



ECOLE MAROCAINE DES
SCIENCES DE L'INGENIEUR
Membre de
HONORIS UNITED UNIVERSITIES

JUIN 2023

APPLICATION CLIENT- SERVEUR

RÉALISÉ PAR
ELYOUSFI Safaa

Intérêt du projet

- La mise en œuvre d'une Application Client-Serveur.

Objectifs

- Plusieurs clients peuvent se connecter à un Serveur au même temps.
- Un client peut envoyer un message à plusieurs clients.
- Un client peut envoyer un message à un client précis.

Etapes

1. Création d'un Projet Java Fx.

2. Création de deux fichiers FXML:

- Scene1.fxml => Authentification
- scene.fxml => Connection au Serveur

3. Création de trois classes Java:

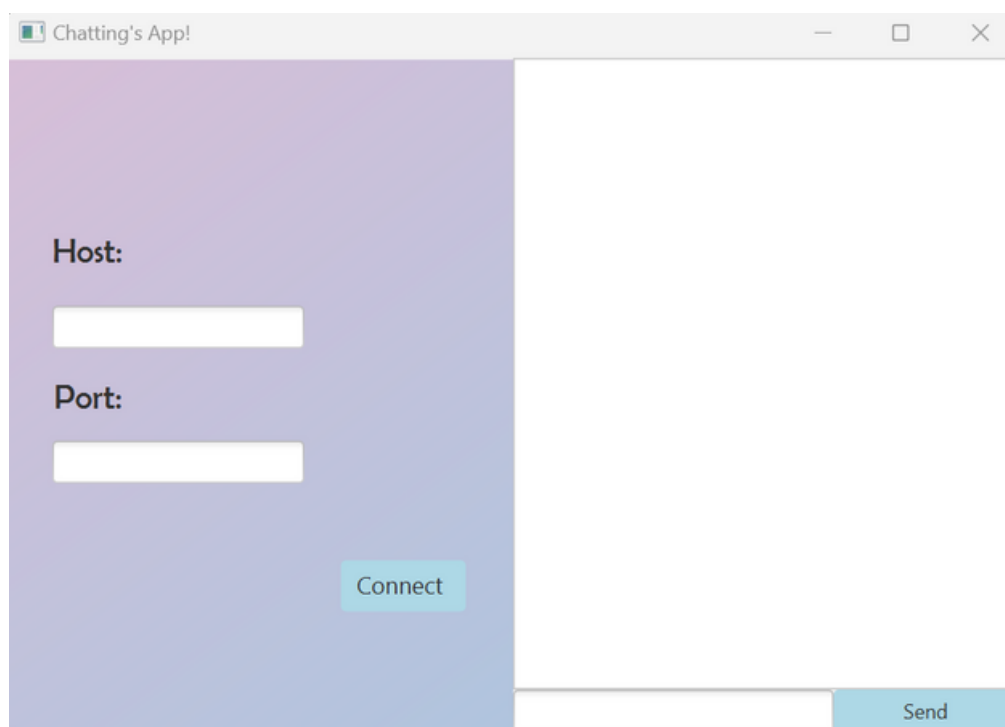
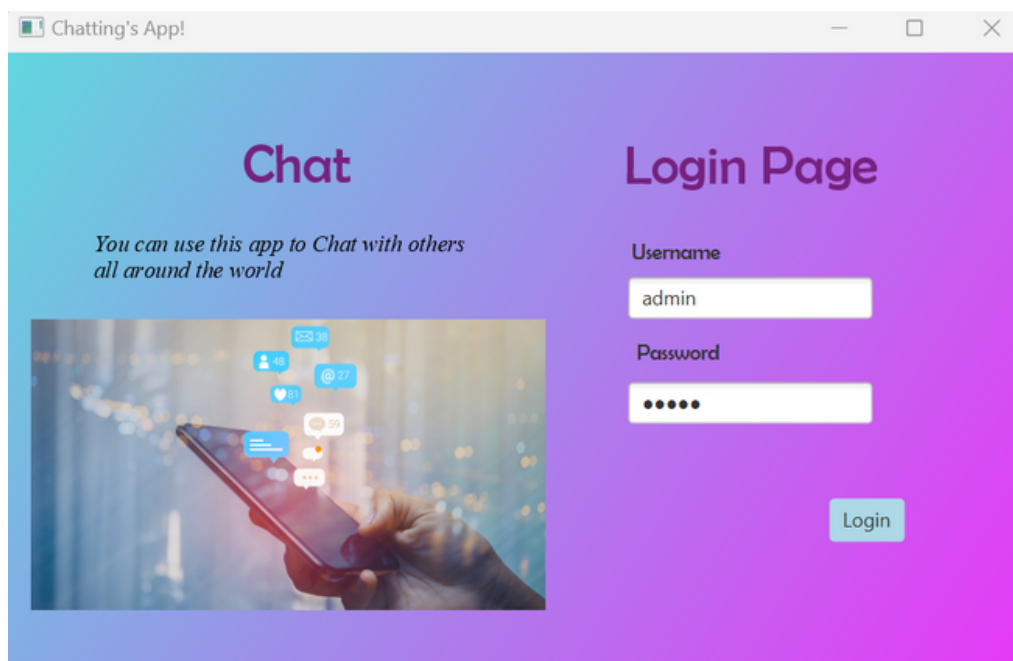
- ChatWithServer_SE:

