

Prise en main de l'application

Ce document permet de comprendre le fonctionnement et les spécificités quant à l'utilisation de l'application.

Le point d'entrée de l'application se trouve à <http://172.26.82.23:8192/login>.

Page d'accueil

Cette page d'accueil est une page de connexion.

Il vous est possible de vous connecter en tant qu'administrateur pour accéder à l'[interface administrateur](#), ou en tant qu'[étudiant](#). Pour choisir son mode de connexion, il existe le bouton "Connexion Admin" ou "Connexion Étudiant" placé en bas de la page.

1. Connexion étudiante

Sur la connexion étudiante, vous pouvez vous connecter (onglet "LOGIN") si vous possédez déjà un compte; ou vous inscrire (onglet "REGISTER") pour s'enregistrer.

- Le LOGIN nécessite un identifiant et un mot de passe
- Le REGISTER demande un identifiant, mot de passe, nom et prénom. L'identifiant doit être sous la forme : "ECCCCCL" où "C" est un chiffre et "L" une lettre en majuscule (ex : E217856R, E223212H). Les autres champs sont libres mais obligatoires.

2. Connexion admin

Sur la connexion admin, un identifiant et mot de passe sont demandés. Par défaut, le couple login:password "admin:admin" fonctionne.

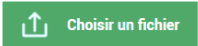
3. Système de "Token/Cookie"

Une fois votre mode de connexion choisi et complété, le bouton "Login" noir vous permet de vous connecter à l'interface choisie pour une durée de 20 minutes. Passé 20 minutes, la première action réalisée vous déconnectera et ne sera pas prise en compte, vous renvoyant sur la page d'accueil/connexion. Il faudra alors renouveler le cookie en vous reconnectant.

Interface administrateur

Cette interface est divisée en 6 onglets.

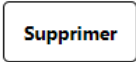
1. Déposer un défi

Vous pouvez déposer un défi en déposant son fichier de correction par ce bouton vous demandant de sélectionner un fichier . Ici, celui-ci doit contenir `"#!/bin/bash"`

Il faut de plus renseigner une date et heure de début et de fin pour le défi.

La date minimale possible est la date de fin du dernier défi en date (sauf si vous déposez le premier défi). Un défi ne peut pas être déposé à une date où un autre défi a déjà lieu.

Une fois les champs remplis, validez avec "déposer"

Un bouton  permet de supprimer le dernier défi enregistré sur le serveur.

2. Modifier un défi

Cet onglet permet de modifier les informations d'un défi (fichier de correction et dates).

Il est construit de la même manière que l'onglet Déposer, à la différence ici que vous pouvez sélectionner le défi à modifier grâce à la liste répertoriant les défis déjà présents par leur numéro.

Comme indiqué, il n'est pas nécessaire de choisir un fichier de correction si l'on souhaite changer uniquement la date de rendu.

3. Déposer des tests

Cet onglet permet de déposer des tests correspondant à un défi pour tester les script des étudiants.

Sélectionnez le défi par son numéro pour déposer une archive de test. Les formats d'archives acceptés sont .zip et .tar (tar est conseillé).

Comme indiqué, la structure de l'archive à son importance : l'archive doit contenir un fichier "config" et la liste des tests qui peuvent être des fichiers ou répertoires.

Enfin, déposez les tests avec "déposer". Un toast apparaîtra en haut à droite pour signaler si le dépôt s'est effectué correctement

4. Liste des défis

Dans cet onglet, vous verrez la liste des défis enregistrés dans la base de données jusqu'à maintenant. Un clic sur "Afficher les participants" permettra d'afficher la liste des étudiants ayant participé à ce défi avec leurs statistiques.

5. Statistiques

Cet onglet permet de fournir des statistiques sur les défis et les étudiants au fil du temps.

Le premier montre l'évolution de la participation et du taux de réussite au cours des défis.

Ensuite, vous pouvez sélectionner un défi précis pour y voir ses statistiques :

- un camembert montrant la proportion des participations à ce défi

- un histogramme représentant le nombre de tentatives totales (somme de tentatives de tous les étudiants).

6. Logs

Les logs sont les fichiers qui retransmettent toutes les activités observées sur le serveur. Vous pouvez ainsi les consulter ici, jour par jour, d'un simple clic.

7. Option complémentaires

Dans la fin de la page, quel que soit l'onglet choisi, il vous est possible de réaliser 3 actions complémentaires.

a. Envoyer un mail

Ce bouton enverra un mail à tous les étudiants leur indiquant leur réussite sur le défi actuel ainsi que la bonification qui en découle.

b. Changer ses identifiants de connexion

Si vous voulez ajouter un nouveau couple de login:password dans la base de données pour la connexion admin, vous pouvez le faire ici. Le précédent couple ne sera pas supprimé.

c. Changer la configuration d'envoi de mail

En plus de pouvoir modifier cette configuration directement dans le fichier mailConf.json, vous pouvez ici renseigner les champs pour le modifier. On retrouve :

- "fromMail" : *qui est l'adresse avec lequel on envoie les mails*
- "username" : *Le login universitaire utilisé pour s'authentifier*
- "password" : *Le mot de passe universitaire*
- "smtpHost" : "smtp.etu.univ-nantes.fr", *Le serveur de mails*
- "smtpPort" : "587" *Le port à utiliser pour le protocole smtp*

Pour vous déconnecter, le bouton "Logout" dans l'en-tête est fait pour ça. Il vous ramènera à la page d'accueil/connexion.

Interface étudiant

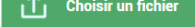
Cette interface permet à l'étudiant de déposer son script et de le tester. Il peut aussi avoir des informations à propos des défis en cours.

1. Informations affichées

On y retrouve le profil de l'étudiant, ainsi que des informations sur le défi actuel (s'il y en a un) et une fenêtre permettant de voir les derniers tweets du compte [@lutAsr](#) (ces tweets

étant les énoncés des défis à réaliser). De plus, il peut se rendre compte de son avancée par rapport aux autres étudiants avec l'onglet classement.

2. Dépôt de fichier

L'étudiant peut donc déposer son script avec le bouton . Ce script doit débuter par `#!/bin/bash` pour être upload, sinon il sera rejeté.

3. Test des fichier

Sous une représentation s'approchant d'un shell Linux, l'étudiant peut tester son script avec les tests préalablement fournis par l'admin dans [l'onglet prévu à cet effet](#). Après le dépôt du script, il suffit d'appuyer sur "Tester son script" pour lancer l'algorithme de test.

Le faux shell va alors afficher le résultat des exécutions suivant les jeux de test fournis par l'admin.

Si tous les tests sont passés, un message de réussite s'affiche.

Si des tests ne sont pas passés, le shell va alors afficher le premier test qui pose problème, afin que l'étudiant le résolve. Quand l'étudiant l'a résolu en déposant un nouveau script, il passera au prochain test.