

28/12/2023

Documentation Client

FAST CHAT



Thibaut COSENZA RT222
FAST CHAT



Sommaire :

| | |
|---|---|
| 1. Présentation du Client..... | 1 |
| 2. Première Inscription / Connexion du client | 1 |
| a) Vous êtes un nouvel utilisateur sans compte existant | 2 |
| b) Vous êtes déjà enregistré en tant qu'utilisateur existant..... | 2 |
| 3. Utilisation et découverte du client..... | 3 |
| c) Découverte des différents widgets | 3 |
| d) Envoi de messages..... | 4 |
| e) Changement de salons..... | 4 |
| f) Arrêt du serveur inopiné..... | 5 |
| g) Fermeture de l'application Fast Chat | 5 |
| 4. Conclusion | 6 |
| 5. Tables des illustrations | 6 |



1. Présentation du Client

Le client Fast Chat, est configuré pour se connecter à une base de données pour l'authentification, et principalement pour envoyer des messages à d'autres clients et discuter sur différents canaux de discussions. Comme le serveur, celui-ci se connecte également à une **base de données (uniquement pour l'authentification)** dont les informations principales sont les suivantes :

- **Host (Hôte)** : localhost
- **Utilisateur** : serv302
- **Mot de passe** : serv2024
- **Base de données** : sae302

Assurez-vous d'avoir bien suivi la documentation : « **Installation du Client – Fast Chat** » pour configurer correctement cette base de données, et l'installation du client en lui-même. Le client utilise aussi un port pour la communication avec le serveur qui lui est propre et qui est le **port numéro : 9000**. Assurez-vous que ce port est libre sur votre système.

2. Première Inscription / Connexion du client

Pour lancer votre client, faites la commande : **python Client.py** (depuis un terminal ou invite de commandes, en étant dans le bon répertoire de l'application).

À la première connexion sur votre client, si vous avez bien suivi les étapes d'installations, vous arriverez sur cette interface graphique :

Figure 1 : Fenêtre d'accueil pour tous les utilisateurs

Cette fenêtre est une **fenêtre d'accueil** pour tous les utilisateurs. Avant d'aller plus loin, il faut d'abord définir **l'adresse IP du serveur** auquel on veut **se connecter**. Pour ce faire, rentrer dans le champ texte, **l'adresse IP du serveur** sur lequel est **installé la base de données**, et le **fichier du serveur**.

Après cela, **cliquer sur le bouton** : « **Définir l'adresse IP du serveur** », cela définira donc l'adresse IP du serveur sur lequel on veut **se connecter**.



a) Vous êtes un nouvel utilisateur sans compte existant

Si vous êtes un **nouvel utilisateur sans compte existant**, cliquer sur le **bouton** : « **Inscription** » de la fenêtre d'accueil. Cela vous ramène donc vers une nouvelle fenêtre **d'enregistrement** de compte utilisateur :

Figure 2 : Fenêtre d'enregistrement d'un nouvel utilisateur

Vous pouvez donc, dans cette nouvelle fenêtre, créer votre nouveau compte utilisateur en **tapant** votre Nom (Pseudonyme) dans le premier **champ texte**, et votre mot de passe dans le **deuxième champ texte**.

Attention ! Le mot de passe apparaît « haché » (*non-visible*), faites attention de bien écrire votre mot de passe dans la zone de texte !

(un message apparaît si un utilisateur portant le même nom d'utilisateur que celui tapé dans le champ texte existe déjà)

Cliquez ensuite sur le bouton « **Inscription** », votre Inscription est réussie ! Vous êtes ramené à la fenêtre d'accueil.

