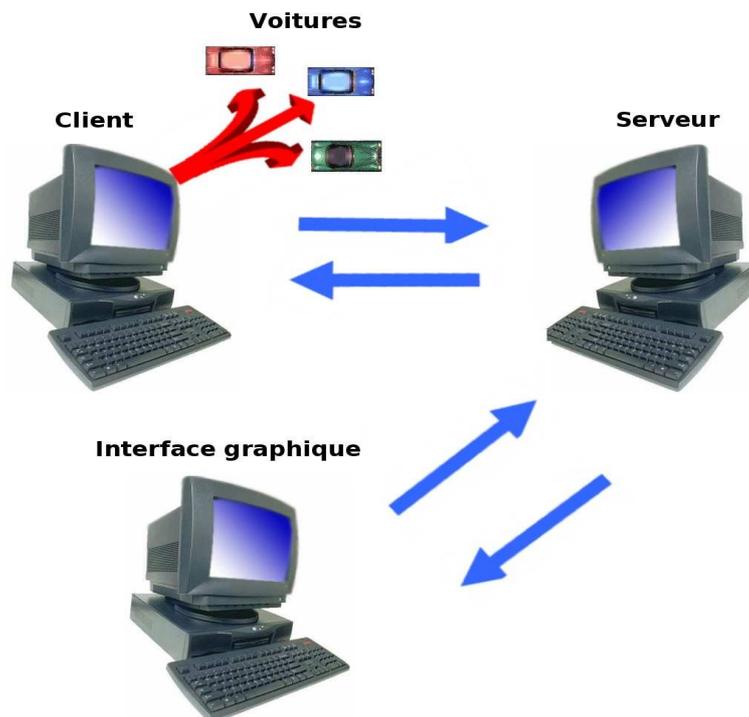




GTA : GTA AIN'T A TRAFFIC AUTOMATION

Hernalsteens Cédric, Lesuisse Arthur, Lumban Tobing Samuel, Thésias Magali, Van Braekel Julien
Département d'Informatique



Implémentation

Le serveur est le coeur du système. Il possède la copie principale et complète de la carte. Il permet aux différentes parties de dialoguer entre elles et il coordonne les commandes envoyées par les clients vers l'interface graphique.

Chaque voiture est indépendante, elle possède une copie partielle de la carte grâce à laquelle elle optimise sa route en utilisant l'algorithme A*. Les voitures sont réparties en groupes, chaque groupe est situé sur une machine différente.

Les clients permettent de regrouper les voitures sur une même machine. Le client est un intermédiaire de communication entre le serveur et les voitures : les voitures communiquent avec le client de leur machine qui utilise ensuite le réseau.

L'interface graphique est également située sur une autre machine. Elle reçoit les ordres d'affichage des voitures en communiquant avec le serveur via le réseau. Elle envoie également les commandes de l'utilisateur au serveur.