

Rapport SAE5.ROM.03

PLUVIOSE Louis - KARAPETYAN Mikhail

Application de communication WebRTC



Sujet proposé par : Monsieur Philippe Hensel

Université de Haute-Alsace
Institut Universitaire de Technologie de Colmar
Département Réseaux et Télécommunications

8 décembre 2023

Table des matières

1	Introduction	5
2	Diagrammes de séquence	6
	2.1 Connexion à la salle de réunion	6
	2.2 Connection WebRTC	7
	2.3 Échanges de candidats ICE	8
	2.4 fonctionnalités supplémentaires	9
3	Utilisation de l'application	10
4	Fonctionnement de l'application	11
	4.1 DOM Elements	11
	4.2 Variables	12
	4.3 Button Listeners	13
	4.4 Socket Event Callbacks	14
	4.5 Fonctions Principales	16
5	UI/UX de l'application	24
6	Technologies utilisées	24
	6.1 Astro.js - Framework frontend utilisé	24
	6.2 TailwindCSS et React.js	25
7	Contexte de l'Application	25
	7.1 Public Cible	25
	7.2 Objectifs de l'Application (Réunions)	25
	7.3 Objectifs de l'Application (Messagerie)	26
	7.4 Principales Fonctionnalités (Réunions)	26
	7.5 Principales Fonctionnalités (Messagerie)	26
	7.6 Implémentation Technique (Réunions)	26
	7.7 Implémentation Technique (Messagerie)	26
8	Analyse UI/UX	27
	8.1 Navigation	27
	8.2 Page - Réunion	28
	8.3 Page - Messagerie	28
9	Conclusion de l'analyse UI/UX	28
	9.1 La Navigation	28
	9.2 Analyse de l'UI (Interface Utilisateur)	28
	9.3 Analyse de l'UX (Expérience Utilisateur)	28
	9.4 Recommandations et Améliorations	28
10	Installation de l'application	29
	10.1 Installation en dur	29
	10.2 Installation en Docker	29
11	Bugs	30
	11.1 Bugs connus	30
	11.2 Bugs inconnus	30
12	Annexes	31
	12.1 Sous-titre 1	31
	12.2 Sous-titre 2	31
13	Conclusion	32

LISTINGS

1	DOM Elements	11
2	Variables	12
3	Button Listeners	13
4	Socket Event Callbacks	14
5	Fonctions Principales	16
6	Exemple de code Python	31

Table des figures

0.1	Page Réunion de l'application	24
0.2	Page Messagerie de l'application	24
0.3	Barre de navigation sur un écran large	27
0.4	Bouton de menu pour les écrans de taille réduite	27
0.5	Menu ouvert sur les écrans de taille réduite	28

1 Introduction

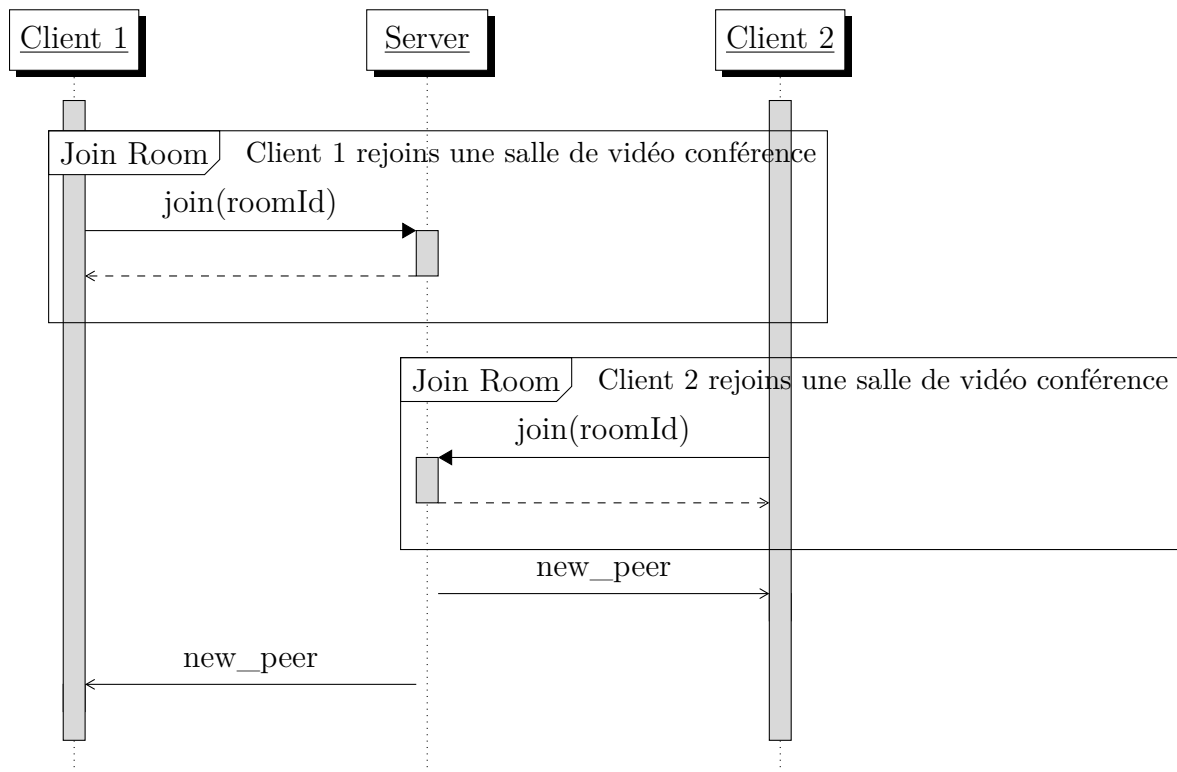
Dans un monde de plus en plus connecté, la communication en temps réel via Internet est devenue une nécessité cruciale, tant pour les interactions personnelles que professionnelles. Notre projet pour la SAE5.ROM.03, s'inscrit dans cette dynamique en offrant une solution de communication basée sur la technologie WebRTC (Web Real-Time Communication). Nous avons voulu via ce projet nous lancer un défi : celui de permettre des échanges audio et vidéo en temps réel directement depuis le navigateur web, sans nécessité de télécharger des logiciels tiers ou de créer des comptes d'utilisateur.

La technologie WebRTC, un standard ouvert et gratuit, permet de réaliser des appels vidéo et audio de haute qualité avec une faible latence, garantissant ainsi une communication fluide et efficace. Notre application SAE5.ROM.03 est conçue pour être intuitive et facilement accessible, offrant une interface utilisateur élégante et des fonctionnalités adaptées à divers contextes, que ce soit pour des réunions, des sessions de travail collaboratif, ou des conversations personnelles.

