

Aurélien Delagarde

Quentin Hermiteau

Antoine Esquirol

2018

MANUEL UTILISATEUR

01/01/2018

Ce programme a pour de mesurer les performances de l'ordinateur sur lequel il est lancé. Par la suite les statistiques de l'ordinateur sont envoyées à une base de données qui va permettre de comparer les différents scores des utilisateurs puis d'établir un classement.

Le menu

Depuis le menu, il est possible de lancer tous les tests réalisables grâce au programme.

Rappel du projet : permet d'afficher un résumé des fonctionnalités du programme.

Informations sur le matériel : permet d'afficher les informations techniques du PC. Les informations sur la RAM(Max Physique/Virtuel) et le CPU(Fréquence, Page, nombres de cœurs, numéro fabriquant..)

Test CPU : permet de tester le processeur de l'ordinateur.

Test réseau : permet de tester la vitesse de connexion de l'ordinateur.

Test mémoire : permet de tester la RAM du PC.

Test global : Permet d'afficher une note globale pour l'ordinateur en fonction des performances de connexion, du CPU et de la RAM de l'ordinateur.

Classement : Affiche les 10 meilleurs résultats selon la catégorie choisie (Meilleur CPU, RAM, meilleure vitesse de connexion et meilleur note globale).

Editer le profil : permet de créer un nouveau profil et de supprimer le fichier de configuration. Cette action quitte et relance le programme.

Quitter : Ferme le programme.

Le fichier de configuration

Le fichier de configuration permet de personnaliser l'expérience de l'utilisateur. S'il n'y a pas de fichier de configuration, l'utilisateur est invité à créer un pseudo et choisir la langue du programme.

Il est divisé en trois parties :

Partie USER :

La partie USER contient le pseudo et la langue de l'utilisateur. Cette partie peut être configurée par l'utilisateur ou par l'intermédiaire du programme.

Partie HARDWARE :

Cette partie ne doit pas être modifiée, elle contient des informations relatives aux performances de l'ordinateur.

Partie BDD :

Cette partie contient le nom et l'adresse IP de la base de données sur laquelle le programme va enregistrer les résultats.