

IUT COLMAR

# Utilisation client SAE302

Sous Windows

Timothée GASSER RT212  
20/12/2023

## Table des matières

1. Introduction.....	1
2. Interface graphique .....	1
1. Connection/inscription.....	1
2. Utilisateur .....	2
3. Interface CLI.....	3
1. Connection/inscription.....	3
2. Utilisateur .....	4
a. Système de ticket.....	5
b. Sign-up.....	5
c. Salon .....	5
3. Administrateur.....	6
a. Kill .....	7
b. Ban.....	7
c. Kick .....	7
d. Système de ticket.....	8
e. Demande salon.....	8
f. Sign-up.....	8
g. Historique/logs .....	8

## 1. Introduction

Ce document vous permettra d'utiliser le client graphique et cli en tant qu'utilisateur ou administrateur. Avant de commencer, il est nécessaire d'avoir avec un interpréteur python et un venv. Pour ma part, j'utilise un venv PyCharm.

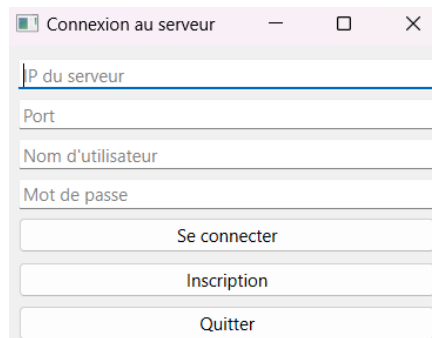
Il faudra également que vous récupériez le projet sur GitHub à cette [adresse](#). Il est conseillé de lire le fichier README pour bien comprendre l'architecture des fichiers et d'autres points annexes.

## 2. Interface graphique

### 1. Connection/inscription

Lors de l'exécution du programme, une fenêtre de connexion s'affiche. Il vous suffit de rentrer l'adresse IP et le port du serveur de messagerie, ainsi que votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Si vous avez déjà un compte, cliquez sur « Se connecter ». Si vous n'en avez pas encore, cliquez sur « Inscription

». Par défaut, la création de compte est autorisée. Si vous souhaitez la désactiver, cela est expliqué au chapitre 3 Interface CLI, tiret 3 administrateurs.



The screenshot shows a window titled "Connexion au serveur". It contains four input fields: "IP du serveur", "Port", "Nom d'utilisateur", and "Mot de passe". Below these fields are three buttons: "Se connecter", "Inscription", and "Quitter".

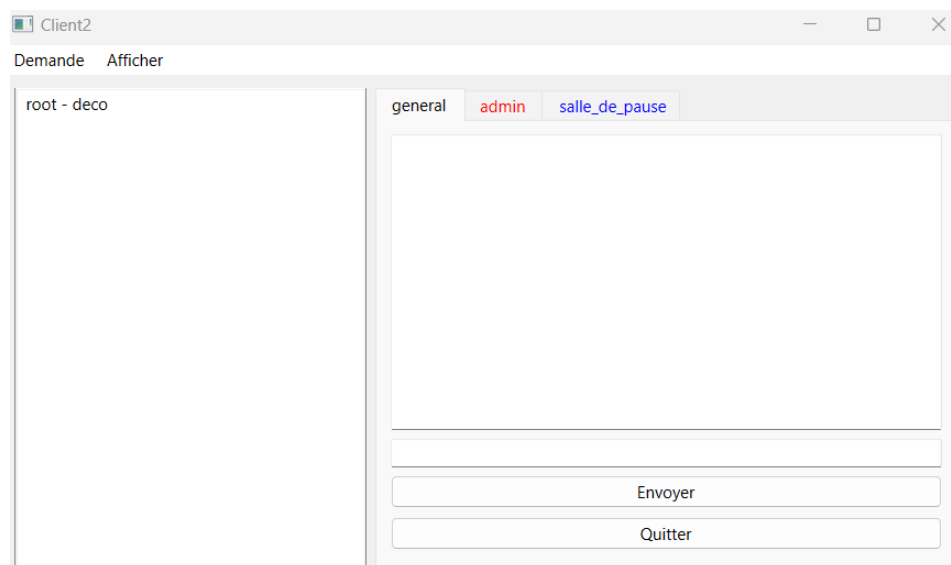
Attention, si vous êtes administrateur, lors de la connexion, vous serez directement dirigé vers l'interface CLI. Si c'est votre cas, je vous conseille d'aller directement au chapitre 3.

## 2. Utilisateur

L'interface utilisateur se compose de deux éléments principaux. À gauche, on trouve la liste des utilisateurs et leur statut. À droite, il y a un onglet pour chaque salon. Les onglets avec des noms en rouge représentent les salons auxquels vous n'avez pas accès.

