

Manuel Utilisateur

Auteur : Nicolas REYNAUD

8 janvier 2015

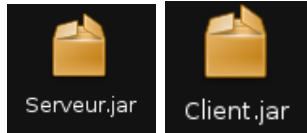
1 Introduction

Dans ce document nous verrons comment utiliser les outils de la team KNK.

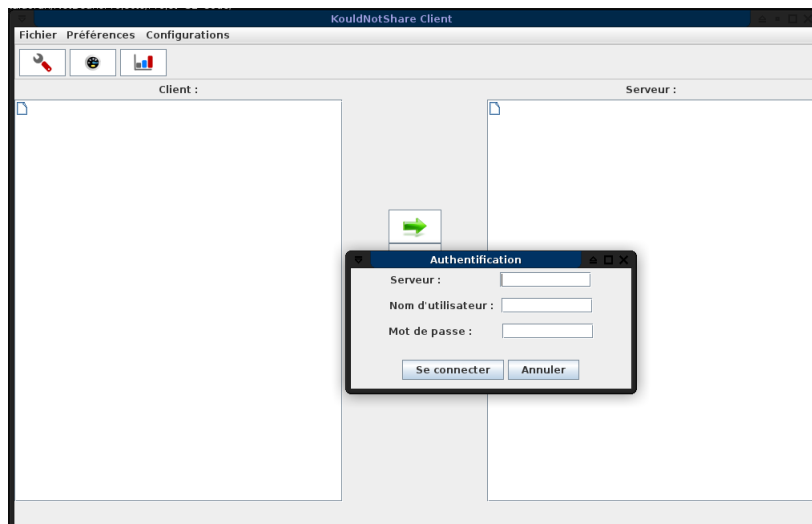
Nous verrons alors l'utilisation du client et du serveur.

2 Lancement

Pour lancer le serveur ou le client, commencer par double cliquer sur les icônes associés. A noter : Vous DEVEZ lancer le serveur avant de lancer le client.



Après avoir double cliqué sur les icones du programme les fenêtres suivantes apparaîtront.



Le client une fois lancé

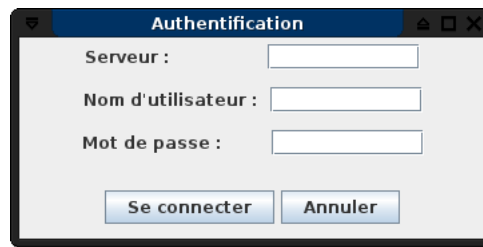


Le serveur une fois lancé

Nous allons maintenant détailler le principe de fonctionnement du client.
La version du serveur n'étant qu'à un stade primaire, celui-ci est fourni dans le seul but de tester le client.

3 Principe de fonctionnement du client

Dès l'ouverture du programme "Client" un pop-up d'authentification apparaît.



Il vous faudra alors compléter les champs pour vous authentifier.

A noter : Si le serveur est en locale (sur votre propre machine).
l'adresse du serveur sera alors : **127.0.0.1**

Le nom d'utilisateur et le mot de passe vous seront fourni par le responsable du serveur.

A noter : Le serveur est fourni de base avec 3 comptes :

- Compte 1
Pseudo : Kaldoran
Mot de passe : 123456
- Compte 2
Pseudo : baba
Mot de passe : 123456
- Compte 3
Pseudo : lala
Mot de passe : 123456

Il est de la responsabilité du responsable du serveur de supprimer ses comptes.

Après avoir cliqué sur le bouton "Se connecter" des erreurs peuvent apparaître.
Si tel est le cas se référer a la section "Les Cas d'erreur".

Dans le cas contraire, le pop-up disparaît.
Félicitation vous êtes maintenant connecté.

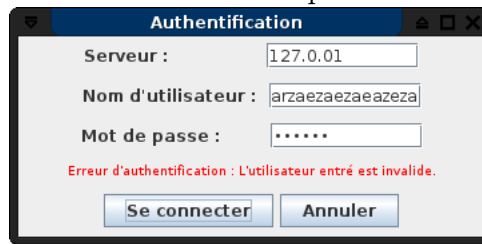
Si vous cliquez sur annulé, vous aurez alors accès aux options mais pas aux fichier du serveur.

3.1 Les cas d'erreur

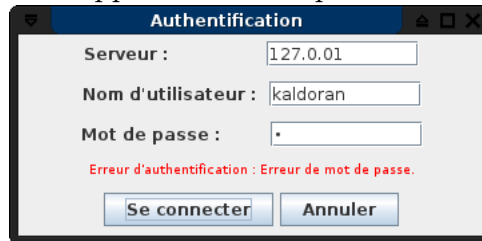
Plusieurs cas d'erreur / message d'erreurs peuvent apparaître.



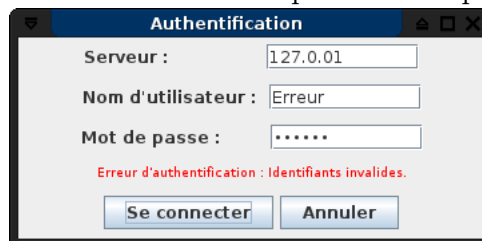
Si ceci apparait, vous avez oublier de remplir UN ou PLUSIEURS champs.



