

# Présentation

Présentation de l'application et ses fonctionnalités

- [Introduction](#)
- [Projets](#)
- [Groupes](#)
- [Réseau social](#)
- [Code editor](#)

# Introduction

## Introduction à Cloud Coding

Cloud Coding est une plate-forme collaborative permettant de développer des applications web directement dans votre navigateur.



Vos applications sont développées avec un rendu en temps réel, disponible grâce à un lien généré sur le domaine principale de [Cloud Coding](https://dev.doudcoding.fr/home).

## Différents modèles à disposition

Nous mettons plusieurs [modèles](#) à disposition lors de la création d'un projet, afin de vous aider à définir votre projet.

## Réseau social

Cloud Coding, c'est aussi un réseau social. Vous pouvez partager vos projets, suivre plusieurs développeurs, discuter avec eux, etc.

# Projets

Une fois inscrit, vous avez la possibilité de créer un projet.

C'est une étape indispensable pour pouvoir ensuite développer, car c'est à ce moment que vous pouvez définir votre modèle et le nom de votre projet.

## Création d'un projet

Rendez-vous sur la page **Projets → Nouveau projet** et donnez un nom à votre projet.

### Visibilité

Vous avez 3 niveaux de visibilité pour votre projet :

- **Public** : votre projet est visible par tous les utilisateurs de Cloud Coding.
- **Privé** : votre projet est visible uniquement par vous.
- **Invité** : votre projet est visible par vous et les utilisateurs de votre équipe.

## Création depuis un modèle {#models}

Lors de la création d'un projet sur Cloud Coding, vous avez le choix entre plusieurs modèles de départ.

### Modèles disponibles

Il existe actuellement 5 modèles  :

- NestJS 8
- React 18.1
- Angular 14
- Quarkus 2.8
- Flask 2.1

# Ajouter un projet

Nouveau projet

Projet existant 

## Nouveau projet depuis template

Nom du projet

### Template

Angular - 14

React - 17

Quarkus - 17

NestJS - 8

Flask - 2

### Visibilité

Invité

Public

Privé

Ajouter

Vous pouvez également choisir d'importer votre propre projet GitHub, à condition que ce dernier soit codé dans une des techno disponibles.

## Import d'un projet GitHub

# Ajouter un projet

Nouveau projet

Projet existant ↺

## Importer un projet depuis github ou gitlab

### type de projet

Angular - 14

React - 17

Quarkus - 17

NestJS - 8

Flask - 2

### Visibilité

Invité

Public

Privé

Ajouter

Même si vous importez un projet GitHub personnel, veuillez à sélectionner le modèle correspondant au langage de votre projet. Auquel cas le projet pourra ne pas se lancer correctement.

Le projet à importer doit obligatoirement être public.

## Liste des projets

Une fois que vous avez créé un ou plusieurs projets, vous pouvez consulter la liste de ces derniers depuis la page **Projets**.

# PROJETS

+ Nouveau projet

## Mes projets

### My react

React - 17

- **Dernière version** : 1
- **Statut** : Inactif
- **Visibilité** : Public
- **Créé le** : 23 mai 2022

<> Go Code !!

### Quarkus

Quarkus - 17

- **Dernière version** : 1
- **Statut** : Inactif
- **Visibilité** : Privé
- **Créé le** : 16 juin 2022

<> Go Code !!

## Projets rejoints

Un utilisateur peut aussi vous inviter dans un groupe et par extension, aux projets de ce dernier. Lorsque c'est le cas, il est possible de voir sur la liste des projets, ceux auquel vous appartenez.

# PROJETS

+ Nouveau projet

## Mes projets

### My react

React - 17

- **Dernière version** : 1
- **Statut** : Inactif
- **Visibilité** : Public
- **Créé le** : 23 mai 2022

<> Go Code !!

### Quarkus

Quarkus - 17

- **Dernière version** : 1
- **Statut** : Inactif
- **Visibilité** : Privé
- **Créé le** : 16 juin 2022

<> Go Code !!

## Projets rejoints

### LCARS-Test

React - 17

- **Dernière version** : 1
- **Statut** : Inactif
- **Visibilité** : Public
- **Créé le** : 7 juin 2022

<> Go Code !!

