

Manuel d'utilisation

Lancement

Pour lancer l'application, il faut d'abord ouvrir 2 terminaux, ensuite lancer dans le 1er terminal le [fichier launchServeur](#). Ensuite sur le 2e terminal lancer le [fichier launchClient](#). Vous pouvez lancer autant de clients dans des terminaux que vous voulez.

Connexion

Quand un client lance un message **Connexion au serveur localhost sur le port 8080** qui signifie que le client se connecte au serveur. Entrer le nom d'utilisateur sous le message dédiés. Si le compte n'existe pas le serveur, va, vous proposez de le créer ; répondez avec O pour oui et N pour non.

Maintenant, que vous avez répondu O Bienvenue sur notre serveur !

Les différentes commandes

Maintenant, que vous êtes connectés, vous avez plusieurs fonctions possibles.

- **Envoyer un message**

Juste taper le texte et appuyer sur Enter, il sera affiché pour tous vos followers.

- **S'abonner à un autre utilisateur**

Avec la commande **/follow** afin de voir tout les messages envoyés part cet utilisateur.

- **Se desabonner d'un utilisateur**

Avec la commande **/unfollow** pour arreter de suivre un utilisateur et donc de ne plus voir ses messages.

- **Aimer un message**

Avec la commande **/like** quand on reçoit un message un id s'affiche. Avec on peut like le message avec cette commande

- **Ne plus aimer un message**

Avec la commande **/dislike**

- **Supprimer un de ses messages**

Avec la commande **/delete** pour supprimer son message.

Justification des choix techniques

Concernant la Gestion des données on a choisi d'utiliser un fichier JSON ainsi qu'un fichier [BDServeur](#) qui est modéliser avec le pattern Singleton afin de rendre cette base commune pour faciliter le stockage et l'accès au données.

Le serveur utilise un thread pour créer une authentification puis créer en thread une instance de ClientHandler une classe qui hérite de Runnable

Arthur Goudall Noam Doucet