IPST-CNAM
Intranet et Designs patterns
NSY 102
Vendredi 26 Avril 2013

Durée : **3 heures**
Enseignants : LAFORGUE Jacques

1ère Session NSY 102

1ère PARTIE – SANS DOCUMENT

1. QCM (40 points) (1h)

Mode d'emploi :

Ce sujet est un QCM dont les questions sont de 3 natures :

- **les questions à 2 propositions**: dans ce cas une seule des 2 propositions est bonne.
  - +1 pour la réponse bonne
  - –1 pour la réponse fausse
- **les questions à 3 propositions** dont 1 seule proposition est bonne
  - + 1 pour la réponse bonne
  - –½ pour chaque réponse fausse
- **les questions à 3 propositions** dont 1 seule proposition est fausse
  - + ½ pour chaque réponse bonne
  - –1 pour la réponse fausse

Il s'agit de faire une croix dans les cases de droite en face des propositions.

On peut remarquer que cocher toutes les propositions d'une question revient à ne rien cocher du tout (égal à 0).

Si vous devez raturer une croix, faites-le correctement afin qu'il n'y ait aucune ambiguïté.

N'oubliez pas d'inscrire en en-tête du QCM, votre nom et prénom.

Vous avez droit à **4 points** négatifs sans pénalité.

NOM:	PRENOM:

Un Middleware est :		**1**
1	dans les architectures web, un framework, comme eclipse, d'aide au développement, à la mise au point et au déploiement des logiciels basés sur une architecture répartie	
2	dans une architecture client-serveur, une couche logicielle, utilisée par le client et le serveur pour communiquer par exemple par envoi/réception de message	
3	dans une architecture répartie, un ORB (Object Request Broker) assurant la communication entre les différentes entités du réseau	

Une application dite "distribuée" est une application logicielle dans lequel les données informatiques sont réparties sur le réseau et accessibles par tout logiciel qui utiliserait un ORB		**2**
1	OUI	
2	NON	

Pour la conception d'une architecture logicielle Intranet, la technologie CORBA n'est pas bien adaptée		**3**
1	OUI	
2	NON	

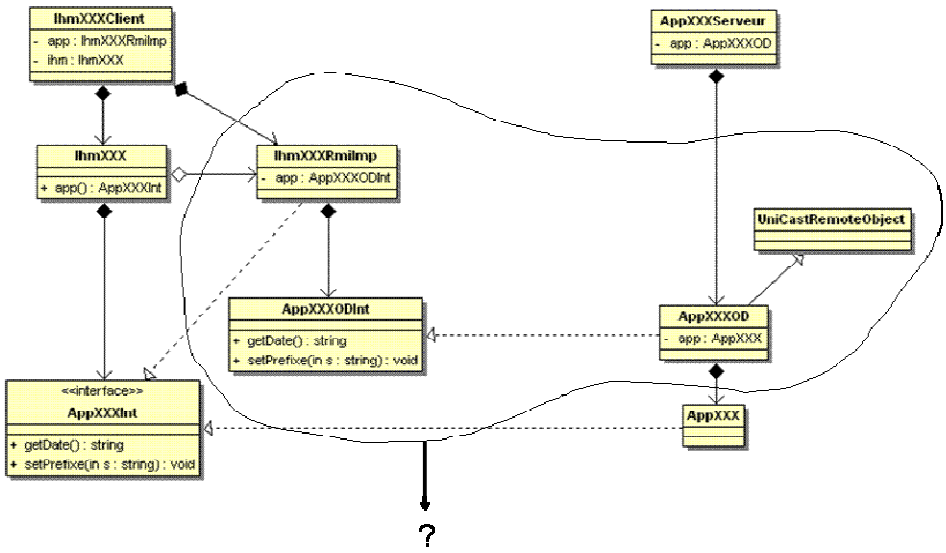
L'IDL (Interface Definition Language) permet de créer les souches et les squelettes dans différents langages informatique assurant ainsi l'interopérabilité des services entre eux		**4**
1	OUI	
2	NON	

Les composants d'un ORB (Object Request broker) sont :		**5**
1	Une interface Java, la classe UnicastRemoteObject, la classe LocateRegistry	
2	Eclipse, JDK, Apache	
3	Une API (fonctions de base de l'ORB), un service de nommage, un compilateur IDL	

On appelle un objet "distribué" quand ce dernier est passé en paramètre d'une méthode distante (ou méthode Remote)		**6**
1	OUI	
2	NON	