### My Angular App

Angular - 14

- **Dernière version** : 5
- **Statut** : Inactif
- **Visibilité** : Public
- **Créé le** : 8 juillet 2022

<> Go Code !!

### test ng

Angular - 14

- **Dernière version** : 1
- **Statut** : Inactif
- **Visibilité** : Public
- **Créé le** : 6 mai 2022

<> Go Code !!

### test quarkus

Quarkus - 17

- **Dernière version** : 1

## Consultation d'un projet

Lorsque vous consultez un projet, vous pouvez voir les détails de celui-ci :

- **Modèle** : le modèle utilisé pour développer le projet.
- **Nom** : le nom du projet.
- **Dernière version** : la dernière version du projet.

- **Visibilité** : la visibilité du projet.
- **Date de création** : la date de création du projet.
- **Propriétaire** : l'utilisateur qui a créé le projet.
- **Groupe** : le groupe auquel appartient le projet (si c'est le cas).
- **Statut** : le statut du projet. (Inactif, Initialisation, En cours d'exécution)

Les seules informations modifiables sont la visibilité et le nom du projet.

Le bouton **Go Code !!!** permet de lancer le projet et arriver sur la fenêtre d'édition du code.

## MY REACT

- **Modèle** : REACT
- **Dernière version** : 1
- **Statut** : Inactif
- **Visibilité** : Public
- **Propriétaire** : [nospy](#)
- **Groupe** : [My.react](#)
- **Créé le** : 23 mai 2022

< > Go Code !!
Modifier
Supprimer

### Commentaires

[nospy](#)

Un commentaire tout mignoelkrgoi  
**Olala c'est ouf**  
OOOOF

29 mai 2022 01:59:34

[Tehrums](#)

Excellent tout ça !

07 juin 2022 10:43:01

[nospy](#)

**B** *I* U

Heading

Type Here...

Enregistrer

## Commentaires

Un fil de commentaire propre au projet est également présent sur la page de consultation. Vous pouvez ainsi partager vos idées et vos remarques concernant le projet.

Si le projet est public, les commentaires postés seront visibles sur votre profil utilisateur.

# Groupes

Les groupes sont très importants dans Cloud Coding. Il faut voir ça un peu comme une *Organisation* sur Github.

Ces derniers vous permettent d'inviter des membres à vous rejoindre sur un ou plusieurs projets. Vous pouvez ainsi inviter de gens à rejoindre vos projets privés et à leur assigner des rôles.

# Création d'un groupe

Rendez-vous sur la page **Groupe** → **Nouveau groupe** et donnez un nom à votre groupe.

## Nouveau groupe

Ajouter

# Consultation des groupes

Une fois que vous avez créé un ou plusieurs groupes, vous pouvez consulter la liste de ces derniers depuis la page **\*\* Groupes\*\***.

# GROUPES

+ Nouveau groupe

## MES GROUPES

Groupe  
Créé le : 22 mai 2022

My react  
Créé le : 23 mai 2022

## Groupes joints



Lorsqu'un utilisateur vous ajoute à son groupe, vous pouvez consulter les groupes que vous avez rejoints sur la même page sous la section *groupes rejoints*

## GROUPES

+ Nouveau groupe

### MES GROUPES

Groupe  
Créé le : 22 mai 2022

My react  
Créé le : 23 mai 2022

### GROUPES REJOINTS

Angular group  
Créé le : 8 juillet 2022  
• Propriétaire : pooo

Odyssees  
Créé le : 7 juin 2022  
• Propriétaire : Tehrunys

## Consultation d'un groupe

Lorsque vous consultez un groupe que vous venez de créer, ce dernier ne contient aucun projet et seulement vous comme membre.

