

Save Sharing Tool (v0.4) – Guide d'Utilisation

1. Préambule

- Le Save Sharing Tool (Ou SST, ou anciennement Animal Crossing Save Sharing Tool/AC-SST) est une solution développée en Java conçus par moi même dont le but initial était de partager plusieurs sauvegarde commune pour les différents jeux vidéos de la saga Animal Crossing en plus de me permettre de maintenir mes connaissances en développement étant dans une année de césure, sans étude.
- Au fur et à mesure du développement, cette solution à évolué en 2 applications, un simple client et serveur avec un affichage extrêmement simple par terminal/cmd. L'avantage de cette solution et de ces deux applications est l'élimination de problèmes rencontrés par le passé lors d'un partage de sauvegarde comme par exemple un emprunt simultané qui pourrait aboutir à écraser une sauvegarde.
- Je vous remercie grandement pour la confiance que vous m'octroyez pour ce qui est au final le premier soft dont le développement aboutit a quelque choses de fonctionnel et que je share publiquement, j'espère que son utilisation s'en fera sans problème. Vous trouverez dans ce mode d'emploi comment configurer votre instance du logiciel et comment l'utiliser sans problème.
L'application cliente est à l'heure actuelle toujours considéré comme une bêta et est en développement actif, des problèmes peuvent donc êtres rencontrés, plus de détails à la section [Problèmes et diagnostic](#).
- Ce mode d'emploi n'expliqueras pas comment télécharger des roms pour les différents jeux, cette tache revient en principe à l'utilisateur du logiciel.
- Les images affichés dans ce mode d'emploi peuvent légèrement différer avec la véritable application. Rassurez vous, le manuel que vous avez devant vos yeux est bien à jour malgré tout.

Table des matières

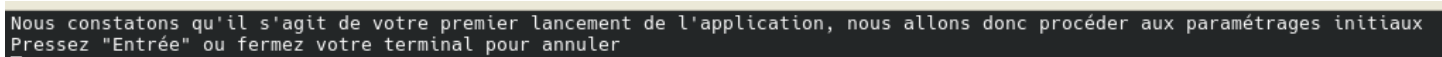
1. Préambule.....	1
2. Pré-requis.....	3
3. Paramétrage Initiaux.....	4
4. Télécharger une sauvegarde.....	7
5. Rendre une sauvegarde.....	11
6. Problèmes et diagnostic.....	12
7. Émulateurs portables.....	14
8. Conclusion.....	16

2. Pré-requis

- Avant de commencer à utiliser le logiciel, veuillez vous assurer que :
 - Vous soyez sur un OS supporté (Windows/Linux)
 - La personne en charge du serveur vous ait remis vos identifiants (Une paire comprenant un nom d'utilisateur et un mot de passe)
 - La personne en charge du serveur vous ait communiqué les informations de connexions au serveur (Adresse/Ip et port)
- Une fois tout ces éléments en mains, vous pouvez télécharger le logiciel client [ici](#).

3. Paramétrage Initiaux

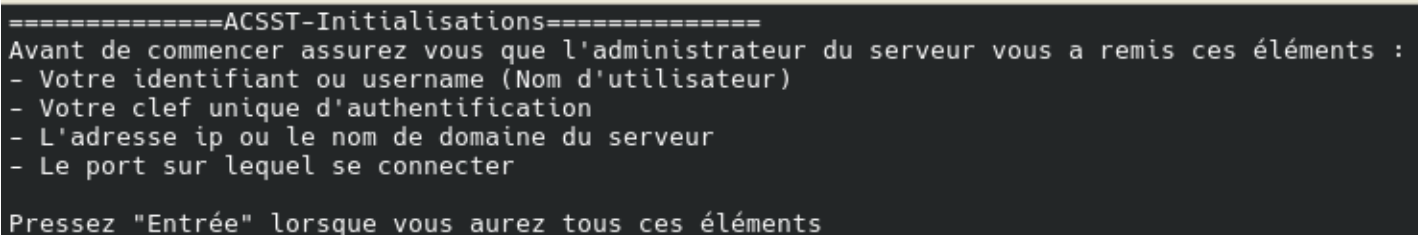
- Une fois que vous avez téléchargé le zip contenant l'application, plusieurs éléments devrait se tenir devant vous après l'avoir décompressé :
 - SST-Notice.pdf, contenant une copie de ce mode d'emploi
 - Un dossier App, contenant l'application et ses dépendances
 - Un dossier JRE, contenant les exécutables Java
 - Un fichier .sh, pour exécuter l'application sous Linux
 - Un fichier .bat pour exécuter l'application sous Windows
- En fonction de votre système d'exploitation (Windows/Linux), veuillez exécuter le fichier correspondant (Double cliquer windows.bat si vous êtes sur Windows ou double cliquer linux.sh si vous êtes sur une distributions Linux)
- Une fois l'application lancé, vous devriez être sur l'interface d'initialisation :



```
Nous constatons qu'il s'agit de votre premier lancement de l'application, nous allons donc procéder aux paramétrages initiaux
Pressez "Entrée" ou fermez votre terminal pour annuler
█
```

