Documentation
Journal de bord

Documentation pour le bot discord

James Benone

v. 2025.08.21 - 15:54

Thursday 04 December 2025

Table des matières

1. 01 Novembre 2025

1.1 Objectifs

Transformation du framework de NodeJS en TypeScript

1.2 Déroulement

1.2.1 18H11

Cela fait un peu près 2 jours que je suis en train de travailler la dessus. J'ai quasiment tout qui est près, il me reste quelques détails à rêgler.

Je vais faire quelques tests et les reporter ici.

Une fois ceci fait, je vais me lancer la conversion dans la création de la base de données avec Prisma puis je vais ensuite l'exporter.

1.2.2 18H40

Le bot est fonctionnel mais il reste encore quelques trucs à faire.

Je vais faire la base de données.

1.2.3 18H55

J'ai dressé la liste des choses à convertir, les voici :

Commandes à convertir

- autorole.add
- blacklist
    - add
    - get
    - off
    - on
    - rempve
- category
    - add
    - gets
    - remove
- censor
    - off
    - on

- channel
    - add
    - remove
- checkup
    - approve
    - deny
    - gets
    - off
    - on
    - remove
- logs
    - off
    - on
- parameter
    - checkup-setrole
    - logs-setchannel

Événements à convertir

- guildMemberJoinEvent
- guildMemberLeaveEvent
- guildMessageEvent

Classes à convertir

- blacklist
- category
- channel
- log
- option
- parameter
- verification

La priorité à faire est le tout ce qui concerne la traduction, donc :

- `Event` guildMessageEvent
- `Command` category
- `Command` channel

1.2.4 22H56

Je me suis rendu compte d'une faille, si un utilisateur supprime un serveur, alors il pourrait repartir de 0 mots et ainsi ne jamais dépassé le seuil de mot.

1.2.5 23H30

J'ai fini la base de données, j'ai mis à jour la documentation.

Je suis satisfait du travail que j'ai fourni aujourd'hui. Je vais commencer à adapter le code pour la traduction demain je pense.

FIN DE LA JOURNÉE

1 décembre 2025

2. 02 Novembre 2025

2.1 Objectifs

Mettre en place le système de traduction par commande Discord et faire le login Discord sur le site web.

2.2 Déroulement

2.2.1 10H17

Pour commencer la traduction, je vais devoir convertir en TypeScript les classes `category.js` et `channel.js`, l'événement `guildMessageEvent.js` ainsi que leur commande :

- `category-add`
- `category-gets`
- `category-remove`
- `channel-add`
- `channel-remove`

2.2.2 10H58

Les 2 classes ont été convertit, il ne faut plus que les testers.

Je vais les tester lorsque j'aurais aussi convertit les commandes.

2.2.3 11H23

Lorsque j'ai commencé à convertir les commandes, je me suis rendu compte qu'il y avait des classes en plus à convertir. Je suis donc en train de convertir ces classes ou d'en créer de nouvelle.

J'ai créer une nouvelle classe `Server` qui va contenir une configuration en `JSON` par défaut comme suit :

JSON

```json
{
    "logs": false,
    "blacklist": false,
    "censor": false,
    "whitelist": false,
    "logs_channel": null,
    "whitelist_role": null
}
```

`logs`, `blacklist`, `censor` et `whitelist` sont des boolean qui définisse si une fonction est actif ou non.

`log_channel` doit contenir l'ID du salon ou les logs seront envoyés.

`whitelist_role` doit contenir l'ID du rôle qui sera attribué lorsqu'un utilisateur est accepté sur le serveur.

2.2.4 13H37

Je me suis rendu compte d'un problème, les identifiants Discord prennent plus que `int(20)`, j'ai donc décidé de changer tous les `int(20)` en `varchar(25)`.

Pourquoi `varchar(25)` ? Premièrement, lors de requête à l'API de Discord, les identifiants sont retournés en type `String`, cela simplifira donc le code. Deuxièmement, la taille des identifiants actuels est de 19, j'ai mit 25 pour ne pas à avoir à le modifier tout de suite si la taille venait encore à augmenter.

2.2.5 14H22

J'ai réfléchi à la sécurité de l'application et j'ai décidé de rajouter Vine pour vérifier les données des utilisateurs et éviter toutes injections ou problème.

2.2.6 15H00

J'ai ajouté la commande `category-add`. J'avance bien et je vais continuer à travailler sur les commandes `category` avant de passer aux commandes de `channel` puis l'événement.

2.2.7 15H46

La commande `category-gets` est maintenant fonctionnel et permet de voir la liste des catégories avec les salons qui lui sont assignés.

2.2.8 19H15

J'ai fait une grande pause entre le moment ou j'ai fini de faire la commande `category-remove` et maintenant. Je l'ai testé et il est fonctionnel. Je vais maintenant passé aux commandes `channels`.

1 décembre 2025

3. 03 Novembre 2025

3.1 Objectifs

Convertir les 2 commandes restantes `channel-add` et `channel-remove`.

Convertir l'événement de message pour la traduction de message.

3.2 Déroulement

3.2.1 08H30

Début de la journée, j'ai fini et tester la commande `channel-add` et je vais commencer la commande `channel-remove`.

3.2.2 09H20

Commande `channel-remove` tester et fonctionnel. J'en ai profité pour ajouter les logs dans les commandes. Cela permettra au moment ou le système de log est implémenté qu'il soit déjà fonctionnel.

