

Interfaces Graphiques — TP n°3

Une interface dynamique

Jean-Baptiste Yunès
`Jean-Baptiste.Yunes@u-paris.fr`

Février 2026

1 Un serveur de fichiers

Écrire une application serveur qui permet d’obtenir le contenu d’un fichier dont le nom sera donné à la connexion par le client. En retour le serveur enverra, la longueur du fichier suivie de la séquence des octets du contenu. Le serveur doit pouvoir gérer l’existence de deux fichiers, un petit et un gros.

Si nécessaire, le serveur pendra son temps en faisant des pauses ici et là en envoyant les données afin de simuler le fait que le transfert dure assez longtemps.

Note : on peut juste simuler l’existence de ces fichiers, cela signifie que les fichiers ne doivent pas nécessairement exister mais juste que leurs données soient générées aléatoirement à la volée. Ceci afin de ne pas encombrer inutilement votre espace de stockage.

2 Une interface

Définir une interface permettant d’obtenir depuis le serveur un fichier. Chaque fichier sera représenté par un bouton sur lequel on doit cliquer pour déclencher son transfert. Le transfert ne stockera pas les données en local, le client ne fait que recevoir les données pur les oublier aussitôt.

Note : utiliser un `SwingWorker` pour réaliser le transfert et une `ProgressBar` pour présenter l’état du transfert. Note : on interdira deux transférer deux fois le même fichier en même temps (gestion de l’état actif des boutons concernés). Mais deux fichiers différents doit être possible...