Producteur

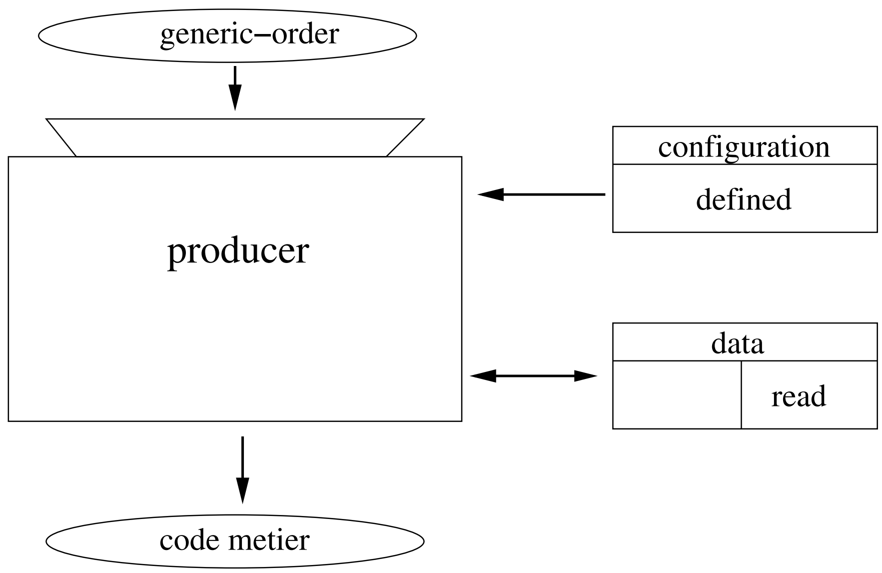
Contents

1 Introduction

Cette page décrit le traitement '**producer**' faisant partie de l'activité '**actors**'.

Le but de ce traitement est d'acquérir les données de l'expérience puis de les difuser aux autres acteurs.

2 Modèle conceptuel des traitements



2.1 In

Nous simplifions ici le modèle des traitements en ométant les ordres génériques décrits au niveau de l'activité.

2.2 Out

Ce traitement génère l'évènement suivant :

- *code-métier* à destination du traitement data

2.3 Data

Un scénario spécifie la configuration le code métier à charger par l'acteurs.
Les données sont traitées à la volée. Chaque n-uplet étant indépendant des autres.

- `in` : Objet **scénarios**
- `in/out` : Objet **data**

3 Implementation

Cet acteur est implémenté par le fichier */cvs/narval/actors_LC/producers/LC_producer.c.*

```
void process_block (struct my_struct *algo_data,
                    void *output_buffer,
                    unsigned int size_of_output_buffer,
                    unsigned int *used_size_of_output_buffer,
                    unsigned int *error_code)
{
  int data = 0;
  int loc_error_code = 0;
  *used_size_of_output_buffer = 0;

  sleep(1);
  data = pointEntree();

  if (size_of_output_buffer < 8)
    {
      printf("producer:\terror\n");
      loc_error_code = 1;
      goto error;
    }

  sprintf(output_buffer, "*%05d*", data);
  printf("producer:\t%s\n", (char*) output_buffer);

  *used_size_of_output_buffer = 8;

 error:
  return;
}
```