

---

# Socket Programming in **JAVA**

---



## MarthChat

---

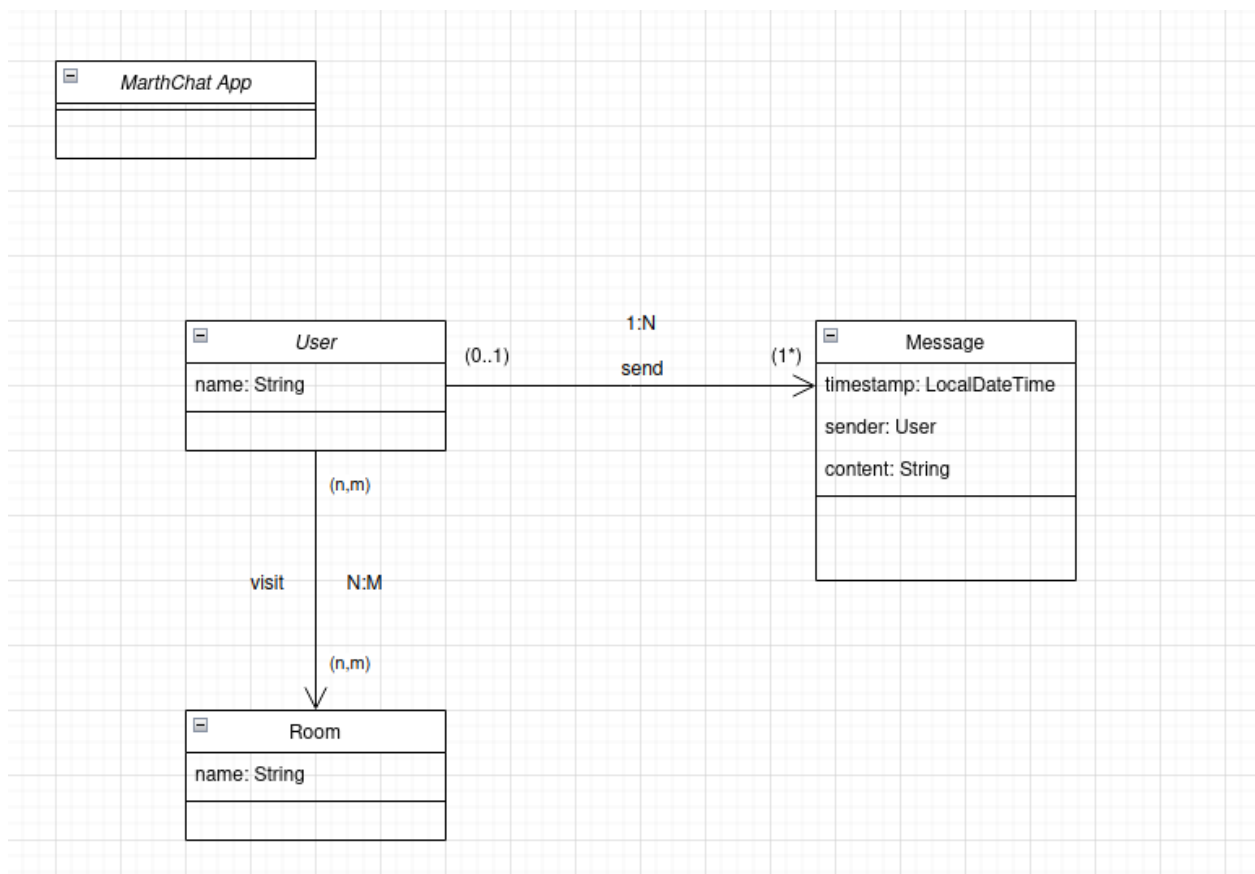
Adrián Ruiz  
Erich Hamm

<b>Introducción.</b>	<b>2</b>
<b>Modelo.</b>	<b>2</b>
<b>Detalles a destacar.</b>	<b>3</b>
<b>Mejoras.</b>	<b>3</b>
<b>Organización.</b>	<b>4</b>
<b>Enlace GitHub.</b>	<b>4</b>
<b>Conclusión.</b>	<b>5</b>

## Introducción.

La aplicación consiste en un chat donde los usuarios pueden interactuar eligiendo diferentes salas de varias temáticas, pudiendo hablar con otras personas.

## Modelo.



Existen las clases de Usuario, Sala y Mensaje.

