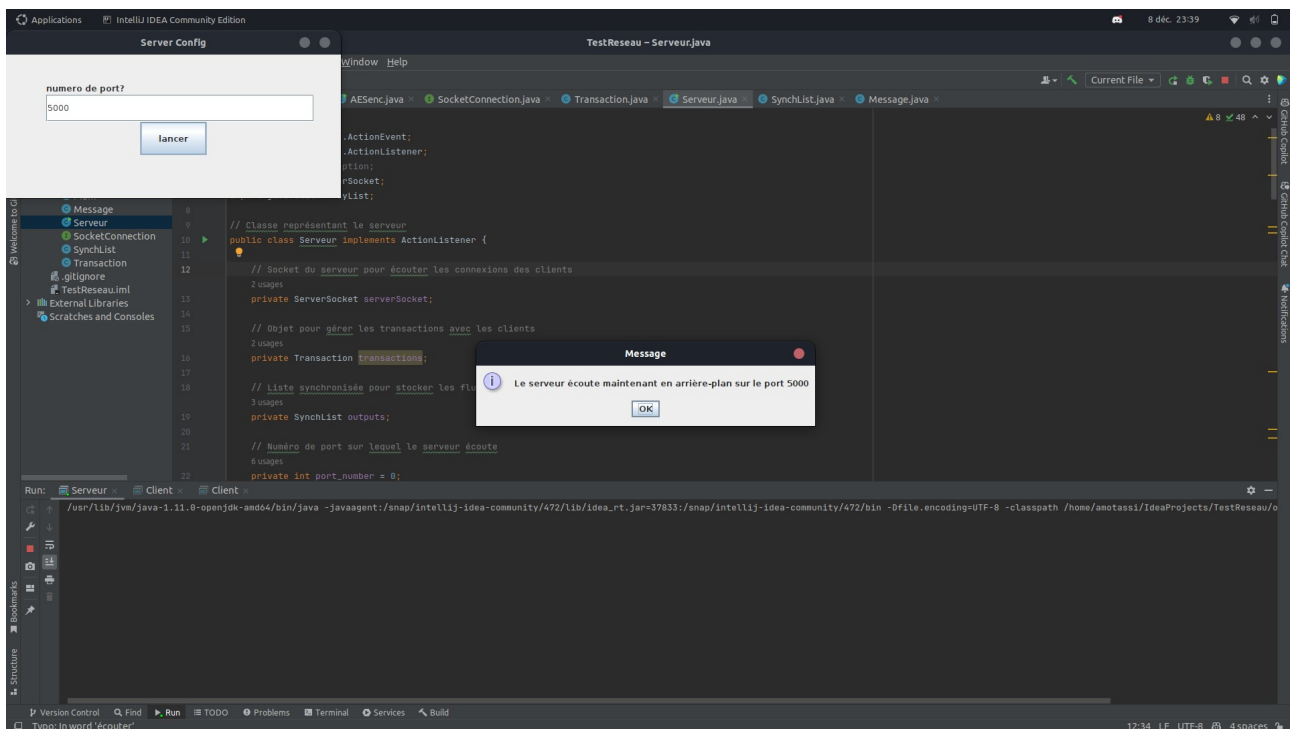


Manuel d'utilisation

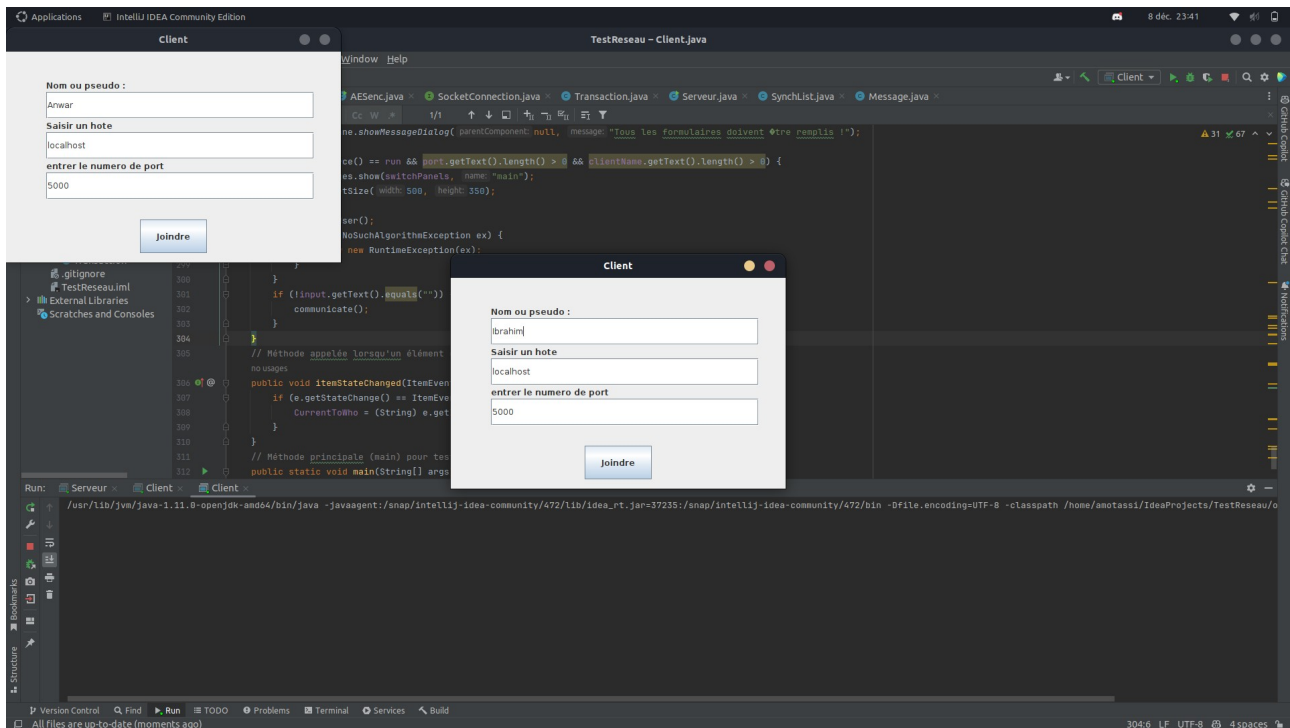
1ere étape :

