

Architectures client/serveur

ECTS
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 (compte-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