**Organisation des fichiers du serveur python**

Le serveur de l’IHM à été séparé en plusieurs fichiers / dossiers

A la racine, on trouve les dossiers suivants :

* **bdd** pour base de donnée
* **server** pour les fichiers module serveur de python (api rest et web templating)
* **static** pour les fichiers utiles à l’interface web (images, dispositions, effets, commandes côté client …)
* **templates** pour les fichiers html (le corps et le squelette du texte)
* **server.py** le programme principal du serveur

# Le dossier server

Le dossier **server** est lui-même composé de deux sous-dossiers **: api** et **web** le premier reçoit et traite les URL rest (c’est dans celui-ci que les communications avec le lanceur s’effectuent) l’autre sert à générer les page web.

**NB :** Les pages html comportent parfois des utilisations de **jinja.** Cela permet d’utiliser des fonctions conditionnelles et des boucles voir même et surtout des appels à des images ou à des variables dès la mise en forme des pages. L’utilisation de jinja se détecte par la présence de caractères comme « **{{ xxx }}** » ou encore **{% xxx %}**

Dans le sous-dossier **api**, on trouve **apiJoueur, apiGardien, apiTools, apiParametres.**

**apiParametre** regroupetoutes les fonctions relatives aux paramètres de l’application (mode enfant, commande générales, mot de passe, status lanceur)

**apiTools** comporte les fonction outils, notamment celles permettant de checker des informations du lanceur (alarmes …)

# Le dossier static

Dans le dossier static pourront être retrouvés le css, les icônes, les logos, les bibliothèques diverses (bootstrap …) ainsi que les fichiers javascript.

**NB : On y trouvera également le fichier iflanceur dans programme.** Ce fichier est le fichier permettant d’atteindre la FIFO du programme monlanceur développépar Pierre Rigaill.

# Le dossier templates

Ce dossier regroupe les fichiers html.

Nous avons utilisé un squelette pour coder les éléments qui était commun à chaque pages (header, pop-ups …)

Chaque fichier html fait appel à son fichier javascript pour l’utilisation des fonctions rest.