Figure 1: Écran indiquant un premier lancement de l'application

- L'application commenceras par vous rappeler les éléments nécessaire avant de poursuivre, puis, vous indiqueras ou seront stockés vos informations si vous souhaitez y accéder en dehors de l'application cliente



```
=====ACSST-Initialisations=====
Avant de commencer assurez vous que l'administrateur du serveur vous a remis ces éléments :
- Votre identifiant ou username (Nom d'utilisateur)
- Votre clef unique d'authentification
- L'adresse ip ou le nom de domaine du serveur
- Le port sur lequel se connecter

Pressez "Entrée" lorsque vous aurez tous ces éléments
█
```

Figure 2: Ecran spécifiant les éléments requis

```

=====ACSST-Initialisations=====
Un nouveau fichier de configuration va être généré à l'emplacement suivant :
/home/mmerelle/.config/ACSST

Pressez "Entrée" ou fermez votre terminal pour annuler
█

```

Figure 3: Écran indiquant où seront sauvegardés les infos de configurations

- Le premier élément qui vous sera demandé sera l'identifiant/nom d'utilisateur qui vous a été fourni, veuillez l'indiquer ou le copier et valider votre entrée en tapant y (Si vous vous êtes trompé dans votre saisie, tapez n à la confirmation pour pouvoir retaper votre entrée)

```

=====ACSST-Initialisations=====
Commençons par le commencement.
Veuillez entrer l'identifiant ou le nom de compte qui vous a été attribué :

Pikafort
Confirmez vous que votre identifiant est Pikafort ? (y/n)
y█

```

Figure 4: Écran d'initialisation demandant le nom de compte attribué

- Le second élément qui vous sera demandé sera votre clef/mot de passe. La clef doit vous être fournie en même temps que votre identifiant, elle est générée aléatoirement et est une longue chaîne de caractères aléatoires. Copiez-collez la et confirmez avec y

```

=====ACSST-Initialisations=====
User : Pikafort

Excellent, passons maintenant à la clef.
La clef est une suite aléatoire de caractères qui a dû vous être remise par l'administrateur du serveur.
Veuillez la saisir ci-dessous :

h5TKvAA0qA2$FckDPEEJSIk9CJnPKadd5lBkTqygAPSWcDACm$oHs0iZXyvI0wsJ
Confirmez vous que votre clef est h5TKvAA0qA2$FckDPEEJSIk9CJnPKadd5lBkTqygAPSWcDACm$oHs0iZXyvI0wsJ ? (y/n)
y█

```

Figure 5: Écran d'initialisation demandant la clef de l'utilisateur

- Vous avez désormais enregistré vos informations de connexions personnelles. Les écrans qui suivent vont vous permettre d'indiquer les informations de connexion au serveur et ça en commençant par l'adresse de ce dernier.

```

=====ACSST-Initialisations=====
User : Pikafort
Clef : h5TKvAA0qA2$FCkDPEEJSIk9CJnPKadd5lBkTqygAPSWcDACm$oS0iZXyvIOwsJ

Bien nous sommes à mis chemin. Passons à l'adresse du serveur
L'adresse du serveur peut-être saisie sous la forme d'une ip (8.8.8.8) ou d'une adresse normale (google.fr).
Veuillez la saisir ci-dessous.

pikaforth.fr
Confirmez vous que l'adresse serveur est pikaforth.fr ? (y/n)
y