Je vais maintenant faire l'event `guildMessageEvent`.

3.2.3 10H36

Actuellement, je suis en train de faire l'événement `guildMessageEvent` et je voulais supprimer une catégorie.

Je ne sais pas pourquoi, dbeaver ou mariadb intérprète `SET DEFAULT` et le met en `RESTRICT`. Pourquoi? Aucune idée.

J'ai donc changé le script SQL en `SET NULL`.

3.2.4 12H12

Je viens de finir le fonctionnement pour la traduction de salon en salon.

Il ne me reste plus qu'à enregistrer les messages dans la base de données et gérer l'envoie de fichier.

3.2.5 16H31

J'ai implémenté le système de vérification de caractère mais il ne semble pas fonctionné pour le moment. La traduction continue de se faire, je vais chercher la cause.

3.2.6 16H35

Tout est maintenant fonctionnel, le bot me semble prêt. Demain, je commencerais la partie Web. Mon objectif sera de faire le design et de faire le système de Login via discord. Si j'ai encore du temps, commencer le système de paiement.

1 décembre 2025

4. 04 Novembre 2025

4.1 Objectifs

Je vais commencer à faire la partie web.

Mes objectifs sont les suivants :

- Faire la page d'accueil
- Faire la page de connexion
- Faire le système de connexion à discord.

4.2 Déroulement

4.2.1 09H45

Début de la journée, je vais commencer faire la configuration de Express avec tout ce qu'il faut et créer la page d'accueil.

J'ai décidé de faire le serveur web avec Express et EJS en TypeScript.

Pourquoi ? Car je trouve que Express laisse une grande libertée tout en ayant un environnement plus simple pour faire un site web. Concernant EJS, sachant qu'il y aura des éléments cotés serveurs qui seront passés à l'utilisateur, je préfère le faire passer via EJS comme si on faisait un `<?= $name >` en PHP.

4.2.2 Le lendemain

Je n'ai pas pu tenir le journal de bord car j'ai été pas mal occupé hier.

J'ai pu faire ce que je voulais c'est à dire la page d'accueil, la page de connexion et le système de connexion à discord.

En plus de cela, la page des prix est fonctionnel et affiche les différents prix qui seront mit à disposition lors de la mise en production.

IMPORTANT : Le design du site web est généré par IA. Je ne suis pas graphiste et je ne sais pas faire du design. Je n'ai pas de graphise sous la main alors j'ai décidé d'utiliser l'IA pour cette tâche.

J'ai séparé en 2 routes la partie ou j'affiche les pages (pagesRoutes) à la partie ou de traite les données (apiRoutes).

1 décembre 2025

5. 05 Novembre 2025

5.1 Objectifs

- Récupérer les données de l'utilisateur via le code obtenu par l'API
- Gérer les cas ou l'utilisateur est connecté
- Faire la page Panel

5.2 Déroulement

5.2.1 14H20

J'ai déplacé les fonctions qui lancent le bot dans une classe dédié pour garder un index.ts simple.

Également, la page d'authentification je l'ai modifié pour me faciliter la vie car vas savoir pourquoi, Express ne veut pas récupérer le contenu après un "#" donc je l'ai fait via l'interface et je l'ai redirigé vers la page d'API qui à le token et j'ai récupéré l'utilisateur à partir de là.

Je vais faire en sorte de faire fonctionner les sessions avec Express et je vais mettre les informations de l'utilisateur dedans.

5.2.2 17H12

J'ai fait le panel et j'ai modifié quelques éléments.

J'ai également ajouté le module `express-session` pour gérer les sessions et pouvoir garder de la donnée entre les utilisateurs.

5.2.3 18H06

Depuis environ 1 heure, je suis coincé sur la méthode de récupération des serveurs discord d'un utilisateur, j'ai constamment le message `{ message: '401: Unauthorized', code: 0 }` et je ne sais pas pourquoi.

J'essaie de comprendre mais je n'y arrive pas même en actualisant le token, en changeant la version de l'API et autres trucs.

1 décembre 2025

6. 06 Novembre 2025

6.1 Objectifs

- Finir la connexion via Discord
- Continuer le panel

6.2 Déroulement

6.2.1 09H12

J'ai compris pourquoi cela ne voulait pas, le lien généré par mon bot a mal été configuré et ne récupérais que les informations de l'utilisateur `identify`. J'ai donc rajouté la section `guilds` et `email` pour récupérer les serveurs Discord de l'utilisateur ainsi que son adresse mail.

6.2.2 10H09

J'affiche maintenant les serveurs actifs et les serveurs que l'utilisateur possède.

Je suis en train de modifier la page panel pour qu'il corresponde à mes besoins.

6.2.3 11H00

Pour un code plus lisible, j'ai décidé de créer des controlleurs qui gère les requêtes et de laisser les routeurs simplement redirigé là ou il faut.

6.2.4 12H09

Je suis en train de réfléchir à comment je vais implémenté la sécurité de l'API car pour le moment, le token et les informations de l'utilisateur, je le stocke coté serveur et non coté client.

6.2.5 12H41

Maintenant, l'utilisateur va stocké son token coté client pour les appels à l'API et on garde les informations coté serveur pour l'interface.

J'ai changé le fonctionnement du routage et j'ai fait une classe `Discord` qui va gérer les appels à l'API de Discord.

