

# Chat (Local) : Client et Serveur v 1.0

Le Chat utilise TCP , il fonctionne en mode local, et a été testé sur MacOSX.3

## 1. Mode d'emploi

### 1.1 Le serveur :

Pour exécuter le programme, cliquez deux fois sur le fichier ServeurChat.jar ou exécuter la ligne de commande suivante :

```
java -jar ServeurChat.jar
```

Par défaut le serveur est fermé , l'application est composé d'un menu **Fonctions** et de 3 sous menus :

- \_ **Démarrer** : qui permet d'ouvrir le serveur et permettre aux clients de venir Chatter.

- \_ **Arrêter** : qui permet de fermer le Chat (déconnecte tous les clients puis ferme)

- \_ **Quitter** : qui permet de quitter le programme (mais avant cela ferme le serveur)

L'application est aussi composée d'une fenêtre :

Cette fenêtre contient la liste de tous les clients connectés au Chat.

Le serveur peut accueillir au maximum 20 clients simultanément. (Ce choix est arbitraire c'était pour limiter la taille du tableau , on peut facilement modifier le code source pour en accueillir plus)

Tout en bas de la fenêtre le statut du serveur est affiché (Ouvert/fermer).

Pour quitter le programme on peut cliquer sur la croix de la fenêtre.

Pour fonctionner correctement, le programme utilise le fichier 'vulgariteData' ce fichier doit se trouver dans le même répertoire que le programme pour que celui-ci puisse le trouver.

Le fichier 'vulgariteData' contient la liste de tous les mots censurés, vous pouvez ajouter vos propres mots à condition d'en mettre un seul par ligne (le mot doit être écrit en minuscule).

### 1.2 Le client :

Pour exécuter le programme, cliquez deux fois sur le fichier ClientChat.jar ou exécuter la ligne de commande suivante :

```
java -jar ClientChat.jar
```

Par défaut aucun pseudo n'est défini et vous n'êtes pas connecté au serveur de Chat , l'application est composé d'un menu **Fonctions** et de 4 sous menus :

- \_ **Saisie du pseudo** : qui permet de saisir votre pseudo. Celui-ci doit faire moins de 14 caractères et ne pas utiliser les caracteres < et > ni le l'ESPACE

- \_ **Se connecter** : qui permet de se connecter au serveur pour Chatter.

- \_ **Se déconnecter** : qui permet de se déconnecter du serveur (donc arreter le Chat sans quitter le programme).

- \_ **Quitter** : qui permet de quitter le programme (mais avant cela se déconnecte du serveur)

Tout en bas de la fenêtre de l'application, est affiché l'état du client (connecter, non connecter,...) avec le pseudo s'il en a défini un.

Pour pouvoir se connecter, il faut avoir défini un pseudo.

Il y a un bouton **Quit** pour Quitter le programme et un bouton **Envoi** pour envoyer des messages au serveur (le bouton Envoi n'est actif que si l'on est connecté au serveur)

On peut aussi cliquer sur la croix de la fenêtre pour quitter le programme.

Lorsque l'on se connecte le serveur vérifie que notre pseudo n'est pas déjà utilisé par un client sur le Chat, si c'est le cas le serveur nous refuse la connexion en nous indiquant que le pseudo est déjà pris et qu'il faut en changer.

De plus le serveur vérifie qu'il n'a pas déjà atteint son nombre maximum de clients connectés (20) si c'est le cas, le serveur refuse la connexion en nous indiquant que le Chat est déjà plein.

La partie Chat de la fenêtre (en haut à gauche) :

C'est dans cette partie que les messages des clients s'affichent.

Lorsqu'un client se connecte un message s'y affiche pour nous signaler son arrivée.

De même, un message s'affiche quand un client quitte le Chat.

Les messages des clients sont toujours écrit en minuscule et sont précédés du pseudo de l'auteur du message.

Les messages systèmes (Annonce de l'arrivée d'un client, départ, fermeture du serveur,...) sont toujours affichés entre les caractères # ET TOUJOURS EN MAJUSCULE #

Un message envoyé par un client doit faire moins de 250 caractères.

Un message doit toujours respecter la politesse et ne pas être grossier (les gros mots et insultes sont censurés)

<http://www.software-ds.com>