Pour ne manquer aucun message, l'onglet passe en bleu pour vous notifier de la réception d'un nouveau message.

Pour envoyer un message, il vous suffit de l'écrire dans le champ texte et de l'envoyer.



The screenshot shows a window titled "Client2". It has two tabs: "Demande" and "Afficher". The "Demande" tab is active, showing a text area with "root - deco". The "Afficher" tab is also active, showing a list of chat rooms: "general", "admin", and "salle\_de\_pause". The "admin" room is highlighted in red, indicating it is not accessible. Below the list is a text input field, and two buttons: "Envoyer" and "Quitter".

Même si cette interface ne propose pas beaucoup d'options supplémentaires en dehors de la discussion, vous pouvez faire une demande pour rejoindre un salon. C'est assez simple : allez dans Demande > Salon. Une fenêtre s'ouvre, il vous suffit alors de rentrer le nom du salon que vous souhaitez rejoindre et de donner une raison. Si c'est un salon ouvert sur demande, vous pourrez alors écrire

directement à l'intérieur. Si c'est un salon ouvert sous l'acceptation des administrateurs, il faudra attendre que ces derniers acceptent la demande.

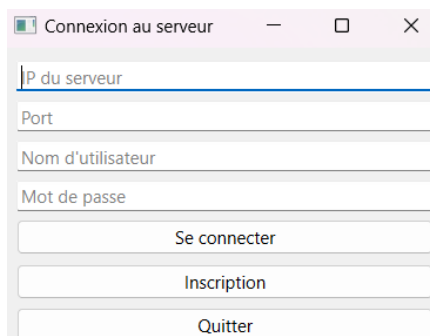
Dans le même menu déroulant, il vous est possible d'envoyer des tickets via Demande > Ticket. Malheureusement, pour suivre l'avancement de vos tickets, vous êtes obligé de passer par l'interface en ligne de commande.

En parlant de ligne de commande, vous pouvez ouvrir une invite de commande en allant dans Afficher > Ligne de commande. Cette interface fonctionne uniquement pour l'envoi de commandes. Elle peut provoquer quelques bugs d'affichage lors de la réception de messages d'autres clients ; je vous conseille donc plutôt d'utiliser le client CLI si vous voulez utiliser des commandes spécifiques.

### 3. Interface CLI

#### 1. Connection/inscription

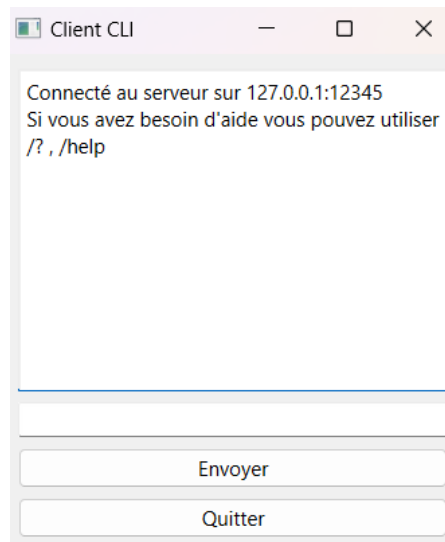
Lors de l'exécution du programme, une fenêtre de connexion s'affiche. Il vous suffit de rentrer l'adresse IP et le port du serveur de messagerie, ainsi que votre nom d'utilisateur et votre mot de passe. Si vous avez déjà un compte, cliquez sur « Se connecter ». Si vous n'en avez pas encore, cliquez sur « Inscription ». Par défaut, la création de compte est autorisée. Si vous souhaitez la désactiver, cela est expliqué au tiret 3 administrateurs.



The screenshot shows a window titled "Connexion au serveur" with a standard Windows title bar (minimize, maximize, close buttons). Inside the window, there are four text input fields stacked vertically, labeled "IP du serveur", "Port", "Nom d'utilisateur", and "Mot de passe". Below these fields are three buttons: "Se connecter", "Inscription", and "Quitter", arranged vertically.

## 2. Utilisateur

L'interface du CLI est très simple : elle se compose d'une file de messages, d'une zone de texte et de deux boutons, "Envoyer" et "Quitter".



Les deux premières choses qui apparaissent sont la confirmation de connexion au serveur et un message proposant de l'aide.

Si vous demandez de l'aide, le message suivant vous sera renvoyé :

Bienvenue sur le serveur de chat.

Voici les commandes disponibles :

`/help` ou `/?` : Affiche cette aide

`/admin help` ou `/admin ?` : Affiche l'aide pour les admins

`/demande <Type de demande> <Demande>`: permet de créer des demande qui seront directement envoyer aux admin. Le type de demande est souvent Ban,Kick,Kill

`/ticket` : Permet de voir l'avancer de vos ticket (demande)

`/sign-up <nom> <mot de passe>`: Cette commande s'exécute avant la connexion. Elle permet de créer un nouveau compte.