La classe Serveur est initiée, et ensuite, on entre le numéro de port auquel on souhaite que les échanges aient lieu.



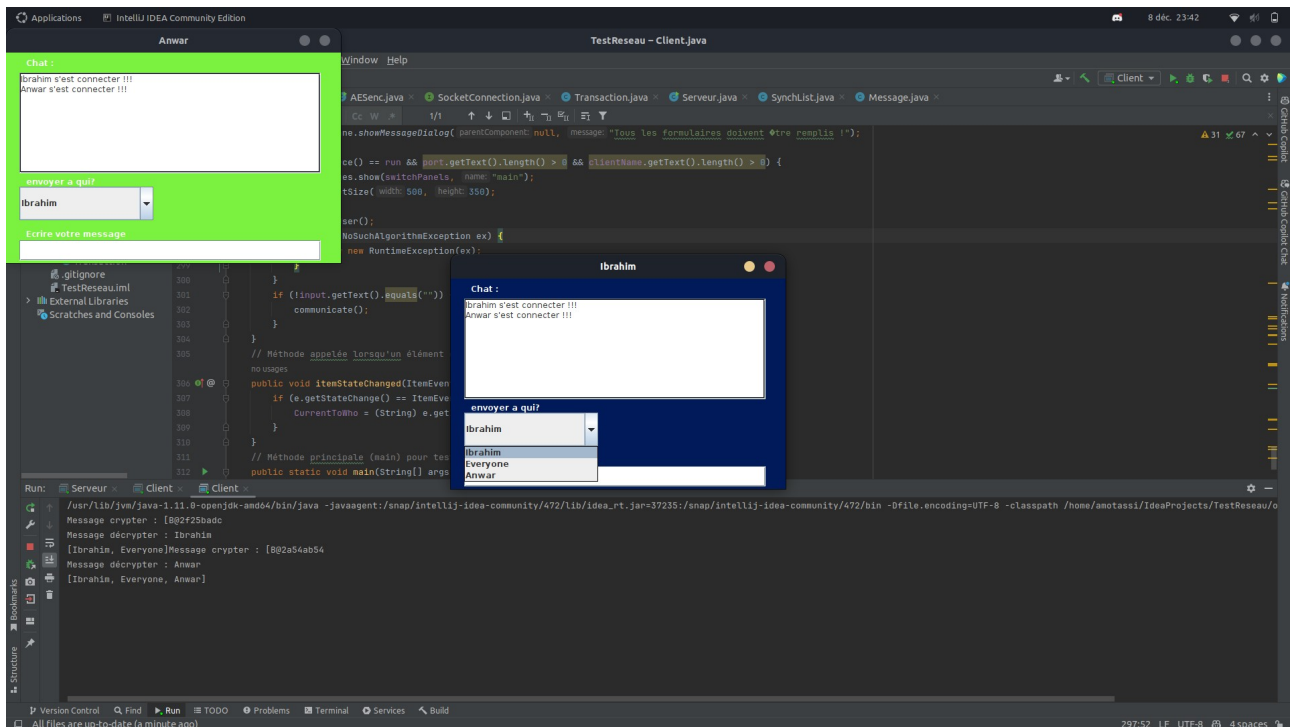
2eme etape :

La classe Client est démarrée, puis on entre les données de l'utilisateur (nom, pseudo), l'hôte, ainsi que le numéro de port saisi précédemment dans l'interface du serveur.