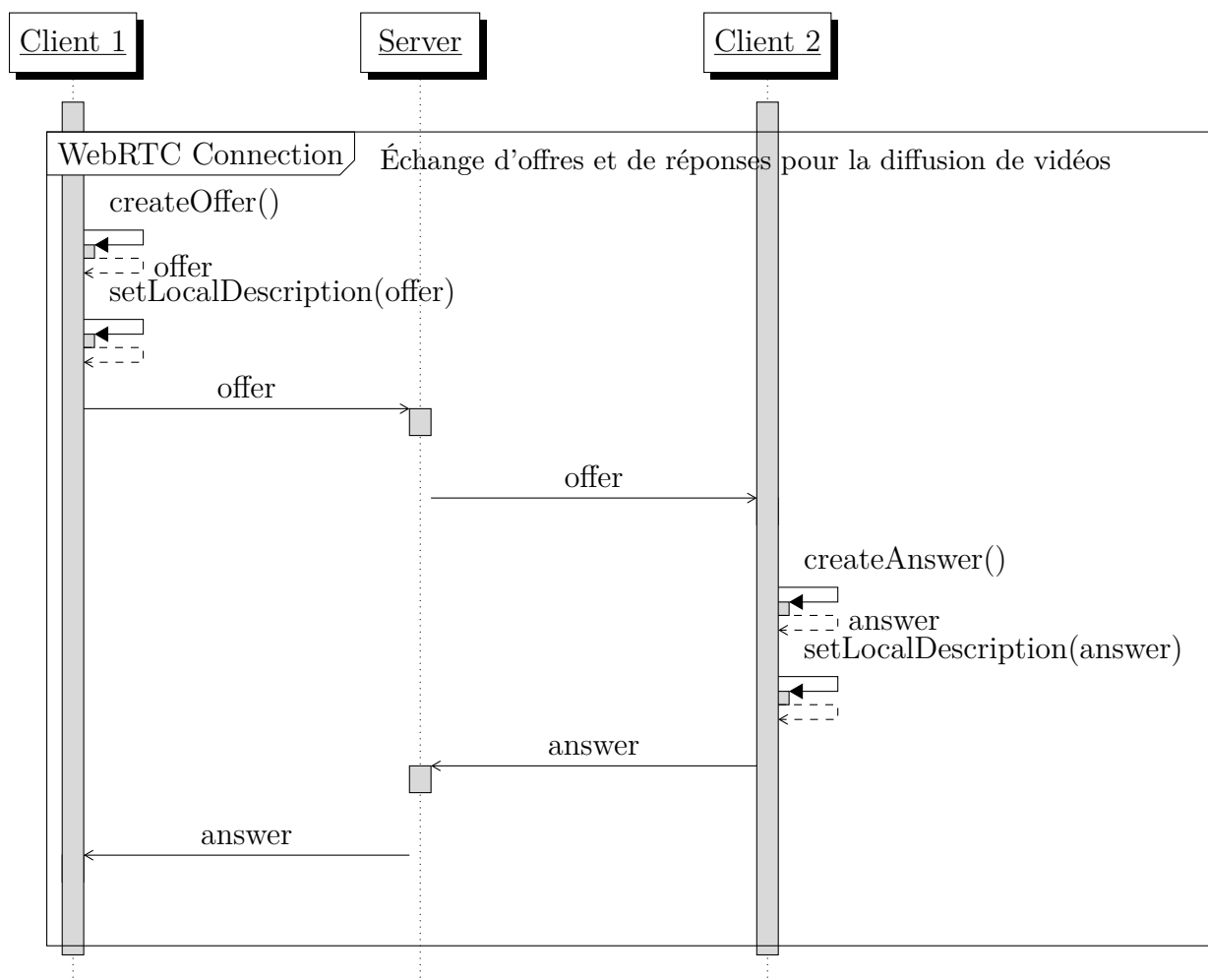
L'accent est mis sur la facilité d'utilisation. Les utilisateurs peuvent créer et rejoindre des salles de conférence virtuelles en quelques clics, tout en bénéficiant d'une connexion fiable. De plus, l'application prend en charge plusieurs participants.