Fonctionnalités:

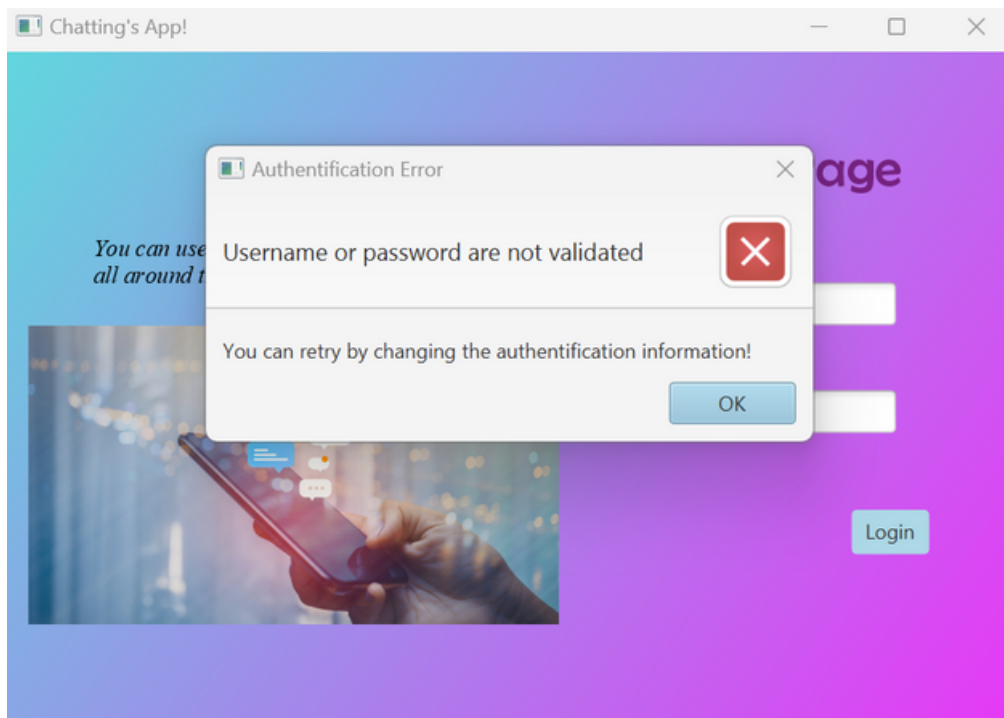
- Les clients se connectent avec le serveur.
- Le client peut envoyer des messages aux autres.
- Le client peut envoyer à un client précis.

- S1ControllerSE:

- Pour l'authentification => Si le Username == **admin** et le **Password** == **admin**, alors ils sont authentifiés=> Envoyé à une autre Page/Activité.