```

Figure 6: Écran permettant la définition de l'adresse du serveur

- Une fois l'adresse du serveur définit, il ne vous reste plus qu'un élément à définir, le port sur lequel se connecter. Le port par défaut est 14041, si il ne vous l'a pas été communiqué veuillez entrez celui-ci; dans le cas ou un port vous à été communiqué, entrez le port communiqué à la place.

```

=====ACSST-Initialisations=====
User : Pikafort
Clef : h5TKvAA0qA2$FCkDPEEJSIk9CJnPKadd5lBkTqygAPSWcDACm$oS0iZXyvIOwsJ
Serveur : pikaforth.fr

Dernière étape avant un test de connexions. Le port.
Le port TCP sur lequel se connecter à du vous être communiqué par l'administrateur.
Merci de l'entre ci dessous.

14041
Confirmez vous que le port TCP est 14041 ? (y/n)
y

```

Figure 7: Écran permettant la définition du port du serveur

- L'étape suivante et la dernière consiste à setup un « gamePath ». Comme le définit l'application, le GamePath est l'emplacement ou seront stockés les émulateurs portatifs utilisés pour jouer avec les sauvegarde téléchargé. Pour utiliser le répertoire par défaut, tapez « default », il est fortement recommandé de prendre cet option

```

=====SST-Initialisations=====
User : Pikafort
Clef : h5TKvAA0qA2$FCkDPEEJSIk9CJnPKadd5lBkTqygAPSWcDACm$oS0iZXyvIOwsJ
Serveur : pikaforth.fr
Port : 14041
Dernière étape. Le gamePath.
Ce que nous appelons le gamePath est le chemin absolu ou vont être téléchargés les émulateurs portable que vous utiliserez ainsi que les sauvegarde
Ce système existe afin d'éviter des conflits avec des intégrations comme RetroAchievement ou Archipelago et permet d'éviter d'écraser des sauvegardes
Il est recommandé de conserver les émulateurs a proximité du logiciel, si vous préférez cet option, tapez "default".
Choisir cet option vous permettra également de déplacer le répertoire contenant le logiciel ainsi que les émulateurs sans devoir ré-assigner de gamepath.

default
Vous avez choisit les settings par défaut. Les émulateurs seront donc sauvegardé dans le répertoire Emulateurs
Confirmez vous ce choix ? (y/n)
y

```

Figure 8: Définition d'un "GamePath"

- Une fois que vous avez passé toutes ces étapes avec succès, félicitations, vous avez entièrement configuré la base de l'application cliente, dès que vous validerez la dernière action vous serez emmené au menu principal de l'application. Tout ce que vous avez définis sera sauvegardé et vous n'aurez plus à ressaisir ces informations à aucun lancement de l'application

```
=====Animal Crossing Save Sharing Tool=====
Bienvenue dans l'Animal Crossing Save Sharing Tool Pikafort
1- Téléchargement ou upload de saves
2- Mode d'emploi
3- Paramètres
4- Quitter l'application
█
```

Figure 9: Menu Principal

4. Télécharger une sauvegarde

- Maintenant que tout est correctement set, veuillez vous rendre dans le menu de téléchargement (1), le client va procéder à se connecter au serveur et va vous afficher une liste de jeu tout en vous indiquant si vous êtes connecté

```
=====Animal Crossing Save Sharing Tool=====
Online •
Sélectionner le jeu avec lequel vous souhaitez download/upload des saves :
1- Animal Crossing New Leaf
2- Animal Crossing New Horizons
3- Animal Crossing City Folk
4- Animal Crossing Wild World
5- Animal Crossing
6- Tomodachi Life
7- Doubutsu no Mori e+
8- Deconnexion
█
```

Figure 10: Écran de sélection de jeu

- A partir de cet écran vous pouvez sélectionner un jeu, en en sélectionnant un, le serveur vous affichera les saves disponibles pour ce jeu, si aucune n'est disponible, le serveur vous le communiquera et vous ramènera au menu de choix d'un jeu.

```
=====Animal Crossing Save Sharing Tool=====
Online •
Aucune save n'est disponible pour ce jeu
Retour au choix du jeu..
█
```

Figure 11: Aucune save pour Tomodachi Life..

