

Voici quelques éléments de réponses à vos questions :

« Qu'entendez-vous par échange de fichiers via un serveur ? Le serveur sert-il d'espace de stockage de fichiers sur lequel des utilisateurs clients peuvent déposer, télécharger, supprimer des fichiers ? Un client envoie-t-il des messages/fichiers à un ou plusieurs autres clients connectés au serveur (ou disposant d'un compte sur le serveur) ? »

Le serveur sert exclusivement de passerelle entre les utilisateurs. Les messages ou fichiers transitent par lui en étant déjà cryptés. Une fois, un utilisateur connecté au serveur, il possède un identifiant (numéro + nom).

Chaque utilisateur peut demander à envoyer un fichier à un autre utilisateur connecté via une liste d'utilisateurs actifs. Une fois une cible sélectionnée, le serveur demande la confirmation de l'autorisation de transfert à l'utilisateur receveur. Une fois confirmée, le serveur envoie la même clé à chaque utilisateur. L'expéditeur crypte le fichier ou message puis le transfère au serveur qui le renvoie immédiatement au receveur (passage en ram uniquement). Le receveur décrypte et stocke le fichier sur son disque dur dans le dossier fichier_recu du programme.

« Qu'entendez-vous par "l'accès au service nécessite un mot de passe standard" ? Ce mot de passe sera-t-il le même pour tous les clients ? Les clients doivent-ils être préalablement enregistrés pour pouvoir utiliser le service ? »

Une procédure de création de compte n'est pas envisagée pour l'instant, il s'agit de permettre à n'importe qui connaissant un mot de passe de pouvoir échanger librement avec d'autres personnes. Il y aura donc un mot de passe identique pour tous les utilisateurs et pas d'enregistrement de prévu dans un premier temps.

« Comme vous pouvez le voir à travers les quelques questions ci-dessus, pour que je puisse me faire une idée précise sur votre sujet, Il faudrait que vous donniez la liste exhaustive des fonctionnalités du logiciel que vous allez développer (point de vue utilisateur). »

Voici une liste des actions que nous envisageons possibles par l'utilisateur :

- Se connecter au serveur
- Afficher la liste des utilisateurs connectés et leurs identifiants
- Envoyer un message à un utilisateur connecté
- Envoyer un fichier présent dans le dossier racine du programme à un utilisateur
- Voir la liste des fichiers reçus
- Voir l'historique des messages reçus
- Se déconnecter

En espérant que ces réponses vous permettent de mieux appréhender notre sujet. Nous restons à votre disposition si vous avez des questions supplémentaires.