

DOCUMENTATION UTILISATEUR :

I. Mise en place du service

Dans un premier temps, si ce n'est pas fait, téléchargez-le .zip du projet à l'adresse :
<https://github.com/JuiceKo/SAE3.02>

Téléchargez aussi Python pour exécuter le programme :
<https://www.python.org/downloads/>

Une fois ceci fait, dézippez le projet dans un dossier.

Avant de pouvoir l'utiliser, il vous faudra télécharger la library psutil :
<https://pypi.org/project/psutil/#files>

Vous pouvez plus simplement appuyez sur la touche Windows -> chercher cmd -> l'exécuter -> écrire la commande :
« pip install psutil » pour l'avoir (nécessite d'avoir installé python).

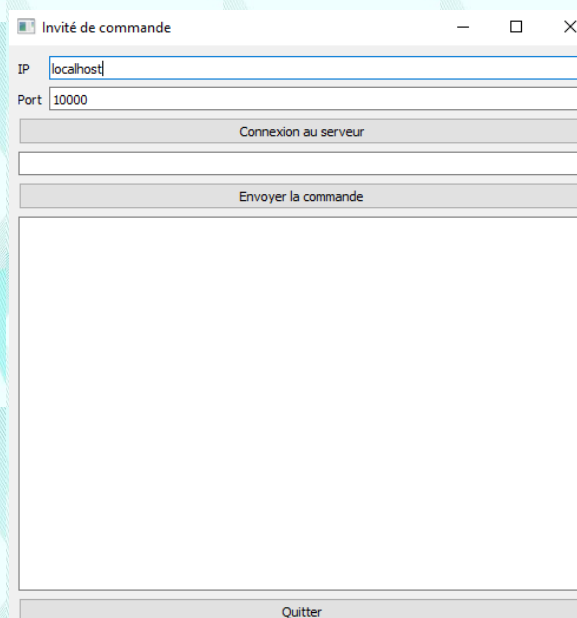
Maintenant pour lancer le programme, ouvrez un PowerShell :
Windows -> Powershell

Une fois dedans, naviguez jusqu'à l'emplacement de votre fichier avec la commande cd
Exemple : Mon fichier est dans c:/User/Documents -> je marque « cd .\Documents\

Maintenant que vous êtes à l'emplacement de votre fichier dézippé, faites :
python .\server.py
puis
python .\client.py

II. Utilisation du service

Si tout s'est bien passé vous arriverez ici :



The screenshot shows a Windows Command Prompt window titled 'Invité de commande'. Inside the window, there is a web-based interface for connecting to a server. It features two input fields: 'IP' with 'localhost' entered and 'Port' with '10000' entered. Below these fields are two buttons: 'Connexion au serveur' and 'Envoyer la commande'. At the bottom of the window is a 'Quitter' button. The interface is simple and functional, designed for testing the local server-client setup.

Une fois sur cette fenêtre, il suffit d'appuyer sur « Connexion au serveur » pour vous y connecter.

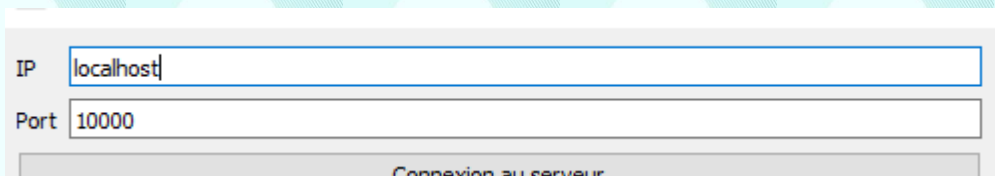
Il est pour l'instant impossible de modifier l'IP et le Port du serveur autrement que dans le fichier.

Une solution existe cependant : ouvrir le fichier server.py avec le bloc note et modifier ces lignes avec le ports et l'IP voulu :

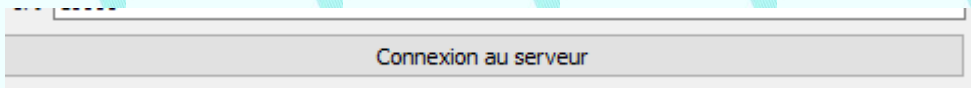
```
def Serveur():  
    host = "0.0.0.0"  
    port = 10000
```

Fichier server.py – Ligne 6,7,8

Une fois que vous connaissez l'adresse et le port de votre serveur, il suffit de les renseigner dans les champs prévu à cet effet :

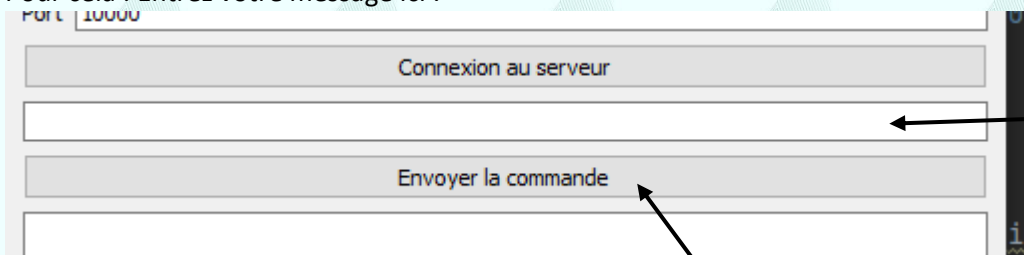


Et d'appuyer sur le bouton « Connexion au serveur » pour créer un lien avec le serveur.



Vous pouvez maintenant utiliser l'interface graphique

Pour cela : Entrez votre message ici :



Puis appuyez sur le bouton « Envoyer la commande » :

Et le résultat sera affiché en-dessous.

Pour fermer la fenêtre il suffit d'appuyer sur le bouton quitter en-dessous !

III. Utilisation du client

Vous pouvez donc envoyer des commandes au serveur.

Ces commandes sont : « **OS** » : demande l'OS et le type d'OS par exemple MacOS Darwin ou Linux Ubuntu 21.4 o
« **RAM** » : mémoire totale, mémoire utilisée et mémoire libre restante

- « **CPU** » : utilisation de la CPU
- « **IP** » : adresse IP
- « **Name** » : nom de la machine

Il est important de les écrire comme ci-dessous, avec les majuscules s'il y en a.

Il est également possible d'envoyer des commandes dans le shell du serveur.

La première chose à faire est de préciser le shell sous lequel vous voulez envoyer votre commande (selon l'OS).

Pour linux : Linux:

Pour windows : DOS:

Pour le powershell windows : Powershell:

Suivi de la commande que vous voulez exécuter.

EXEMPLE : Commande « ls » sous linux

➔ « Linux:ls »

Si vous ne savez pas le type de Shell ou l'OS voulu, vous pouvez simplement remplacer le début par « Shell : » ce qui enverra la commande dans tous les cas.

EXEMPLE : Commande « ls »

➔ Shell:ls

Merci d'avoir fait confiance à notre organisation.

Pour toute question contactez : **bastien.didierjean@uha.fr**