- En sélectionnant un jeu avec des saves disponibles, le serveur nous les indique :

```
=====Animal Crossing Save Sharing Tool=====
Online •
Sélectionner la save que vous souhaitez mettre à jour ou télécharger :
1- Luniolys_ACNL
2- Renkoto_ACNL
3- Retour
```

Figure 12: Les saves disponibles pour Animal Crossing New Leaf

- A partir d'ici nous pouvons donc choisir une sauvegarde.
 - Note importante : Vous ne pouvez emprunter les saves que pour lesquels vous êtes autorisés (Les saves d'Animal Crossing n'autoriseront que les habitants de la ville par exemple). Si vous souhaitez vous inscrire sur une sauvegarde et qu'elle n'est pas pleine (Le serveur vous l'indiquera en tentant de l'emprunter), contactez l'administrateur de votre serveur qui s'entretiendra avec les utilisateurs actuels de la save pour voir si l'accès peut vous être donné.
 - Certaines sauvegardes pourront néanmoins être téléchargé par un nombre illimité de joueur, ceci dépendras du contexte du jeu.
 - Autre note : **Veuillez éviter d'emprunter deux sauvegardes du même jeu de manière simultanée**, aucune sécurité n'a été implémenté pour empêcher ceci (Prochaine mise à jour)
Le fait d'emprunter deux sauvegarde d'un même jeu aura pour conséquence d'écraser la première sauvegarde avec la seconde la détruisant dans la foulée. Si un tel cas devait arriver accidentellement, prévenez immédiatement l'administrateur du serveur afin qu'il puisse soit remettre une backup de la save, soit retirer le fait que vous ayez emprunter la save pour vous éviter de la réupload et vous forcer à un download.

- Dans un premier temps, après avoir sélectionné une save, votre application contrôlera si elle a déjà téléchargé une instance portable de l'émulateur requis pour jouer, si ce n'est pas le cas, il procédera à son téléchargement dès que vous presserez une touche (Le téléchargement peut-être un peu long, si il venait à être interrompus, veuillez vous rendre à la section [Problèmes et diagnostic](#))

```
=====Save Sharing Tool=====
Online •
La sauvegarde est disponible cependant il semblerait que vous n'avez pas téléchargé l'émulateur Nous allons donc procéder
au téléchargement de l'émulateur portable
█
```

Figure 13: L'application vous prévenant du téléchargement de l'émulateur

```
=====Save Sharing Tool=====
Online •
L'émulateur à correctement été téléchargé et déployé.
Il est important de noter qu'aucun rom ou bios n'est fournis avec l'émulateur et que vous devrez sûrement le configurer
█
```

Figure 14: L'application vous signalant le bon déploiement de l'émulateur

- Plus d'informations sur ces émulateurs portables peuvent être trouvés au chapitre [Émulateurs portables](#)
- Une fois un émulateur téléchargé pour un jeu, vous n'aurez plus à le re télécharger, sauf en cas de problème ou de mise à jour des émulateurs côté serveur qui devront être répercutés côté client.

- Suite à ce premier téléchargement l'écran de téléchargement s'affichera avec un avertissement sur la possibilité d'écraser des sauvegardes si une du même jeu est déjà téléchargé. Le path indiqué vous permet de contrôler la présence (Ou non d'une sauvegarde). Si vous doutez de ce que vous allez faire, annuler l'opération avec « n » et renseignez vous auprès de l'administrateur. Si dans le cas contraire vous comprenez et acceptez les risques, pressez « y ».

```
=====Animal Crossing Save Sharing Tool=====
Online
La sauvegarde est disponible et va pouvoir être téléchargé à l'emplacement suivant :
Emulateurs/Azahar/user/sdmc/Nintendo 3DS/00000000000000000000000000000000/00000000000000000000000000000000/title/00040000/00198f00/data
ATTENTION
Vous vous apprêtez à possiblement écraser une sauvegarde sur votre ordinateur.
Assurez vous que vous n'avez pas téléchargé d'autre sauvegarde du même jeu avant de lancer le téléchargement
Tapez y pour lancer le téléchargement ou n pour annuler
```