Pour m'aider, j'ai ajouté 2 fichiers `/public/assets/cookie.js` et `/public/assets/fetch.js` que j'ai déjà utilisé sur d'autres projets pour me faciliter la vie sur tout ce qui est appel à l'API et gestion du token coté client.

6.2.6 20H53

J'ai du m'absenté, j'ai repris il y a peu mais je ne compte pas aller plus loin aujourd'hui.

La partie de connexion est faite.

Le code actuel de `/public/js/panel.js` est généré par IA. À la base il y avait plus de code mais j'ai décidé de garder l'essentiel. Voici le code généré par IA :

JavaScript

```
var sidebarLinks;
var serverItems;

function init()
{
    sidebarLinks = document.querySelectorAll('.sidebar-link');
    serverItems = document.querySelectorAll('.server-item');;

    sidebarLinks.forEach(link => {
        link.addEventListener('click', (e) => {
            e.preventDefault();
            const targetId = link.getAttribute('data-section');
            switchSection(targetId);
            history.pushState(null, '', `#${targetId}`);
        });
    });

    serverItems.forEach(item => {
        item.addEventListener('click', function (e) {
            serverItems.forEach(s => s.classList.remove('active'));
            this.classList.add('active');
        });
    });
}

function switchSection(targetId)
{
    const targetSection = document.getElementById(targetId);
    const sections = document.querySelectorAll('.panel-section');
    const activeLink = document.querySelector(`[data-section="${targetId}"]`);

    sections.forEach(section => section.classList.remove('active'));

    sidebarLinks.forEach(link => link.classList.remove('active'));

    if (targetSection)
        targetSection.classList.add('active');

    if (activeLink)
        activeLink.classList.add('active');

    window.scrollTo({
        top: 0,
        behavior: 'smooth'
    });
}

document.addEventListener("DOMContentLoaded", init);
```

C'est une version que j'ai légérement modifié pour la suite.

J'ai juste repris le code car il avait été généré avec l'interface. Je ne compte pas l'utilisé d'avantage pour le code.

1 décembre 2025

7. 07 Novembre 2025

7.1 Objectifs

- Avancer sur le panel
- Faire l'API pour récupérer les informations du serveur

7.2 Déroulement

7.2.1 14H24

J'avance tranquillement. J'ai résolu un problème que j'avais concernant la récupération des salons textuels.

Le problème est que Discord, dans son générateur d'URL de permission, propose la lecture des salons d'un serveur mais cette fonctionnalité n'est pas implémenté et génère une erreur.

Alors pour résoudre ce problème, j'ai du faire appel au Bot Discord. Ce que je fais, c'est que je récupère le serveur via son identifiant puis je récupère la liste des serveurs via ça. J'ai juste peur que cela ne consomme beaucoup de ressource.

7.2.2 15H22

J'ai fait le chemin `/api/server/:id`. Il retourne les informations du serveur, les salons de discussion et leur catégorie.

7.2.3 21H47

J'ai prit la décision de séparer les différentes sections en plusieurs fichiers JavaScript pour les gérer et avoir un code plus claire plutôt qu'un seul gros fichier qui gère tout.

Actuellement, j'ai récupéré les catégories et les salons du serveur et je les affiche.

7.2.4 22H43

La partie interface de la section `Translation` est terminé, il ne me reste plus qu'à faire le fonctionnel comme ajouter une catégorie, supprimer une catégorie, assigné un salon et désassigné un salon.

Je pense que je vais faire 4 routes avec le contenu a envoyé,

[POST] /api/category

DESCRIPTION

Créer une catégorie.

CONTENU A ENVOYÉ

JSON

```
{
    "serverId": "<id of the server>",
    "name": "<name of the category>"
}
```

CONTENU RÉPONSE

JSON

```
{
    "message": "Category created.",
    "categoryId": "<id of the category>"
}
```

[DELETE] /api/category

DESCRIPTION

Supprime une catégorie.

CONTENU A ENVOYÉ

JSON

```
{
    "serverId": "<id of the server>",
    "categoryId": "<id of the category>"
}
```

CONTENU RÉPONSE

JSON

```
{
    "message": "Category deleted."
}
```

[POST] /api/channel

DESCRIPTION

Assigne un salon à une catégorie.

CONTENU A ENVOYÉ

JSON

```
{
    "serverId": "<id of the server>",
    "channelId": "<id of the channel>",
    "language": "<language you want>",
    "categoryId": "<id of the category>"
}
```

CONTENU RÉPONSE

JSON

```
{
    "message": "Category assigned."
}
```

[DELETE] /api/channel

DESCRIPTION

Désassigne un salon à une catégorie.

CONTENU A ENVOYÉ

JSON

```
{
    "serverId": "<id of the server>",
    "channelId": "<id of the channel>"
}
```

CONTENU RÉPONSE

JSON

```
{
    "message": "Category unassigned."
}
```

7.2.5 23H09

J'ai décidé de rajouter une étape dans la vérification avec une fonction qui permet de savoir si l'utilisateur est autorisée a accédé au Panel ou non. Pour cela, l'utilisateur devra toujours précisé le serveur qu'il souhaite modifié.

7.2.6 23H17

Je trouvais la fonction de vérification de l'API `isApiAuthenticated` pas très lisible. Je l'ai alors codé d'une autre manière pour la rendre plus facilement lisible et je suis satisfait du résultat.

