



tNETacle

Documentation Technique

(|€~



# Table des matières

<b>1</b>	<b>Client</b>	<b>3</b>
1.1	Utilité . . . . .	3
1.2	Language . . . . .	3
1.3	architecture . . . . .	3



# 1 Client

## 1.1 Utilité

Le client permet de faire la liaison entre le tNETacle-core et l'utilisateur. Il communiquera avec le tNETacle-core à l'aide d'une connexion réseau, comme le ferait deux tNETacle-core pour communiquer. Dans la suite du document, le client désignera le client graphique. Aucun client textuel officiel ne sera fourni.

## 1.2 Language

Le client est écrit en C++ afin de profiter de la rapidité du langage et de pouvoir avoir accès à la partie objet de celui-ci. Il ne demande pas d'avoir accès à des ressources bas niveau, contrairement au tNETacle-core. De plus, le tNETacle est écrit en C, nous utiliserons le C++ afin de rester dans une logique de programmation.

Nous utilisons la bibliothèque Qt pour la partie graphique. Elle est utilisable facilement sur tous les systèmes d'exploitations et est richement fournie en documentation.

## 1.3 architecture