

MANUEL D'UTILISATION

Application Clavardix2000

VERSION 27/01/2023

RÉDIGÉ PAR
Killian Gonet
Joel Imbergamo Guasch
Asmun Kanane

| | |
|--------------------------------------|---|
| I - Prérequis | 2 |
| II - Téléchargement de l'application | 3 |
| III - Utilisation | 5 |

Afin de pouvoir utiliser l'application, il est nécessaire d'utiliser une machine sous Ubuntu (*versions testées KUbuntu et Ubuntu 22.04 LTS*). L'application fonctionne également sous Windows (*version testée Windows 10*), mais l'interface graphique fonctionne en mode dégradé.

Il est également nécessaire de télécharger Java 17+ sur votre machine pour lancer l'application à l'aide de la commande suivante dans le terminal :

```
sudo apt install openjdk-17-jdk
```

Il peut être également nécessaire de télécharger Gradle sur votre machine :

https://linuxhint.com/installing_gradle_ubuntu/

Il faut également ouvrir sur un navigateur le répertoire GitHub suivant (qui sera nécessaire pour la partie installation :

https://github.com/joelingu/P00_C00_4IR

Enfin, la résolution de votre écran doit être dans l'idéal 1080p ou supérieur, dans le cas contraire certains éléments de l'application peuvent être tronqués sur votre écran.

Pour observer et modifier le code source, il est recommandé d'utiliser l'IDE IntelliJ avec lequel a été réalisé ce projet.

II - Téléchargement de l'application

3/7

Il existe plusieurs manières de télécharger et de lancer le programme.

La plus simple consiste à télécharger le fichier .jar sur le répertoire GitHub, en cliquant dessus, situé au lien suivant :

`https://github.com/joelingu/POO_COO_4IR/releases/tag/Release`

Une fois ce fichier installé, il faut entrer la commande suivante dans le terminal dans le répertoire où se situe le fichier téléchargé :

`java -jar clavardage-1.0-SNAPSHOT-all.jar`

Le fichier utilisé ici n'est pas généré automatiquement, de ce fait il peut ne pas être la dernière version du programme.

Pour les deux autres méthodes, il est nécessaire de "clone" le projet Git en utilisant la commande suivante :

`git clone https://github.com/joelingu/POO_COO_4IR.git`

La première consiste à générer le fichier Jar directement à partir du répertoire cloné. Pour ce faire, dans un terminal, il faut se rendre dans le répertoire POO_COO_4IR puis entrer la commande suivante :

`./gradlew fatJar`

Le fichier généré se situe dans le répertoire suivant :

`POO_COO_4IR/build/libs`

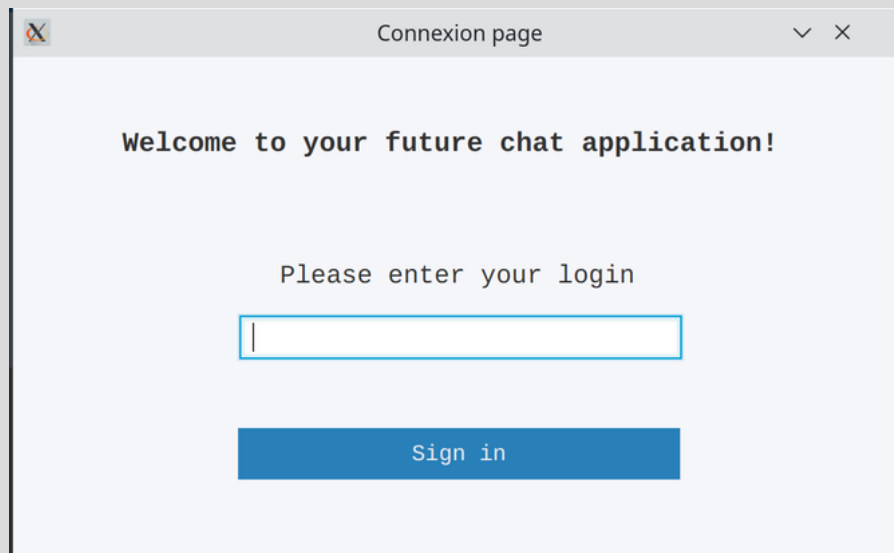
Il faut ensuite exécuter le fichier de la même manière que lors de la méthode précédente.

