



**POLYTECHNIQUE
MONTRÉAL**

UNIVERSITÉ
D'INGÉNIERIE

Évaluation du prototype

LOG3900

Automne 2022

1. Description du prototype

Le prototype de communication doit être une interface de messagerie instantanée implémentée sur le client lourd et le client léger. Les deux clients doivent être capables d'envoyer et de recevoir des messages avec un serveur. Le client lourd doit être en mesure de communiquer avec le client léger et vice-versa. Le client lourd sera évalué sur un PC Windows. Le client léger sera évalué sur une tablette Samsung Galaxy Tab A 2019.

Spécifications de la tablette:

Taille d'écran: 10.1"

Résolution d'écran: 1920 x 1200 (WUXGA)

Processeur: Octa Core (Dual 1.8GB + Hexa 1.6GHz) Lassen O+ (Exynos 7904A)

Mémoire: 2GB (RAM) + 32GB

Version d'Android: Android 9.0 Pie

2. Grille de correction

Tableau 1: Grille de correction

Grille de correction	
Client lourd	
Interface	/10
Envoi de données	/10
Réception de données	/20
Client léger	
Interface	/10
Envoi de données	/10
Réception de données	/20
Général	
Gestion de connexion / déconnexion	/5
Stabilité du serveur	/5
Stabilité des clients	/10

2.1. Interface

On peut définir l'adresse IP du serveur dans l'interface ou elle est déjà définie dans le système. On peut choisir un pseudonyme au moment de la connexion et celui-ci est unique. La boîte de texte est vidée après un envoi de message. L'utilisateur ne perd pas le focus sur le contrôle qui permet d'entrer le texte après un envoi. L'interface est intuitive et facile d'utilisation.

2.2. Envoi de données

Une touche du clavier et un bouton permettent d'envoyer le message. Les caractères spéciaux (UTF-8) ne font pas planter l'application. On ne peut pas envoyer un message vide (un message est considéré vide s'il ne contient aucun caractère visible).

2.3. Réception de données

L'interface est mise à jour automatiquement avec le nouveau message reçu. L'ordre des messages est le même pour tous les clients. Un identifiant unique indique qui a envoyé le message. Chaque message est accompagné par une estampille de temps qui est affichée selon le format HH:MM:SS ou HH:MM:SS:MMM.

2.4. Gestion de connexion/déconnexion

Un usager qui se déconnecte doit pouvoir se reconnecter par la suite. La déconnexion des usagers doit être gérée correctement. Un seul client à la fois peut être connecté à un compte spécifique.

2.5. Stabilité du serveur

Le serveur doit fonctionner correctement et ne pas avoir besoin d'un redémarrage. Le serveur ne doit pas planter.

2.6. Stabilité des prototypes

Les clients doivent fonctionner correctement et ne pas avoir besoin d'un redémarrage. Les clients ne doivent pas planter.

3. Horaire d'évaluation du prototype

Date d'évaluation	Heure	Équipe	Évaluateurs
4 octobre 2022	10h30	107	Ahmad et Ali
	11h00	104	Ahmad et Ali
	11h30	110	Ahmad et Ali
	12h00	103	Ahmad et Ali
	12h30	109	Ahmad et Ali
	13h30	106	Ahmad et Ali
	14h00	105	Ahmad et Ali
	14h30	101	Ahmad et Ali
	15h00	102	Ahmad et Ali
	15h30	108	Ahmad et Ali
	16h00	111	Ahmad et Ali

4. Consignes de l'évaluation

Pour l'évaluation du prototype, nous allons évaluer les binaires du **release** soumis au plus tard le **vendredi 30 septembre à 23h59**. Chaque évaluation devrait durer environ 30 minutes. Au minimum, 3 membres de l'équipe doivent être présents pour l'évaluation. Toute l'équipe peut être présente si elle le désire. Nous n'avons pas beaucoup de temps par évaluation, alors il est primordial de suivre ces règles.

- Le **client lourd** ne doit pas nécessiter de compilation (*voir section 4, Complément pédagogique*). Vous devez donc générer un exécutable. Il y aura 2 clients lourds. Apportez au moins 1 machine capable d'exécuter le client lourd.
- Le **client léger** ne doit pas nécessiter de compilation (*voir section 4, Complément pédagogique*). Il y aura 1 seul client léger. Il sera déployé sur la tablette Android au moment de l'évaluation.
- Le **serveur** peut être exécuté sur la machine de votre choix: nuage, ordinateur portable, etc. Il en va de même pour la base de données. Il doit être possible d'ouvrir une console ou toute autre vue pour afficher les *logs* du serveur durant l'évaluation.

Nous allons réserver 2 cubicules d'évaluation au L-4810. Veuillez donc arriver **10 minutes avant l'heure prévue** pour que tout soit prêt pour votre évaluation.

5. Remise du *release*

Afin de faire la remise du prototype, nous demandons de créer un *release* dans votre projet GitLab. Un *release* s'attache à un *tag* git. Vous devrez donc créer un *tag* "Prototype" sur un commit soumis au plus tard le vendredi 30 septembre à 23h59.

Voici les étapes pour créer un *release*:

1. Allez dans l'onglet "Deployments" dans le menu de navigation et sélectionnez l'option "Releases".
2. Cliquez sur le bouton "New Release".
3. Sélectionnez le *tag* git qui représente le code source du *release*.
4. Ajoutez un titre représentatif.
5. Ajoutez une description pertinente qui inclut les informations importantes de votre serveur.
6. Ajoutez les liens vers vos artefacts et binaires.

Afin de pouvoir récupérer vos binaires, nous vous demandons d'héberger les fichiers binaires sur une plateforme de stockage de fichiers (OneDrive, Google Drive, AWS S3, etc.) et de les ajouter sous forme de liens dans le *release* sous le type "Package". Le même processus s'applique pour les artefacts, mais sous le type de liens "Other".

Voici un exemple de résultat final de *release* :

<https://gitlab.com/polytechnique-montr-al/log3900/pi3-ressources-tudiants/exemple-release/-releases>