USUARIO:

Um usuario é uma das entidades principais da aplicação, essa entidade representa de fato o usuário do Skype, esse usuário está logado em sua conta e terá acesso aos diversos serviços providos pelas demais entidades da aplicação. O usuário poderá ser premium ou normal, caso seja será necessario armazenar a forma de pagamento selecionada pelo usuário e também irá disponibilizar a esse usuário, dentro da aplicação modelada, a possibilidade de realizar chamadas diretas com outros usuários pelo telefone, sem a necessidade de estar em algum chat para começar uma interação com outra pessoa. O usuário premium terá acesso a todas as funcionalidades que os usuários comuns têm acesso e mais a funcionalidade descrita anteriormente. A relação de usuario com as demais entidades ocorre direta ou indiretamente durante a aplicação, devido ao fato de que o usuário utiliza os serviços que são providos pelas demais entidades.

CHAT:

Um chat é também uma das principais entidades nessa modelagem de dados, visto que é através dele que ocorrem todas as principais funções da aplicação. O chat em geral representa a estrutura da conversa entre dois usuários, ou até mesmo entre um grupo de usuários e todas as mensagens trocadas entre eles. Um chat em grupo, em geral terá um administrador que adiciona outras pessoas a conversa e promove a administrador qualquer usuário do grupo de chat, assim, podendo ter varios administradores.

CHAT PRIVADO:

Um chat privado é uma especialização de um chat, com algumas funções um pouco diferentes. Um chat privado tem um password para cada chat privado que torna aquele chat acessível somente àqueles usuários que possuírem o password de acesso e também um tempo de duração, o que significa que quando acabar o tempo o chat será deletado. Assim como um chat normal, um chat privado pode ser feito entre duas pessoas ou até mesmo em grupos, porém ressaltando que todos os integrantes devem possuir o password de acesso ao chat para poderem fazer parte do mesmo.

MENSAGEM:

Enquanto o chat armazena informações dos participantes, uma mensagem é uma entidade que faz parte de um chat, armazenando informações de um texto enviado dentro de um chat como quem enviou, o horario de envio e, claro, seu conteúdo. essa entidade trata das conversas por texto entre dois usuários ou até mesmo em um grupo de usuários.

ARQUIVO:

Um arquivo é também uma das funções disponíveis dentro de um chat da aplicação, essa entidade registra qual é o tipo de arquivo que está sendo enviado em um chat para todos os participantes bem como o nome do arquivo e em nossa aplicação guardaremos ao invés do arquivo em si, uma breve descrição sobre o arquivo, e seu conteúdo. Lembrando que os arquivos enviados entre usuários da aplicação podem ser de diversos formatos pré determinados, desde arquivos de texto, imagens e até mesmo vídeos que podem ser enviados em qualidades e formatos diversificados.

TIPO DE ARQUIVO:

Armazena os tipos de arquivos suportados pelo skype.

CHAMADA:

Uma chamada é a entidade responsável por guardar informações sobre as chamadas realizadas entre os usuarios nos diferentes tipos de chats existentes. Uma chamada pode ser simplesmente uma chamada de audio que pode ocorrer durante uma conversa no chat, tendo informações nesse caso sobre o início e o término da chamada. Mas também podemos ter entre nossos usuários chamadas por vídeo que pode ocorrer no meio de uma chamada de audio onde os usuarios ativam a camera, para isso queremos armazenar se houve video durante a chamada de audio ou nao. E uma terceira funcionalidade das chamadas é a função de compartilhamento de tela onde um usuário poderá mostrar ao outro a sua tela enquanto conversam. A utilização ou não de compartilhamento de tela durante a chamada também deverá ser armazenada. Vale ainda lembrar que caso o usuário logado na aplicação seja do tipo Premium, ele poderá acessar diretamente uma chamada sem ter que abrir um chat com outro usuário antes disso (normalmente as chamadas estao assossiadas a um chat e so podem ser criadas durante um chat, a funcionalidade premium tenta facilitar a chamada de um telefone para o aplicativo desktop do skype). Além disso o usuário premium também pode realizar chamadas para números de telefone dos seus contatos caso os mesmos não estejam disponíveis para atendimento dentro da aplicação fazendo assim uma ligação direta para o telefone celular do usuario a receber a chamada.

CALENDARIO:

A entidade calendario é responsável pela organização da estrutura de compromissos de um usuário, dentro dessa entidade teremos guardadas informações exatamente como um calendário que dizem aos outros usuários quando alguém tem algum compromisso, dessa forma podemos saber quando um usuário da nossa lista de contatos estará disponível ou não para nos atender, verificando em seu calendario caso o mesmo já não tenha algum compromisso marcado para aquela data e hora. Em calendario iremos registrar diversos compromissos do um usuário.

COMPROMISSO:

O compromisso é responsável por armazenar horarios e descrições dos compromissos de um usuario. Nessa entidade teremos as informações gerais sobre o compromisso agendado no calendario de um usuário e teremos informações mais específicas sobre esse compromisso se ele for do tipo reunião.

REUNIÃO:

Como citado anteriormente, essa entidade trata-se de uma especialização da entidade schedule, tendo por objetivo guardar informações exclusivas sobre um compromisso específico que é o de meeting entre usuários. Uma meeting pode ser agendada entre duas pessoas, mas comumente é realizado entre um grupo de pessoas de forma a tratar de negócios e atualizar a equipe sobre os acontecimentos mais recentes ou até mesmo para passar novas tarefas. Sobre uma meeting iremos registrar sua data e hora de início, data e hora de fim, a sala de reunião que será utilizada, uma descrição da pauta abordada na reunião e também quais usuários farão parte dessa reunião.