Figure 15: Avertissement avant téléchargement d'une sauvegarde

- Une fois la save téléchargé, le serveur l'indique comme « Emprunté », personne d'autre ne pourras la prendre tant que vous ne l'aurez pas rendus. Pressez n'importe quel touche pour revenir au menu d'emprunt d'une save. Il est recommandé de se déconnecter proprement du serveur en revenant au menu principal mais vous pouvez théoriquement fermer l'application dès le téléchargement terminé sans incidence.

```
=====Animal Crossing Save Sharing Tool=====
Téléchargement...
[||||||||||||||||] 100,00%
Deleted the file: save.zip
La sauvegarde a correctement été téléchargé et son téléchargement bloqué.
```

Figure 16: Téléchargement terminé !

- Une fois de retour au menu principal, vous êtes libre de fermer l'application et aller jouer avec votre sauvegarde librement. Pour rendre votre sauvegarde, veuillez suivre les instructions du chapitre suivant.
- Pour jouer avec votre sauvegarde, veuillez lancer l'émulateur portatif qui a été télécharger dans le gamepath (Par défaut, dans le dossier émulateur), il vous sera nécessaire de fournir au minima une rom et de régler vos différents paramètres avant tout (Plus d'infos sections [Émulateurs portables](#))

6. Problèmes et diagnostic

- Cette section est dédiée à exposer des problèmes connus qui peuvent être rencontrés et des moyens de résolutions rapides en attendant la mise en place d'une vraie solution lors de future mise à jour.
- **J'ai eu un problème lors du téléchargement d'un émulateur et maintenant l'application ne me propose que de télécharger la sauvegarde**
 - Supprimez le dossier de l'émulateur correspondant dans le dossier « Emulateur » et relancez un téléchargement avec « dl » sur l'écran d'upload, l'émulateur devrait se télécharger comme il faut
- **L'application cliente refuse de se connecter et affiche « Erreur 1 » malgré que j'ai mis la bonne adresse et le bon port**
 - Si le client refuse de se connecter malgré le bon port ou la bonne adresse, c'est qu'il y a un problème avec votre pc et votre connexion internet. Êtes vous bien connecté à Internet ? Avez vous essayé de redémarrer votre box ?
- **J'ai deux sauvegardes sur X jeu, j'ai accidentellement téléchargé les deux à suivre sans rendre la précédente et maintenant je n'ai plus qu'une sauvegarde, que faire ?**
 - Une erreur classique étant donné l'absence d'un garde fou pour cette situation (Prévu pour la prochaine mise à jour). Si un tel cas se produit, ne paniquez pas, le serveur effectue des backups réguliers des sauvegardes, rien n'a été perdu. Prévenez immédiatement l'administrateur du serveur afin qu'il puisse rendre de nouveau disponible au téléchargement les sauvegardes concernées, suite à cela vous pourrez re-télécharger les sauvegardes avant votre bêtise et cette fois, de manière non successive.
 - Si jamais vous avez déjà joué sur la dernière sauvegarde néanmoins, vous pouvez la rendre puis re-dl la première après, cependant, assurez vous bien que la sauvegarde que vous rendez est la bonne, il serait regrettable en plus de cela d'upload la mauvaise sauvegarde.
Si jamais un tel cas se produit, prévenez l'administrateur immédiatement afin qu'il puisse rétablir une backup des sauvegardes au plus tôt.
- **Je veux consulter une sauvegarde mais visiblement je suis moi-même entrain de la consulter et ne peux y accéder, comment est-ce possible ?**
 - Ceci est le fruit d'une mauvaise déconnexion, en principe le serveur est paré contre toute déconnexion brutale/accidentelle et est sensé rétablir la consultation dès qu'une telle déconnexion se produit, si néanmoins vous avez (Pour dieu foutre sait quel raison) réussi à en produire une, contactez immédiatement l'administrateur du serveur pour qu'il puisse redonner l'accès à la consultation de la sauvegarde concernée

