

Bienvenue sur la documentation du client,

Je vais vous expliquer d'abord les modules à installer pour faire fonctionner correctement le client, ensuite comment le client fonctionne, comment on l'utilise ainsi que son interface graphique.

Le programme à utiliser sera **client final.py** de mon repository github ([ici](#) si jamais vous ne l'avez pas déjà)

- Les modules :

Tout d'abord, il faut installer le module **PyQt5** qui nous permettra d'avoir une interface graphique, avec "**pip3 install pyqt5**", si pip est installé.

Puis **threading** si ce n'est pas déjà fait.

Pareil pour **socket** .

- Comment le client fonctionne :

Le client lancé, il fera apparaître directement son interface graphique avec lequel nous interagirons, nous pourrons alors saisir une adresse et un port, se connecter, écrire un message, l'envoyer, et recevoir le résultat dans une zone prévue à cet effet.

Le client se connecte au serveur en précisant l'adresse et le port. Il démarre alors un thread sur la réception des messages, si il n'y en a pas, la connexion sera impossible et le client ne pourra pas envoyer de message. Si la socket se ferme, la connexion se ferme et le client s'arrête et arrête le thread.

- Comment utiliser le client :

D'abord lancez le client après que le serveur soit en marche , une fenêtre s'ouvrira.

De droite à gauche, dans la zone avec écrit "insérez l'adresse", saisissez l'**adresse de connexion** qui est **127.0.0.1**, l'adresse de localhost (en marquant 0.0.0.0 ou localhost, la connexion fonctionne étant donné que c'est l'adresse par défaut de la machine pour établir une relation client-serveur), dans la zone "insérez le port" se connecter sur le **port 5108**, puis cliquez sur le **bouton connexion**.

À partir de maintenant, il est possible d'écrire et d'envoyer des messages, nous pourrons alors voir ces messages sur le serveur.

Pour envoyer un message, cliquez sur la **barre horizontale inférieure** de la fenêtre et tapez votre message, pour l'envoyer il est possible d'appuyer sur **entrer** ou cliquer sur le bouton **envoyer**.

Une fois le message envoyé, le résultat s'affichera sur la zone au-dessus de la zone de texte, ce qui s'affichera sera "commande non reconnue" si ce qui est tapé est autre chose qu'une commande reconnue.

Les commandes reconnues sont : - reset, disconnect et kill

Pour les commandes systèmes, seules les commandes : ram, cpu, hostname, ip, os sont reconnues.