|  |  |
| --- | --- |
| iconoCUPI2Proyecto Cupi2 | ISIS-1205 Algorítmica y Programación  Requerimientos Funcionales |
| Ejercicio: |  |
| Autor: |  |
| Fecha: |  |

# Listado de Requerimientos del Cliente

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R1 - Conectarse al servidor |
| Resumen | El cliente se conecta al servidor y recibe la información con el estado actual de sus amigos. |
| Entradas | |
| Nombre de usuario | |
| Resultados | |
| El cliente se conectó al servidor | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R2 - Agregar un amigo |
| Resumen | El cliente agrega otro usuario a su lista de amigos y recibe una notificación con su estado actual. |
| Entradas | |
| Nombre del amigo | |
| Resultados | |
| Se agregó un nuevo amigo a la lista de amigos y se conoce su estado actual. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R3 - Iniciar una conversación |
| Resumen | El cliente envía al servidor un mensaje para iniciar una conversación con un amigo. |
| Entradas | |
| Nombre del amigo | |
| Resultados | |
| Se inicia una conversación con un amigo | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R4 - Enviar mensaje |
| Resumen | El cliente envía un mensaje al otro cliente que participa en la conversación |
| Entradas | |
| Mensaje | |
| Resultados | |
| Se envió un mensaje al otro cliente | |

# Listado de Requerimientos del Servidor

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R1 - Recibir conexiones |
| Resumen | El servidor de la aplicación debe ser capaz de recibir las conexiones de los clientes. Cuando un usuario se conecta el servidor debe enviarle la información del estado de sus amigos. |
| Entradas | |
| Ninguna | |
| Resultados | |
| Se estableció la conexión con el cliente y se le envió la información de los usuarios que conoce. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R2 - Agregar un amigo |
| Resumen | Un cliente le indica al servidor que quiere agregar un amigo. El servidor actualiza la información de la base de datos y le notifica el estado del amigo. |
| Entradas | |
| Nombre del amigo | |
| Resultados | |
| Se agregó el amigo y se notificó sobre su estado. | |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R3 - Iniciar una conversación |
| Resumen | Un cliente le indica al servidor que quiere iniciar una conversación con un amigo. El servidor le reenvía la información al otro cliente. |
| Entradas | |
| El nombre del amigo. | |
| Resultados | |
| Se re-envió al amigo la invitación para la conversación. | |