### GROUPE

• Propriétaire : nospy  
• Projets associés : 0  
• Créé le : 22 mai 2022

Modifier Supprimer

### MEMBRES

+ Ajouter un membre

pooo  
Peut modifier

nospy  
Peut modifier

### PROJETS ASSOCIÉS

+ Ajouter un projet

### Conversation

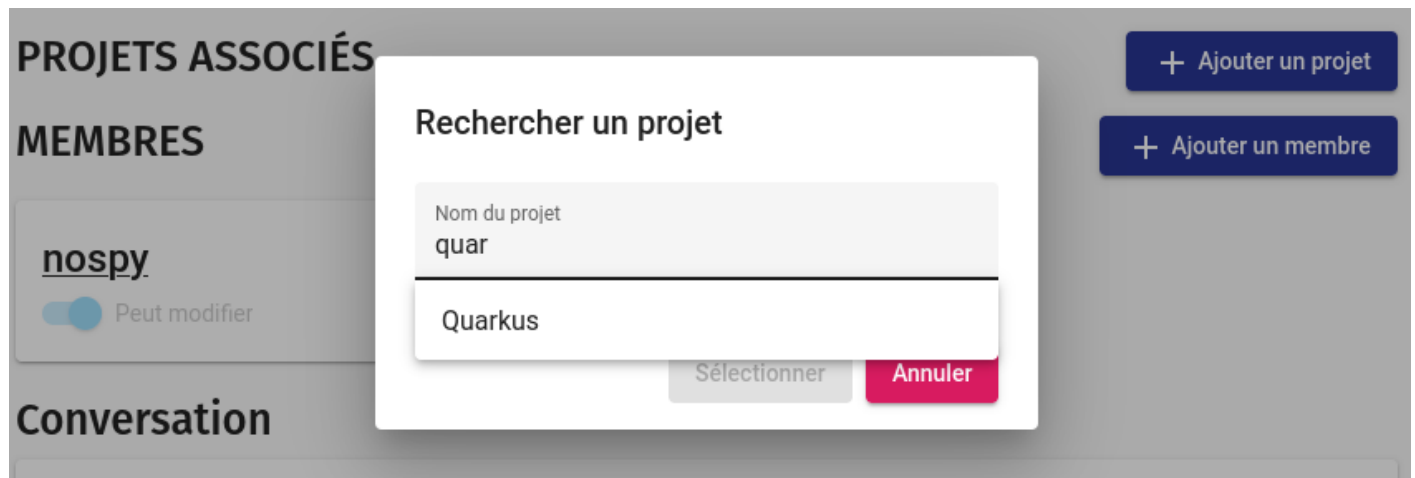
Rechercher un utilisateur

Nom / Email de l'utilisateur  
use

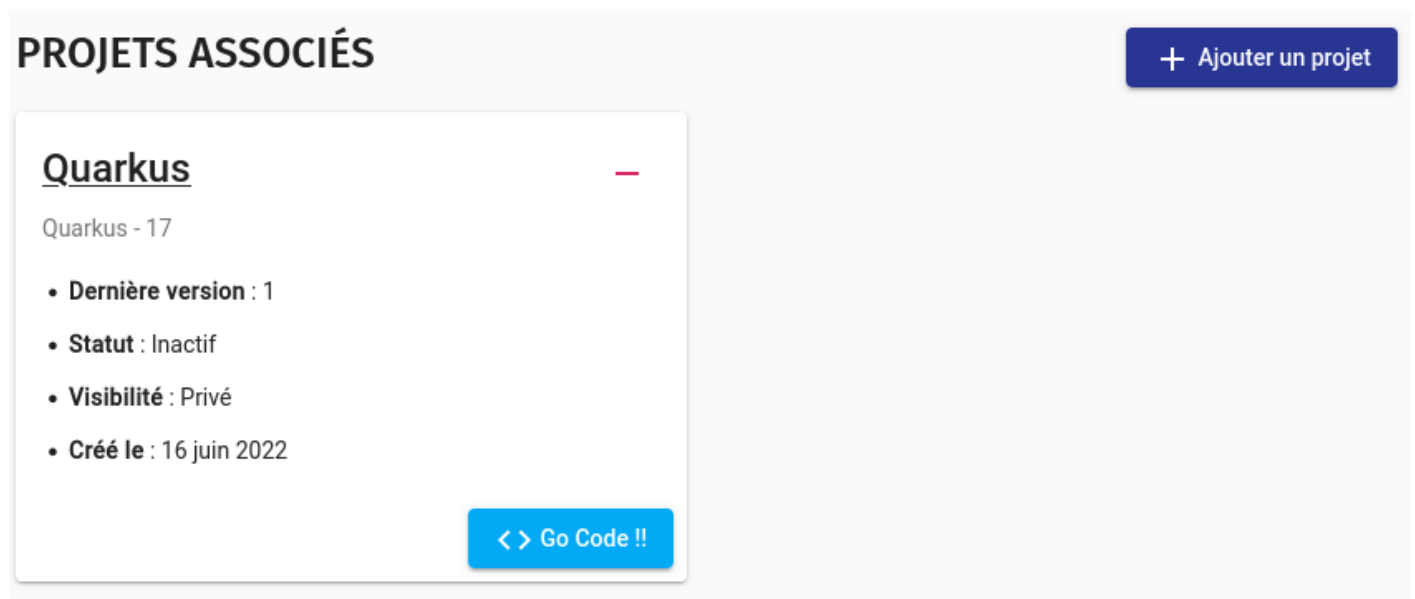
user3 - ary\_dan4@various.bm  
user6 - dinero\_haslett4@equipment.yn  
user1 - email1@example.com  
user4 - ned\_keeblecpy@searching.tn  
user2 - tedric\_withrowfk@expressions.xz