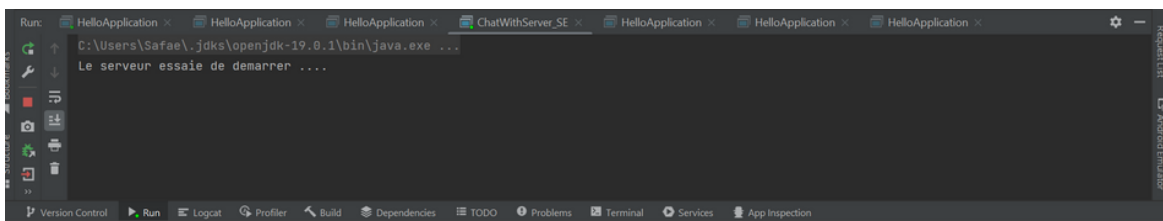


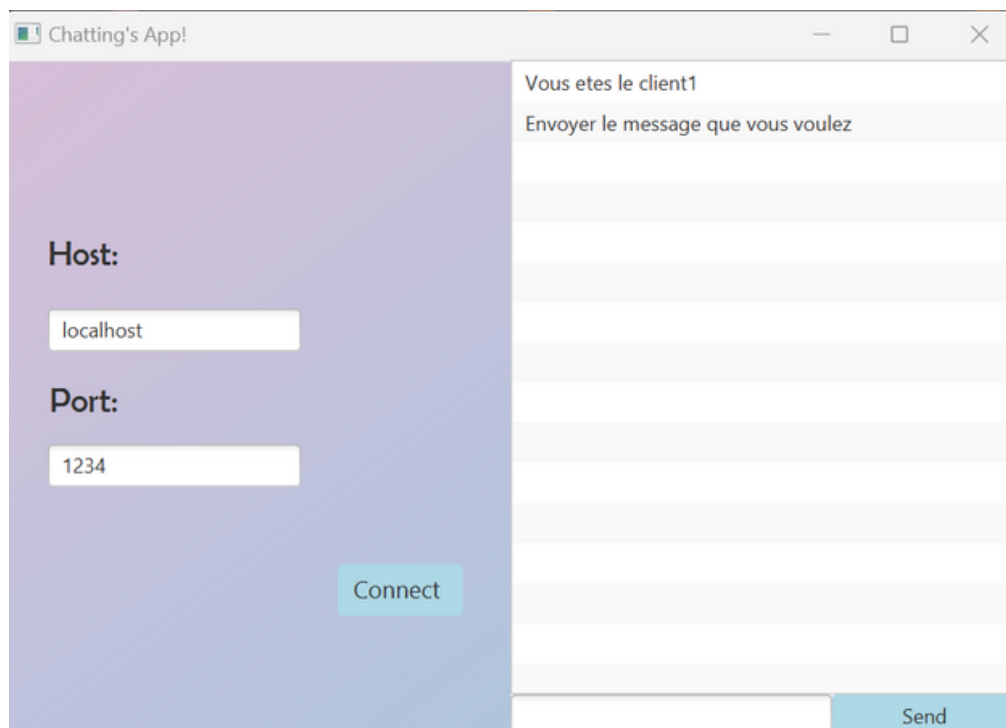
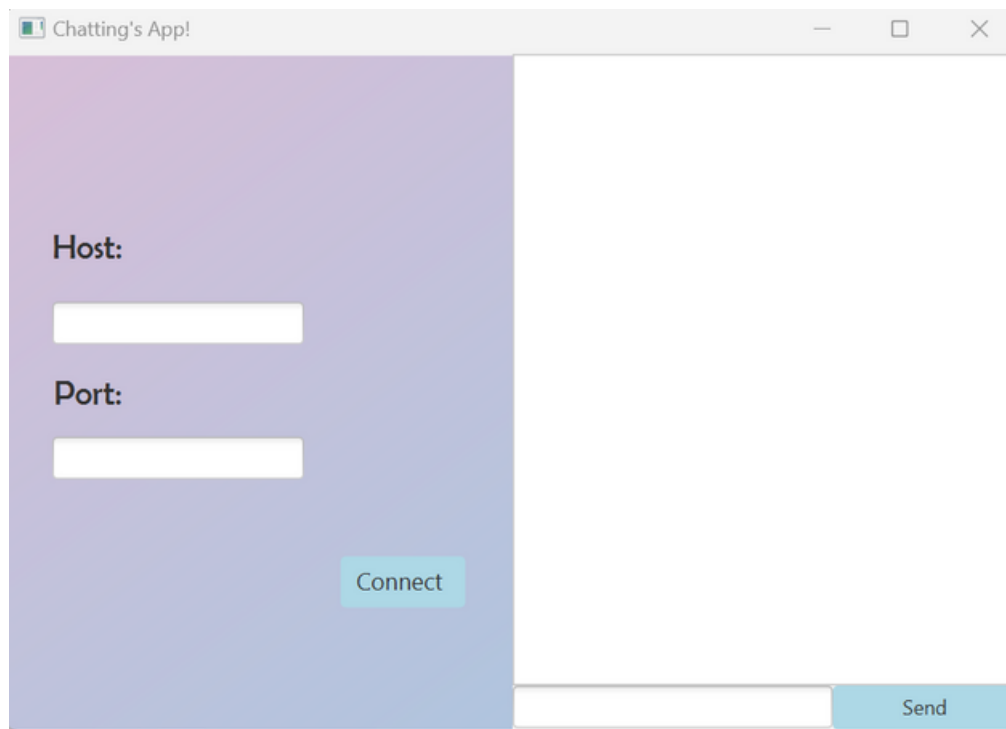
- Sinon il y'a une alerte.