- **Je ne peux pas emprunter une sauvegarde car quelqu'un l'a déjà emprunté, mais cela fait déjà trois jours que ce joueur l'a emprunté !**
 - Le timer d'emprunt n'ayant pas encore été mis en place, les sauvegardes ne sont pas automatiquement remis à la consultation si un tel cas se produit.
 - Dans un premier temps, veuillez contacter le joueur ayant emprunté la save pour lui demandé de la rendre, si ce dernier coopère, fin du problème. Si en revanche ce joueur refuse pour x ou y raison, contacter l'administrateur qui se chargera soit de forcer le joueur concerné à rendre la save, soit de rétablir la save en empruntable à tous.
- **J'ai emprunté une sauvegarde que je partage avec des amis mais il s'avère que la sauvegarde a été reset/échangé avec une sauvegarde étrangère**
 - Si un joueur échange une sauvegarde qui est normalement limité au partage et à l'usage avec les émulateur portables par une sauvegarde personnel pour x ou y raisons, ne vous inquiétez pas, des backup existe et votre sauvegarde pourra être rétablis ; le joueur quant à lui responsable pourras se voir restreindre l'accès au service si un tel cas se produit.
 - Les sauvegarde, étant toujours téléchargé avec les émulateurs portables et effacés dès leur upload, ne peuvent être accidentellement remplacé, cela résulte obligatoirement d'une action manuel par un joueur. **Ne remplacez jamais une sauvegarde destiné à l'upload par une autre sous peine de sanction**
- **La sauvegarde que je viens de télécharger semble corrompus/ne se lance pas**
 - Cela peut être dû à plusieurs causes, tentez dans un premier temps de retélécharger la sauvegarde depuis le menu d'upload, si la sauvegarde n'est toujours pas vu, essayez de regardez si elle est bien téléchargé dans le bon répertoire en fonction du jeu.
 - Certains émulateurs définissent le nom de la save en fonction du nom de la rom (MelonDS par exemple), si vous constatez que la save dl à un nom différent de la rom recommandé, renommer votre rom (Sans en changer l'extension évidemment) pour que son nom match avec la save téléchargé.
 - Si rien ne vous permet de jouer avec, contactez l'administrateur, il contrôlera la sauvegarde de son côtés et en déduiras si il faut rétablir ou non une backup.
- **J'ai un ? vert qui apparaît a côté de online quand je me connecte au serveur, qu'est ce que c'est ?**
 - Prrrrrt
Logiquement un • vert devrait s'afficher pour indiquer que vous êtes en ligne, hors, bien que ça marche sur mon Windows, c'est impossible a faire marcher sur d'autres. Donc retenez ceci, si vous avez un ? vert sur le client quand vous êtes connectés au serveur, c'est « normal ».

- **Après avoir téléchargé et déployé l'émulateur portable, il y'a un zip qui reste proche de mon .bat/.sh**
 - Je sais que ce bug ce produit sur certains Windows mais je n'en ai toujours pas trouvé la cause. Vous pouvez delete tout .zip qui resterait tout comme les garder, cela n'empêcheras pas le bon fonctionnement de l'application.
- **Je n'arrive pas à lancer l'application, le .bat/.sh crash immédiatement**
 - Si les scripts de lancement ne lance pas l'application comme il faudrait, cela implique que pour une raison quelconque le JRE fournis ne fonctionne pas sur votre ordinateur. Tachez de me contacter afin de trouver une solution qui impliqueras peut-être le téléchargement d'un JRE (Java Running Environnement) ou JDK (Java Developpement Kit) sur votre ordinateur.
- **L'application a crash soudainement et sans message d'explication**
 - Si l'application à crash sans raison apparente pendant son utilisation, BRAVO, VOUS AVEZ TROUVÉ UN BUG !
Communiquez au développeur (Eheh, c'est moi) les conditions qui ont résulté en ce crash et je tacherais de fix le problème dès la prochaine update.
- Je tiens finalement à rappeler que ce duo d'applis client/serveur sont toujours en cours de développement, de nouvelles fonctions, fix (et bug) arriveront avec le temps et je vous remercie de votre assistance pour me communiquer tout problème pour faire évoluer vers le bon sens la version finale de ce client.