# Ajout / Retrait d'un projet

Vous pouvez ajouter facilement un projet dans un groupe grâce au bouton **Ajouter un projet**, il vous suffit ensuite de taper au moins les 3 premières lettres du nom du projet que vous souhaitez ajouter dans votre groupe.



Après quelques secondes, vous verrez apparaître votre projet dans le groupe.



Vous pouvez ajouter des projets publics ou privé dans un groupe, seuls les membres ayant les droits de modification pourront éditer le code, les autres membres pourront seulement le consulter.

Si vous voulez retirer le projet du groupe, il vous suffit de cliquer sur le bouton - et de confirmer le retrait du projet.

## PROJETS ASSOCIÉS

+ Ajouter un projet

### Quarkus

Quarkus - 17

- Dernière version : 1
- Statut : Inactif
- Visibilité : Privé
- Créé le : 16 juin 2022

### Enlever un projet

Êtes vous sûr de vouloir retirer projet ?

Confirmer

Annuler

## Gestion des membres

L'utilité d'un groupe est de pouvoir ajouter des membres à celui-ci.

Pour faire cela, vous pouvez cliquer sur le bouton **Ajouter un membre** et vous aurez la possibilité de rechercher un utilisateur à ajouter dans votre groupe. Vous pouvez chercher un utilisateur par son nom, son email ou son identifiant.

## GROUPE

- Propriétaire : nospy
- Projets associés : 0
- Créé le : 22 mai 2022

Modifier

Supprimer

### MEMBRES

poou

Peut modifier

nospy

Peut modifier

+ Ajouter un membre

## PROJETS ASSOCIÉS

+ Ajouter un projet

### Conversation

#### Rechercher un utilisateur

Nom / Email de l'utilisateur  
use

user3 - ary\_dan4@various.bm

user6 - dinero\_haslett4@equipment.yn

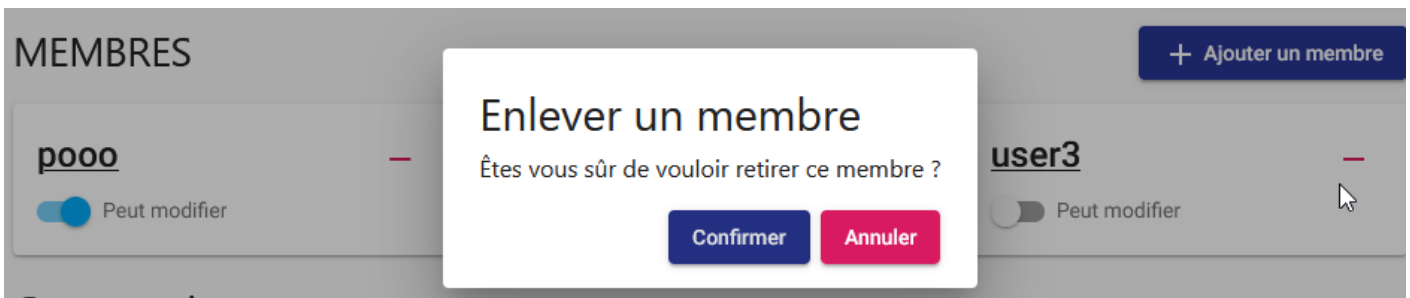
user1 - email1@example.com

user4 - ned\_keeblecpy@searching.tn

user2 - tedric\_withrowfkx@expressions.xz

Il est ensuite possible de lui autoriser la modification du groupe et des projets qu'il contient.

