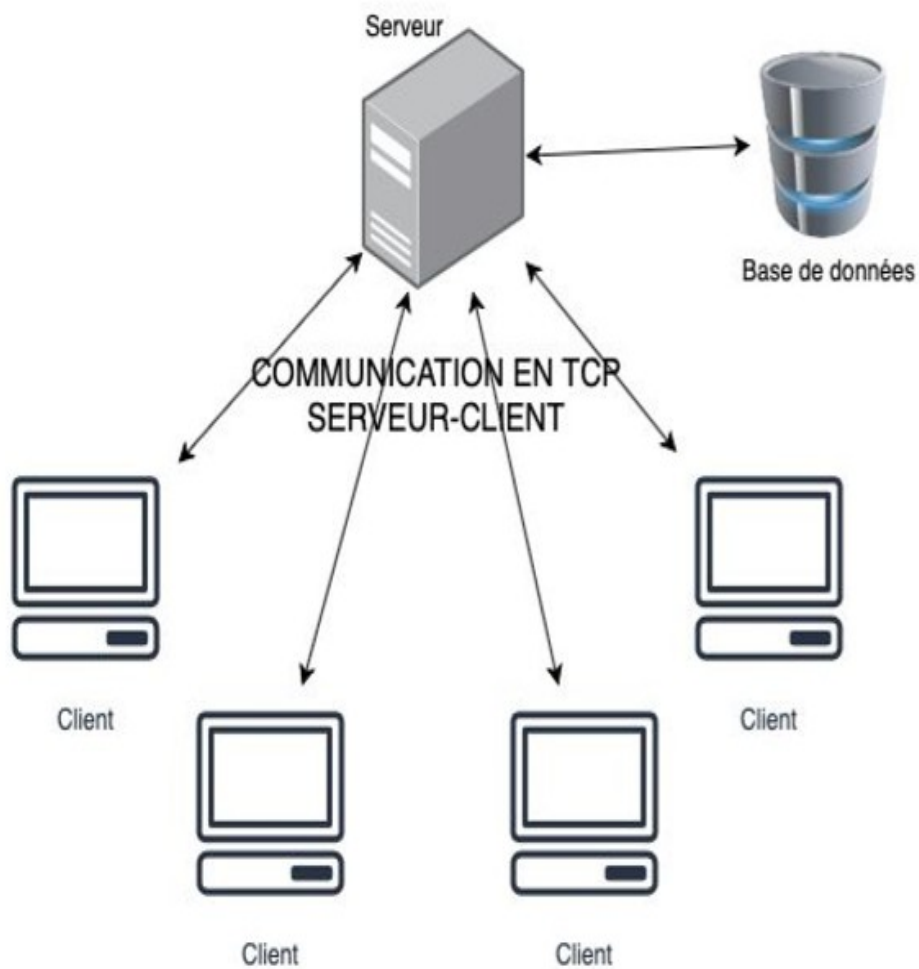


## GROUPE A

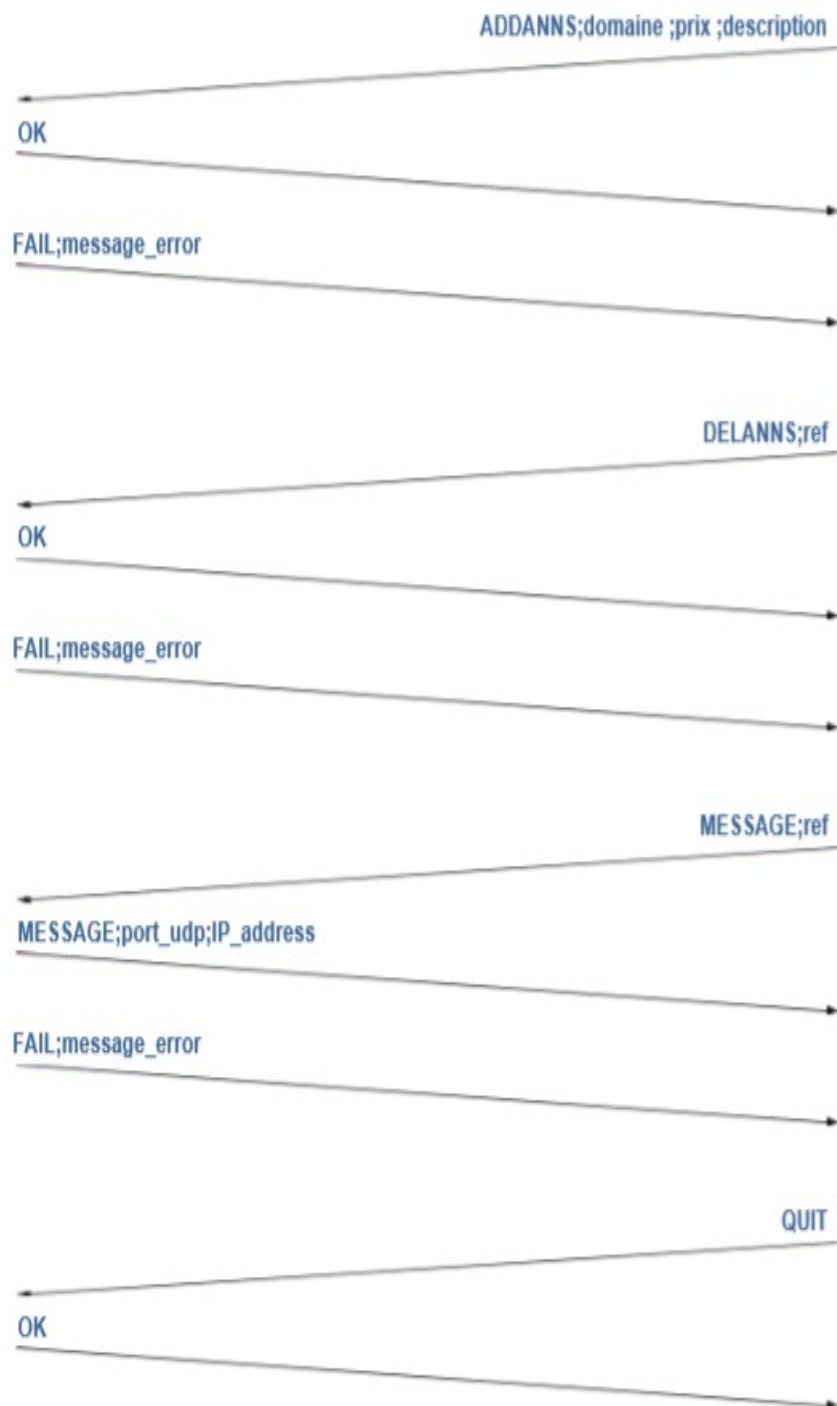
Dalya FURAJI / Nabil ZERZERI (Binôme )  
Oussama AOUESSAR / Lilya MELILA (Binôme 1)  
Ilyesse MEDJADI (Binôme )

## ARCHITECTURE



PROTOCOLE





Serveur / Client
<p><b>CONNECT</b>  Si le pseudo existe déjà l'utilisateur doit fournir le bon mot de passe.  Si le pseudo n'existe pas on crée un nouvel utilisateur.</p> <p><b>DISCONN</b>  Déconnecte l'utilisateur et lui enlève ses droits pour les commandes « MYANNS », « ADD », « DELETE »</p> <p><b>ALLANNS</b>  Envoie toutes les annonces au client qu'il soit connecté ou non  Annonce=domaine***description***ref***prix***pseudo</p> <p><b>MYANNS</b>  Envoie les annonces correspondant à l'utilisateur si il est connecté</p> <p><b>ANNONCE</b>  Envoie toutes les annonces dont le type est donné en argument au client qu'il soit connecté ou non</p> <p><b>ADDANNS;domaine ;prix ;description</b>  Ajoute une annonce si l'utilisateur est connecté</p> <p><b>MESSAGE</b>  Demande le port_udp et l'address IP de l'utilisateur dont l'annonce nous intéresse</p> <p><b>DELANNS;ref</b>  Supprime l'annonce de référence ref si l'utilisateur est connecté et que l'annonce est la sienne</p>

La connexion Serveur - Client se fait en TCP. Chaque Serveur respecte les commandes données ci-dessus.

Pour chaque nouvelle connexion, l'utilisateur doit fournir son adresse IP et un port udp qui servira à la communication entre Client.

Gestion des sockets TCP avec le système SSL à l'aide de la création préalable de certificat avec keytool.

### Peer to Peer

**WRITETO;pseudo;portUDP;IP\_address;message** *(Commande en interne)*

Envoie un message avec le nom d'utilisateur courant et le port udp correspondant. Le client va stocker le message.

**externe au protocole**

**READONE**

Lit un seul message et propose de répondre, en fonction de la réponse il va envoyer une réponse ou non puis supprimer ce message de la liste

**READALL**

Lit tous les messages non lu sans les supprimer)

Le peer to peer a été codé en UDP, pour lancer une communication avec un autre utilisateur, le Client envoie d'abord une requête MESSAGE;ref avec ref correspondant à une annonce existante. Le Serveur renvoie l'adresse IP et le port UDP correspondant au Client possédant l'annonce.

La communication entre Client s'effectue par le WRITETO;pseudo;portUDP;IP\_address;message.