2 Diagrammes de séquence

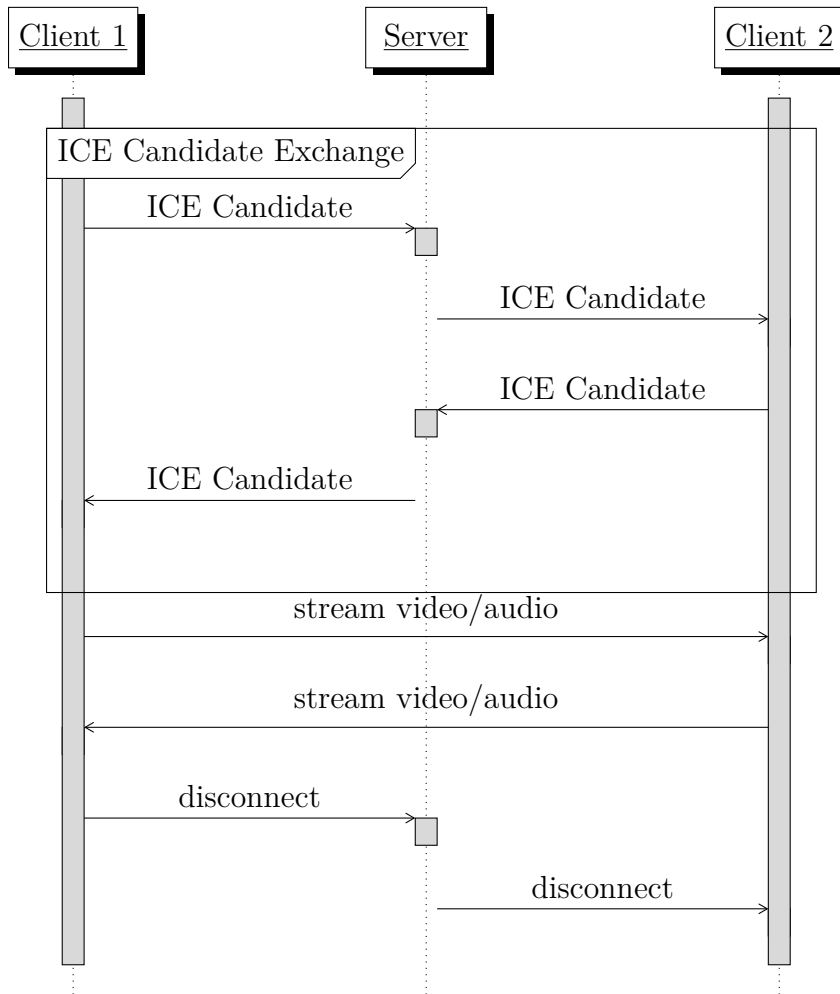
2.1 Connexion à la salle de réunion



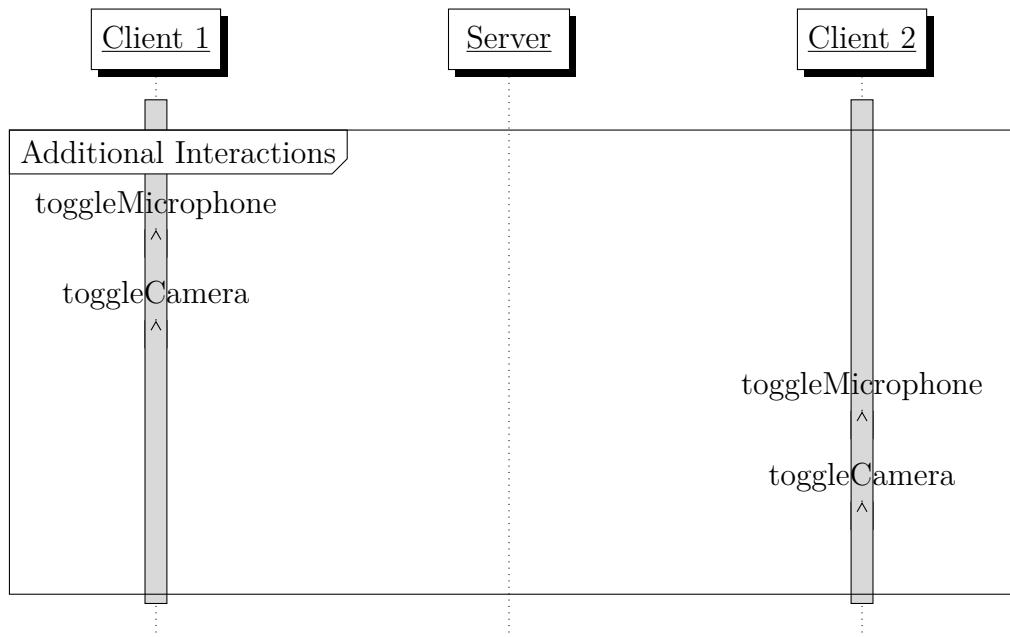
2.2 Connection WebRTC



2.3 Échanges de candidats ICE



2.4 fonctionnalités supplémentaires



3 Utilisation de l'application

4 Fonctionnement de l'application

4.1 DOM Elements

Cette section récupère et stocke des références à divers éléments du DOM qui seront manipulés ou utilisés tout au long du script.

```
1  const roomSelectionContainer =  
    document.getElementById('room-selection-container');  
2  const roomInput = document.getElementById('room-input');  
3  const connectButton = document.getElementById('connect-button');  
4  const videoChatContainer =  
    document.getElementById('video-chat-container');  
5  const localVideoComponent = document.getElementById('local-video');
```

1: DOM Elements

4.2 Variables

```
1  const socket = io();
2  const mediaConstraints = { audio: true, video: { width: 1280, height:
   720 } };
3  let localStream;
4  let roomId;
5  let peerConnections = {}; // Dictionary to hold all peer connections
6
7  const iceServers = {
8    iceServers: [
9      { urls: 'stun:stun.l.google.com:19302' }, // Serveur STUN
   existant
10     // Ajout de la configuration TURN
11     {
12       urls: 'turn:relay1.expressturn.com:3478', // URL du
   serveur TURN
13       username: 'efJJOL80UOGANH5VOA', // Nom d'utilisateur
14       credential: 'L05Tdr8aoKohTHDL' // Mot de passe
15     }
16   ]
17 };
```

2: Variables

- **socket** : Crée une connexion socket.io pour la communication en temps réel avec le serveur.
- **mediaConstraints** : Spécifie les contraintes des médias (audio et vidéo) pour WebRTC.
- **localStream** : Représente le flux média local (audio et vidéo) de l'utilisateur.
- **roomId** : Stocke l'ID de la salle de chat actuelle.
- **peerConnections** : Un dictionnaire pour stocker les connexions peer WebRTC.
- **iceServers** : Contient les serveurs STUN et TURN utilisés pour la traversée de NAT et le relais.

4.3 Button Listeners

```
1 connectButton.addEventListener('click', () => {
2   joinRoom(roomInput.value);
3 });
4
5 const hangUpButton = document.getElementById('hangup-button');
6 const toggleMicButton = document.getElementById('toggle-mic-button');
7 const toggleCameraButton =
8   document.getElementById('toggle-camera-button');
9 hangUpButton.addEventListener('click', hangUpCall);
10 toggleMicButton.addEventListener('click', toggleMicrophone);
11 toggleCameraButton.addEventListener('click', toggleCamera);
12
13 let isRoomCreator = false;
```

3: Button Listeners

- `connectButton.addEventListener` : Écouteur d'événements pour le bouton de connexion pour rejoindre une salle.
- `hangUpButton.addEventListener` : Écouteur d'événements pour le bouton de raccrochage.
- `toggleMicButton.addEventListener` : Écouteur d'événements pour activer/désactiver le microphone.
- `toggleCameraButton.addEventListener` : Écouteur d'événements pour activer/désactiver la caméra.

4.4 Socket Event Callbacks

```
1  socket.on('room_created', async () => {
2    console.log('Socket event callback: room_created');
3    await setLocalStream(mediaConstraints);
4    isRoomCreator = true;
5  });
6
7  socket.on('room_joined', async () => {
8    console.log('Socket event callback: room_joined');
9    await setLocalStream(mediaConstraints);
10   isRoomCreator = false;
11   socket.emit('start_call', roomId);
12 });
13
14 socket.on('full_room', () => {
15   console.log('Socket event callback: full_room');
16   alert('The room is full, please try another one');
17 });
18
19 socket.on('start_call', async () => {
20   console.log('Socket event callback: start_call');
21   if (isRoomCreator) {
22     createPeerConnections();
23   }
24 });
25
26 socket.on('webrtc_offer', async (data) => {
27   console.log('Socket event callback: webrtc_offer');
28
29   if (!localStream) {
30     console.log("Waiting to set local stream before handling offer");
31     await setLocalStream(mediaConstraints);
32   }
33
34   if (!peerConnections[data.peerId]) {
35     await setupPeerConnection(data.peerId, false); // false = not an
36       initiator
37   }
38   await handleOffer(data);
39 });
40
41 socket.on('webrtc_answer', (data) => {
42   console.log('Socket event callback: webrtc_answer');
43   handleAnswer(data);
44 });
45
46 socket.on('webrtc_ice_candidate', (data) => {
47   console.log('Socket event callback: webrtc_ice_candidate');
48   handleIceCandidate(data);
49 });
50
51 socket.on('new_peer', async (peerId) => {
52   console.log('Socket event callback: new_peer');
53   await createPeerConnection(peerId, false);
54 });
```

4: Socket Event Callbacks

- `socket.on('room_created')` : Gère l'événement de création de salle.
- `socket.on('room_joined')` : Gère l'événement de rejoindre une salle.
- `socket.on('full_room')` : Gère l'événement lorsque la salle est pleine.
- `socket.on('start_call')` : Gère le début d'un appel WebRTC.