On peut également le retirer du groupe.



## Conversation

Un groupe vous permet d'avoir accès à une conversation privée entre les membres de ce dernier. Cette conversation est accessible depuis la page **Groupe** de votre groupe. C'est du temps réel, il n'y a pas besoin de rafraichir la page pour voir les messages. Vous pouvez formater vos messages grâce à un éditeur de texte riche en balises.

# Conversation

26 juin 2022 19:45:37

OH OUIII



poou 26 juin 2022 19:45:45

nice

26 juin 2022 19:45:56



poou 26 juin 2022 19:46:02

clap clap



poou 26 juin 2022 19:53:17

**B** *I* U



Heading ▾



Type Here...

Enregistrer

# Réseau social

La philosophie de Cloud Coding est de rendre le développement social, de pouvoir partager et collaborer à plusieurs dessus. Ce n'est donc pas étonnant de retrouver dans notre application un tas de fonctionnalités allant dans ce sens !

## Explorer

En vous rendant sur la page **Social**, vous pouvez explorer les différents réseaux sociaux que nous avons développés.

## Utilisateurs

Cette partie vous permet de rechercher les utilisateurs inscrits sur Cloud Coding. Vous avez accès à une barre de recherche pour vous permettre de rechercher un utilisateur par son nom ou par son email.

RECHERCHER UN UTILISATEUR

Nom, Email...

user

user3

Ary Dan

ary\_dan4@various.bm

user6

Dinero Haslett

dinero\_haslett4@equipment.yn

user1

firstname1 Nitza

email1@example.com

Items per page: 10

1 - 6 of 6

|<

<

>

>|

Lorsque vous consultez un utilisateur, vous pouvez voir ses informations, ses projets publics, les personnes qui le suivent, ses commentaires postés sur des projets publics....

# UTILISATEUR

## INFORMATIONS

1 abonnés - 5 abonnements

Ne plus suivre

string string

poou

poou@mail.com

17 avril 2022

Vous êtes amis

### Abonnés

nospy

### Abonnements

user3

user2

user6

user1

nospy

## PROJETS PUBLICS

### My Angular App

Angular - 14

- Dernière version : 5
- Statut : Inactif
- Visibilité : Public
- Créé le : 8 juillet 2022

### test quarkus

Quarkus - 17

- Dernière version : 1
- Statut : Inactif
- Visibilité : Public
- Créé le : 6 mai 2022

### retdyfughij

Angular - 14

- Dernière version : 1
- Statut : Inactif
- Visibilité : Public
- Créé le : 29 mai 2022

### Pierre

Flask - 2

- Dernière version : 1
- Statut : En cours
- Visibilité : Public
- Créé le : 19 juillet 2022

### new project

Quarkus - 17

- Dernière version : 1

### Angular 14 project

Angular - 14

- Dernière version : 1

## Commentaires publics

My react

Un commentaire tout mignoelkrgoi

Olala c'est ouf

0000F

29 mai 2022 01:59:34

test quarkus

Trop bien ton projet !

Rauynal

1. ekjfhze

2. zfezkjeb

30 mai 2022 09:59:32

# Projets publics

Cette partie vous permet de rechercher des projets publics. Vous avez accès à une barre de recherche pour vous permettre de rechercher un projet par son nom.

## PROJETS

Nom  
angl

### My Angular App

Angular - 14

- Dernière version : 5
- Créé le : 8 juillet 2022

Items per page: 10

1 - 1 of 1

|< < > >|

La consultation d'un projet est la même que celle d'un projet vous appartenant.

## Relations

Que serait un réseau social sans relations entre les utilisateurs ? C'est une question rhétorique, bien sûr !

