

SAE 3.03

Réseau social



Romain Mechain

Groupe 21B

Arthur VILLETTE

Groupe 23B

Sommaire

Sommaire	2
Rapport :	3
a) Présentation :	3
b) Répartition du travail.	3
c) Résultat :	3
Manuel Utilisateur	4
a) Commande :	4
choix techniques	6
MCD	7

Rapport :

a) Présentation :

Dans cette sae, nous devions mettre en place un système d'échange entre un serveur et plusieurs clients. L'objectif était de simuler un réseau social, les clients devaient donc pouvoir s'échanger des messages, et faire certaines interactions entre eux comme pouvoir liker les messages ou bien follow les autres utilisateurs. Le serveur quant à lui, peut aussi recevoir certaines commandes en tant qu'administrateur pour supprimer un message par exemple.

b) Répartition du travail.

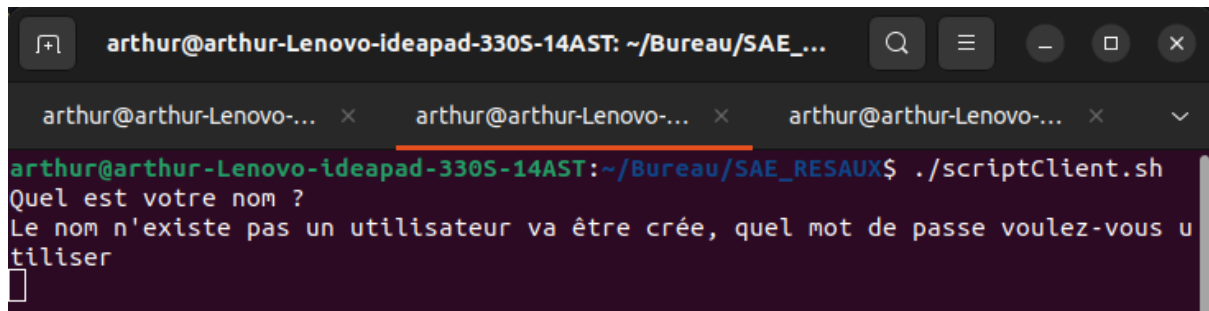
Lors de la première partie de la SAE, Arthur s'est d'abord occupé de mettre en place une connexion entre un serveur et un client, pendant que Romain faisait notre diagramme de classe. Par la suite, nous avons principalement travaillé à deux pour mettre en place les commandes ainsi que la base de données au fur et à mesure que nous avançons.

c) Résultat :

A la fin de ce projet, nous avons pu mettre en place tout ce qui nous était demandé dans le sujet. C'est-à-dire que nous avons un serveur capable d'accueillir plusieurs clients en même temps. Ces clients peuvent donc faire l'ensemble des commandes qui nous était demandé, et échanger des messages entre eux. De plus, nous avons fait en sorte qu'ils aient besoin d'un mot de passe pour pouvoir se connecter et nous avons rajouté deux commandes qui sont /unlike et /get_like permettent respectivement de retirer un like et de voir combien un message en a. Enfin le serveur peut faire les commandes attendues. Nous avons aussi fait en sorte que les données soient persistantes en mettant en place une base de données stockant à la fois les messages et les utilisateurs. Cependant, nous aurions aimé avoir plus de temps pour pouvoir ajouter d'autres fonctionnalités, et mettre en place une interface graphique.