En RMI de Java,		**7**
1	la classe d'appartenance d'un objet distribué, hérite de UnicastRemoteObject et implémente une interface qui décrit les méthodes distantes	
2	la classe d'appartenance d'un objet distribué, hérite de RemoteObject et implémente l'interface Remote	

Ceci est le schéma d'architecture de l'atelier 16 (exemple 04) en RMI qui représente une application composé d'un client IHM et de son serveur.	**8**



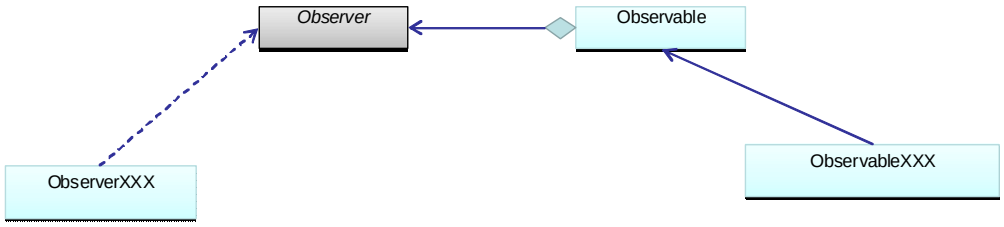
La partie entourée constitue un pont RMI de communication entre l'IHM et l'applicatif

1	OUI	
2	NON	

Le rôle d'un factory est, entre autre, de créer à la demande de nouveaux objets distribués. Tous ces objets distribués doivent être enregistrés dans un adaptateur local à la machine sinon ils ne seraient pas accessibles.	**9**
1	OUI
2	NON

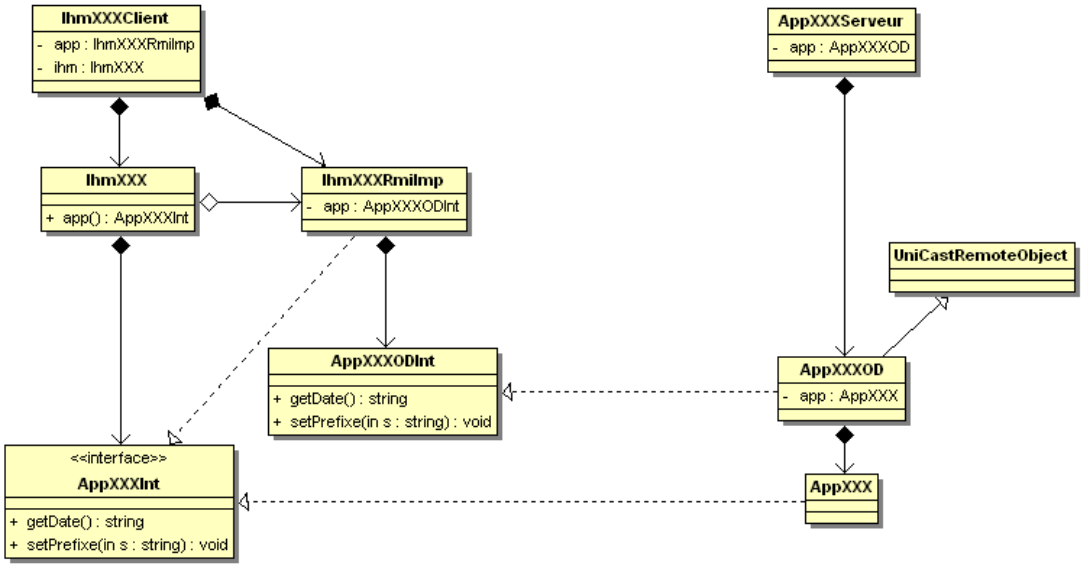
CORBA (Common Object Request Broker Architecture) est une norme de Middleware	**10**
1	OUI
2	NON

Soit le Design Pattern Observateur : **11**



1	La classe ObservableXXX notifie les évènements à une instance de Observable
2	La classe ObserverXXX implémente la méthode update de l'interface Observer qui est appelée par Observable
3	La classe Observable pousse (modèle du "push") les évènements à ObserverXXX

L'indépendance de la situation géographique d'un objet distribué passe par l'utilisation d'une table de correspondance physique/logique des objets distribués (appelé annuaire ou adaptateur) :	**12**
1	La partie physique est un pointeur sur l'objet distribué en mémoire de la JVM La partie logique est un nom unique
2	La partie physique est constituée des éléments de connexion à l'objet distribué La partie logique est un nom unique dans un contexte donné