Voici des images du Panel actuellement :

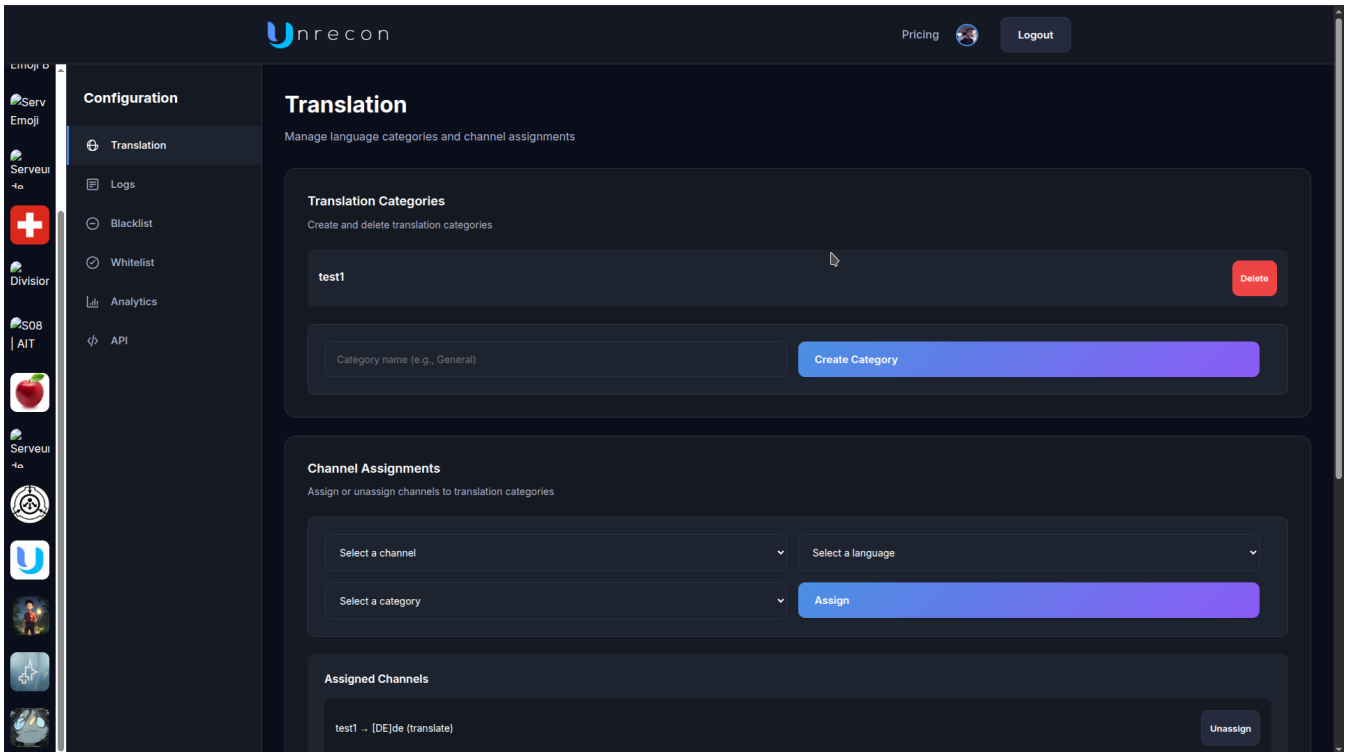

Figure 3 — Screenshot du panel 1

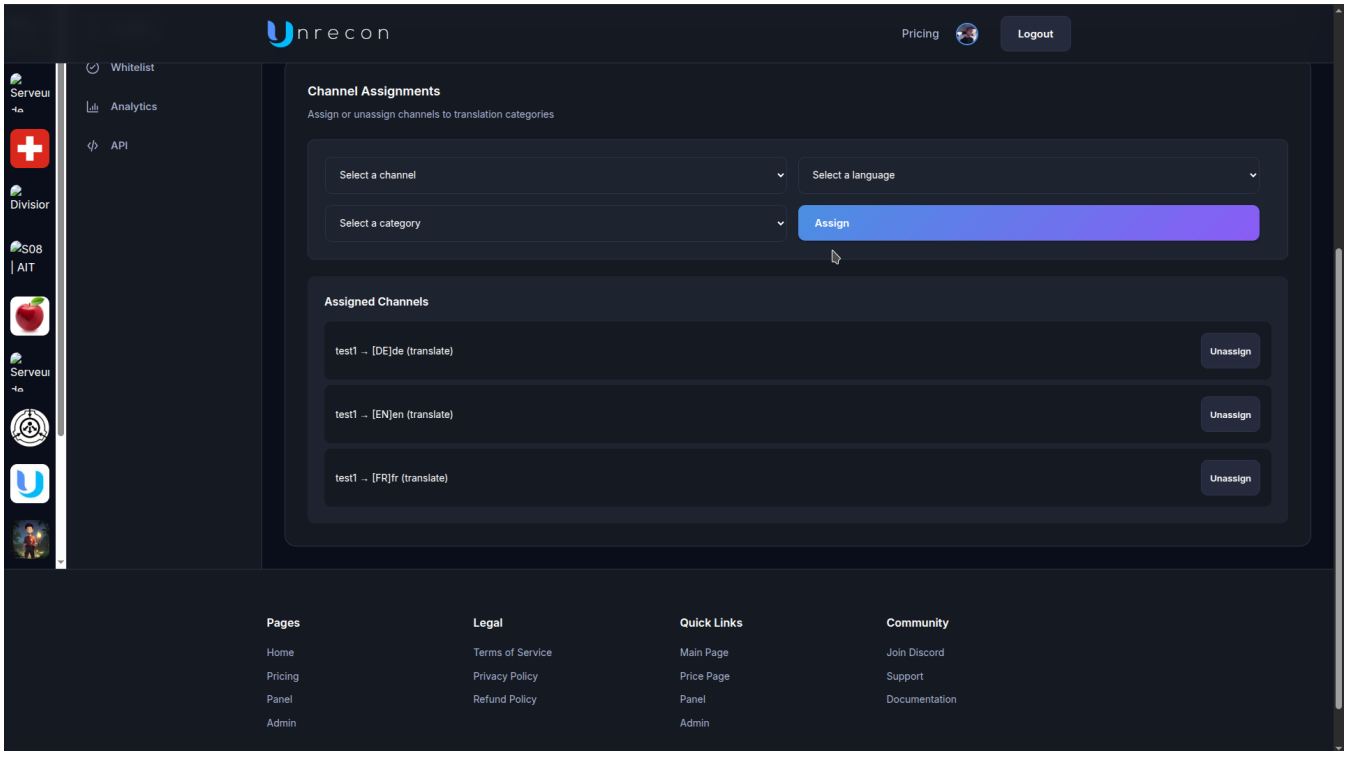

Figure 4 — Screenshot du panel 2

Je suis satisfait de mon travail aujourd'hui. Malgré les cours, j'ai réussi à bien avancer sur le projet et à atteindre mes objectifs. Je vais réalisé la partie gestion de la traduction demain comme indiqué ci-dessus.

1 décembre 2025

8. 08 Novembre 2025

8.1 Objectifs

- [API] Création de catégorie
- [API] Suppression de catégorie
- [INTERFACE] Création d'une catégorie
- [INTERFACE] Suppression d'une catégorie

8.2 Déroulement

8.2.1 20H05

Je ne suis pas sûr de pouvoir faire tout ce que je me suis fixé comme objectif hier soir car je me sentais pas bien toute la journée quasiment mais je vais faire de mon mieux.

8.2.2 21H19

J'ai fait l'API pour l'ajout et la suppression de catégorie.

Je vais maintenant m'attaqué à l'interface et la, ça va être autre chose.

8.2.3 23H29

Je n'ai pas grandement avancé car j'ai rencontré un problème sur mon hébergeur.

J'ai redémarré mon serveur et je n'y arrive plus à y accéder ou même à le ping. Je ne comprend pas pourquoi. Je suis en train de lancer le système de secoure pour voir si je peux trouver le problème ou si cela vient de l'hébergeur. Car sur mon hébergeur se trouve mon ancien bot qui est encore utilisé par un client. J'ai du monter le bot en urgence sur une autre machine en attendant de pouvoir relancer le bot sur la machine principal.

Actuellement, j'ai testé l'interface pour l'ajout de catégorie et il ne fonctionne pas. Je vais résoudre ce problème quand j'aurais résolu la panne.

1 décembre 2025

9. 09 Novembre 2025

9.1 Objectifs

- [INTERFACE] Création de catégorie
- [INTERFACE] Suppression de catégorie

9.2 Déroulement

9.2.1 19H36

Je n'ai pas réussi à diagnostiquer le problème sur mon serveur. Il faut savoir que mon serveur, je le loue chez contabo. Je leur ai donc fait un ticket pour savoir si il pouvait diagnostiquer le problème et savoir si cela venait bien de moi ou d'eux.