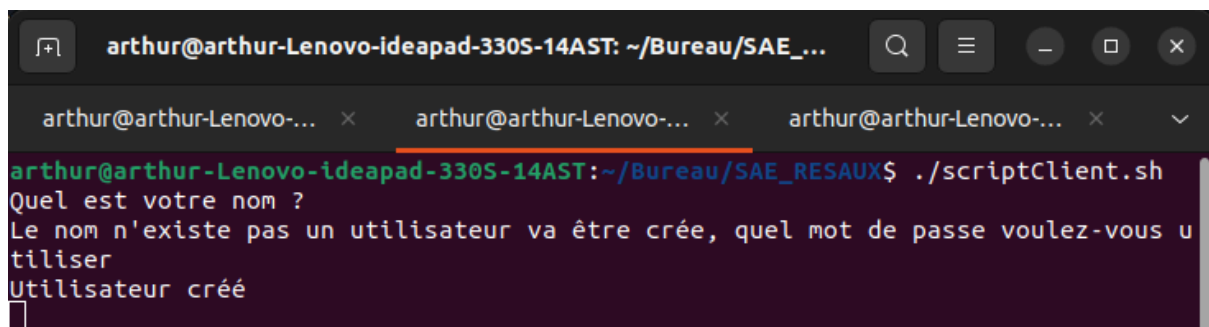
Manuel Utilisateur

Quand vous allez lancer votre client, le serveur va vous demander de donner votre nom d'utilisateur si vous avez déjà un compte mettez votre nom d'utilisateur sinon mettez un nouveau nom exemple: "burrito".



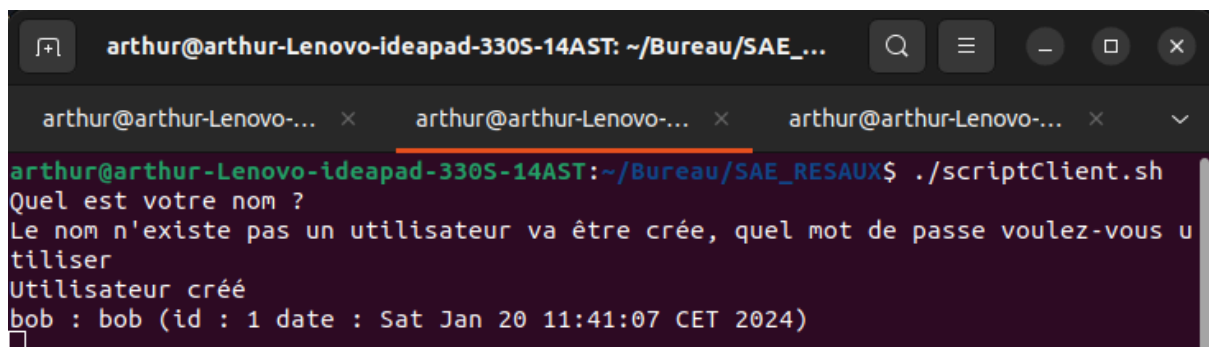
```
arthur@arthur-Lenovo-ideapad-330S-14AST: ~/Bureau/SAE_...  
arthur@arthur-Lenovo-... x arthur@arthur-Lenovo-... x arthur@arthur-Lenovo-... x v  
arthur@arthur-Lenovo-ideapad-330S-14AST:~/Bureau/SAE_RESAUX$ ./scriptClient.sh  
Quel est votre nom ?  
Le nom n'existe pas un utilisateur va être crée, quel mot de passe voulez-vous u  
tiliser  
[ ]
```

Après avoir entré votre nom si vous avez déjà un compte entrez votre mot de passe sinon créez votre mot de passe.



```
arthur@arthur-Lenovo-ideapad-330S-14AST: ~/Bureau/SAE_...  
arthur@arthur-Lenovo-... x arthur@arthur-Lenovo-... x arthur@arthur-Lenovo-... x v  
arthur@arthur-Lenovo-ideapad-330S-14AST:~/Bureau/SAE_RESAUX$ ./scriptClient.sh  
Quel est votre nom ?  
Le nom n'existe pas un utilisateur va être crée, quel mot de passe voulez-vous u  
tiliser  
Utilisateur créé  
[ ]
```