Usuario-Mensaje: Un usuario puede enviar varios mensajes, por lo que la relación es de asociación uno a muchos.

Mensaje-Usuario: Cada mensaje tiene un único remitente, que es un usuario, es una relación de asociación uno a uno.

La cardinalidad de la relación es de 1:N(unos a muchos).

Usuario-Sala: Un usuario puede estar presente en múltiples salas, y una sala puede contener a varios usuarios al mismo tiempo. La relación es de asociación muchos a muchos, teniendo como cardinalidad N:M(muchos a muchos).

## Detalles a destacar.

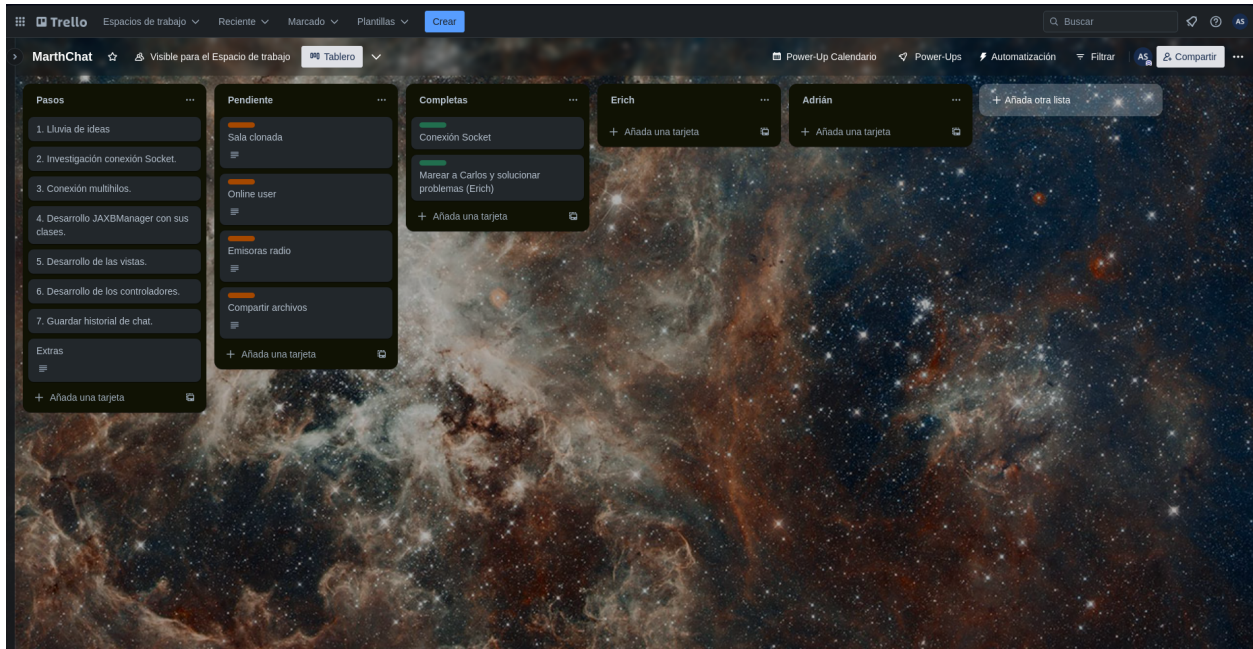
Queremos hacer hincapié en el captcha que permite darle seguridad. Destacar el diseño de la aplicación, tanto del menú inicial como el de cada sala y las diferentes transiciones, fondos, funciones...

## Mejoras.

- Compartición de archivos o películas.
- El usuario podrá eliminar las conversaciones.
- Mensajes privados entre los usuarios.
- Compartir el código de la sala mediante enlaces.

## Organización.

Otro aspecto a mejorar (aparte de los anteriores), sería la organización, inicialmente tuvimos el trabajo dividido y gestionado con Trello, finalmente ha seguido repartido el trabajo de cada uno, pero sin seguir cierto orden.



Reparto de trabajo:

Erich 50%.

Adrián 50%.

## Enlace GitHub.

<https://github.com/ErichLeonardo/Marthterra.git>

## Conclusión.

Nuestra conclusión ha sido de llegar a este proyecto sin una práctica previa, con los únicos conocimientos teóricos, pero eso no ha sido ningún impedimento para no sacar el proyecto adelante. Vemos la facilidad que tiene Socket para enviar películas, archivos, mensajes..., y nos abre los ojos a todas las posibilidades para futuros proyectos.