

# BabyShark

---



BabyShark est un décodeur de paquets hexadécimaux, inspiré de Wireshark. Il peut lire des trames depuis un fichier `.txt` et en afficher le contenu dans une interface simple d'utilisation.

## Installation

---

Prérequis :

make  
Gtk+3

### Installation de Gtk+3 :

Nous allons utiliser le gestionnaire de paquets Home Brew pour installer Gtk+3.  
Dans un terminal, exécuter les commandes suivantes :

#### Installation de Home Brew :

```
/bin/bash -c "$(curl -fsSL  
https://raw.githubusercontent.com/Homebrew/install/master/install.sh)"
```

#### Installation de Gtk+3 :

```
brew install gtk+3
```

```
brew install adwaita-icon-theme
```

#### Lors de la désinstallation :

```
brew uninstall adwaita-icon-theme
```

```
brew uninstall gtk+3
```

```
/bin/bash -c "$(curl -fsSL  
https://raw.githubusercontent.com/Homebrew/install/master/uninstall.sh)"
```

Après avoir téléchargé le répertoire BabyShark ouvrir un terminal dans le répertoire BabyShark nouvellement créé.

Lancer la commande suivante dans le terminal :

```
make clean update && make
```

## Lancement

---

Ouvrir un terminal dans le répertoire BabyShark et lancer la commande suivante :

```
./BabyShark
```

## Utilisation

---

**Baby Shark** propose diverses fonctionnalités :

- Ouvrir le fichier à analyser avec l'icône "Open File".
- Fermer les trames analysées avec l'icône "Close File".
- Sauvegarder la vue arborescente dans un fichier .txt avec l'icône "Save File"
- Cliquer sur une trame dans le panneau supérieur fait apparaître les informations contenues dans la trame dans le panneau inférieur.
- Le menu "Options" affiche plusieurs fonctionnalités :
  - « Agrandir » - affiche la trame dans une nouvelle fenêtre et permet de surligner en temps réel les octets correspondants aux informations sélectionnées dans un second panneau.
  - « Sauvegarder » - sauvegarde uniquement la trame sélectionnée dans un fichier choisi.
- Il est possible de changer le thème de l'application **BabyShark** pour cela il faut ouvrir le fichier `BabyShark.c` et changer la ligne 6 :

```
#define STYLE "/style.css"
```

Par :

```
#define STYLE "/style_2.css"
```

Ensuite il faut recompiler avant de lancer BabyShark.