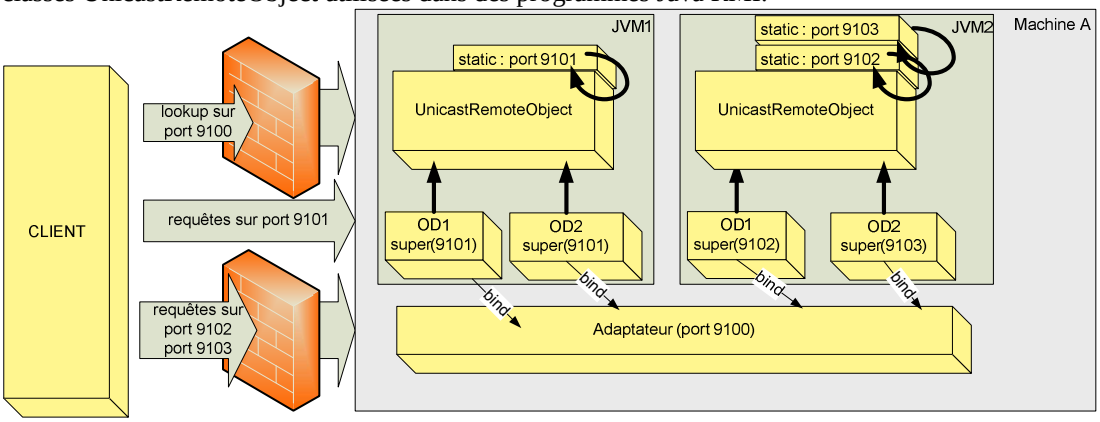
 Cette représentation de modèle de classes en UML est celle de l'atelier 16 en RMI. Le rôle de l'interface AppXXXODInt est essentiel car :		**13**
1	Elle décrit les méthodes que la classe IhmXXXRmiImp doit implémenter	
2	Elle est une interface RMI, une description des méthodes distantes de AppXXXOD	
3	Elle décrit les méthodes distantes que l'objet distribué AppXXXOD doit implémenter	

En JAVA, avec RMI, plusieurs clients d'un objet distribué peuvent utiliser en parallèle une même méthode distante		**14**
1	OUI	
2	NON	

Le ClientProxy est un DP Proxy utilisé par un client, dans lequel les services réels ont été remplacés par un appel distant à ces services		**15**
1	OUI	
2	NON	

En RMI de Java, les paramètres des méthodes distantes peuvent être de n'importe quelle classe qui implémente sérializable		**16**
1	OUI	
2	NON	

Soit le schéma suivant qui représente un fonctionnement possible de plusieurs serveurs de socket des classes UnicastRemoteObject utilisées dans des programmes Java RMI.		**17**



1	On peut créer un nouvel OD dans la JVM1 qui s'exécute sur le port 9102	
2	On peut créer une nouvelle JVM3 dans laquelle, on crée un nouvel OD qui s'exécute sur le port 9103	
3	Dans la JVM2, on peut créée un nouvel objet distribué RMI sur le port 9102	

En RMI, l'appel d'une méthode distante, entre un client et un objet distribué RMI se fait de la manière suivante : 1/ l'appel de méthode est converti en une requête qui encode les paramètres 2/ la requête est envoyée à l'adaptateur RMI qui la renvoie au serveur dont il a les coordonnées réseau		**18**
1	OUI	
2	NON	

A l'opposé de la communication synchrone, la communication asynchrone est un type de communication basé sur le modèle du pull, comme par exemple un thread d'un client qui tire régulièrement les événements d'un serveur		**19**
1	OUI	
2	NON	

Les descriptions suivantes sont des modèles de communication asynchrones :		**20**
1	un serveur pousse ses évènements dans une file d'attente par client connecté (intermédiaire), et les clients tirent ses évènements à leur rythme	
2	un serveur pousse son évènement dans un proxy de consommateur, et à son tour, le proxy de consommateur pousse l'évènement au consommateur	
3	un serveur appelle la méthode distante d'un client afin de lui transmettre l'évènement	

Il existe deux façons pour utiliser les méthodes distantes d'un objet distribué : 1/ demander le stub de connexion à un annuaire, 2/ demander le stub de connexion à un factory qui a créé l'objet distribué ; puis d'utiliser ce stub pour appeler les méthodes distantes		**21**
1	OUI	
2	NON	

