**Procédures de tests et de validation**

1. **Authentification et gestion des logins**

Lors du lancement de l’application, la page d’authentification s’affiche. Après avoir crée le couple login/mot de passe, nous avons essayé de nous connecter avec sur différents ordinateurs. Nous arrivons toujours à nous authentifier. Cet objectif est validé.

1. **Utilisateurs déconnectés et connectés**

Afin de visualiser si une personne est connectée, on lance une instance de l’application sur un ordinateur. Ensuite, on lance une autre instance sur un autre ordinateur (ce dernier peut faire partie ou non du même réseau que le premier ordinateur). Sur la page des personnes connectées, on peut lire le pseudonyme de l’utilisateur qui est connecté. Lorsque ce collègue vient à se déconnecter, son pseudonyme est supprimé de votre liste des utilisateurs connectés. Cet objectif est ainsi rempli.

1. **Transfert de messages et de fichiers**

L’envoie et la réception de messages est l’un des critères fondamentaux de notre application. C’est une des dernières fonctions que nous avons développées avant la mise en place du servlet. Pour vérifier son bon fonctionnement, nous envoyons un message ou un fichier à un autre utilisateur de l’application. Il suffit à ce dernier de le lire ou de l’ouvrir. Même si la taille maximale des fichiers (et des messages) est de 4 Go nous considérons cet objectif rempli lui aussi.

1. **Historique des messages**
2. **Servlet**
3. **Déploiement sur différents systèmes d’exploitation**

Tout au long du développement, nous avons principalement codé et testé sous l’environnement Windows. Nous avons testé Chat’App sous Linux et l’application fonctionne correctement. Cependant, n’ayant pas d’ordinateur supportant le système d’exploitation MAC, nous n’avons pas pu vérifier son efficacité.

**Notes et futures améliorations**

1. **Interface graphique (GUI)**

L’interface graphique a été développé sous JavaSwing, elle n’est donc pas très esthétique. Pour améliorer cet aspect visuel nous aurions pu utiliser…………….. . Chat’App aurait ressembler plus à des applications de chat conventionnelles tels que Messenger.

1. **Authentification d’un utilisateur**

Pour se connecter à la base de données, nous avons choisi d’utiliser le système d’authentification courant : login/mot de passe. Cependant, nous n’avons pas envisagé dans notre implémentation que l’utilisateur oublie son login ou son mot de passe. Une amélioration serait de permettre à l’utilisateur de récupérer son login ou mot de passe perdu.

1. **Sécurité**