J'ai vérifié si le problème venait du réseau en modifier le netplan mais rien n'y faisait, impossible de s'y connecter.

Vu que l'on est dimanche, il n'y a pas vraiment grand chose que je puisse faire actuellement, je vais donc juste continuer d'avancer et garder le bot de secoure le temps d'avoir une réponse de leur part.

Hier, je n'ai pas pu avancer comme je le voulais, je vais donc finir ce que je n'ai pas pu faire hier.

Si je commence si tard, c'est parce que je n'étais pas chez moi et je ne sais pas si je vais pouvoir travailler autant que la semaine dernière car les 2 prochaines semaines vont être chargé pour moi.

On le verra bien dans le journal de bord de toute façon mais je vais essayé de travailler dessus régulièrement.

9.2.2 20H03

La création de catégorie est maintenant fonctionnel. L'interface met la liste des catégories à jour ce qui permet d'intéragir directement avec sans devoir recharger la page ou faire un nouvel appel à l'API.

Il ne me reste que la suppression de la catégorie à faire mais je ne pense pas que cela sera long.

9.2.3 20H33

Je viens tout juste de finir la fonction de suppression de catégorie au niveau de l'interface.

Tout semble fonctionnel et j'ai fait comme pour l'ajout de la catégorie, je met à jour la liste sans faire plus d'appel à l'API. J'ai aussi tester de créer et de supprimer une catégorie sans recharger la page donc directement et cela fonctionne.

Demain, je pense m'attarder sur la partie assignation de salon au niveau de l'API et de l'interface. Je pense que cela me prendra 2 jours.

1 décembre 2025

10. 10 Novembre 2025

10.1 Objectifs

- [API] Assignation de salon à une catégorie
- [API] Désassignation de salon à une catégorie

10.2 Déroulement

10.2.1 08H06

J'ai ajouté l'assignation de salon à une catégorie. Je vérifie que la catégorie appartient bien au serveur, que le salon n'est pas déjà assigner à une autre catégorie et que la langue est supporté. Le temps de tester, seuls le français, anglais, allemand, italien et espagniole sera supporté au début.