Après cela, **suivez le point suivant de cette documentation : 2b**

b) Vous êtes déjà enregistré en tant qu'utilisateur existant

Si vous êtes un **utilisateur avec un compte existant**, cliquer sur le **bouton** : « **Connexion** » de la fenêtre d'accueil. Cela vous ramène donc vers une nouvelle fenêtre de **connexion** de compte utilisateur :



Figure 3 : Fenêtre de connexion à l'interface de messagerie

Vous pouvez donc, dans cette nouvelle fenêtre, vous **connecter** avec votre **identifiant** et **mot de passe** que vous avez défini dans la création de votre compte au point précédent.

Taper donc votre Nom (Pseudonyme) dans le premier **champ texte**, et votre mot de passe dans le **deuxième champ texte**.

Attention ! Le mot de passe apparaît « haché » (*non-visible*), faites attention de bien écrire votre mot de passe dans la zone de texte ! (*un message vous indique si le mot de passe saisi est incorrect*)

Cliquez ensuite sur le bouton « **Connexion** », votre connexion est réussie ! Vous êtes amené vers l'espace de messagerie.

Remarque : (À la prochaine reconnexion, il suffira simplement de définir à nouveau l'adresse IP du serveur (dans la fenêtre d'accueil), et de se connecter directement en passant par la fenêtre de connexion).

3. Utilisation et découverte du client

c) Découverte des différents widgets

Après les différentes étapes précédentes effectuées. Vous arrivez désormais sur l'interface graphique principale de votre application de messagerie :

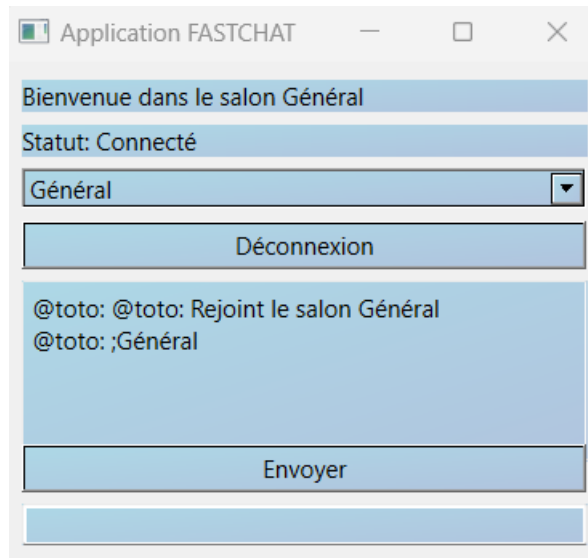


Figure 4 : Fenêtre principale de l'application de messagerie

La fenêtre du client se compose des éléments ci-contre :

- **Bienvenue dans le salon Général** => Texte qui permet d'indiquer dans quel salon le client se trouve actuellement (*Général, Blabla, Comptabilité*).
- **Statut : Connecté** => Texte changeant, permettant d'indiquer si l'utilisateur est « **Connecté** » ou « **Déconnecté** ».
- **QComboBox** => Liste, permettant de choisir les **différents canaux de discussions** disponibles.
- **Bouton « Déconnexion »** => Bouton permettant de **déconnecter** l'utilisateur actuel, et de le ramener sur la fenêtre d'accueil.
- **Fenêtre de visualisation des messages des clients** => Permet de voir les messages des différents clients.
- **Bouton « Envoyer »** => Bouton permettant d'envoyer le message écrit dans le champ texte.
- **Champ texte** => Champ texte permettant d'envoyer les messages tapés.

d) Envoi de messages

Pour commencer à envoyer des messages avec votre compte utilisateur (*marqué par @Nom_d'utilisateur*), rien de plus simple ! Marquer le message que vous voulez envoyer dans le champ texte, puis cliquez sur le bouton : « **Envoyez** ». Et voilà ! Votre message est vu par les autres clients connectés !

e) Changement de salons

Si vous souhaitez changer de salon, dérouler la **QComboBox**, et cliquer sur le salon souhaité :

