

Choix des outils et features

La première chose que nous avons explorée était l'application console fournie lors du cours sur la communication en TCP. Cette application était une bonne base pour comprendre le fonctionnement mais comprenait des défauts peu pratiques comme le fait qu'un message reçu coupait un message en cours d'écriture, l'IP était à rentrer directement dans le code pour que ça fonctionne etc. Cette problématique nous a amené à chercher un outil pour créer une application client. Nous sommes donc partis sur Unity car c'est l'outil que nous connaissons le mieux qui permet de répondre à cette problématique, en plus d'être l'environnement de développement sur lequel nous sommes le plus à l'aise.

Utiliser Unity nous permet d'utiliser son système de canvas qui est amplement suffisant pour ce que nous voulions faire. Sa simple utilisation nous a permis de régler le problème des messages reçus qui coupait les messages en cours d'écriture.

Après ça, nous avons décidé de partir sur la liste de feature suivante :

- Demande d'IP au début pour le client pour se connecter au serveur.
- 1 pseudo par utilisateur
- horodatage
- Sauvegarde des messages
- Lecture des anciens messages

La partie gestion des pseudo ainsi que la demande d'IP ont été faite en même temps dans l'encadré en haut à droite de l'application, permettant de choisir l'IP à laquelle on veut se connecter ainsi que le pseudo voulu lors de cette connexion.

La partie horodatage a été résolue côté serveur : lorsqu'un client envoie un message au serveur, le serveur renvoie ce message à tous les clients connectés avec la date, l'heure ainsi que le pseudo de la personne qui a envoyé le message.

Alexandre :

Je me suis occupé de tout ce qui concerne la partie serveur. je me suis occupé de renvoyer les messages reçus à tous les clients en suivant le format voulu (Date, Heure, Pseudo, Message). J'ai également fait la base du canvas qu'a ensuite repris Corentin pour mieux correspondre à nos besoins.

Corentin :

Je me suis occupé de la partie client, notamment faire en sorte qu'on ai une interface lisible. J'ai ajouté la partie connexion en haut à gauche pour que l'on puisse se reconnecter au serveur sans avoir à relancer l'application, ainsi que saisir un pseudonyme. Je me suis chargé de l'apparition des messages pour qu'on puisse naviguer, même parmi les anciens messages.