- `socket.on('webrtc_offer')` : Gère la réception d'une offre WebRTC.
- `socket.on('webrtc_answer')` : Gère la réception d'une réponse WebRTC.
- `socket.on('webrtc_ice_candidate')` : Gère la réception d'un candidat ICE.
- `socket.on('new_peer')` : Gère l'ajout d'un nouveau pair dans la salle.

4.5 Fonctions Principales

```
1  async function joinRoom(room) {
2    if (room === '') {
3      alert('Please type a room ID');
4    } else {
5      roomId = room;
6      socket.emit('join', room);
7      showVideoConference();
8
9      try {
10       localStream = await
11         navigator.mediaDevices.getUserMedia(mediaConstraints);
12       document.getElementById('local-video').srcObject = localStream;
13     } catch (error) {
14       console.error('Could not get user media', error);
15     }
16   }
17
18   function showVideoConference() {
19     roomSelectionContainer.style = 'display: none';
20     videoChatContainer.style = 'display: block';
21
22     // Masquer le texte d'attente
23     const waitingText = document.getElementById('waitingText');
24     if (waitingText) {
25       waitingText.style.display = 'none';
26     }
27   }
28
29   async function setLocalStream(mediaConstraints) {
30     if (!localStream) {
31       try {
32         const stream = await
33           navigator.mediaDevices.getUserMedia(mediaConstraints);
34         console.log('Local stream obtained', stream);
35         localStream = stream;
36         const localVideoComponent =
37           document.getElementById('local-video');
38         if (localVideoComponent) {
39           localVideoComponent.srcObject = stream;
40         } else {
41           console.error('The local video element was not found in the
42             DOM.');
```



```

58     sdp: offer,
59     roomId,
60     peerId,
61   });
62 }
63
64 async function setupPeerConnection(peerId, isInitiator) {
65   const peerConnection = new RTCPeerConnection(iceServers);
66
67   if (localStream) {
68     localStream.getTracks().forEach(track =>
69       peerConnection.addTrack(track, localStream));
70   } else {
71     console.error("Local stream is not defined in
72       setupPeerConnection");
73     return;
74   }
75
76   peerConnection.ontrack = (event) =>
77     addRemoteStream(event.streams[0], peerId);
78   peerConnection.onicecandidate = (event) => handleIceEvent(event,
79     peerId);
80
81   peerConnections[peerId] = peerConnection;
82
83   if (isInitiator) {
84     const offer = await peerConnection.createOffer();
85     await peerConnection.setLocalDescription(offer);
86     socket.emit('webrtc_offer', { roomId, sdp: offer, peerId });
87   }
88 }
89
90 function addRemoteStream(event, peerId) {
91   let remoteVideoElement =
92     document.getElementById('remote-video-${peerId}');
93   if (!remoteVideoElement) {
94     remoteVideoElement = createRemoteVideoElement(peerId);
95   }
96
97   let stream;
98   if (event.streams && event.streams.length > 0) {
99     // Use the stream from the event if it exists
100     stream = event.streams[0];
101   } else {
102     // Create a new stream and add the track to it
103     stream = new MediaStream();
104     if (event.track) {
105       stream.addTrack(event.track);
106     }
107   }
108
109   // Additional logging to debug
110   console.log('Adding remote stream for peer ${peerId}', stream);
111   if (stream.getTracks().length === 0) {
112     console.error('No tracks in the remote stream');
113   }
114
115   remoteVideoElement.srcObject = stream;
116   remoteVideoElement.muted = false; // Ensure remote video is not
117     muted
118   remoteVideoElement.volume = 1; // Ensure volume is set to maximum
119 }

```

```

115 function createRemoteVideoElement(peerId) {
116     const remoteVideo = document.createElement('video');
117     remoteVideo.id = 'remote-video-${peerId}';
118     remoteVideo.autoplay = true;
119     remoteVideo.playsInline = true;
120     remoteVideo.classList.add('remote-video', ...tailwindClasses);
121
122     document.getElementById('remote-videos-container')
123         .appendChild(remoteVideo);
124     return remoteVideo;
125 }
126
127
128 async function handleIceEvent(event, peerId) {
129     if (event.candidate) {
130         socket.emit('webrtc_ice_candidate', {
131             roomId,
132             candidate: event.candidate,
133             peerId
134         });
135     }
136 }
137
138 async function createPeerConnection(peerId) {
139     const peerConnection = new RTCPeerConnection(iceServers);
140
141     \begin{verbatim}
142     localStream.getTracks().forEach(track =>
143         peerConnection.addTrack(track, localStream));
144     \end{verbatim}
145     // localStream.getTracks().forEach(track =>
146         peerConnection.addTrack(track, localStream));
147     \end{verbatim}
148     localStream.getTracks().forEach(track =>
149         peerConnection.addTrack(track, localStream));
150
151     // Gestion de l'ajout des streams distants
152     peerConnection.ontrack = (event) => addRemoteStream(event, peerId);
153
154     // Gestion de l'ajout des streams distants
155     peerConnection.ontrack = (event) => {
156         let remoteVideoElement =
157             document.getElementById('remote-video-${peerId}');
158         if (!remoteVideoElement) {
159             remoteVideoElement = document.createElement('video');
160             remoteVideoElement.id = 'remote-video-${peerId}';
161             remoteVideoElement.autoplay = true;
162             remoteVideoElement.playsInline = true;
163             remoteVideoElement.classList.add('remote-video');
164             document.getElementById('remote-videos-container')
165                 .appendChild(remoteVideoElement);
166         }
167         remoteVideoElement.srcObject = event.streams[0];
168     };
169
170     // Gestion des candidats ICE
171     peerConnection.onicecandidate = (event) => {
172         if (event.candidate) {
173             console.log('Sending ICE candidate to peer ${peerId}',
174                 event.candidate);
175             socket.emit('webrtc_ice_candidate', {
176                 type: 'webrtc_ice_candidate',