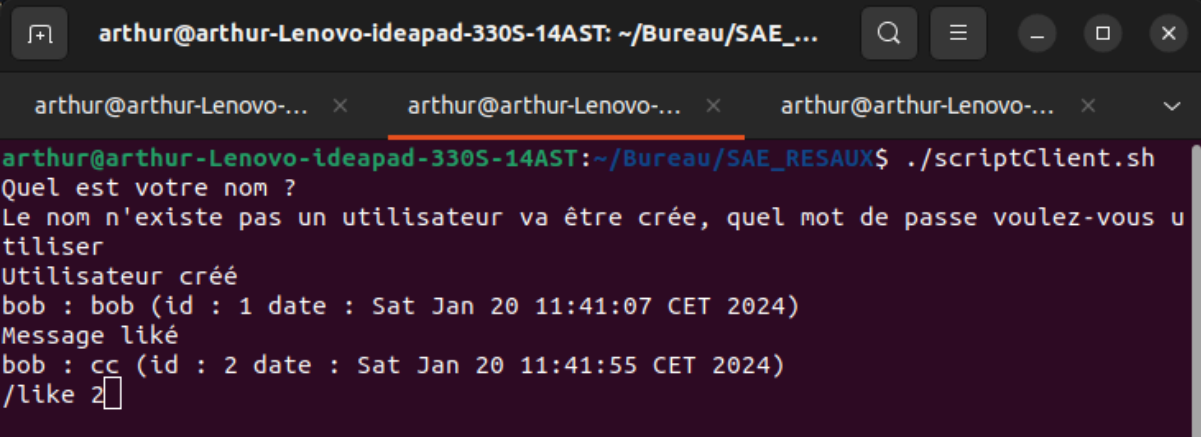
Maintenant, écrivez ce que vous voulez. Tous les utilisateurs du serveur qui vous sont follow pourrons voir votre message.



```
arthur@arthur-Lenovo-ideapad-330S-14AST: ~/Bureau/SAE_...  
arthur@arthur-Lenovo-... x arthur@arthur-Lenovo-... x arthur@arthur-Lenovo-... x v  
arthur@arthur-Lenovo-ideapad-330S-14AST:~/Bureau/SAE_RESAUX$ ./scriptClient.sh  
Quel est votre nom ?  
Le nom n'existe pas un utilisateur va être crée, quel mot de passe voulez-vous u  
tiliser  
Utilisateur créé  
bob : bob (id : 1 date : Sat Jan 20 11:41:07 CET 2024)  
[ ]
```

a) Commande :

Vous pouvez utiliser la commande, **/like <id>** (id le numéro du message que vous voulez like) qui va liker le message.

A terminal window with a dark background and light-colored text. The window title is 'arthur@arthur-Lenovo-ideapad-330S-14AST: ~/Bureau/SAE_...'. The terminal shows the execution of a script './scriptClient.sh'. The output includes a prompt for a name, a confirmation message, and the creation of a user 'bob'. It then shows a message being liked by 'bob' with ID 2.

```
arthur@arthur-Lenovo-ideapad-330S-14AST: ~/Bureau/SAE_...  
arthur@arthur-Lenovo-ideapad-330S-14AST:~/Bureau/SAE_RESAUX$ ./scriptClient.sh  
Quel est votre nom ?  
Le nom n'existe pas un utilisateur va être crée, quel mot de passe voulez-vous u  
tiliser  
Utilisateur créé  
bob : bob (id : 1 date : Sat Jan 20 11:41:07 CET 2024)  
Message liké  
bob : cc (id : 2 date : Sat Jan 20 11:41:55 CET 2024)  
/like 2
```

Vous pouvez utiliser la commande **/get_like <id>** (id le numéro du message) faire apparaître le nombre de like qu'il a eu

A terminal window showing the output of the 'get_like' command. It displays the message ID and the number of likes.

```
Le message a 1 likes  
/get_like 1
```

vous pouvez utiliser la commande **/unlike <id>** (id le numéro du message) pour unlike le message

vous pouvez utiliser la commande **/follow <nom utilisateur>** permet de s'abonner à un nouvel utilisateur s'abonner permet de voir ses messages . Si celui-ci n'existe pas un message d'erreur s'affiche

```
burrito : cc (id : 3 date : Sat Jan 20 17:45:49 CET 2024)
Vous suivez maintenant bob
/follow bob
```

vous pouvez utiliser la commande **/unfollow <nom utilisateur>** permet de se désabonner

```
Vous ne suivez plus bob
/unfollow bob
```

vous pouvez utiliser la commande **/delete <id>** permet de supprimer un de ses messages

```
Message supprimé
/delete 6
```

choix techniques

Pour les transmissions clientes serveur, nous utilisons du TCP plutôt que du UDP, car le TCP permet de garantir la livraison des données sans perte ni altération, le TCP est plus fiable et plus sécurisé.

Nous avons choisi d'utiliser une base de données pour pouvoir stocker les informations du serveur même quand le serveur est fermé.

Nous avons choisi d'utiliser des Json plutôt que des Strings pour les messages pour pouvoir obtenir plus d'information sur le message n'envoyer pas seulement sont contenue.

MCD

