

MASTER 1 INFORMATIQUE

Programmation Distribuée Java (PDJ)

Thierno DIALLO 11508363
Khady Adiama DIEDHIOU 11927378

Responsable : Christophe Fouqueré

Année Universitaire : 2019/2020

Sommaire

Introduction	3
Installation	3
1. Prérequis.....	3
2. Accessibilité	3
3. Décompression	3
4. Mise en place.....	4
Utilisation	5
Difficultés	6

Introduction

Dans le cadre du cours de programmation distribué java, nous sommes amenés à réaliser une application client-serveur qui va analyser les discussions d'un réseau social.

A chaque fois que le client se connecte au serveur, le serveur l'envoie les trois meilleurs messages à l'instant où il se connecte

Installation

1. Prérequis

L'utilisateur doit avoir un environnement de développement IDE comme eclipse ou netbeans ou encore un autre IDE compatible avec un JDK pour exécuter du code java.

2. Accessibilité

La gestion du projet a été fait par l'intermédiaire du plateforme GitHub. Le code est librement accessible en cliquant sur ce lien <https://github.com/thiernotd/SocialNetwork>

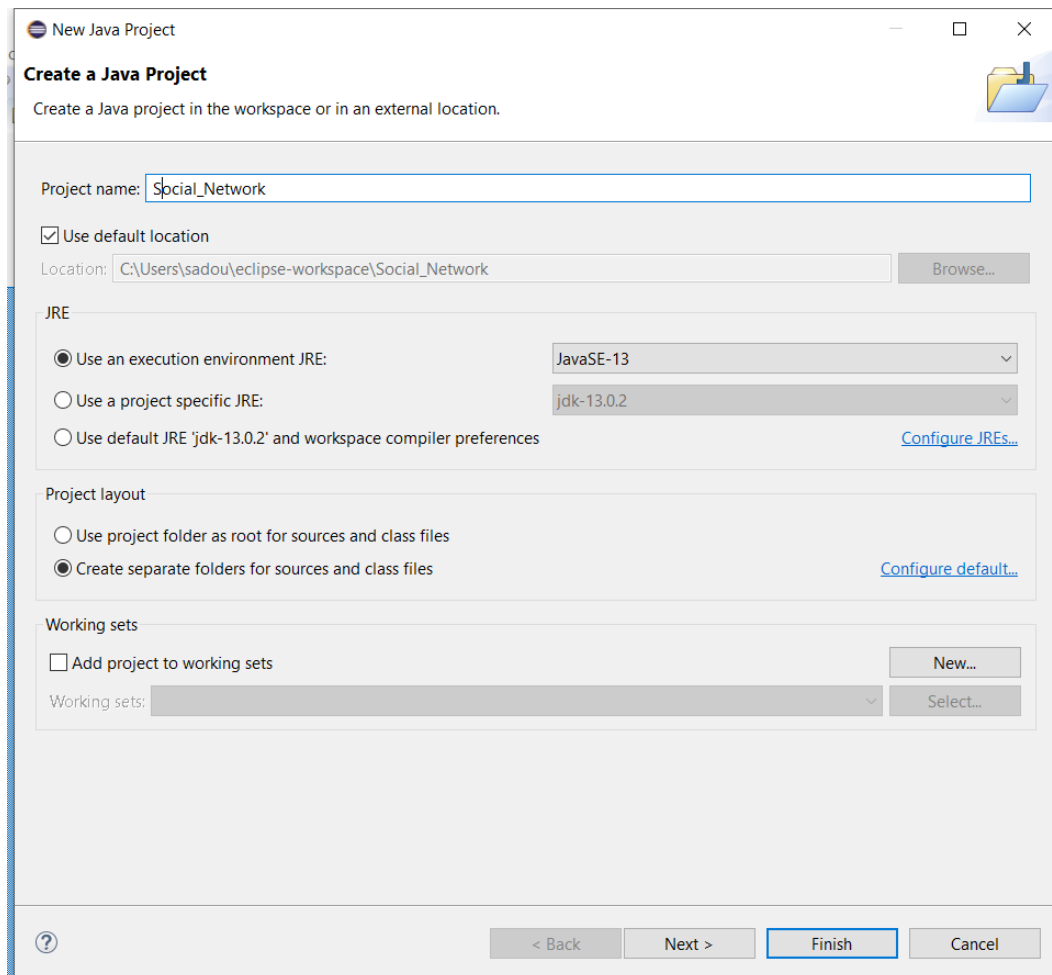
3. Décompression

Une fois le l'archive .jar télécharger vous pouvez décompresser de votre manière soit en ligne de commande ou avec un logiciel dédié. Vous allez obtenir un répertoire SocialNetwork a l'intérieur vous avez un répertoire nommé src qui vous allez utiliser pour l'installation de l'application.