`/liste salon` : Cette commande vous permet de lister tous les salon, si il est ouvert(besoin uniquement d'une demande) ou fermer(besoin d'être accepté par les admins), et si vous en fait partie True ou False.

`/liste util`: Cette commande vous permet de lister tous les utilisateur et savoir si ils sont connecter ou pas.

/salon <nom\_salon> <message> : Vous permet d'envoyer un message dans un salon(cela fonctionne segment si vous êtes autorisé à parler dans ce salon.

/demande salon <nom\_salon> <raison>: Cette commande vous permet de demander à rejoindre un salon. Si c'est un salon ouvert vous serez directement ajouté. Si c'est un salon fermé un administrateur devra vous autoriser.

Ceci vous permet de voir les possibilités d'utilisation du serveur.

Tout message qui doit être interprété par le serveur (commande) commence par un « / ». Tous les messages qui doivent être interprétés par le client commencent par « : ». Par exemple, si un utilisateur envoie un message dans le salon « salle\_de\_pause », alors il vous apparaîtra sous la forme « :salle\_de\_pause utilisateur\_émetteur : message ». Cela fonctionne de la même manière pour les réponses des commandes de type /liste.

Si un message est envoyé sans en-tête de salon ou de commande, il sera directement renvoyé dans le salon général.

#### a. Système de ticket

Le serveur possède un système de gestion de tickets. Pour que les clients puissent créer un ticket, il suffit d'envoyer la commande /demande <Type de demande> <Demande>. Une fois envoyée, les administrateurs pourront traiter cette demande. Vous pouvez suivre l'avancement et les commentaires laissés par les administrateurs en utilisant la commande /ticket.

#### b. Sign-up

Pour créer un compte, utilisez la commande /sign-up <nom> <mot de passe>. Attention, cette commande ne fonctionne qu'avant la connexion. Si la commande ne fonctionne pas, il est possible que les administrateurs aient bloqué la possibilité de créer un compte.

#### c. Salon

Si vous voulez récupérer la liste des salons et savoir si vous en faites partie, il vous suffit de faire la commande /liste salon. Le serveur vous renverra le nom des salons, s'ils sont sur demande ou sur acceptation et si vous en faites partie ou pas.

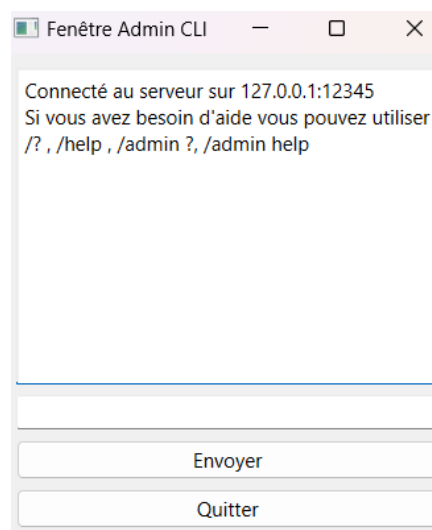
Pour demander à accéder à un salon, utilisez la commande /demande salon <nom\_salon> <raison>. Si c'est un salon sur demande, vous pourrez directement parler dessus. Si c'est un salon sur acceptation, il faut attendre qu'un administrateur confirme la demande.

Pour envoyer un message dans un salon, comme expliqué précédemment, il suffit de faire la commande `/salon <nom_salon> <message>`. Si un message est envoyé sans cette commande, il finira forcément dans le salon général.

### 3. Administrateur

Rappelle les identifiants admin sont donner dans le document d'installation du serveur page 3.

L'interface du CLI est très simple : elle se compose d'une file de messages, d'une zone de texte et de deux boutons, "Envoyer" et "Quitter".



Les deux premières choses qui apparaissent sont la confirmation de connexion au serveur et un message proposant de l'aide.

Si vous demandez de l'aide admin, le message suivant vous sera renvoyé :

Bienvenue, je vois que tu es un admin, tu peux donc utiliser les commandes suivantes :

`/admin kill <username-serveur> <raison>` : Pour tuer un utilisateur ou éteindre le serveur

`/admin ban <username ou IP> <raison>` : Pour bannir un utilisateur ou une IP

`/admin kick <username> <durée_en_min> <raison>` : Pour expulser un utilisateur

`/admin demande` : Pour voir les demandes

`/admin ticket <id_demande> <etat_demande> <commentaire>` : Pour gérer les tickets

`/admin demande_salon`: Cette commande vous permet de lister toutes les demandes pour rejoindre les salons

/admin demande\_salon\_update <id\_demande\_salon> <etat\_demande\_salon(yes ou no)> : En utilisant cette commande vous pouvez accepter ou refuser une demande d'un utilisateur pour rejoindre un salon

/admin sign-up <open/close>: Cette commande permet à de nouveau utilisateur ou pas de rejoindre le serveur

Ceci vous permet de voir les possibilités d'utilisation du serveur.

