

Architectures client/serveur

ECTS
3 crédits

Composante
Sciences Fondamentales et Appliquées

Présentation

Description

Cet enseignement traite de la problématique des architectures client/serveur.

Les sockets

Présentation des données en milieu hétérogène

Les middlewares objets

Client/serveur sur protocole HTTP

Une partie des enseignements se font sous la forme de réalisation de développements informatiques. Le module est évalué essentiellement sur les aspects pratiques (comptes rendus de TP, projet, etc.).

Objectifs

Ce module vise à former les étudiants à la conception et la programmation d'applications client/serveur.

Heures d'enseignement

Architectures client/serveur - A-SISTP	Situation de simulation (en face-à-face pédagogique) - TP	0h
Architectures client/serveur - CM	CM	9h
Architectures client/serveur - A-SISTD	Situation de simulation (en face-à-face pédagogique) - TD	12h
Architectures client/serveur - TP	TP	4h

Pré-requis nécessaires

Bonne connaissance des Réseaux de niveau licence (modèle OSI, architecture TCP/IP)

Programmation objet (Java), UML

Notions de programmation parallèle (section critique, synchronisation)

Programmation système, Architecture des ordinateurs

Compétences visées

Les compétences développées sont les suivantes :

* Concevoir des applications distribuées basées sur le paradigme client/serveur.

- * Transférer des données en environnement hétérogènes.
- * Gérer les sessions de connexion
- * Concevoir et exploiter des objets distribués.
- * Permettre des dialogues synchrones ou asynchrones entre clients et serveurs.
- * Programmer des applications client/serveur en se basant sur des protocoles haut-niveau, par exemple HTTP.

Liste des enseignements

CM-TP

APP1

APP2