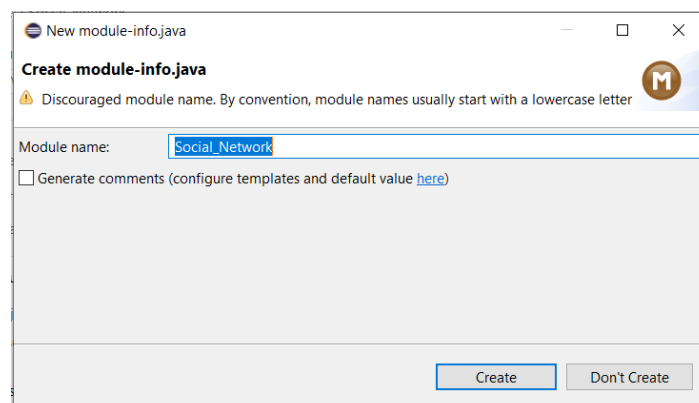
Pour éviter les problèmes de chemin et d'autre importations de bibliothèque nous avons géré l'ensemble du projet avec l'revirement de développent eclipse au lieux de faire les exécutions en ligne de commande, car nous avons toujours eu de problème en exécutant le code à travers de ligne de commande. Donc pour la suite nous vous conseillons d'utiliser eclipse avec le jdk 13 pour éviter les problèmes de package ou autres. Ainsi vous pouvez les télécharger directement sur les sites dédié à cet effet.

4. Mise en place

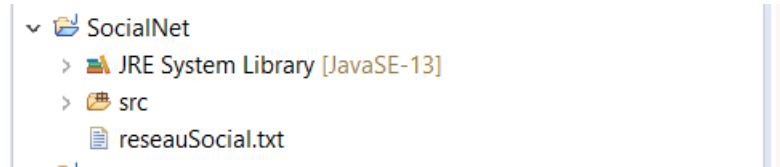
Ouvrez éclipse et créer un nouveaux projet java que vous appelez SocialNetwork comme le montre l'image suivante.



Cliquer sur **Finish** pour terminer. Une boîte de dialogue s'ouvre et vous demande si voulez créer un module java, cliquer sur **Don't Create** et passer à l'étape suivante.



Remplacer le dossier **src** contenant dans votre nouveau projet par le dossier src de l'archive et ensuite mettez le fichier socialNetwork.txt dans le répertoire de votre nouveau projet. Ainsi vous avez allez avoir une configuration qui ressemble à l'image suivante.



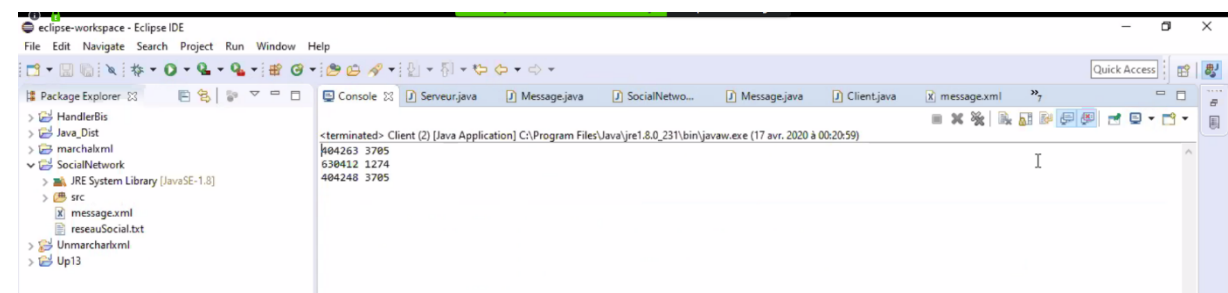
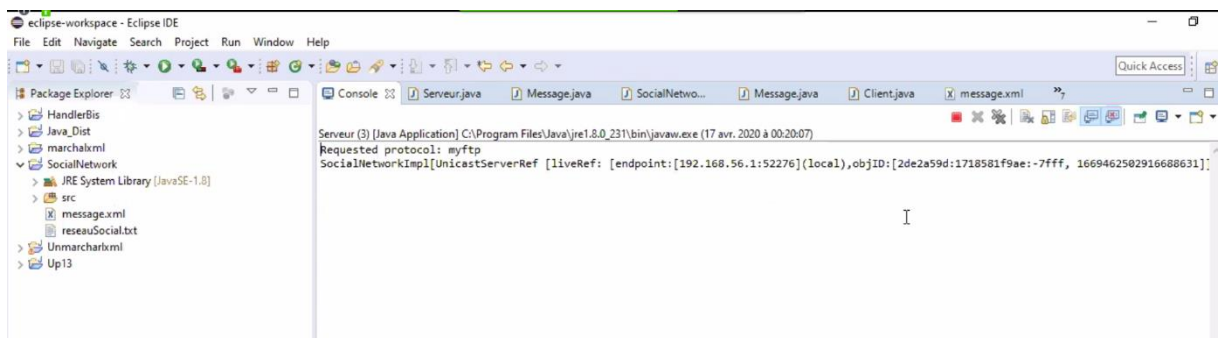
Si vous ne constatez pas d'erreur si dossier **src** alors l'application est prête à être testé.

Utilisation

Pour exécuter l'application ouvrez le dossier **src** vous y trouverez le package client, serveur

Vous pouvez exécuter le package serveur et en suite exécuté le package client. Le client affichera les trois meilleurs messages.

Ci-dessous les capture d'écran de client et serveur.



Difficultés

Pour le fichier socialnetwork nous avons remplacé les fichiers les pipe | par @ pour pouvoir obtenir les attribue, car on n'arrivait pas avec le |.

Nous n'avons pas réussi à gérer le temps sur le chargement des différents meilleurs messages ainsi nous le changement des messages c'est fait à chaque exécution du serveur.