C'est pourquoi nous avons poussé cet aspect sur notre application afin de pouvoir suivre des utilisateurs, ou encore avoir des amitiés.

:::info Les amitiés dans la vraie vie, c'est mieux quand même. :::

## Amis

Vous pouvez demander d'autres utilisateurs en amis. L'autre utilisateur doit accepter votre demande. Vous pouvez sur la page **Social** voir les demandes d'amis que vous avez reçus ainsi que celle en attente.

### Relations

#### Amis

0000  
personne

#### Demandes d'amitié

Demandes d'amitié reçues



Demandes d'amitié envoyées



user3  
personne


## Conversation

Lorsque vous êtes amis avec un autre utilisateur, vous pouvez discuter avec lui. Il suffit de se rendre sur la page **Social** → **Amis** et de cliquer sur le nom de l'utilisateur avec qui vous souhaitez discuter.




### Amis

pooo


pooo 18 juil. 2022 15:39:44



omg












pooo 18 juil. 2022 15:40:06


att c buggué

21 juil. 2022 16:30:20





**B** *I* U      Heading      

Type Here... 

Enregistrer


Les messages envoyés peuvent être modifiés ou supprimés.


## Followers / Followings

Si vous ne souhaitez pas ajouter les utilisateurs en amis, mais suivre les projets publics de ces utilisateurs, vous pouvez *suivre* les utilisateurs que vous souhaitez et inversement.