- SControllerSE:

-Le client se connecte avec le serveur en utilisant le port **1234** => Il faut tout d'abord exécuter la Classe ChatWithServer_SE (démarrage du serveur).

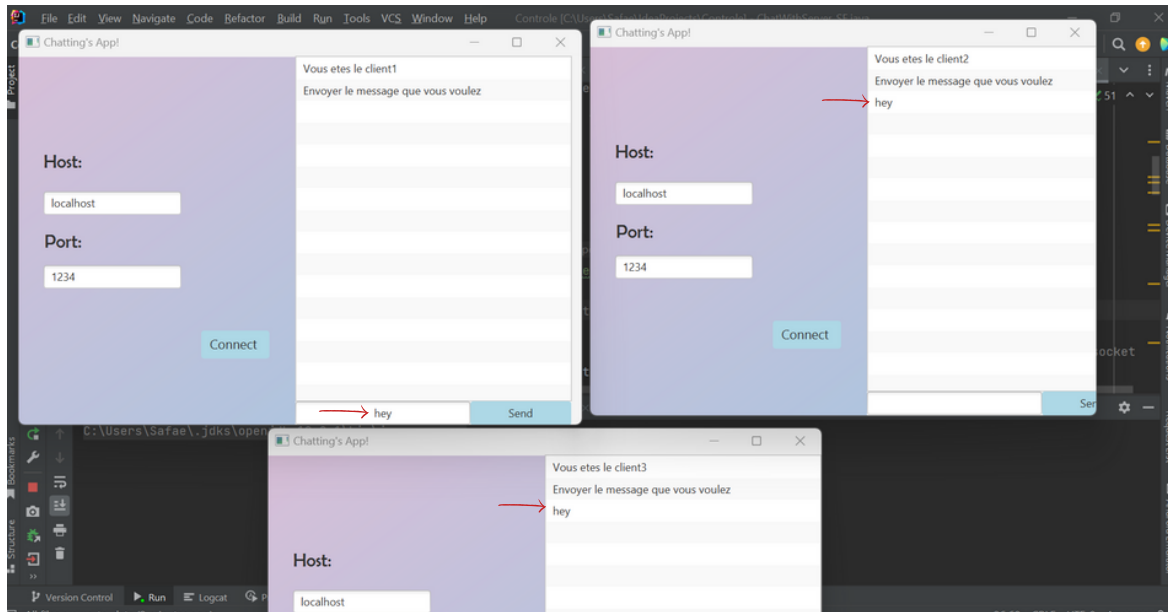




- Un message s'affiche indique que le client est connecté et un autre indiquant que le client peut envoyer un message

Deux cas :

- Le client envoie un message à tout le monde



- Le client envoie un message à un client précis => On remarque que seul le client 2 a eu le message.