Cette erreur apparait si votre pseudo est trop long.



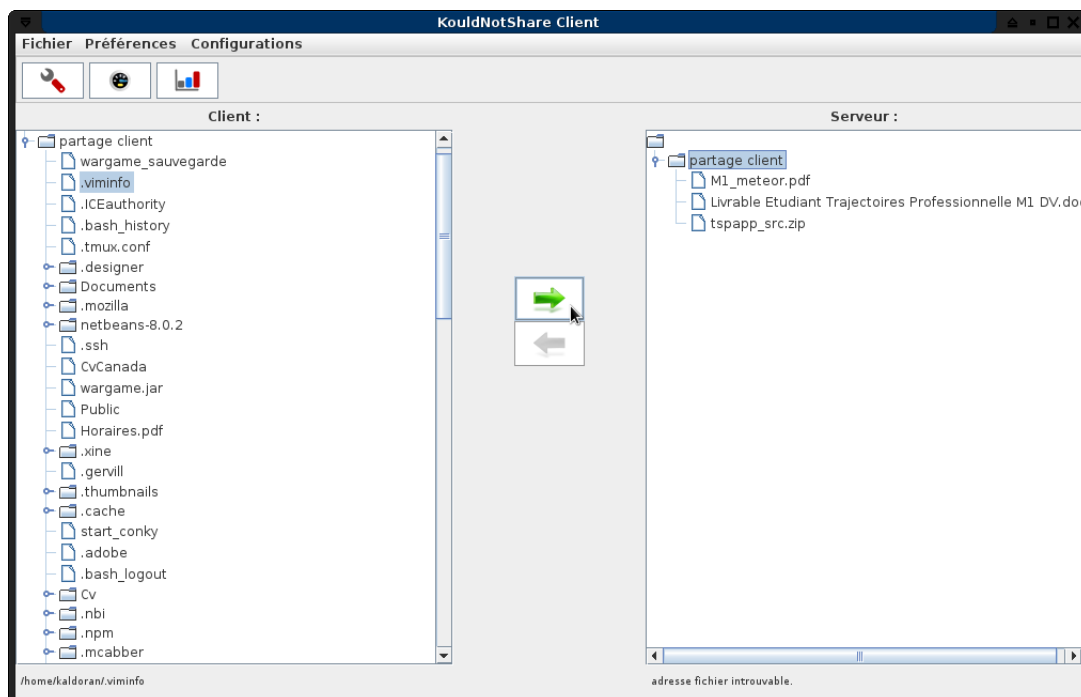
Cette erreur apparait si votre mot de passe est trop court / trop long.



Cette erreur se produit si le compte entré n'existe pas sur le serveur.

3.2 Visuel

Une fois le pop-up disparue, une fenêtre de ce type devrait apparaître.



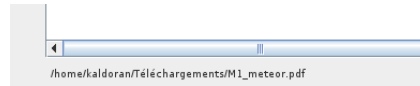
En haut se trouve la bar des menus.

Juste en dessous la bar des options.

Pour finir la fenêtre se divise en 2 parties.

A droite : Les fichiers provenant du serveur.

A gauche : Les fichiers présent sur votre ordinateur.

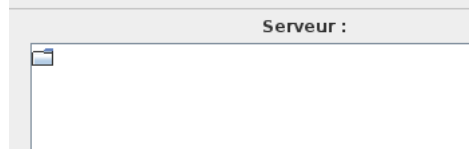


Vous pourrez également remarquer sur le screen que en dessous de chaque coté le chemin du fichier sélectionné est indiqué.

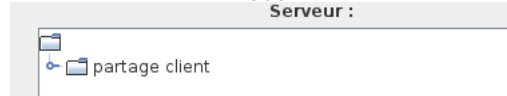
3.3 Visualisation des fichiers

Par défaut les répertoires sont replié. Un simple double cliques les ouvrira.

Passant alors de ceci :



A ceci :



Vous pourrez des lors cliquer sur les icônes bleu pour développer les fichier, ou double cliquer sur les fichier pour les ouvrir.

