

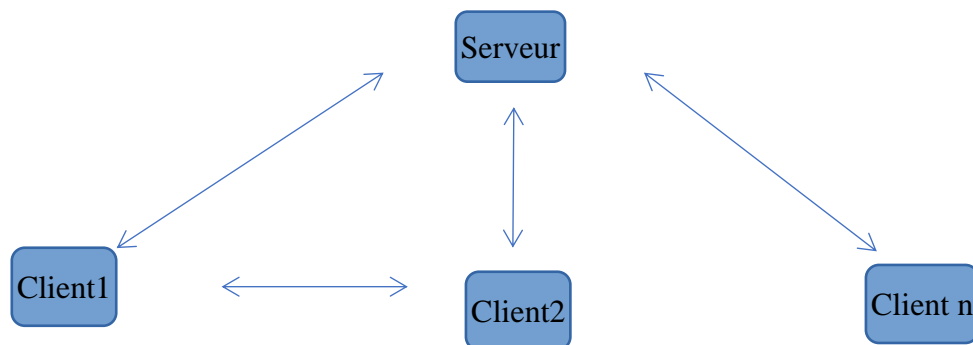
Rapport : Architecture et spécification

I. Utilisation du programme

Le schéma global de l'utilisation de notre programme est le suivant :

Les utilisateurs peuvent poster des annonces sur le serveur, celles-ci sont ensuite transmises aux utilisateurs connectés avec toutes les informations nécessaires pour pouvoir ensuite communiquer avec les autres clients. Une fois les annonces reçues par le client, celui-ci dispose de toutes les informations afin de communiquer directement avec les autres clients (sans passer par le serveur). Pour qu'un utilisateur puisse poster une annonce il doit « se logger » sur le serveur. Par contre un utilisateur qui souhaite simplement consulter les annonces n'a pas besoin d'être « loggé ».

II. Architecture & Protocole



Communication client/serveur : TCP

Communication client/client : UDP

Protocole

port serveur: 1027

port client (UDP):9876

Contenu des annonces : texte en format UTF-8

Pour la communication client/client, on limite la taille des messages échangés à 4096 octets.

Requêtes serveur

SIGNIN::login	commande pour s'identifier
SIGNOUT::login	commande pour se déconnecter
POST::titre::annonce	commande pour poster une annonce
GET	commande pour obtenir la liste des annonces des utilisateurs connectés
DELETEP::idpost::login	commande pour supprimer l'annonce idPost

Nota Bene: caractères spéciaux interdits «::» Login / Pass

Réponses serveur

OK::codeSuccès::[réponse]	Opération réussie
---------------------------	-------------------

KO::codeErreur

Opération échouée

Code Succès

0 : sans retour

1 : avec retour

Code Erreur

1 : Erreur Login existe déjà

3 : Requête mal formée

4 : Utilisateur non connecté

Format réponse à une requête GET

##id::titre::ip::contenu##Annonce2##.....##Annonce_n##

III. Diagrammes de séquence :