2 abonnés - 3 abonnements

 Noé Larrieu-Lacoste

 nospy

 noelarrieulacoste@yahoo.fr

 2 février 1997

## Abonnés

Tehrunys

pooo

## Abonnements

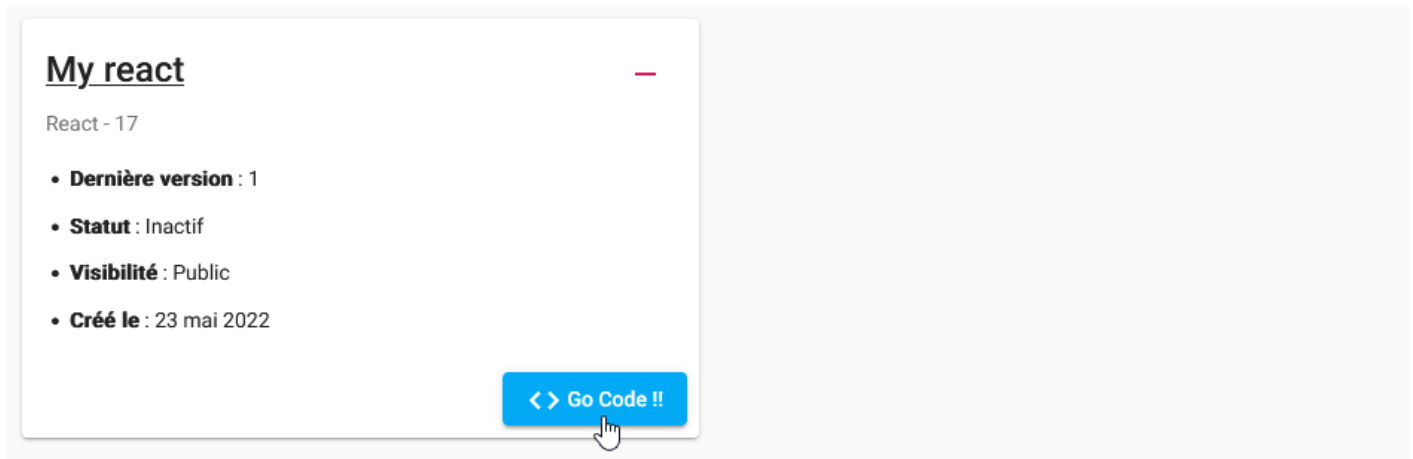
user2

user6

pooo

# Code editor

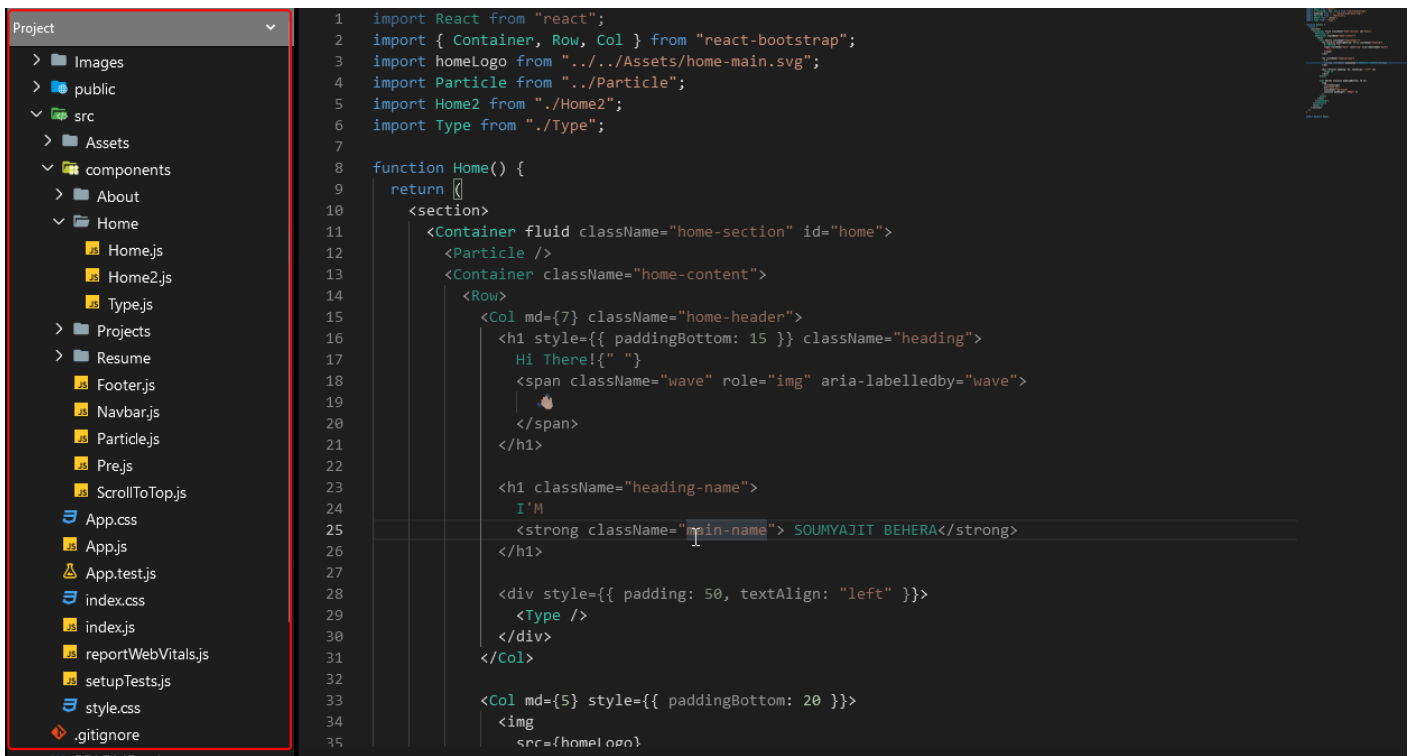
Lorsque vous cliquez sur le bouton **Go Code !!!**, présent à différents endroits où les projets sont affichés, vous atteignez la page d'édition du code.



Si le projet n'était pas lancé, il faut attendre un peu pour qu'il démarre et soit consultable.