```

```

173         candidate: event.candidate,
174         roomId,
175         peerId,
176     });
177 }
178 };
179
180 peerConnections[peerId] = peerConnection;
181
182 \usepackage{lastpage}
183 if (!isRoomCreator) {
184     const offer = await peerConnection.createOffer();
185     await peerConnection.setLocalDescription(offer);
186     socket.emit('webrtc_offer', {
187         type: 'webrtc_offer',
188         sdp: offer,
189         roomId,
190         peerId,
191     });
192 }
193 }
194
195
196 async function handleOffer(data) {
197     try {
198         if (!peerConnections[data.peerId]) {
199             await createPeerConnection(data.peerId);
200         }
201
202         const peerConnection = peerConnections[data.peerId];
203         console.log(\texttt{\`{E}tat} de la connexion Peer avant
                setRemoteDescription:
                \$\backslash$texttt{\${peerConnection.signalingState}}\$');
204
205         await peerConnection.setRemoteDescription(new
                RTCSessionDescription(data.sdp));
206
207         // Process cached ICE candidates
208         if (peerConnection.cachedIceCandidates) {
209             peerConnection.cachedIceCandidates.forEach(cachedCandidate => {
210                 peerConnection.addIceCandidate(new
                    RTCIceCandidate(cachedCandidate));
211             });
212             peerConnection.cachedIceCandidates = [];
213         }
214
215         const answer = await peerConnection.createAnswer();
216         await peerConnection.setLocalDescription(answer);
217
218         socket.emit('webrtc_answer', {
219             type: 'webrtc_answer',
220             sdp: answer,
221             roomId,
222             peerId: data.peerId,
223         });
224     } catch (error) {
225         console.error('Erreur dans handleOffer pour le pair
                ${data.peerId}:', error);
226     }
227 }
228
229 async function handleAnswer(data) {
230     const peerConnection = peerConnections[data.peerId];

```

```

231 console.log('Peer connection state before setting remote
      description: ${peerConnection.signalingState}');
232
233 if (peerConnection.signalingState === 'have-local-offer') {
234   try {
235     await peerConnection.setRemoteDescription(new
      RTCSessionDescription(data.sdp));
236     console.log('Remote description set for peer ${data.peerId}');
237   } catch (error) {
238     console.error('Error in handleAnswer for peer ${data.peerId}:',
      error);
239   }
240 } else {
241   console.log('Peer connection not in the correct state to set
      remote description, current state:
      ${peerConnection.signalingState}');
242 }
243 }
244
245
246 async function handleIceCandidate(data) {
247   const peerConnection = peerConnections[data.peerId];
248   if (peerConnection) {
249     if (!peerConnection.remoteDescription) {
250       console.log("Queueing ICE candidate as remote description is
        not yet set");
251       if (!peerConnection.cachedIceCandidates) {
252         peerConnection.cachedIceCandidates = [];
253       }
254       peerConnection.cachedIceCandidates.push(data.candidate);
255     } else {
256       console.log("Adding ICE candidate");
257       await peerConnection.addIceCandidate(new
        RTCIceCandidate(data.candidate));
258     }
259   }
260 }
261
262
263
264 function handleNewICECandidateMsg(data) {
265   const peerConnection = peerConnections[data.peerId];
266   peerConnection.addIceCandidate(new RTCIceCandidate(data.candidate));
267 }
268
269 function sendIceCandidate(candidate, peerId) {
270   socket.emit('webrtc_ice_candidate', {
271     roomId,
272     candidate,
273     peerId,
274   });
275 }
276
277 function addVideoStream(videoElement, stream, isLocal = false) {
278   \texttt{console.log('Adding videoElement.srcObject = stream;')}
279   videoElement.srcObject = stream;
280   videoElement.autoplay = true;
281   videoElement.playsInline = true;
282   videoElement.muted = isLocal;
283   if (isLocal) {
284     videoElement.id = 'local-video';
285     videoElement.style.backgroundColor = 'red';
286   } else {

```

```

287     videoElement.classList.add('remote-video');
288     videoElement.style.backgroundColor = 'green';
289 }
290 videoChatContainer.appendChild(videoElement);
291 }
292
293 function handleRemoteStreamAdded(stream, peerId) {
294     console.log('handleRemoteStreamAdded called with peerId:
        ${peerId}');
295     let videoElementId = 'remote-video-${peerId}';
296     let remoteVideoElement = document.getElementById(videoElementId);
297
298     if (!remoteVideoElement) {
299         console.log('Creating new video element for peer ${peerId}');
300         remoteVideoElement = document.createElement('video');
301         remoteVideoElement.id = videoElementId;
302         remoteVideoElement.autoplay = true;
303         remoteVideoElement.playsInline = true;
304         remoteVideoElement.classList.add('remote-video');
305         document.getElementById('remote-videos-container')
306             .appendChild(remoteVideoElement);
307     }
308     else {
309         console.log('Replacing video element for peer ${peerId}');
310     }
311
312     remoteVideoElement.srcObject = stream;
313 }
314
315
316
317 function hangUpCall() {
318     console.log("Hang Up Call");
319     for (let peerId in peerConnections) {
320         peerConnections[peerId].close();
321         delete peerConnections[peerId];
322     }
323
324     if (localStream) {
325         localStream.getTracks().forEach(track => track.stop());
326         localStream = null;
327     }
328
329     let remoteVideosContainer =
330         document.getElementById('remote-videos-container');
331     while (remoteVideosContainer.firstChild) {
332         remoteVideosContainer.removeChild(remoteVideosContainer.firstChild);
333     }
334
335     const waitingText = document.getElementById('waitingText');
336     if (waitingText) {
337         waitingText.style.display = 'block';
338     }
339
340     videoChatContainer.style.display = 'none';
341
342     roomSelectionContainer.style.display = 'none';
343 }
344
345 function toggleMicrophone() {
346     const audioTrack = localStream.getAudioTracks()[0];
347     if (audioTrack) {

```

```

348     audioTrack.enabled = !audioTrack.enabled;
349     console.log("Microphone toggled. Now enabled:",
        audioTrack.enabled);
350
351     // Update the track on all peer connections
352     for (let peerId in peerConnections) {
353         const sender = peerConnections[peerId].getSenders().find(s =>
            s.track.kind === audioTrack.kind);
354         if (sender) {
355             sender.replaceTrack(audioTrack);
356         }
357     }
358 }
359 }
360
361 function toggleCamera() {
362     const videoTrack = localStream.getVideoTracks()[0];
363     if (videoTrack) {
364         videoTrack.enabled = !videoTrack.enabled;
365         console.log("Camera toggled. Now enabled:", videoTrack.enabled);
366
367         // Update the track on all peer connections
368         for (let peerId in peerConnections) {
369             const sender = peerConnections[peerId].getSenders().find(s =>
                s.track.kind === videoTrack.kind);
370             if (sender) {
371                 sender.replaceTrack(videoTrack);
372             }
373         }
374     }
375 }
376 }

