

Read Me: Structure du code

Le projet a été codé en Python orienté objet, donc chaque trame, niveaux, trace etc. est son propre fichier contenant la classe et ses fonctions.

```
) tree -L 1
.
├── Ethernet.py
├── HTTP.py
├── IP.py
├── PrintedTracesFiles
├── RawData.py
├── TCP.py
├── Tools.py
├── Traffic.py
├── TrafficDisplay.py
├── Trame.py
├── __pycache__
├── discountwireshark.py
├── main.py
├── makefile
├── testASCIItoString.py
├── textFiles
├── writerTraffic.py
└── writerTrame.py

3 directories, 15 files
```

Comme on peut le voir au-dessus, le projet est composé de 3 dossiers et 15 fichiers. Il y a deux fichiers qui ne font rien dans l'exécution du projet : *discountwireshark.py* et *testASCIItoString.py*.

Comme le nom du deuxième peut l'indiquer, ces fichiers sont des tests qu'on a gardés comme trace du travail effectué.

De même, dans tous les fichiers, et surtout en *main.py*, au lieu d'effacer les tests et erreurs, on les a commenté afin de garder une trace.

Dans le dossier *textFiles* on peut trouver toutes les trames d'octets "bruts" qu'on a utilisé à un moment ou un autre dans notre projet.

Dans le dossier *PrintedTracesFiles* on retrouve les traces créées et écrites dans un fichier .txt à la fin de l'exécution du programme.