



M1 INFORMATIQUE

CONCRÉTISATION DISCIPLINAIRE

L.I.D.E.
Application Web de Développement

Auteurs

Yassine IBRIR
Jerôme MARTINS MOSCA
Valentine RAHIER
Paulin VIOLETTE

Chefs de projet

Alice BAZANTÉ
Pierre-Olivier MAINFROID
Sullivan CHEVALLIER

Référent :

David GENEST

3 décembre 2017

Résumé

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor, dignissim sit amet, adipiscing nec, ultricies sed, dolor. Cras elementum ultrices diam. Maecenas ligula massa, varius a, semper congue, euismod non, mi. Proin porttitor, orci nec nonummy molestie, enim est eleifend mi, non fermentum diam nisl sit amet erat. Duis semper. Duis arcu massa, scelerisque vitae, consequat in, pretium a, enim. Pellentesque congue. Ut in risus volutpat libero pharetra tempor. Cras vestibulum bibendum augue. Praesent egestas leo in pede. Praesent blandit odio eu enim. Pellentesque sed dui ut augue blandit sodales. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aliquam nibh. Mauris ac mauris sed pede pellentesque fermentum. Maecenas adipiscing ante non diam sodales hendrerit. Ut velit mauris, egestas sed, gravida nec, ornare ut, mi. Aenean ut orci vel massa suscipit pulvinar. Nulla sollicitudin. Fusce varius, ligula non tempus aliquam, nunc turpis ullamcorper nibh, in tempus sapien eros vitae ligula. Pellentesque rhoncus nunc et augue. Integer id felis. Curabitur aliquet pellentesque diam. Integer quis metus vitae elit lobortis egestas. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi vel erat non mauris convallis vehicula. Nulla et sapien. Integer tortor tellus, aliquam faucibus, convallis id, congue eu, quam. Mauris ullamcorper felis vitae erat. Proin feugiat, augue non elementum posuere, metus purus iaculis lectus, et tristique ligula justo vitae magna. Aliquam convallis sollicitudin purus. Praesent aliquam, enim at fermentum mollis, ligula massa adipiscing nisl, ac euismod nibh nisl eu lectus. Fusce vulputate sem at sapien. Vivamus leo. Aliquam euismod libero eu enim. Nulla nec felis sed leo placerat imperdiet. Aenean suscipit nulla in justo. Suspendisse cursus rutrum augue. Nulla tincidunt tincidunt mi. Curabitur iaculis, lorem vel rhoncus faucibus, felis magna fermentum augue, et ultricies lacus lorem varius purus. Curabitur eu amet.

Table des matières

Chapitre 1

Présentation du projet

Intro ¹

L'installation de compilateurs peut se montrer compliquée pour les étudiants novices qui suivent les cours d'initiation à la programmation. L'Université d'Angers a donc souhaité simplifier leur apprentissage en centralisant tous les besoins dans un outil de développement en ligne.

1.1 Sujet

Bla

Notre objectif était de réaliser un environnement de développement en ligne. Cet outil , qui serait utilisé essentiellement par les étudiants en première et deuxième année de licence à l'Université d'Angers, a pour intérêt principal de permettre l'écriture, la compilation et l'exécution de programme sans installation de compilateurs ou d'IDE préalable.

1.2 Problématique soulevée

Sécurité au niveau du serveur

1.3 Choix des principaux outils et technologies

Blabal symfony mariaDB Bootstrap Docker blablabla

1.4 Répartition des tâches

Afin de travailler efficacement, nous avons séparé le projet en 4 parties autonomes : l'interface graphique, l'administration, le serveur et la communication entre serveur et interface graphique.

Chapitre 2

Interface Utilisateur

2.1 Présentation

Blabla fonctionnement de l'interface en générale

2.2 Outils utilisés

Blabla HTML/CSS/JS, generateur de template twig, Framework bootstrap Utilisation de jquery Editeur
ace SweetAlert2 pour les alertes trop swag
JQConsole vie zef parceque c'est valou qui l'a fait

2.3 Environnement de Développement

2.3.1 Gestions des langages

Blabla DB changement de langage

2.3.2 Éditeur de texte

Tres court parce que y'a pas grand chose à dire

2.3.3 Gestions des fichiers

Blabla full JS import export trop bien cool il est minuit j'écris nimp

2.4 Compilation et exécution du code écrits

Ce titre pu

2.4.1 Formulaire

SS de mon formulaire trop swag

2.4.2 Terminal

Vas y valou tu 'écrira ça

Chapitre 3

Serveur

3.1 Architecture

3.2 Compilation et exécution des programmes

Chapitre 4

Communication Serveur/GUI

4.1 Outils utilisés

libssh2, service symfony La communication entre le front end et le back end contient deux classes principales : ConsoleController et GestionSSH.

4.2 Processus de communication

4.2.1 Envoi des requêtes

L'utilisateur saisie son programme dans l'éditeur de texte et appuie sur le bouton Run. Une requête est ensuite envoyée à l'application qui va récupérer le ou les fichiers à compiler, ouvrir une connexion SSH avec le serveur contenant les images docker. Un conteneur est ensuite créé afin de lancer la compilation et l'exécution du programme grâce à un script.

4.2.2 Réception des réponses du serveur

Une fois l'exécution lancée, l'application lis la sortie standard du conteneur. Le texte récupéré est ensuite retourné à l'interface utilisateur qui va l'afficher dans la vue jqconsole.

Dans les cas où le programme nécessite des entrées, l'utilisateur entrera ses messages dans la vue jqconsole. Ces messages seront ensuite envoyés à l'application qui se chargera de rouvrir une connexion SSH avec le serveur et d'envoyer les messages au conteneur.

Chapitre 5

Problèmes rencontrés et choix effectués

5.1 Problèmes rencontrés

Chapitre 6

Conclusion

Conclusion + améliorations possibles