

TP 4 – Services bancaires en CORBA

Kenneth VANHOEY¹
<https://dpt-info.u-strasbg.fr/~kvanhoey>

1 Nommage

Dans le repertoire *1-Nommage*, vous trouverez un exemple d'utilisation du service de noms. Cet exemple est compilable (commande `./compile`) et exécutable (les commandes à exécuter sont déductibles des fichiers *Serveur.java* et *Client*.java*).

À travers les questions suivantes, on vous demande de mettre au point certains services pour une banque.

2 Service bancaire

Cet exercice se fera dans le répertoire *2-ServiceBancaire*.

2.1 Interface de projection

Créez un fichier *Compte.idl*, représentant un compte bancaire. Définissez-y les services suivants qui pourront s'appliquer à un certain compte client :

```
// Déposer un certain montant sur un compte
void deposeLiquide(Flottant) ;

// Retirer d'argent du compte (mais vous n'autorisez pas le découvert !)
Boolean retireLiquide(Flottant) ;

// Afficher le montant déposé sur le compte
Flottant afficheMontant() ;

// Virer une somme du compte courant vers le compte specifié en parametre.
// Si le montant du compte est insuffisant l'operation n'est pas réalisée
// et false est retournée
Boolean virementCompteaCompte(Flottant, Compte) ;
```

2.2 Implémentation de l'interface

Réalisez une implémentation *CompteImpl.java* pour l'interface *Compte.idl*. Créez un fichier `./compile` qui vous permet de compiler l'interface *Compte.idl* et le fichier *CompteImpl.java*.

2.3 Serveur

Réalisez un Serveur (*Serveur.java*) qui crée deux comptes client et les publie sur le serveur de nom. Le nom de la machine hébergeant le serveur de noms sera passé en argument du programme.

1. Sujet créé à partir de documents de Guillaume LATU

2.4 Client

- Réalisez un Client (*Client.java*) qui :
- ajoute une somme sur les deux comptes du Serveur ;
 - retire une autre somme sur chaque compte du Serveur ;
 - fait un virement d'un compte a l'autre.

Entre chaque operation vous afficherez un message qui donne le solde de chacun des comptes.

3 Service bancaire avec nommage

Cet exercice se fera dans le répertoire *3-ServiceBancaire*.

3.1 Serveur

Construisez un deuxième Serveur (*Serveur.java*) qui crée un contexte de nommage. Celui-ci correspond à un nom d'agence bancaire. Dans cette agence bancaire, vous créez deux contextes correspondants à deux noms de clients différents. Vous créez enfin deux comptes par client qui seront associés à des objet CORBA de type *Compte*.

3.2 Client

- Réalisez un Client (*Client1.java*) qui utilise le nouveau *Serveur* et :
- ajoute une somme sur les 4 comptes du Serveur ;
 - retire une autre somme sur chaque compte du Serveur ;
 - fait un virement d'un compte vers un autre.

Entre chaque opération vous afficherez un message donnant les montants sur les quatre comptes.

3.3 Encore un client

Réaliser un petit Client (*Client2.java*) qui liste les différentes agences puis liste les clients de chacune des agences trouvées. Vous utiliserez pour cela la methode *list* de la classe *NamingContext* (voir l'API java).

3.4 Tests

Vérifiez vos solutions dans une configuration à plusieurs machines. Idéalement, le serveur de noms, le serveur et le client se situent sur trois machines distinctes.

4 Mystère

Comprendre et essayer les programmes *Client* et *Serveur* du repertoire *4-Mystere*. Répondre aux questions suivantes dans le fichier *reponse.txt* :

1. Expliquez succinctement ce que font les deux programmes.
2. Expliquez pourquoi la commande suivante renvoie un resultat valide :

```
java Client localhost 3000 rep1/rep3/rep3/rep1/rep3/rep3/rep2/et2
Résultat trouvé : Lesmemeal maison Leon-Jay
```