J'ajouterais les langues supportés par Deepl lorsque l'application sera testé, déployé et que j'aurais des retours.

10.2.2 08H31

La désassignation d'un salon à une catégorie et maintenant implémenté au niveau de l'API. Il ne reste plus qu'à le faire au niveau de l'interface et je pense que cela sera bon.

10.2.3 12H35

Je viens juste de faire l'assignation d'un salon par l'interface mais je n'ai pas encore eu le temps de le tester. Je vais devoir faire une évaluation et je pense qu'après cela, je pourrais tester chez moi.

10.2.4 17H25

Je me suis rendu compte d'une faille de sécurité dans la suppression d'une catégorie et l'assignation d'un salon à une catégorie. On ne vérifiait pas si la catégorie appartenait vraiment au serveur. Un attaquant aurait alors pu créer un serveur et prendre un service peu chère et faire une demande à l'API pour supprimer une catégorie qui n'est pas sien.

10.2.5 17H49

La désassignation d'un salon à une catégorie et maintenant implémenté au niveau de l'interface. Je vais maintenant pouvoir tester la fonction d'assignation et de désassignation.

10.2.6 19H10

Je viens de tester les 2 fonctionnalités. Ils sont maintenant fonctionnels et comme pour les catégories, il n'y a pas besoin de recharger la page ou de faire un autre appel à l'API pour gérer les nouveaux éléments.

L'objectif maintenant est de faire le système de Log pour que les administrateurs de serveur puisse observer ce qui se passe.

Il faudrait aussi que je fasse en sorte qu'un administrateur puisse avoir accès au panel mais je ne vais pas me concentrer sur cela tout de suite.

1 décembre 2025

11. 11 Novembre 2025

11.1 Objectifs

- [API] Activation/Désactivation des logs
- [API] Assignation d'un salon pour les logs
- [INTERFACE] Activation/Désactivation des logs
- [INTERFACE] Assignation d'un salon pour les logs

11.2 Déroulement

11.2.1 10H37

J'ai modifié le type pour la configuration d'un serveur et j'ai modifié la configuration par défaut pour qu'elle corresponde. Il a fallu modifié la classe `Log` en conséquence mais cela n'a pas trop posé de problème.

11.2.2 18H56

Il se peut que j'ai prit du retard à cause des cours. C'est pour cela qu'il n'y a rien entre maintenant et 10H37.

Le type `authorizationSchema` ne servait pas à grand chose alors je l'ai remplacé par un truc plus général et plus simple qui est `idSchema`, qui permet donc de vérifier les ID des éléments Discord envoyé par l'utilisateur.

Je suis actuellement en train de faire le `LogController` qui devrait bientôt être prêt pour activer/désactiver les logs, changer le salon et obtenir les informations au niveau de l'API.

11.2.3 19H08

La récupération des informations de la configuration log est maintenant faite. Voici l'idée que j'avais pour les 3 chemins API.

[GET] /api/log/:serverId

Retourne :

JSON

```
{
    "log_status": true|false,
    "log_channel": "<id du salon>"
}
```

[PUT] /api/logs/:serverId/status/:status

`:status` ne pouvant être que `on` ou `off`.

Retourne :

JSON

```
{
    "message": "Log status updated."
}
```

[PUT] /api/logs/:serverId/channel/:channelId

Retourne :

JSON

```
{
    "message": "Log channel updated."
}
```

Je voulais faire un truc simple et si cela reste dans l'URL pour ce que cela fait, car je ne vois pas l'utilité de faire un body pour si peu.

11.2.4 19H21

La modification du status et du salon de log a été faite. Il ne reste plus qu'à faire les routes et faire l'interface.

Je ne sais pas si j'aurais le temps de terminé se soir, on verra bien.

11.2.5 19H45

Je vais m'arrêter là pour aujourd'hui, je n'ai pas fait le côté Interface par manque de temps mais je pense le faire demain en fin de journée et si je n'ai pas eu le temps de finir, je continuerais jeudi.

1 décembre 2025

12. 12 Novembre 2025 au 27 Novembre 2025

12.1 Repos

Je suis actuellement indisponible, je réalise un test pour une candidature de stage.

Jusqu'au 21 Novembre 2025 au maximum, je ne pourrais pas travailler dessus. Si je termine avant, je reprendrais avant.

J'ai profité pour faire une petite pause entre le 22 et le 27.

1 décembre 2025

13. 28 Novembre 2025

13.1 Objectifs

- [INTERFACE] activation/désactivation des logs
- [INTERFACE] changer le salon de logs
- [API/INTERFACE] ajouter un serveur à son abonnement
- [API/INTERFACE] supprimer un serveur à son abonnement

13.2 Déroulement

13.2.1 08H27

Après discussion avec un ami à moi sur la manière dont on pourrait optimiser le bot, il m'a donné une idée.

Pour réduire le nombre de caractère utilisé, je pourrais transformer des mots en abréviation et les traduire via le glossaire.

Une autre idée pourrait être de stocker des phrases traduites et les gardés en cache.

13.2.2 10H09

Ajout de la fonction de récupération des informations en ce qui concerne les logs et le changement de status.

13.2.3 14H55

Ajout de la fonction de modification du salon de logs au niveau de l'interface.

