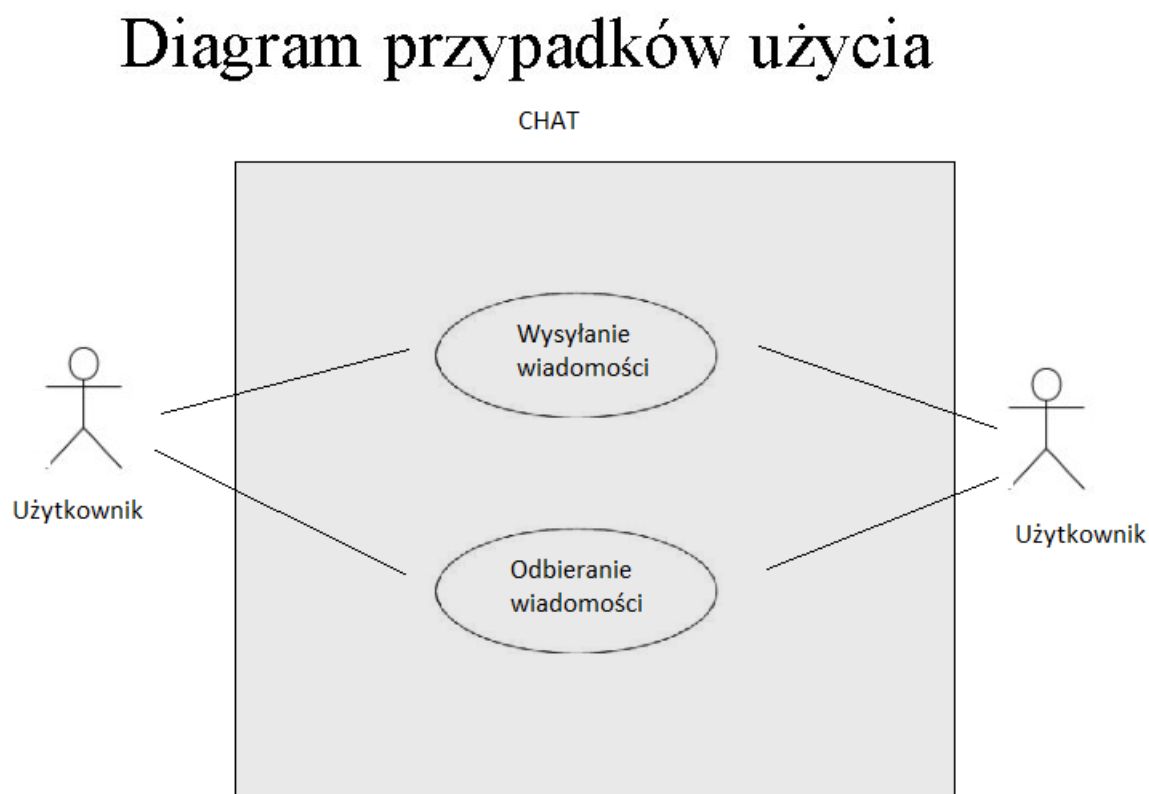


DOKUMENT TECHNICZNY PROJEKTU SKRYPTU
Aplikacja Chat
PRZEDMIOT: PROGRAMOWANIE ZAAWANSOWANIE

1. Tematyka projektu

Stworzenie prostego czatu websocketowego w c# umożliwiające użytkownikom wymianę wiadomości online. Głównym celem jest aby czat był jak najbardziej przyjazny dla użytkowników.

2. Diagram przypadków użycia



3. Diagram klas

Klasy na serwerze c#

klasa Chat

| | | |
|---|-------------|-------------|
| - | _name | :string |
| - | onlinelist | :List<User> |
| - | onClose() | void |
| - | onMessage() | void |
| - | onOpen() | vod |

klasa User

| | | |
|---|-----------|--------|
| + | name | string |
| + | id | string |
| - | onEquals(| bool |

Klasy na kliencie js

klasa Msglistclass

| | | |
|---|---------------------|------|
| - | list | [] |
| - | isActiveList | [] |
| - | add() | void |
| - | remove() | void |
| - | writeActiveOnScreen | vod |

4. Opis techniczny projektu

Projekt wykonany będzie z użyciem technologii HTML, c#, JavaScript. Założeniem będzie stworzenie wizualnego interfejsu w html w formie strony internetowej. Wymiana informacji między użytkownikami będzie możliwa dzięki stworzeniu serwera w c# obsługującego websockets. Informacje będą przekazywane w formie odpowiednio przygotowanych danych serializowanych do formatu JSON i deserializowanym przy odbiorze po obu stronach.

5. Potencjalne możliwe problemy i zagrożenia (do części technicznej)

*Możemy natrafić na trudności takie jak stworzenie przejrzystego i intuicyjnego interfejsu.
Zachowanie czytelności kodu.
Dobór odpowiednich rozwiązań (stworzenie jak najbardziej wydajnego programu).
Zachowanie hermetyzacji kodu w c#.*