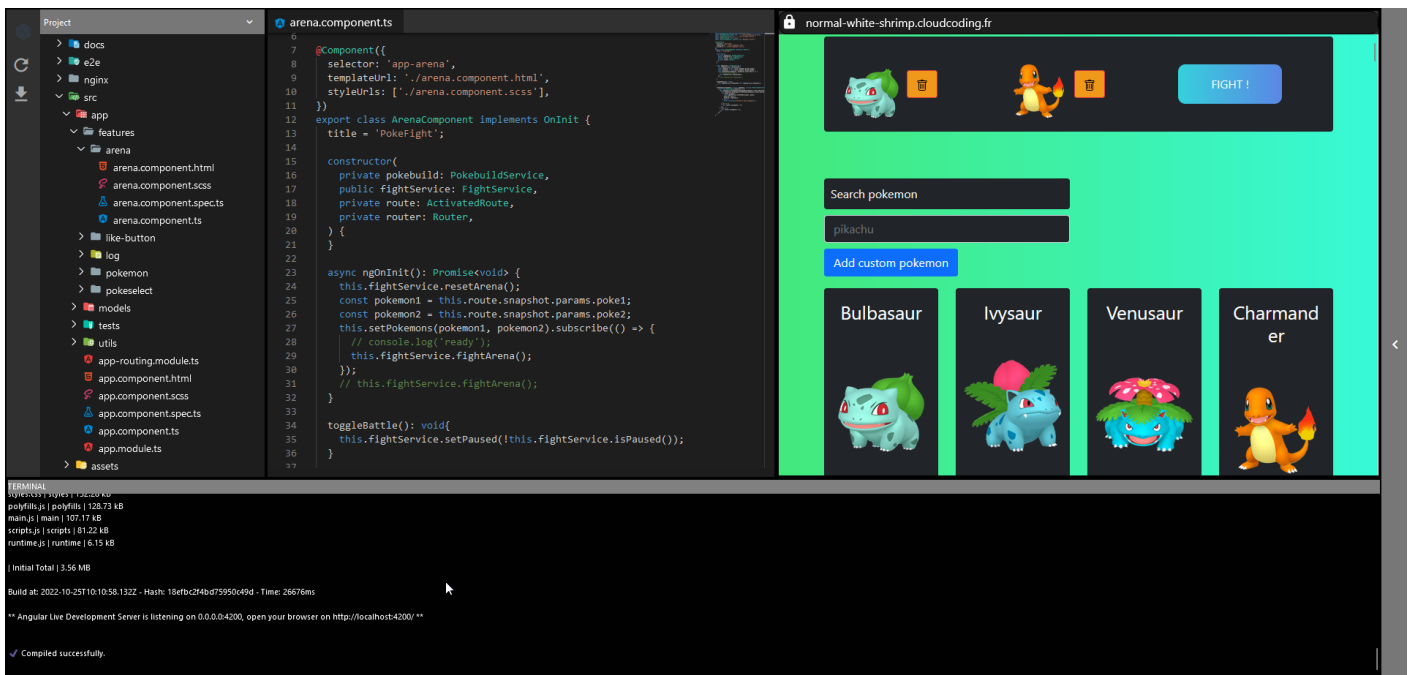
# Arbre du code

Comme nous codons des projets entiers, il est important d'avoir une vue de l'arborescence de nos fichiers de code. Nous avons donc développé pour cela un outil de navigation dans l'arbre de notre projet.



# Rendu temps réel

Une fois démarré, vous pouvez voir le rendu temps réel de votre application sur le côté droit de l'éditeur. Ce n'est ni plus ni moins qu'un `iframe` pointant sur le lien assigné de votre projet. Vous pouvez donc parfaitement copier le lien de votre application et le partager à qui vous voulez, du moment que le projet est lancé.



# Consultation du lien

Le lien apparaissant au-dessus du rendu de votre application est public et peut être consulté par tout le monde. Il suffit de le copier / coller dans un navigateur web pour voir le rendu de votre application.

## Développeurs connectés

Il est possible d'être plusieurs développeurs connectés en même temps sur un projet. Lorsque c'est le cas, il est important de pouvoir voir qui est connecté en même temps que nous.

Il est possible d'avoir cette information depuis le menu de gauche de l'éditeur.

Un lien est disponible pour ouvrir un onglet sur la consultation du groupe afin d'avoir accès à la conversation.

## Appel visio

Parce que ce n'est pas facile d'avoir une conversation écrite en même temps que nous codons, et parce qu'un des objectifs de notre application est l'aspect social, nous avons développé une fonctionnalité qui permet aux développeurs éditant un projet en même temps de pouvoir passer un appel vidéo directement depuis l'éditeur de code `#####`.

## Versioning

Un développeur change souvent d'avis, il peut donc avoir des versions différentes de son code. Nous lui permettons ainsi de faire des `snapshots` de son code, afin de pouvoir revenir à une version précédente.

