David ANATON

CORBA Messenger

Manuel développeur



# Table des matières

[1. Table des matières 2](#_Toc470289835)

[2. Historique des modifications 2](#_Toc470289836)

[3. Introduction 3](#_Toc470289837)

[4. Travail effectué 3](#_Toc470289838)

[4.1. Server Side 3](#_Toc470289839)

[4.1.1. Messenger.idl 3](#_Toc470289840)

[4.1.2. Dossier MessengerApp 3](#_Toc470289841)

[4.1.3. MessengerImpl.java 3](#_Toc470289842)

[4.1.4. StartServer.java 3](#_Toc470289843)

[4.2. Client Side 3](#_Toc470289844)

[4.2.1. Dossier MessengerApp 3](#_Toc470289845)

[4.2.2. StartClient 3](#_Toc470289846)

[5. Améliorations envisagées 4](#_Toc470289847)

[5.1. Interface graphique 4](#_Toc470289848)

[5.2. Possibilité de créer des chambres de discussion différentes 4](#_Toc470289849)

[5.3. Récupération des messages en temps réel 4](#_Toc470289850)

[5.3.1. Récupération à intervalles réguliers 4](#_Toc470289851)

[5.3.2. Récupération en temps réel 4](#_Toc470289852)

[6. Manuel Utilisateur 4](#_Toc470289853)

[6.1. ORBD 4](#_Toc470289854)

[6.2. Serveur 4](#_Toc470289855)

[6.1. Client 4](#_Toc470289856)

# Historique des modifications

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Name*** | ***Date (dd/mm/yy)*** | ***Reason For Changes*** | ***Version*** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Introduction

Ce manuel est là pour expliquer l’approche utilisée pour développer l’application Messenger permettant de mettre en réseau plusieurs clients pour que ces derniers puissent échanger des messages textuels.

# Travail effectué

## Server Side

Ayant choisi de travailler avec Corba, le développement a commencé avec la rédaction d’un fichier .idl.

Ce dernier spécifie l’ensemble des fonctions accessibles à travers le réseau. La compilation de ce dernier générera un ensemble de classes qui permettront aux clients d’appeler ces fonctions sur le serveur.

### Messenger.idl

Contient les prototypes des méthodes accessibles sur le serveur depuis le client.

Compilé en utilisant idlj -fall Messenger.idl

### Dossier MessengerApp

Celui-ci est généré automatiquement par compilation du fichier IDL.

### MessengerImpl.java

Implémentation des méthodes spécifiées dans le fichier IDL.

### StartServer.java

Se connecte à l’ORB et met en place un serveur qui attendra les connexions de clients sur un objet java de type MessengerImpl.

## Client Side

### Dossier MessengerApp

Celui-ci est généré automatiquement par compilation du fichier IDL dans le serveur. Il a été importé pour avoir accès aux différents objets de l’ORB.

### StartClient

Connexion à l’ORB. Mise en place d’une boucle qui demande les commandes à effectuer aux clients.

# Améliorations envisagées

## Interface graphique

## Possibilité de créer des chambres de discussion différentes

## Récupération des messages en temps réel

### Récupération à intervalles réguliers

Mise en place d’un thread chez chaque client qui lance la commande #messages toutes les 5 secondes.

### Récupération en temps réel

Chaque client devient un mini-serveur qui peut recevoir les messages au fur et à mesure que le serveur les lui envoie.

# Manuel Utilisateur

## ORBD

Choisir un port.

Aller en ligne de commande (Windows + R, puis taper « cmd »). Naviguer jusqu’au dossier du projet et lancer la commande start orbd - ORBInitialPort <numéro de port>

## Serveur

Naviguer ensuite dans le sous-projet du server et lancer le StartServer en lui fournissant les paramètres suivants -ORBInitialPort <numéro de port> -ORBInitialHost localhost

## Client

Naviguer dans le sous-projet du client et lancer le StartClient en lui passant les paramètres suivants -ORBInitialPort <numéro de port>-ORBInitialHost <addresse du serveur>

Le client est alors invité à entrer son nom, puis le nom de son correspondant. Il a ensuite accès à l’interface de communication.

Il peut alors entrer un texte à envoyer à son correspondant ou plusieurs commandes :

* #clients : Retourne la liste de tous les clients connectés
* #exit : Déconnecte son client de l’application
* #help : Affiche la liste des commandes disponibles
* #pseudo : Changer de pseudo
* #to : Changer de destinataire
* Chaine de caractères vide : télécharge la liste des messages adressés au client

KEEP IN TOUCH !