```

5: Fonctions Principales

- `async function joinRoom(room)` : Rejoint une salle de chat en utilisant WebRTC.
- `function showVideoConference()` : Affiche l'interface de la vidéoconférence.
- `async function setLocalStream(mediaConstraints)` : Configure le flux média local.
- `async function handleNewPeer(peerId)` : Gère l'ajout d'un nouveau pair.
- `async function setupPeerConnection(peerId, isInitiator)` : Configure la connexion peer WebRTC.
- `function addRemoteStream(event, peerId)` : Ajoute un flux média distant à l'élément vidéo.
- `function createRemoteVideoElement(peerId)` : Crée un nouvel élément vidéo pour un pair distant.
- `async function handleIceEvent(event, peerId)` : Traite les événements de candidat ICE.
- `async function createPeerConnection(peerId)` : Crée une nouvelle connexion peer WebRTC.
- `async function handleOffer(data)` : Traite une offre WebRTC reçue.
- `async function handleAnswer(data)` : Traite une réponse WebRTC reçue.
- `async function handleIceCandidate(data)` : Traite un candidat ICE WebRTC reçu.
- `function handleNewICECandidateMsg(data)` : Ajoute un nouveau candidat ICE à la connexion peer.
- `function sendIceCandidate(candidate, peerId)` : Envoie un candidat ICE au serveur.

- `function addVideoStream(videoElement, stream, isLocal)` : Ajoute un flux vidéo à un élément vidéo.
- `function handleRemoteStreamAdded(stream, peerId)` : Gère l'ajout d'un flux média distant.
- `function hangUpCall()` : Gère la fin d'un appel.
- `function toggleMicrophone()` : Active ou désactive le microphone.
- `function toggleCamera()` : Active ou désactive la caméra.

5 UI/UX de l'application

L'expérience utilisateur (UX) et la conception de l'interface utilisateur (UI) jouent un rôle essentiel dans le succès d'une application web. Cette partie du rapport se penche attentivement sur ces deux aspects cruciaux, examinant de près l'UI/UX de l'application en question. Notre objectif est de fournir une évaluation approfondie de la convivialité, de l'esthétique et de la fonctionnalité de l'interface, ainsi que de l'expérience globale qu'elle offre à ses utilisateurs.

Au cours de cette analyse, nous examinerons la conception visuelle, la facilité de navigation et la réactivité sur différentes plateformes. À travers cette démarche, nous chercherons à identifier les points forts de l'application ainsi que les domaines qui pourraient bénéficier d'améliorations. Les recommandations formulées dans ce rapport visent à optimiser l'interaction des utilisateurs avec l'application, favorisant ainsi une expérience utilisateur exceptionnelle.

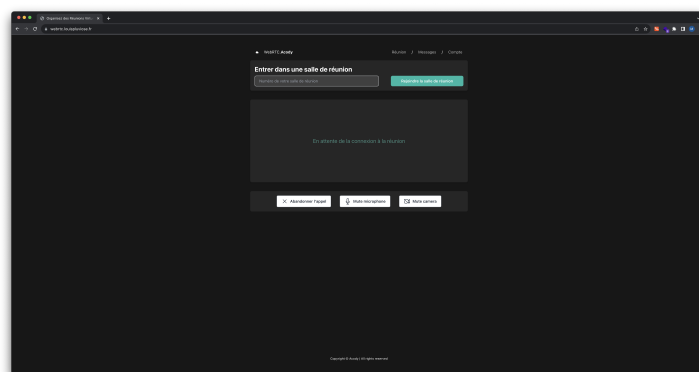


FIG. 0.1: Page Réunion de l'application

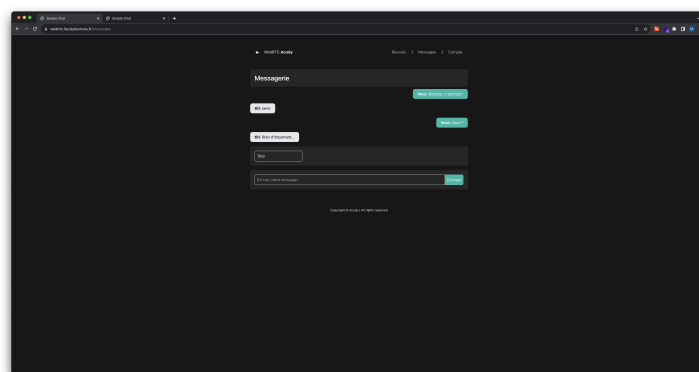


FIG. 0.2: Page Messagerie de l'application

6 Technologies utilisées

6.1 Astro.js - Framework frontend utilisé

Nous avons utilisé le framework Astro.js pour la réalisation de la partie frontend de notre application web. C'est un framework récent sur le marché qui adopte une approche "server-first", privilégiant le rendu côté serveur par rapport au rendu côté client dans le navigateur. Cela offre des performances très élevées, ce qui nous intéresse dans le cas de notre projet. De plus, sa compatibilité avec des frameworks tels que "TailwindCSS" et "React.js" nous a permis d'appliquer un design moderne et convivial pour l'utilisateur.

6.2 TailwindCSS et React.js

Tailwind CSS est un framework CSS utilitaire qui simplifie le développement et la stylisation des interfaces utilisateur. Contrairement aux frameworks CSS traditionnels basés sur des composants prédéfinis, Tailwind CSS fournit des classes utilitaires directement applicables dans le code HTML. Ces classes permettent de définir rapidement et de manière cohérente des styles tels que la couleur, la taille, la marge, le rembourrage, etc. L'approche de Tailwind CSS encourage une flexibilité accrue tout en offrant une base solide pour la conception.

React.js est une bibliothèque JavaScript développée par Facebook pour la construction d'interfaces utilisateur interactives. React utilise une approche basée sur les composants, permettant de créer des morceaux d'interface réutilisables et modulaires. Cette approche facilite la gestion de l'état de l'application et la mise à jour dynamique de l'interface en réponse aux changements.

Dans le cadre de notre projet, nous avons utilisé Tailwind CSS pour simplifier la stylisation en exploitant ses classes utilitaires directement dans le code HTML. Cela a accéléré le processus de conception en nous permettant de définir rapidement et de manière cohérente les styles des éléments.