13.2.4 15H13

Je pense que les prochains jours se feront de la manière suivante :

Mise en place d'un système rècolte de données

L'objectif est de récolter des données concernant les bugs, le temps de réalisation, les erreurs critiques et d'autres informations.

Mise en place d'un prototype fonctionnel

Il y a 2 objectifs en mettant en place ce prototype.

Le premier est de tester la solidité et l'efficacité, voir si le prototype est adapté à la demande.

La deuxième est de récolter de la données pour le futur du développement à des buts de résolutions de bugs et d'optimisation.

Ajout de la fonction de paiement

Mettre en place un système de paiement via Stripe, je pense activer l'option de paiement par carte bancaire, paypal et twint.

Tester le système de paiement.

Ré-organisation et optimisation du code

Via les données récoltés, je vais ré-écrire mon code pour le rendre plus lisible est tenté de l'optimiser pour réduire le temps.

Cela commencera par le coté serveur puis le coté client.

Publication d'une première version

Mise en place de la première petite infrastructure pour le bot de traduction et mettre en place des pubs.

Mise en place d'un plan de reprise d'activité et d'un système de Back-Up

Le but est de se préparé dans le cas d'une éventuelle panne sur le serveur ou d'une attaque DDoS.

Maintenance

Je vais continué à améliorer l'application et maintenir l'application.

Si la demande augmente et nécessite plus de service, l'application monolithique sera divisé en 4 services, Base de données, Bot, API et Web.

Il est possible que je convertisse la partie web en PHP pour la mettre sur Infomaniak. La partie API sera containeuriser et déployer en nombre et gérer via un reverse-proxy pour déployer la charge. La partie Bot sera mit sur un serveur dédié, et je pense en mettre un deuxième qui prendra le relais dans le cas ou le premier plante et une base de données sur un serveur dédiés à la gestion des données.

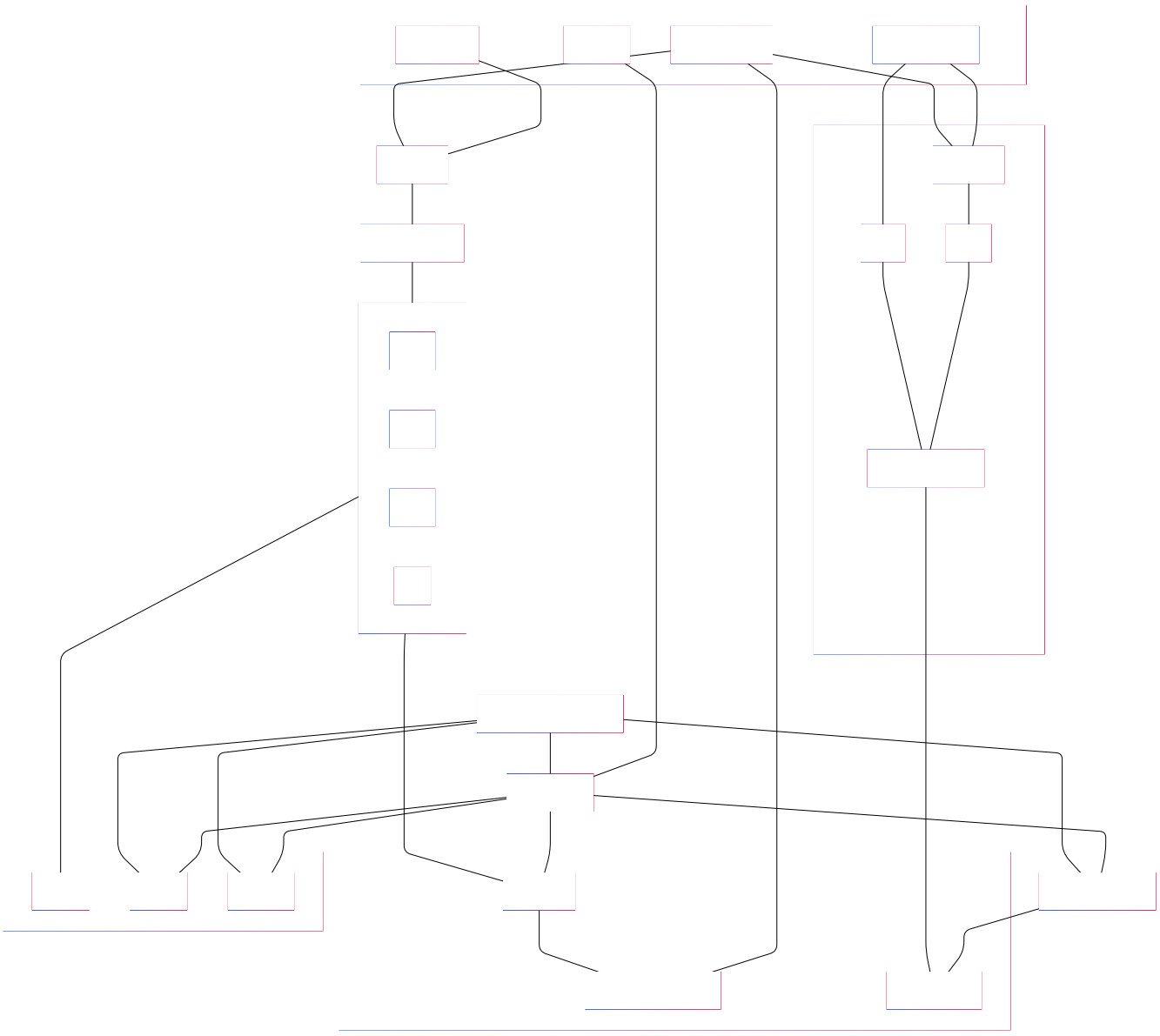

Figure 5 — Potentiel Infrastructre

1 décembre 2025

14. 01 Décembre 2025

14.1 Objectifs

- [API/INTERFACE] Ajouter un serveur
- [API/INTERFACE] Supprimer un serveur

14.2 Déroulement

14.2.1 12H38

Nous sommes en décembre, noël arrive à grand pas.