Dans CORBA, l'IOR (Interface Object Request) est une chaîne de caractère qui est :		**22**
1	une chaîne de caractère permettant de créer le stub de connexion qui permet à sont tour d'appeler les méthodes distantes	
2	le nom de l'objet distribué qui permet d'obtenir, via l'annuaire, le stub de connexion qui permet à sont tour d'appeler les méthodes distantes	

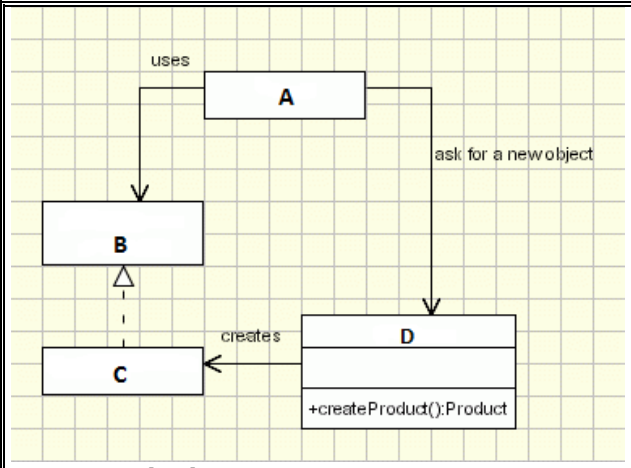
Dans le cadre de la communication entre un composant Java et un composant C++ sur un bus CORBA		**23**
1	on doit créer un socket de communication dans chacun des composants pour les faire communiquer	
2	on peut exécuter les deux composants sur la même machine	
3	on définit un IDL qui réalise une projection Java et une projection C++ des composants logiciels utilisés pour faire communiquer les deux composants	

En Java RMI, l'instruction rebind consiste à établir une connexion socket entre l'adaptateur et le serveur et l'instruction lookup consiste à établir une connexion socket entre le client et l'adaptateur. La communication entre le client et le serveur peut ainsi s'établir, l'adaptateur servant d'intermédiaire pour chaque requête.		**24**
1	OUI	
2	NON	

Un Design Pattern (DP) ou Patron est une norme de description des interfaces entre les composants d'un architecture logicielle orientée objet		**25**
1	OUI	
2	NON	

Un DP définit des principes de conception, et non des implémentations spécifiques de ces principes		**26**
1	OUI	
2	NON	

Le DP Factory a pour fonction :		**27**
1	la création à distance d'objet distribué	
2	la création d'objet tous décrit par la même interface	
3	la création d'objet qui sont des singletons	



Ce DP est celui du Factory. La signification des lettres A, B, C et D est :		**28**
1	A=Factory; B = Concrete Product; C=Product (Interface); D=Client	
2	A=Client; B=Factory; C=Product (interface); D=Concrete Product	
3	A = Client; B=Product (interface); C=Concrete Product; D = Factory	

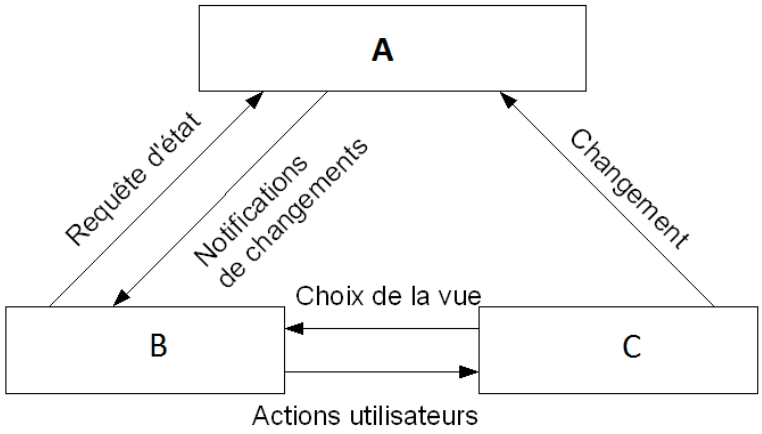
Dans la conception d'un factory, il est également envisagé que toutes les classes d'appartenance des produits créés par le factory, héritent toutes d'une même classe abstraite.		**29**
1	OUI	
2	NON	

Le DP Builder est utilisé par le DP Factory afin de faciliter la production d'un objet		**30**
1	OUI	
2	NON	

