

Damien Chesneau

ches.damien@gmail.com

Master M1 Informatique

Groupe 2

Apprenti - Nokia

Steeve Sivanantham

steeve.sivanantham@gmail.com

Master M1 Informatique

Groupe 2

Description du projet matou

Description du projet.

Pour ce projet, nous avons décidé faire une interface graphique afin que se soit plus simple pour gérer les évènements et les différentes connexions privées. Pour cette partie nous avons utilisé swing.

Le projet contient différents packages :

- `fr.upem.matou.client` : Qui permet de gérer tout ce qui a à voir avec le client.
- `fr.upem.matou.hmi` : Qui contient tout ce qui est nécessaire pour l'interface graphique.
- `fr.upem.matou.common` : Contient les classes qui sont communes au serveur et au client.
- `fr.upem.matou.server` : Qui contient tout ce qui est nécessaire pour faire tourner le serveur.
- `fr.upem.matou.server.reader` : Contient les readers pour l'utilisation de l'API asynchrone.

Le projet est lancé via la classe `Main` qui est dans le package `fr.upem.matou`.

Suite à ça, l'interface graphique se démarre et il y a la possibilité de créer un serveur en local et de se connecter à un serveur distant. Nous pouvons aussi lancer un serveur en local et se connecter sur notre propre instance. Une fois connecté à un serveur nous avons la possibilité de demander un chat privé avec un autre utilisateur. En cliquant sur le bouton de demande de chat privé, un pop-up s'ouvre et demande le pseudo de la personne distante. Il est alors possible d'inscrire le pseudo de cette personne et automatiquement, le client sera contacté via une pop-up et il répondra par oui ou non à la requête.

Dans le cas où il à valider la connexion privée, une interface s'ouvre et les deux personnes peuvent donc communiquer ensemble.

Les deux clients peuvent aussi cliquer sur le bouton "send file" qui leur permet de choisir un fichier sur leur disque et de le proposer au téléchargement à leur interlocuteur. Celui ci peut valider ou non l'échange.