Je suis actuellement en train de faire l'ajout de serveur.

14.2.2 13H18

L'ajout de serveur est maintenant fait, je vais passé à la suppression d'un serveur.

Quand l'utilisateur clique sur un serveur, il va sur la page pour ajouter le bot, si il ne peut pas, il va quitter.

14.2.3 14H59

Il y avait un bug, quand je changeais de serveur, il ne mettait pas le nom des salons et des catégories, j'avais `null`.

Le bug était dû au faite que je ne rappelais pas les éléments du nouveau serveur lors du changement, il restait alors sur l'ancien et comme il ne trouvait pas les salons, il mettait null. J'ai juste déplacé l'appel de cette fonction lorsqu'on clique sur transaction.

14.2.4 15H05

J'ai ajouté la fonction qui permet de supprimer un serveur de son abonnement pour ne plus avoir à le gérer.

Normalement, si on supprime un serveur, les statistiques pour les messages ne sont pas supprimés et fait qu'on ne peut pas reset le compteur.

1 décembre 2025

15. 02 Décembre 2025

15.1 Objectifs

- Changer et ajouter des console.log
- Ajouter des commentaires
- Ajouter prometheus
- Planifier et réaliser des métriques
- Faire des premières données de test

15.2 Déroulement

15.2.1 12H44

J'ai modifié les consoles.log avec la classe monitor pour activer la sauvegarde des informations au niveau des classes.

La manière dont sa fonctionne c'est que, j'ai créer une fonction pour chaque type de log

- debug | Juste les informations de ce qui se passe de manière détaillés
- info | Juste les informations de ce qui se passe de manière simple
- warning | C'est des informations en cas de paramètre manquant ou d'erreur non-grave
- error | En cas d'erreur au niveau du code
- critical | En cas d'erreur critique qui doivent être traité immédiatement

Chaque erreur doit contenir 3 choses

1. Catégorie concerné
2. Court information
3. Données liés au log

8 décembre 2025

16. 05 Décembr 2025e

16.1 Objectives

- Ajouter des commentaires
- Ajouter prometheus
- Planifier et réaliser des métriques
- Faire des premières données de test

16.2 Déroulement

16.2.1 13H47

Je suis en train de créer une classe métrique qui me permettra de gérer plus facilement les métriques.

Je vais faire la connexion à prometheus dans le monitor et tous gérer depuis là.

16.2.2 15H01

Les métriques semblent fonctionnels, je dois juste établir les métriques maintenant.

Je pensais établir ces métriques :

Catégorie	Description
Bot Discord	Temps de disponibilité
Bot Discord	Latence de traduction
Bot Discord	Temps de traitement des commandes
Bot Discord	Taux d'erreur (échecs API, timeouts)
Traduction	Nombre de messages traduits
Traduction	Liste des langues par catégorie
Traduction	Serveurs les plus actifs
Traduction	Nombre moyen de salons par catégorie
Traduction	Coût par traduction
Traduction	Nombre d'appels API
Web	Taux d'erreur HTTP (4xx et 5xx)
Web	Tant de traitement des requêtes
Web	Temps de chargement des pages

8 décembre 2025

17. 08 Décembre 2025

17.1 Objectifs

- Ajouter des commentaires
- Ajouter prometheus
- Planifier et réaliser des métriques
- Faire des premières données de test

17.2 Déroulement

17.2.1 07H45

En partant sur le tableau de métrique du 05 décembre 2025, j'en ai sortie un tableau plus poussé sous la forme suivante :

Sur mon application :

ID	Description	Type	Labels
bot_discord_trad_latency	Latence de traduction	Gauge	
bot_discord_process_time	Temps de traitement des commandes	Gauge	
bot_discord_errors_rates	Taux d'erreur (échecs API, timeouts)	Gauge	
bot_traduction_nb_translate	Nombre de messages traduits	Counter	server_id, from, to
bot_traduction_languages	Liste des langues par catégorie	Counter	languages
bot_traduction_active_ser	Serveurs les plus actifs	Counter	server_id
bot_traduction_translate_cost	Coût par traduction	Gauge	
bot_traduction_nb_api_call	Nombre d'appels API	Counter	url, method
bot_web_errors_rates	Taux d'erreur HTTP (4xx et 5xx)	Counter	url, method, error_message
bot_web_process_time	Temps de traitement des requêtes	Gauge	
bot_web_loading_time	Temps de chargement des pages	Gauge	

Via prometheus :

ID	Description	Type
bot_discord_healthcheck	Check la disponibilité de l'application	Gauge

Pour le moment, je ne vais faire que ces métriques et j'implémenterais d'autres métriques au fur et à mesure. Je pense aussi rajouter quelques choses pour sauvegarder toutes les erreurs 500 dans un fichier et pouvoir traiter ces erreurs.

9 décembre 2025

Tables des figures

Images