

Tuit'o

LAST COMMIT

DECEMBER 2023

REPO SIZE

273 KB

JAVA

98.4%

LANGUAGES

2

CONTRIBUTORS

1



Table des matières

- [Description du projet](#)
- [Membres du groupe](#)
- [Les fonctionnalités](#)
- [Les technologies utilisées](#)
- [Installation](#)
- [Utilisation](#)
- [Manuel Utilisateur](#)
- [Justification des choix techniques](#)
- [Diagramme de classe](#)



Description du projet

Ce projet est un projet de groupe réalisé dans le cadre de notre deuxième année de BUT Informatique. Il a pour but de nous faire découvrir le monde de l'entreprise et de nous faire travailler en groupe sur un projet concret. Ce projet porte plus précisément sur la création d'une application client-serveur recréant un réseau social qui s'appellera **Tuit'o**.



Membres du groupe



YANNIS BARACHE



IBRAHIMA BARRY



Les technologies utilisées

- **Java** (pour le serveur et le client)
- **JavaFX** (pour l'interface graphique)
- **Git** (pour la gestion du projet)



Installation

Pour installer le projet, il vous suffit de cloner le projet sur votre machine.

```
git clone https://github.com/Yannis-barache/SAE_Reseau_Systeme.git
```

Utilisation

Pour utiliser l'application, il vous suffit d'exécuter le fichier **lancement.sh** qui se trouve à la racine du projet avec la commande suivante.

```
./compil.sh
```

ensuite il vous suffit d'exécuter le fichier **Serveur.java** puis le fichier **Client.java**.

Manuel utilisateur

Pour poster un message

<message> : Permet de poster le message que l'utilisateur souhaite ce message sera mis dans le json et pourra être liké ou supprimé par la suite.

Pour interagir avec l'application

L'utilisateur peut utiliser le terminal pour interagir avec l'application. Il peut utiliser les commandes suivantes précédés par un **/** :

Pour supprimer un message

delete <id_message> : Permet de supprimer un message en indiquant le message que l'utilisateur souhaite supprimer.

Pour liker un message

like <id_message> : Permet de liker un tuit en indiquant l'id du message que l'utilisateur souhaite liker.

Pour suivre ou ne plus suivre un utilisateur

follow <nom_utilisateur> : Permet de suivre l'utilisateur passée en paramètre.

unfollow <nom_utilisateur> : Permet de ne plus suivre l'utilisateur passée en paramètre.

Pour quitter l'application

exit : Permet de quitter l'application.

Justification des choix techniques

Pourquoi Java ?

Nous avons choisi Java car c'est un langage que nous connaissons bien et qui est très utilisé dans le monde de l'entreprise. De plus, il est très utilisé pour la création d'application client-serveur. Dans l'optique de réaliser une interface graphique, nous aurions aussi pu utiliser JavaFX.

Pourquoi utiliser un json ?

Toutes les données de l'application sont stockées dans un fichier json. Le json est un format de fichier très utilisé donc très documenté. Il est aussi très facile à manipuler en Java avec l'utilisation de **org.json** qui est une librairie très connue et très utilisée.

Une autre solution aurait été d'utiliser une base de données mais nous avons préféré utiliser un fichier json car nous n'avons pas besoin de faire des requêtes complexes et nous n'avons pas besoin de faire des jointures.

Diagramme de classe