Le DP Adaptateur correspond à une classe qui sert d'intermédiaire entre un appelant et un appelé qui sont incompatibles entre eux		**31**
1	OUI	
2	NON	

L'adaptateur et l'adapté implémente la même interface		**32**
1	OUI	
2	NON	

33



Ce schéma représente le DP Modèle-Vue-Controleur.
Les lettres A, B et C sont définies ainsi :

1	A = Modèle; B=Vues ; C= Controleur	
2	A=Controleur; B=Vues; C=Modèle	

Un Proxy est un DP dans lequel deux classes A et B implémentent la même interface, et A est composée de B		**34**
1	OUI	
2	NON	

Un service est un comportement défini par un contrat, qui peut être implémenté et fourni par un composant afin d'être utilisé par un autre composant sur la base exclusive du contrat		**35**
1	OUI	
2	NON	

Le DP Observateur est implémentée en Java via la classe Observable et l'interface Observer. Cette implémentation utilise par conception le modèle de communication synchrone suivant :		**36**
1	modèle du pull	
2	modèle du push	
3	modèle du push-and-pull	

La communication synchrone entre un producteur et un consommateur par "Canal d'évènement" se fait :		**37**
1	via le modèle du "invoke" en passant par un intermédiaire	
2	via le modèle du "Push" en passant par un intermédiaire	
3	via le modèle du "Pull" en passant par un intermédiaire	

Dans la communication synchrone via un "canal d'évènement" entre un producteur et un consommateur, le producteur utilise un proxy de consommateur (et non le consommateur directement), afin de lui pousser un évènement		**38**
1	OUI	
2	NON	

Le DynamicProxy est un DP qui permet d'exécuter dynamiquement une classe Java (Le ClassLoader de Java est implémenté suivant ce DP)		**39**
1	OUI	
2	NON	

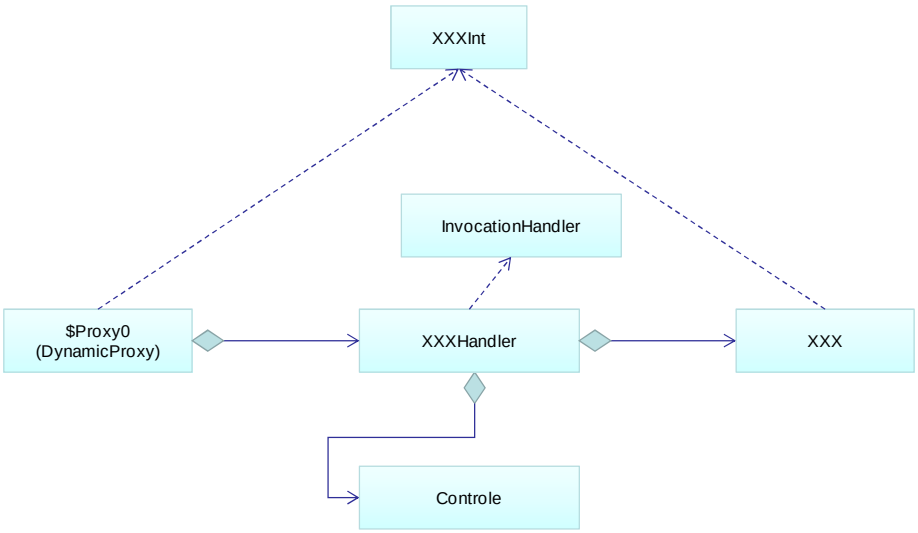
Le DynamicProxy est utilisé dans l'implémentation de RMI en Java 1.7, pour réaliser les appels distants d'un objet distribué		**40**
1	OUI	
2	NON	

Suite (Tournez la page)

2. Questions libres (20 points) (30mn)

Chaque question est notée sur 5 points.
*Vous répondez à ces questions sur une **copie vierge double** en mettant bien le numéro de la question, sans oublier votre nom et prénom.*
Vous mettez le QCM dans la copie vierge double.

QUESTION NUMERO 1



Commentez le schéma ci-dessus (Définition, principes, rôles de chaque composant, ..)

Dans quel cas rencontre-t-on l'utilisation d'un DynamicProxy. Expliquez.

QUESTION NUMERO 2

Nous avons sur le réseau un objet distribué RMI (Java), appelé XXOD, qui doit notifier des évènements à une IHM distante, appelée XXIhm. Pour cela nous faisons le choix d'utiliser le design pattern Observateur.

