Nom :BOUTICHE ABDERRAHIME ANIS Date :05/08/2018

Matricule :161631102094

Nom:DAHMANI AYMEN

RAPPORT PROJET LITTILE FACEBOOK

1-Introduction :

on a déja ajouter deux utilisateurs pour dérouler et tester

le "Littile facebook"

user1:test\_user

mot de passe:test

user2:test\_user2

mot de passe:test2

2-traitement côté serveur/ client:

les methodes de client envoi des requestes (demands) Sous forme des

entiers ou chaque un represent la methode ou operation que le client peut faire

depuis le serveur ,donc la class serveur faire touts les sasies d'information sure

l'inscription,les'publications..... direct .pour minimiser les transferts des données entre les deux classes.

les class utilité pour les transferts des donneés sont

-ObjectInputStream

-ObjectOutputStream

- PrintStream

-Les Scanners de forme Scanner(ss.getInputStream())

3- les méthodes utilisées :

3.1-Class serveur:

1-void inscrireeAbonné(Socket ss,Abonné abonné)

2-Abonné read\_info\_inscripition()

3-void supprimerAbonné(String username)

4-public boolean seConnecter(ServerSocket s1,Socket ss,ObjectInputStream 5-in,ObjectOutputStream out)

6-void affiche\_Mur(String username)

7-void affiche\_posts(String username)

8-void rechercher(String username)

9-public void épnigler(Post post)

10-public void réagir(String username,Reaction rect,int numéro\_auto)

11-public void rajouter\_commentaire(String username\_1,int numéro\_auto,String 12-username,StringBuilder commentaire)

13-public void partager(String username\_1,String username,int numéro\_auto)

14-void publier(String username,Post post)

15-Post read\_post()

16-void affiche\_notf(String username)

17-void affiche\_les\_invitations(String username)

18-void partager\_client()

19-public void deconnecter(String username)

20-void add\_client\_comment()

21-void envoyer\_client\_invitation()

22-void ajouter\_invitation(Invitation invi,String username\_2)

23-Reaction read\_reaction()

24-public static void add\_2\_users\_for\_testing(ServeurMiniFaceBook serveur)

25-private boolean si\_amie(String username,String username2)

26-public void reconnecter()

27-public void view\_mur()

28-public static void main(String[] args)

3.2-Class client:

1-boolean afficher\_page(Socket s,ObjectOutputStream out,ObjectInputStream in)

2-boolean affiche\_menu(Socket s,Scanner sc1)

3-public void connecter(Socket s,ObjectOutputStream out,ObjectInputStream in)

4-public void inscrire(Socket s)

5-public void partager(Socket s)

6-public void visualiser\_Mur(Socket s)

7-public void visualiser\_invi(Socket s)

8-public void visualiser\_notf(Socket s)

9-public void déconnecter(Socket s)

10-public void publier(Socket s)

11-pubic void envoyer\_invitation(Socket s)

12-public void ajouter\_commentaire(Socket s)

13-public void réagir(Socket s)

14-public void Visualiser\_mur\_de\_user()

14-public static void main(String Args[])

3.3-Class Post

1-les getteurs et les setteurs de tous les attributes

2-void afficher()

3-public void ajouteCommentaire(String username,StringBuilder commentaire)

3.4-Class Abonné

1-les getteurs et les setteurs de tous les attributes

2-public void add\_post(Post post)

3.5-Class Notification

1-les getteurs et les setteurs de tous les attributes

2-void affiche()

3.6-Class Notification

1-les getteurs et les setteurs de tous les attributes

2-void afficher()