

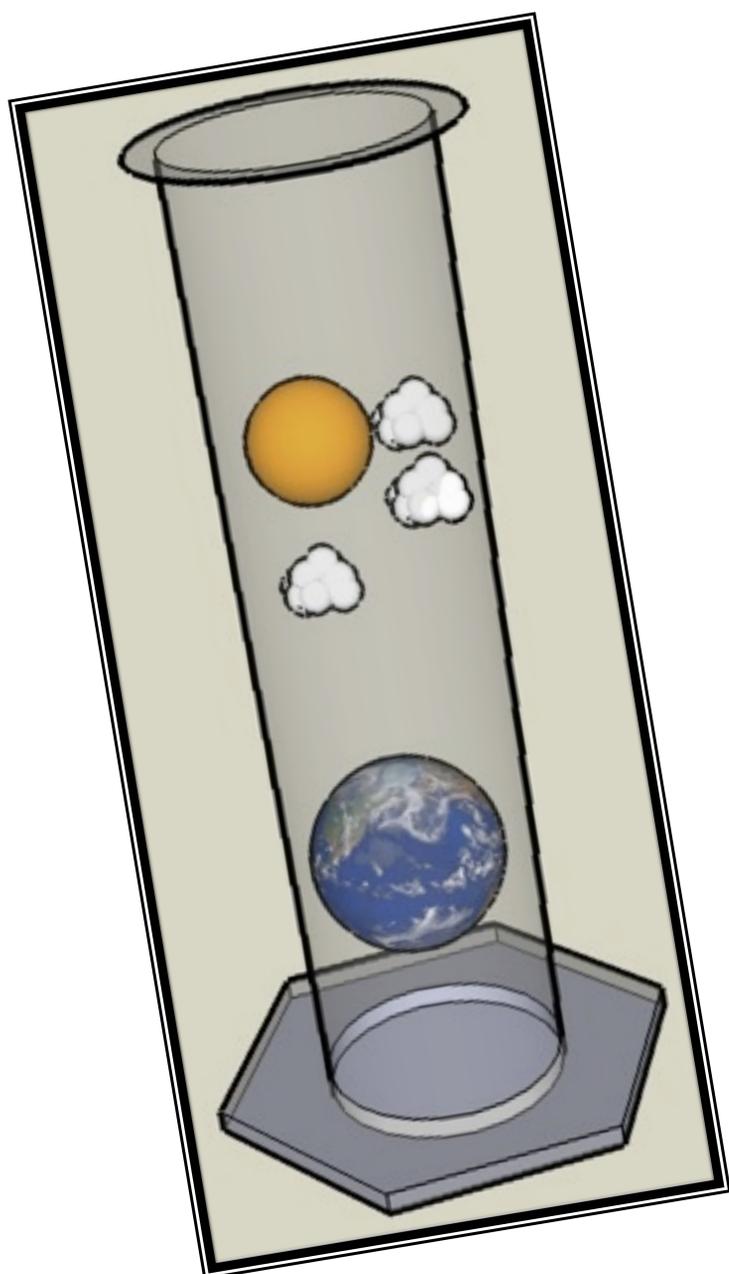


PLANÈTE EN ÉPROUVETTE

Nicolas Lepage
Département d'Informatique

Nous allons simuler l'évolution d'une ville en fonction de différentes variables: nourriture, eau, énergie, population, climat, météo,...

- ★ Vous allez donc devoir dans un premier temps choisir votre climat. Il influencera le type de territoire sur lequel vous allez construire votre ville (ex: Quantité d'eau, qualité de la terre,...).
- ★ Vous allez ensuite devoir construire votre ville avec des habitations (qui détermineront le nombre d'habitants), des bâtiments publics (pour votre énergie et votre eau) et des cultures (pour votre nourriture).
- ★ La simulation va alors commencer et vous pourrez constater l'évolution de votre population.
- ★ Vous recevrez au final vos statistiques et la comparaison avec l'évolution de votre ville dans les autres climats.



Nous faisons ici la différence entre la météo et le climat;
La météo est le temps qu'il fait **aujourd'hui** (ex: Aujourd'hui, en Belgique, il fait très beau);
Le climat est le temps qu'il fait **habituellement** (ex: Il pleut souvent en Belgique: nous sommes dans un climat tempéré océanique).

Ceci est une simulation fictive.
Néanmoins, les températures, les précipitations et les besoins journaliers de la population sont tirés de statistiques officielles.