Tout message destiné à être interprété par le serveur (commande) commence par un « / ». Tous les messages à interpréter par le client commencent par « : ». Par exemple, si un utilisateur envoie un message dans le salon « salle\_de\_pause », il apparaîtra ainsi : « :salle\_de\_pause utilisateur\_émetteur : message ». Ce fonctionnement est similaire pour les réponses des commandes de type /liste.

Si un message est envoyé sans en-tête de salon ou de commande, il sera directement renvoyé dans le salon général.

Toutes les commandes nécessitant des droits administrateurs commencent par "admin", par exemple /admin kill.

#### a. Kill

La commande "kill" vous permettra d'arrêter un processus, que ce soit un client ou le serveur. Elle se présente sous la forme /admin kill <nom\_utilisateur ou serveur> <raison>. Pour des raisons de suivi, chaque utilisation de la commande crée une entrée dans la base de données dans la table "killh".

#### b. Ban

La commande "ban" vous permet de bannir un utilisateur de manière permanente, soit en utilisant un pseudo soit en utilisant une adresse IP. Elle s'effectue via la commande /admin ban <nom\_utilisateur ou IP> <raison>. Chaque utilisation de cette commande crée une entrée dans la base de données, dans la table "ban", à des fins de suivi.

Lorsqu'un utilisateur est banni, il est immédiatement déconnecté et ne pourra plus se connecter. Si vous souhaitez lever le bannissement d'un utilisateur, vous devrez supprimer son entrée dans la base de données.

#### c. Kick

La commande "kick" agit comme un bannissement temporaire. Elle s'effectue via la commande /admin kick <nom\_utilisateur> <durée\_en\_min> <raison>. Chaque utilisation de cette commande crée une entrée dans la table "kick" de la base de données.

Lorsqu'un utilisateur est "kické", il sera déconnecté. Une fois que la durée spécifiée en minutes est écoulée, l'utilisateur pourra se reconnecter. L'historique des "kick" reste indéfiniment dans la base de données.



#### d. Système de ticket

Si des utilisateurs effectuent des demandes, vous pouvez les récupérer en utilisant la commande `/admin demande`. Cette commande liste toutes les demandes avec leur ID en premier. Si vous souhaitez effectuer une modification sur un ticket en changeant, par exemple, son état ou en ajoutant un commentaire, utilisez-la commande `/admin ticket <id_demande> <etat_demande> <commentaire>`. Tous les commentaires sont conservés dans l'historique, vous permettant de suivre l'évolution de la demande. Notez que les utilisateurs peuvent voir les commentaires que vous laissez.

#### e. Demande salon

Lorsqu'un utilisateur fait une demande pour rejoindre un salon nécessitant une acceptation, vous devrez accorder ou refuser cette demande. Pour visualiser l'ensemble des demandes pour les salons, exécutez d'abord la commande `/admin demande_salon`. Cette commande liste toutes les demandes pour les salons, chacune ayant son identifiant. Vous pouvez ainsi voir qui fait la demande, pour quel salon et pour quelle raison.

Pour accepter ou refuser une demande spécifique, utilisez la commande `/admin demande_salon_update <id_demande_salon> <etat_demande_salon (yes ou no)>`. Toutes les demandes restent enregistrées dans la base de données, assurant un historique complet.

#### f. Sign-up

Par défaut, dans la configuration du serveur, n'importe qui peut s'inscrire. Si vous souhaitez bloquer cette fonctionnalité, vous pouvez utiliser la commande `/admin sign-up <open/close>`.

La création d'un compte administrateur s'effectue uniquement directement dans la base de données. Vous pouvez utiliser la requête :

```
INSERT INTO `Utilisateur` (`id_util`, `login`, `mdp`, `last_ip`, `type_util`, `etat_util`)
VALUES (1, 'nom', 'mot de passe', NULL, 'admin', '');
```

Vous pouvez également élever les privilèges d'un utilisateur avec la commande :

```
UPDATE `Utilisateur` SET `type_util` = 'admin' WHERE `login` = 'nom de l'utilisateur';
```

#### g. Historique/logs

Pour consulter l'historique des messages ou les logs, cela ne peut se faire qu'à partir de la base de données.