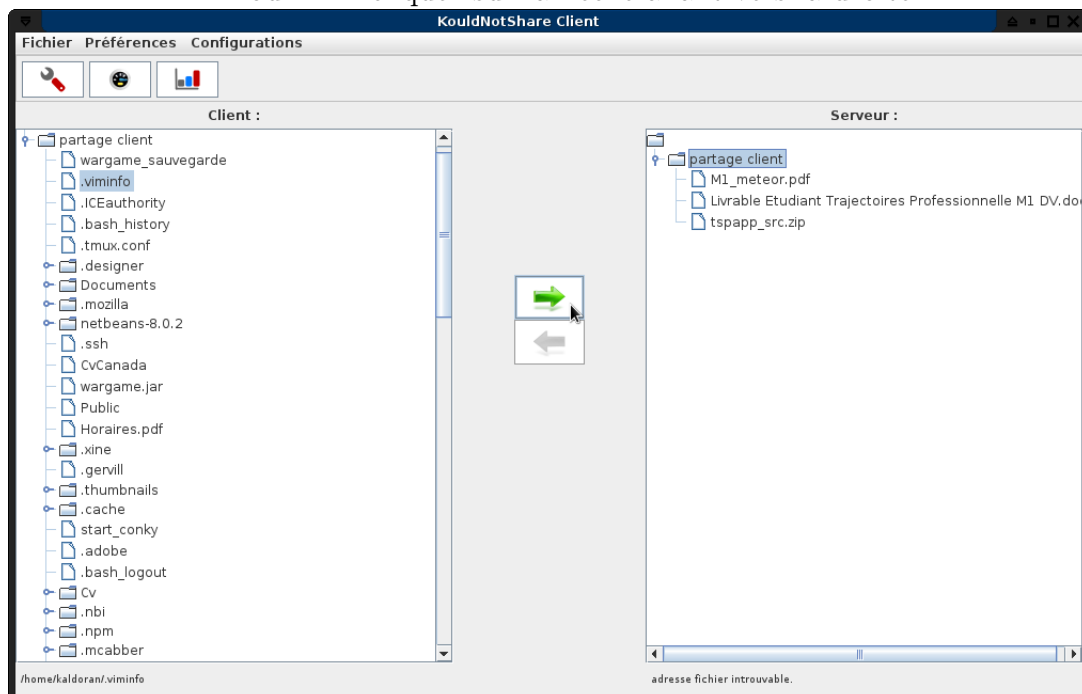
3.4 Envoi de fichier

Pour réaliser l'envoi d'un fichier sur le serveur, vous devez sélectionner votre fichier dans la partie gauche du logiciel.

Les fichiers sont symbolisé par des petites feuilles blanches.

Puis ensuite sélectionner le dossier dans la partie droite dans lequel vous souhaitez envoyer le fichier.

Pour finir cliquez sur la flèche allant vers la droite.



Un

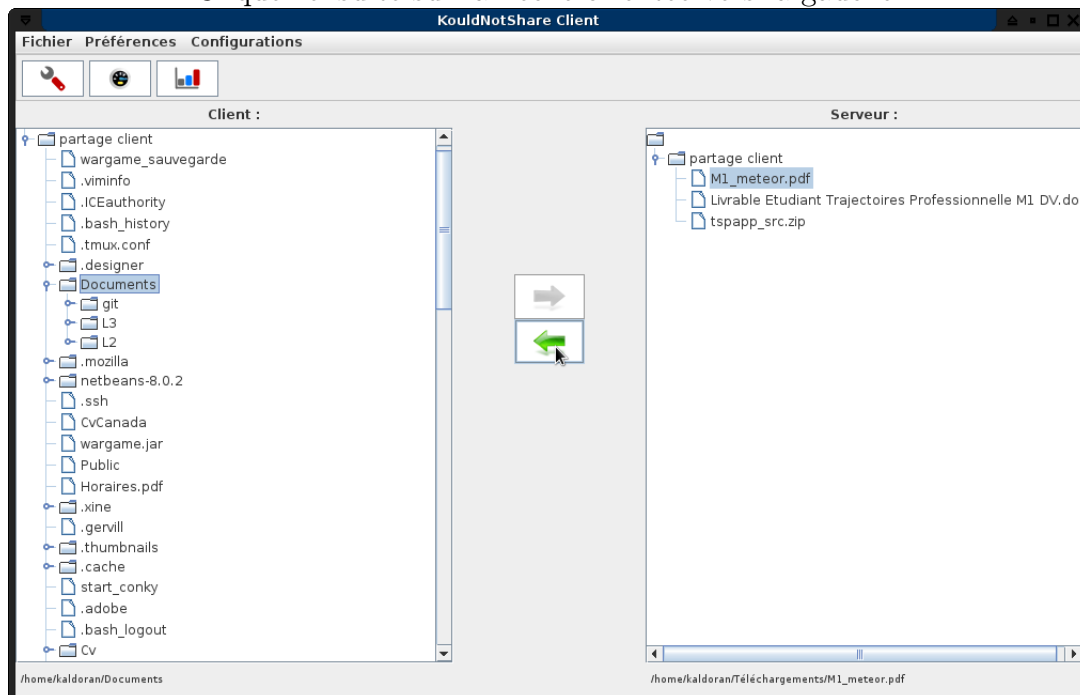
résumé de la procédure, ici le fichier '.viminfo' sera transféré dans le dossier : 'Partage client'.

3.5 Récupération de fichier

Pour récupérer un fichier commencez par sélectionner le fichier dans la partie droite du programme.

Puis sélectionner un répertoire dans la partie gauche du programme.

Cliquez ensuite sur la flèche orientée vers la gauche.



Un résumé de la procédure. Ici le fichier 'M1_meteor.pdf' sera transféré dans le dossier 'Documents'.

3.6 La bar des menus

Fichier Préférences Configurations

Cette barre à été désactivée.

3.7 Les options de configuration



Cette barre à été désactivée.