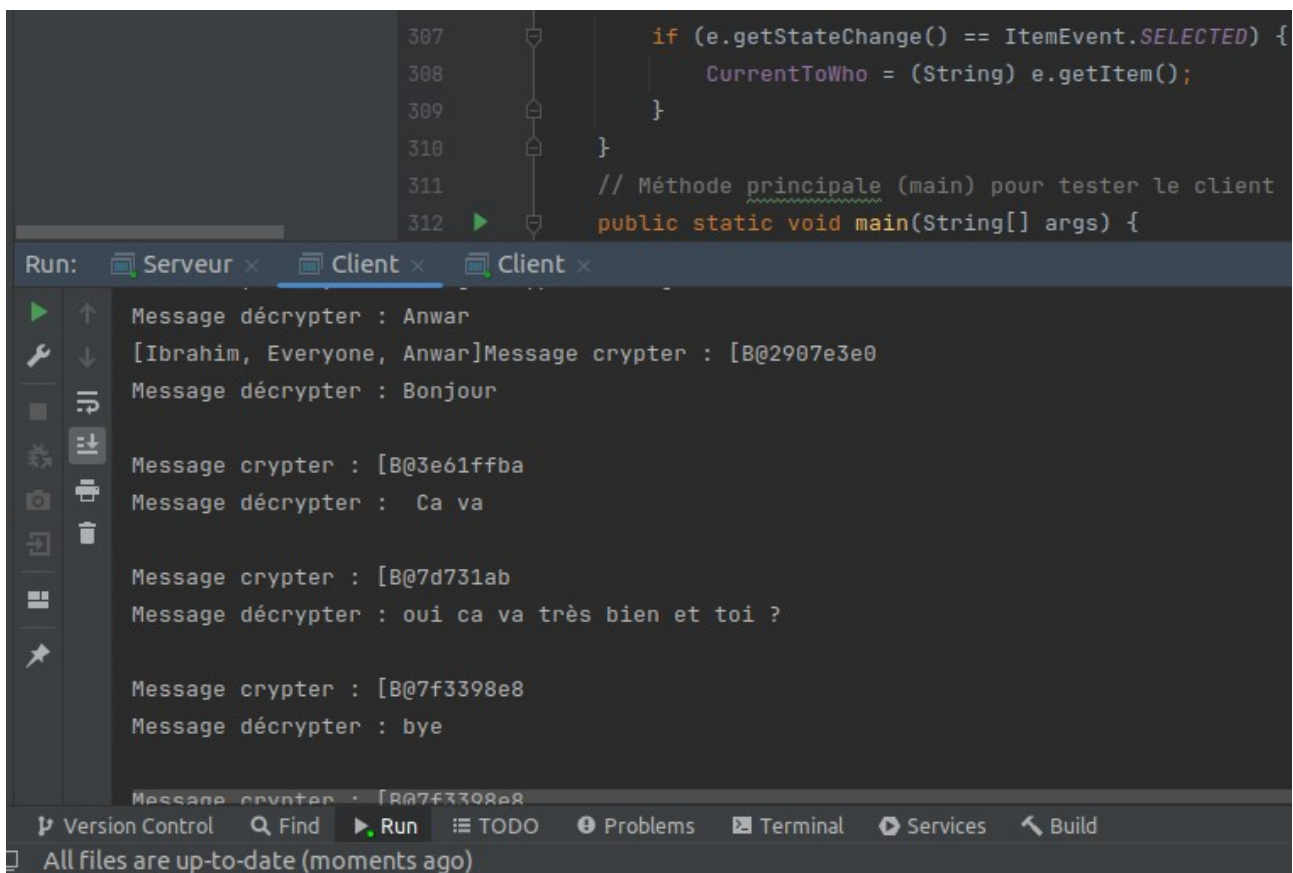
3eme etape :

Une fois que les clients sont connectés, on a la possibilité, à l'aide d'un menu déroulant, de choisir une personne à qui adresser le message, sinon l'envoyer à toutes les personnes présentes sur le serveur.



4eme etape :

Dans le terminal, on peut observer que les messages saisis par les utilisateurs sont cryptés et ensuite décryptés.



```
307         if (e.getStateChange() == ItemEvent.SELECTED) {
308             CurrentToWho = (String) e.getItem();
309         }
310     }
311     // Méthode principale (main) pour tester le client
312     public static void main(String[] args) {
```

Run: Serveur x Client x Client x

Message décrypter : Anwar
[Ibrahim, Everyone, Anwar]Message crypter : [B@2907e3e0
Message décrypter : Bonjour
Message crypter : [B@3e61ffba
Message décrypter : Ca va
Message crypter : [B@7d731ab
Message décrypter : oui ca va très bien et toi ?
Message crypter : [B@7f3398e8
Message décrypter : bye
Message crypter : [B@7f3398e8

Version Control Find Run TODO Problems Terminal Services Build
All files are up-to-date (moments ago)

Dernière etape :

Si l'utilisateur saisit le mot « bye », la fenêtre se ferme automatiquement ,