Parallèlement, nous avons intégré React.js pour structurer l'interface utilisateur de manière modulaire. Les composants React ont été utilisés pour diviser l'application en parties réutilisables, facilitant ainsi la maintenance et la gestion de l'état global de l'application.

7 Contexte de l'Application

L'application vise à faciliter les réunions virtuelles en temps réel. Elle offre une plateforme pour la communication vidéo instantanée, améliorant ainsi la collaboration à distance. Les fonctionnalités clés comprennent la possibilité d'entrer dans une salle de réunion en utilisant un numéro spécifique, la gestion du son et de la caméra, ainsi que la capacité à abandonner les appels en un clic. En plus des fonctionnalités de réunion vidéo en temps réel, l'application intègre également une fonctionnalité de messagerie pour une communication asynchrone entre les utilisateurs. Cette fonctionnalité permet aux utilisateurs d'échanger des messages textuels, complétant ainsi l'expérience de communication collaborative.

7.1 Public Cible

L'application cible un large éventail d'utilisateurs professionnels cherchant à optimiser leurs réunions virtuelles. Elle s'adresse particulièrement aux équipes travaillant à distance, aux entreprises cherchant à améliorer la communication interne et externe, ainsi qu'aux individus ayant besoin d'une solution efficace pour les réunions en ligne.

7.2 Objectifs de l'Application (Réunions)

1. **Faciliter les Réunions Virtuelles :** Offrir une plateforme conviviale pour l'organisation de réunions virtuelles.
2. **Communication Vidéo en Temps Réel :** Permettre des appels vidéo en temps réel pour une interaction plus dynamique.
3. **simplicité d'Utilisation :** Assurer une expérience utilisateur intuitive pour maximiser l'adoption de l'application.
4. **Optimiser la Collaboration à Distance :** Fournir des fonctionnalités simples et efficaces pour améliorer la collaboration à distance.

7.3 Objectifs de l'Application (Messagerie)

1. **Communication Asynchrone** : Fournir une plateforme de messagerie pour permettre des échanges asynchrones entre les utilisateurs.
2. **Facilité d'Utilisation** : Assurer une interface conviviale pour la saisie et l'envoi de messages.
3. **Identité de l'Utilisateur** : Permettre aux utilisateurs de spécifier leur nom d'utilisateur pour une identification personnalisée.

7.4 Principales Fonctionnalités (Réunions)

1. **Entrée dans une Salle de Réunion** : Les utilisateurs peuvent rejoindre une salle de réunion en saisissant un numéro spécifique.
2. **Gestion du Son et de la Caméra** : Contrôle de la fonction audio et vidéo pour une expérience personnalisée.
3. **Abandonner les Appels en un Clic** : Facilité pour quitter rapidement une réunion.
4. **Affichage Vidéo en Temps Réel** : Possibilité de visualiser les flux vidéo en temps réel des participants.

7.5 Principales Fonctionnalités (Messagerie)

1. **Saisie de Nom d'Utilisateur** : Les utilisateurs peuvent entrer leur nom d'utilisateur pour une identification personnalisée.
2. **Saisie de Message** : Interface pour la saisie et l'envoi de messages texte.
3. **Affichage des Messages** : Les messages échangés sont affichés dans une interface dédiée.
4. **Styles Différenciés** : Les messages de l'utilisateur actuel sont stylisés différemment pour une distinction visuelle.

7.6 Implémentation Technique (Réunions)

1. **Utilisation de Socket.io** : Les connexions peer-to-peer WebRTC sont établies via les événements de socket, notamment les événements `room_created`, `room_joined`, et `start_call`.
2. **RTCPeerConnection** : Pour créer et gérer les connexions peer-to-peer.
3. **Interface Utilisateur** : La partie vidéo est divisée en un conteneur local et plusieurs conteneurs distants.

7.7 Implémentation Technique (Messagerie)

1. **Utilisation de Socket.io** : La messagerie utilise Socket.io pour la gestion des communications en temps réel.
2. **Identifiant Unique de l'Utilisateur** : Chaque utilisateur est associé à un identifiant unique généré au moment de la connexion.
3. **Événements Socket.io** : L'application utilise des événements Socket.io tels que `'connect'` et `'chat_message'` pour gérer la communication.

8 Analyse UI/UX

8.1 Navigation

La navigation au sein de l'application s'effectue via une barre de navigation positionnée en haut de la page. Cette barre comprend deux boutons : "Réunions" et "Messages". L'utilisateur final est ainsi invité à faire son choix à travers cette barre de navigation, lui offrant une manière claire et accessible d'accéder aux fonctionnalités désirées.



FIG. 0.3: Barre de navigation sur un écran large

Réalisation Technique

Le code source est présent en annexe (voir Annexe X). Voici une explication technique à travers différents points sur la structure de la "NavBar" (barre de navigation) de l'application.

1. **Structure HTML et classes CSS :** - La structure de la barre de navigation est définie dans une balise `header`. - La classe `lg:flex` rend la barre de navigation flexible sur les écrans de taille large. - La balise `Astronav` encapsule l'ensemble de la barre de navigation.
2. **Logo et titre :** - Un logo représenté par un fichier SVG est inclus, utilisant la classe `icon`. - Le titre de la page, "WebRTC.Acody," est placé à côté du logo et est stylisé avec des classes CSS.
3. **Bouton de menu pour les écrans de taille réduite :** - Pour les écrans de taille réduite (inférieure à `lg`), un bouton de menu est affiché grâce à la classe `icon-menus`.

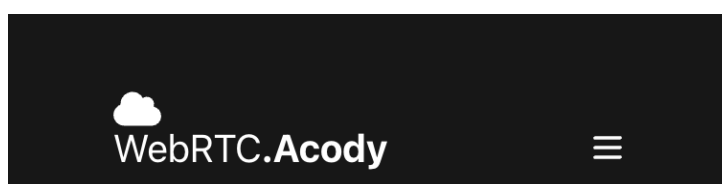


FIG. 0.4: Bouton de menu pour les écrans de taille réduite

4. **MenuItems et liens de navigation :** - La balise `MenuItems` enveloppe la liste de navigation et la classe `hidden` la rend initialement invisible sur les écrans larges. - La liste de navigation est structurée avec des liens vers les sections du site telles que "Réunion," "Messages".
5. **Styles CSS :** - Des styles CSS personnalisés sont définis pour les séparateurs, les liens de la liste, le survol des liens, l'opacité, et les filtres d'image. - Des classes telles que `separator-mob` sont utilisées pour ajuster le style en fonction de la taille de l'écran. - Les filtres d'image, tels que `hue-rotate`, sont appliqués pour des effets visuels lors du survol.
6. **Media Queries :** - Des règles de media queries sont utilisées pour adapter le style en fonction de la largeur de l'écran. - Les séparateurs sont masqués sur les écrans de taille réduite, et des styles spécifiques sont appliqués aux éléments pour une meilleure lisibilité.