La dernière méthode consiste à exécuter le programme directement depuis le répertoire cloné via GitHub, en exécutant la commande suivante depuis le répertoire POO_COO_4IR :

`./gradlew run`

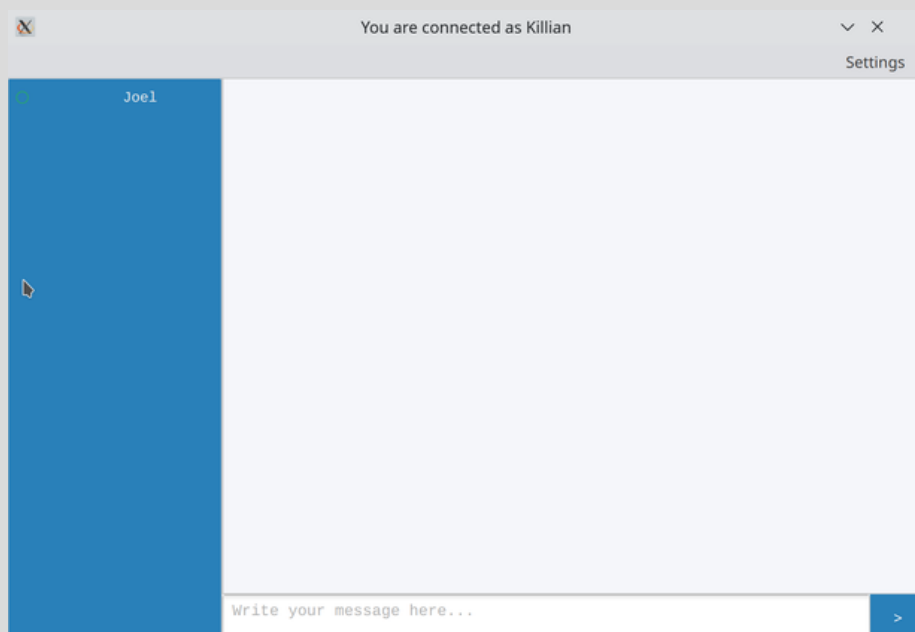
L'application va donc se lancer automatiquement mais aucun fichier portable ne sera généré.

Lors du lancement de l'application, une fenêtre de connexion va s'afficher.



Il vous suffit d'entrer votre pseudo et de cliquer sur Sign In. Un délai de maximum deux secondes peut être observé le temps de récupérer les informations de connexion des autres personnes sur le réseau.

Une fois la connexion effectuée, la fenêtre de chat apparaît :



Il existe deux types de personnes apparaissant à gauche dans la barre des personnes actives :

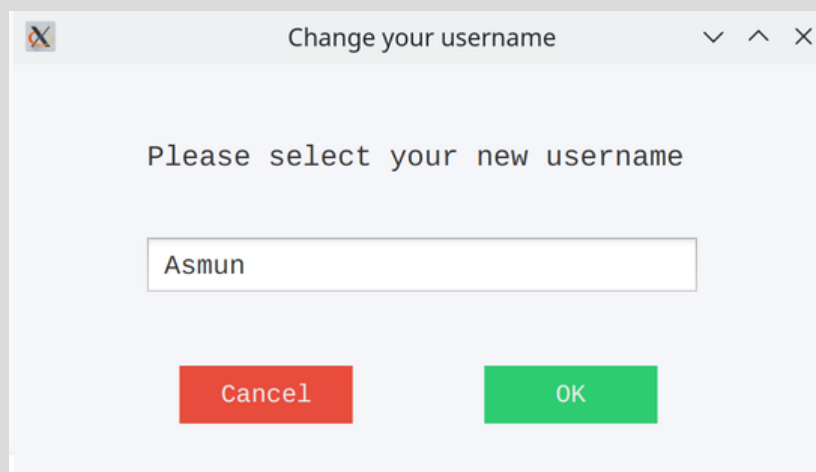
- Les personnes apparaissant avec un rond vert sont des personnes avec qui il est possible de communiquer
- Les personnes apparaissant avec un rond rouge sont des personnes déconnectées mais dont il est possible de consulter l'historique de messages (s'il existe).



NOTE : Pour conserver l'historique des messages, il est nécessaire de conserver le même pseudo !

Pour envoyer un message à une personne, il est nécessaire de cliquer sur son pseudo pour entrer dans la conversation avec lui. Le message sera envoyé en cliquant sur la flèche en bas à droite ou en appuyant sur Entrée.

Pour modifier son pseudo, il faut aller dans la barre de menu puis cliquer sur "Change Username". Vous pouvez ensuite entrer votre nouveau pseudo, et s'il n'est pas déjà utilisé par un utilisateur, votre nom sera modifié.



La déconnexion peut s'effectuer à tout moment, en appuyant sur la croix de fermeture du programme qui lancera une routine permettant d'avertir les autres utilisateurs de notre déconnexion. Aussi, si la déconnexion n'est pas souhaitée les autres utilisateurs seront avertis de votre déconnexion dans un délai de 10 secondes.