7. Émulateurs portables

- Les émulateurs dit portables, sont des instances d'un émulateur qui se reposent sur des fichiers/dossiers propre à leur installations souvent dans le même dossier que leur exécutable et non des fichiers stockés sur votre PC dans les dossier prévus à cet effet (Dans appdata par exemple), cela leur permet une indépendance de fonctionnement leur permettant de conserver leurs settings entre plusieurs appareils (En étant installé sur une clef USB par exemple) et surtout la



Figure 19: Exemple : A gauche une instance normal de Dolphin avec save, a droite, une instance portable sans save

- Pourquoi avoir adopté une telle solution pour cette application ? La réponse est simple :
Aujourd'hui, nous usons beaucoup d'intégration pour jouer à nos jeux rétros, RetroAchievement, Archipelago, les Randomizer et bien d'autres, le problème de toutes ces intégrations est qu'elles partagent souvent les mêmes types de sauvegarde (Jouer à RetroAchievement ne va pas créer des sauvegarde dédié à RetroAchievement), un risque de confusion est donc possible et c'est la d'où naît la volonté d'utiliser des instances d'émulateurs portables indépendantes des instances sûrement déjà installé sur vos ordinateurs
- Certes cette solution implique une préparation plus complexe pour l'administrateur du serveur, mais elle reste la meilleure pour permettre de conserver toutes ces intégrations sans nécessité de backup manuellement nos saves, désactiver/réactiver RetroAchievement ou Archipelago et bien plus encore.

- Il est donc important néanmoins de comprendre ces points :
 - Un émulateur vous sera toujours livré le plus vierge possible, aucun settings graphiques, de contrôleurs, et autres ne vous seront fournis, seuls les chemins vers les sauvegardes seront pré-indiqués. Il revient ensuite à l'utilisateur de configurer comme bon lui semble l'émulateur téléchargé sans changer les emplacements qu'il utilise (Exception faite pour les roms et les bios, contenus sur l'ordinateur)
 - Il est important de comprendre que dans un souci de légalité, une instance d'émulateur portable ne vous sera jamais livrée avec une rom ou même les bios d'une console ; L'administrateur d'un serveur SST peut (Et doit dans un souci de bon fonctionnement du système) indiquer quelle version de chaque jeu doit être utilisée, quitte à fournir son empreinte md5/sha1, mais ne doit pas les fournir via cette solution. Il en va de même pour les bios.
 - Il revient donc à l'utilisateur de fournir lui-même ses bios et roms de manière légale ou non, cette responsabilité ne peut en aucun cas retomber sur l'administrateur d'un serveur SST ou le développeur de cet application.

8. Conclusion

- Je vous remercie grandement d'avoir lu ce mode d'emploi jusqu'au bout, à présent vous devriez savoir utiliser mon application bordélique sans problème.
- Des vidéos tutoriels seront également mis à disposition pour savoir utiliser l'application et la configurer.
- Si jamais les vidéos tutoriels ainsi que cette notice ne vous permet pas de configurer l'application correctement, contactez moi et je vous aiderais personnellement à la setup.
- Enfin, pour ce qui est du côté technique de l'application, comme dit plutôt cette application est réalisée en Java, ceux qui maîtrisent le Java savent que décompiler et visualiser le code est d'une simplicités enfantine, malgré cela je vous demanderais de pas le faire en respect envers mon travail et ça pour une raison :
- Mon code et mon application sont à l'heure actuelle fonctionnel et utilisable, sans problème grave, mais il n'ont pas atteint un troisième stade, un stade ou j'estime le tout présentable. Lorsque j'aurais finalisé l'application (Intégration de toutes les fonctions, optimisation et nettoyage), le code de l'application sera release sur mon Github (Ou plutôt mon repository sera rendu public) afin qu'il puisse être consulté, jugé, et peut-être même réutilisé pour d'autres projets.

D'ici ce jour, je vous remercie d'avance de ne pas vous amuser à décompiler l'application en respect envers mon travail et ma personne. En échange de cela je vous promets de vous réaliser l'application la plus stable et simple d'utilisation possible.

- En vous remerciant une ultime fois pour la confiance accordé à mon travail et vous souhaitant une bonne journée ainsi qu'un bon jeu.