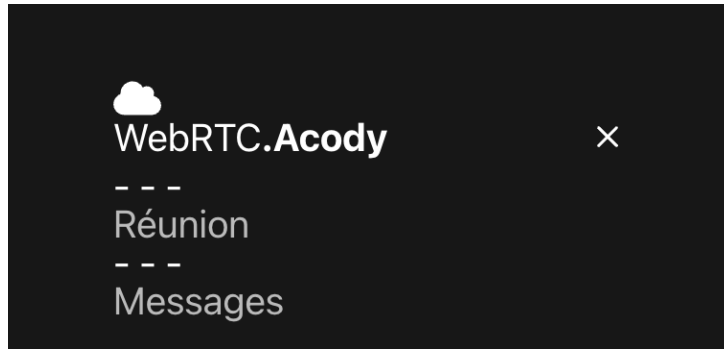


FIG. 0.5: Menu ouvert sur les écrans de taille réduite

Expérience utilisateur

1. **Clarté et Simplicité** : - La barre de navigation est simple et claire, avec seulement deux boutons principaux : "Réunions" et "Messages". Cela évite toute confusion et facilite la navigation.
2. **Logo et Titre** : - L'inclusion d'un logo et du titre "WebRTC.Acody" renforce l'identité visuelle de la page. Cela améliore la reconnaissance du projet et aide les utilisateurs à comprendre le contexte de la page.
3. **Adaptabilité pour les Petits Écrans** : - La barre de navigation est conçue pour s'adapter aux petits écrans. L'utilisation d'un bouton de menu (MenuIcon) pour les écrans de taille réduite montre une considération pour les utilisateurs sur des appareils mobiles.
4. **Effets Visuels au Survole** : - Les effets visuels au survol, tels que le changement d'opacité et la rotation de teinte, ajoutent une dimension interactive à la barre de navigation, améliorant l'expérience visuelle.

8.2 Page - Réunion

8.3 Page - Messagerie

9 Conclusion de l'analyse UI/UX

9.1 La Navigation

9.2 Analyse de l'UI (Interface Utilisateur)

9.3 Analyse de l'UX (Expérience Utilisateur)

9.4 Recommandations et Améliorations

10 Installation de l'application

10.1 Installation en dur

ATTENTION : au préalable, il faut installer NodeJS et NPM sur la machine !

Pour installer l'application en dur, il suffit de cloner le dépôt git suivant : .

Ensuite, il faut naviger dans le dossier `SAE5.ROM.03/webssr` et lancer la commande `npm install` pour installer les dépendances.

Enfin, il faut lancer la commande `npm run build` puis `node ./run-server.mjs` pour lancer l'application.

10.2 Installation en Docker

ATTENTION : au préalable, il faut installer Docker sur la machine !

Pour installer l'application en Docker, il suffit de cloner le dépôt git suivant : .

Ensuite, il faut naviger dans le dossier `SAE5.ROM.03/docker` et lancer la commande `docker build -t nom-de-votre-application` pour construire l'image Docker.

Enfin, il faut lancer la commande `docker run -p 3000:3000 nom-de-votre-application` pour lancer l'application.

11 Bugs

11.1 Bugs connus

Nous avons pu détecter 2 bugs dans notre application.

Premier bug

Lors de certains appels, il arrive que la connexion se fasse mal et que un des interlocuteurs ne voit pas l'autre. Voici plusieurs façon de résoudre ce problème :

- 1 : Il faut cliquer sur le bouton "Rejoindre la réunion"
- 2 : Si le problème persiste, Recharger la page
- 3 : Si le problème persiste toujours, il faut quitter la salle et en rejoindre une nouvelle

Deuxième bug

Au moment de raccrocher l'appel, il se peut la vidéo de l'autre interlocuteur reste affichée. Pour résoudre ce problème, il faut rafraichir la page.

11.2 Bugs inconnus

Si vous rencontrez d'autres bugs, merci de nous les signaler à l'adresse suivante : <mailto:contact@louispluviose.fr>

12 Annexes

12.1 Sous-titre 1

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse auctor elit vitae mauris dignissim bibendum. Fusce facilisis, sapien sed varius finibus, quam lacus auctor lorem, ac dapibus sapien ante quis odio. Sed tincidunt pharetra dui, in ultricies enim tincidunt ac. Suspendisse quis tincidunt justo. Duis interdum vitae ipsum ac venenatis. Nullam bibendum ex ac nisl tristique, vel euismod ex faucibus.

12.2 Sous-titre 2

```
1  def hello(name):  
2      print("Hello, " + name + "!")  
3  
4  hello("World")
```

6: Exemple de code Python

13 Conclusion

Ce projet a représenté un défi stimulant et enrichissant pour notre groupe. L'opportunité d'explorer et de maîtriser la technologie WebRTC a marqué une étape importante dans notre parcours de développement. La création d'une application de communication en temps réel nous a permis non seulement d'approfondir nos compétences en Docker et NodeJS, mais aussi de comprendre les subtilités de la communication en ligne moderne.

Bien que nous ayons nourri l'ambition d'intégrer des fonctionnalités supplémentaires telles que le partage d'écran, un tableau blanc interactif, la gestion de contacts, la création de comptes utilisateurs, et même la liaison avec un serveur Asterisk, le temps imparti n'a pas suffi pour réaliser toutes ces idées. Cependant, cette limitation n'a en rien diminué notre fierté face aux accomplissements réalisés. Nous avons réussi à créer une application fonctionnelle et intuitive, dotée de fonctionnalités de base efficaces et faciles à utiliser.

Ce sentiment d'accomplissement est renforcé par notre engagement à poursuivre le développement de ce projet. Notre vision à long terme est de le rendre plus complet, plus performant et de le transformer en un produit open source. En continuant à travailler sur ce projet, nous espérons non seulement enrichir notre propre expérience, mais également contribuer à la communauté en offrant une solution de communication avancée et accessible à tous.

En somme, ce projet est plus qu'une simple réalisation technique ; il représente notre passion pour l'innovation et notre désir de repousser les limites de ce qui est possible dans le domaine de la communication numérique. Nous sommes impatients de voir où ce chemin nous mènera et sommes déterminés à faire de ce projet une référence dans le monde de la communication WebRTC.