Remerciements à:

Luca Belforte

Andy Hoebeke

Yvan Lepage

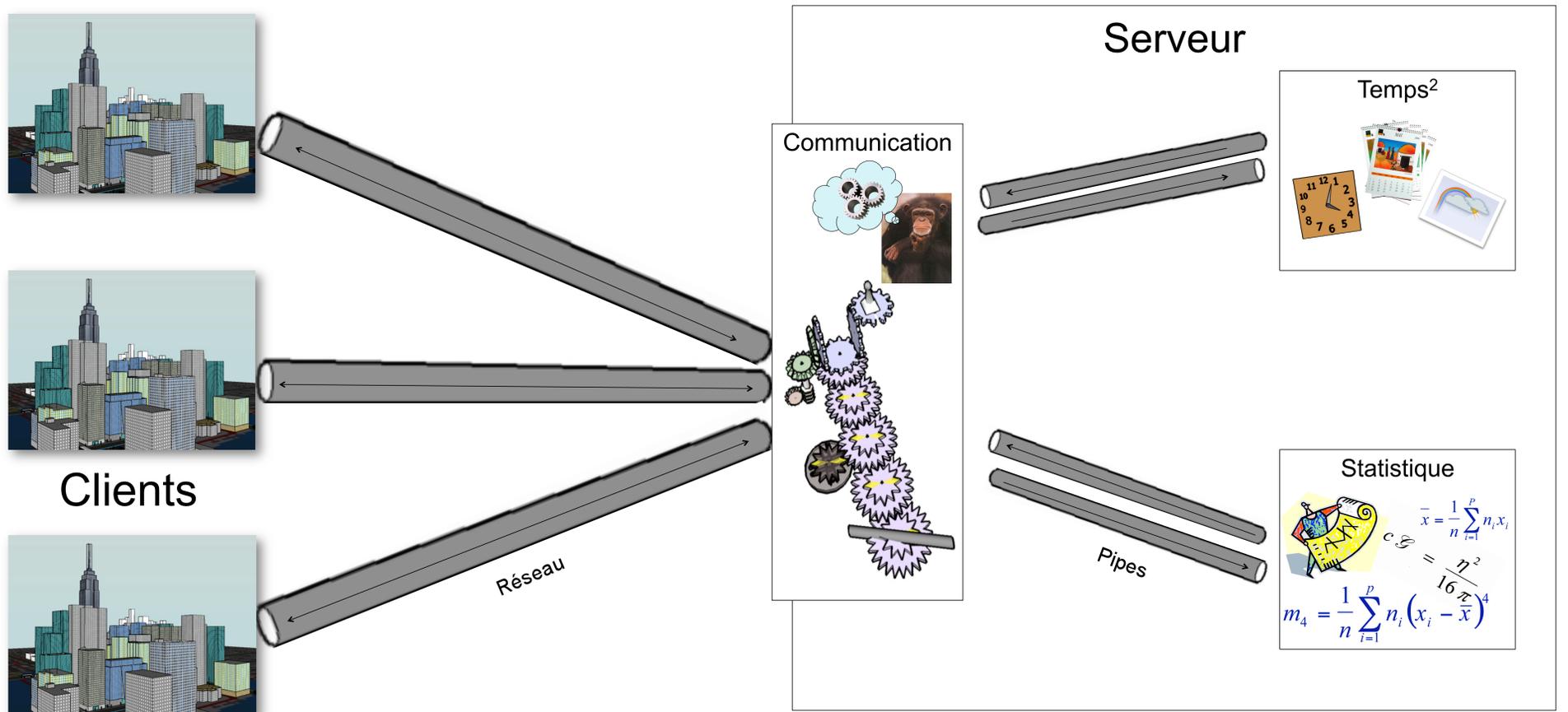
Nicolas Louvet

Jessica Salazar Vidal



PLANÈTE EN ÉPROUVETTE

Nicolas Lepage
Département d'Informatique



L'architecture **client/serveur** est un mode de communication entre plusieurs ordinateurs d'un **réseau**.

Il est habituellement composé d'un ou plusieurs **ordinateurs "clients"** et d'un **ordinateur "serveur"**.
Chaque **client** peut envoyer des requêtes à un **serveur**.

Un **serveur** peut être spécialisé en serveur d'applications (comme dans ce cas-ci), de fichiers, de terminaux, ou encore de messagerie électronique.

Caractéristiques d'un serveur : - Il est passif (ou maître) ;

- Il est à l'écoute, prêt à répondre aux requêtes envoyées par des clients ;
- Il traite et envoie une réponse dès qu'une requête lui parvient.

Caractéristiques d'un client : - Il est actif (ou esclave) ;

- Il envoie des requêtes au serveur ;
- Il attend et reçoit les réponses du serveur.

Le **client** et le **serveur** doivent bien sûr utiliser le même protocole de communication.

Un **serveur** est généralement capable de servir plusieurs **clients** simultanément.

Pipe : Route virtuelle entre deux **programmes** leur permettant d'échanger des informations.

Réseau: Route virtuelle entre deux **ordinateurs** leur permettant d'échanger des informations.