Expliquez ce qu'il est nécessaire de faire pour que la notification se fasse de manière distante entre XXOD et XXIhm.

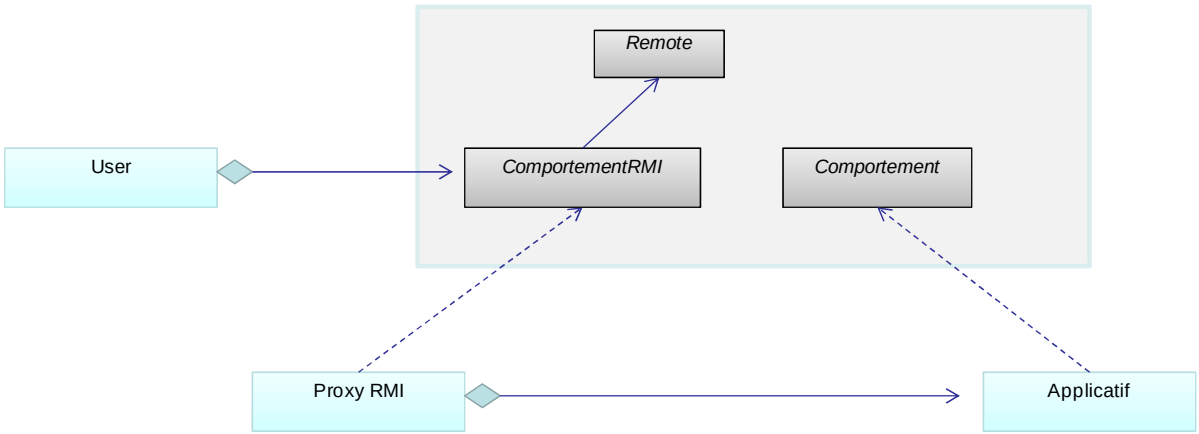
Décrivez sous la forme UML votre choix de conception et de Design Pattern.

QUESTION NUMERO 3

Nommez les avantages de l'utilisation d'un middleware basé sur la norme CORBA.

Suite (Tournez la page)

QUESTION NUMERO 4



Commentez ce schéma.

(Fin de la 1ère partie sans document)

Si vous rendez la copie de cette 1ère partie, vous pourrez commencer la 2ème partie.

2ème PARTIE – AVEC DOCUMENT

3. PROBLEME (60 points) (1h 30mn)

Nous envisageons de réaliser un système d'information Intranet composé d'objets dit "objets de supervision" et d'une supervision unique appelée "supervision centralisée".

Les objets de supervision sont créés par un factory appelé "instance de supervision" (ou IS). Il peut donc exister plusieurs IS sur le réseau.

Un objet de supervision est un objet distribué RMI qui exécute un thread générique : la méthode run appelle cycliquement la méthode **public Etats superviser()** décrite dans l' interface ***Supervisable***.
Par exemple, les classes suivantes SuperviserMemoire, SuperviserCPU, SuperviserPort(int port) implémentent cette interface.

Après avoir appelé la méthode ***superviser***, l'objet de supervision notifie à la supervision centralisée, les états retournés par la méthode *superviser*.
Les états retournés sont un tableau d'état. Un état est défini par (DATE, HEURE, NOM, VALEUR).

La supervision centralisée est un objet distribué RMI qui se trouve sur une autre machine que l'instance de supervision. Elle contient tout l'historique des états notifiés par toutes les instances de supervision.

Une IHM de visualisation se trouvant sur une autre machine, tire cycliquement certains états de la supervision centralisée afin de les afficher, en fonction de leurs NOM. L'IHM récupère cycliquement l'état le plus récent d'un NOM donné.

1/ Faite le schéma d'architecture logiciel de votre solution (composants, acteurs, fonctions)
Précisez le rôle de chacun des composants. Justifiez vos choix.

2/ Faire le diagramme de classe UML de chacun des composants.
Mettez en évidence les méthodes et les attributs importants. Précisez en marge des diagrammes le rôle de chacune des méthodes.

3/ Mettez en évidence les Designs Patterns que nous avons vu en cours qui se retrouvent dans vos diagrammes de classe. Commentez.

~~4/ Pour chacune des classes et interfaces identifiées, écrivez **en JAVA** :~~

- ~~l'en tête de la classe (nom, héritage, implémentations)~~
- ~~les attributs importants~~
- ~~la signature du constructeur~~
- ~~la signature de chacune des méthodes importantes (main, …)~~