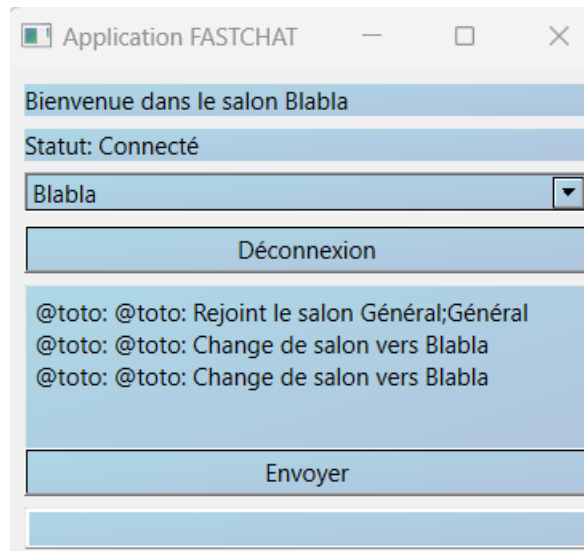


Figure 5 : Changement de salon

f) Arrêt du serveur inopiné

Si le serveur **s'arrête inopinément**, un message est **envoyé à tous les clients** :

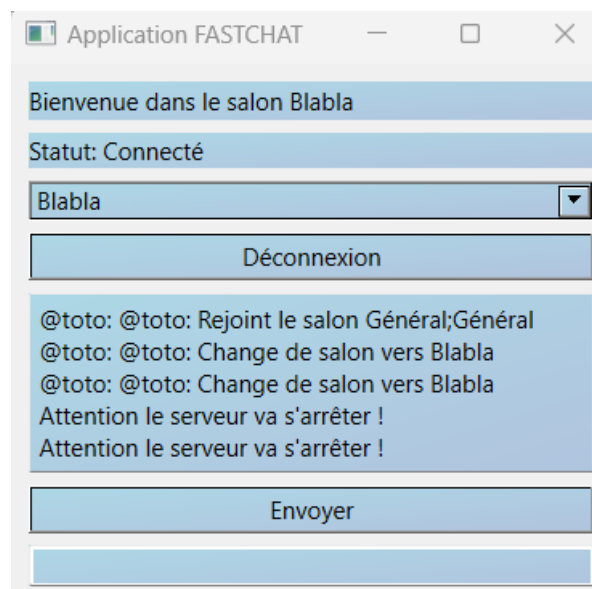


Figure 6 : Arrêt du serveur inopiné

g) Fermeture de l'application Fast Chat

Si vous souhaitez vous **déconnecter**, ou **fermer l'application**, cliquez alors sur le bouton « **Déconnexion** », puis fermez la **fenêtre** en cliquant sur la croix en haut à droite de la fenêtre.



4. Conclusion

Le client vous permet donc de vous authentifier avec un compte utilisateur pour envoyer des messages à d'autres clients et discuter sur différents canaux de discussions. Après avoir suivi les différentes étapes des documentations précédentes et de celle-ci, vous être désormais prêt à utiliser votre application de chat rapide et robuste !

Nous espérons que cette documentation aura été utile et qu'elle vous aura fourni toutes les informations nécessaires. Si vous avez des questions ou des demandes supplémentaires, consultez les autres documentations ou n'hésitez pas à contacter notre SAV à l'adresse-mail suivante :

thibaut.cosenza@uha.fr, une personne vous répondra dans les meilleurs délais.

Merci d'utiliser Fast Chat et à bientôt !

5. Tables des illustrations

| | |
|---|----------|
| Figure 1 : Fenêtre d'accueil pour tous les utilisateurs | 1 |
| Figure 2 : Fenêtre d'enregistrement d'un nouvel utilisateur | 2 |
| Figure 3 : Fenêtre de connexion à l'interface de messagerie | 3 |
| Figure 4 : Fenêtre principale de l'application de messagerie | 4 |
| Figure 5 : Changement de salon..... | 5 |
| Figure 6 : Arrêt du serveur inopiné | 5 |