# Itération 1

## No 1 - Login de l'utilisateur

en tant que Joueur

Je veux me connecter

afin de pouvoir rejoindre un salon

**Démo1:**Enregistrement

\_\*Given\*\_

L'utilisateur entre un nom d'utilisateur et un mot de passe pour s'enregistrer

\_\*When\*\_

Lorsque que l'utilisateur clique sur le bouton

\_\*Then\*\_

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\ED3D060B.tmp L'utilisateur arrive dans le menu des salons de jeu, si le nom d'utilisateur est utilisé, on affiche un message d'erreur

Observé:

Ca fonctionne, avec  les messages d'erreur côté client et signalisation en console dans le serveur

**Démo2:**Connexion

\_\*Given\*\_

L'utilisateur entre un nom d'utilisateur et un mot de passe pour se connecter

\_\*WHEN\*\_

Lorsque que l'utilisateur clique sur le bouton

\_\*Then\*\_

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\DAF65751.tmp L'utilisateur arrive dans le menu des salons de jeu, si le nom d'utilisateur et le mot de passe ne correspond pas, on affiche un message d'erreur

Observé:

Ca fonctionne, avec  les messages d'erreur côté client et signalisation en console dans le serveur

## No 28 - Mise en place du client

**Démo1:**Communication avec le serveur

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\74D22687.tmp Le client doit être capable de se connecter au serveur,

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\3335592D.tmp lui transmettre des commandes/messages,

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\873570C3.tmp lire et interpréter les réponses de connexion

Observé:

Interface avec login et mot de passe et un bouton, le tout en couleur, dont le look change selon le mode enregistrement ou connexion.

Dès que le client est lancé, ce dernier se connecte au serveur.

## No 2 - Base de données - Technical story

La base de données doit être crée, les tables initialisées, peut-être des données tests, requête pour créer les utilisateurs, et autres UPDATE

**Démo1:**Requête insertion utilisateur

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\A68EEAC9.tmp On teste manuellement la requête d'insertion d'un utilisateur.

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\BBCAA0BF.tmp On vérifie qu'un utilisateur a été inséré dans la base de donnée

Observé:

Fonctionnel

**Toute la base de données est déjà mise en place**

Les tests "manuels" se font via le terminal.

**Démo2:**Requête de correspondance du mot de passe avec le nom d'utilisateur

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\1D6A2825.tmp On teste manuellement la requête qui vérifie qu'un mot de passe correspond à un nom d'utilisateur.

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\ACB3327B.tmp On regarde que cette requête nous retourne un seul ID.

Observé:

Fonctionnel

## No 27 - Mise en place du serveur

**Démo1:**Démonstration

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\8071ED41.tmp Le serveur doit répondre correctement aux réponse

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\79CA61F7.tmp il doit se connecter à la base de données

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\C0F0D61D.tmp il doit récupérer les données de la base de données

Observé:

Les messages de connexion, d'enregistrement sont signalés en console

**Démo2:**Enregistrement manuel d'un utilisateur

Lancer le serveur

Ouvrir une fenêtre du terminal

Se connecter au serveur (telnet [address] [port])

Écrire la commande :

RGSTR [username] [password\_digest]

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\5D612B33.tmp Si username disponible, le serveur doit répondre :

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\98ED3EB9.tmp OK

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\8EBA4A2F.tmp Aller voir dans la base de données si le nouvel utilisateur a été créé.

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\9F054315.tmp Sinon :

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\6E463AEB.tmp DENIED

Observé:

**Démo3:**Connexion manuel d'un utilisateur

Lancer le serveur

Ouvrir une fenêtre du terminal

Se connecter au serveur (telnet [address] [port])

Écrire la commande :

LOGIN [username] [password\_digest]

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\A0ABF31.tmp Si username existant et password correspondant, le serveur doit répondre :

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\B79F3967.tmp OK

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\405F4F0D.tmp Sinon :

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\354541A3.tmp Si aucun username correspondant :

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\F104EA9.tmp UNKNOWN

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\321A0F9F.tmp Si mot de passe erroné :

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\24B2DA05.tmp DENIED

Observé:

**Démo4:**Vérifier le protocole

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\A49D1F5B.tmp Tester toutes les commandes du protocole et vérifier les réponses envoyées par le serveur.

Observé:

Testé en console, message par message.

*Remarque: un test unitaire aurait pu être mis en place.*

**Démo4:**2 requêtes de connexion en //

Ouvrir 2 terminaux

Connecter au serveur le premier terminal

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\2BFFCD21.tmp Tester d'envoyer une requête login par exemple

Connecter au serveur le deuxième terminal

C:\Users\bryan\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.MSO\CFE7ACD7.tmp Vérifier si les deux terminaux sont gérés par le serveur en parallèle (en envoyant des commandes depuis les deux)

Observé:

Testé avec telnet alors qu'un  autre client est connecté

## Bilan général

Tout ok.

Des test unitaires ont été mis en place, notamment pour le client.

Base client-serveur "fait main" en se basant sur les labos RES.