Console.WriteLine(”HANS mit em flammenwerfer i realtime”);

Denne sammenkogte korte beskrivelse er hvordan jeg personligt ser det. Derfor er det oplagt til at kommentere og redigere i denne udgave af hvordan Martui systemet skal fungere.

Ord fortegnelser:

|  |  |
| --- | --- |
| Ord: | Beskrivelse: |
| Martui (GUI + klient) | GUI delen er en sammenkogt enhed med klienten som grænseflader, protokoller, dvs. der er ikke nogen former for layout, metode eller design her. Det betyder at klienten er også GUI (og skal derfor også anses som samarbejde med GUI + Server team) |
| Server (Kun serveren) | Serveren er en der håndtere dataerne fra både databasen og GUI / klienten |
| Database (DB + Server) | Database delen er en sammensat enhed med Serveren som hovedpunkt at modtage noget fra Databasen, derfor bliver det anset som en vital punkt at kunne gemme, slette og holde styr på dataerne der modtages. |

Protokoller og grænseflader:

Kommunikation mellem server, database og Martui.

Martui skal have navnet fra det id den logger ind med.

Martui skal modtage de IDvenner den er en del af.

Martui skal kunne subscribe til nye venner.

Databasen skal have et IDlogin, med kode.

Databasen skal kunne gemme login og Ids

Server skal have navn og så sende det videre til databasen

Server skal modtage IDvenner tilknyttet til den unikke brugerlogin

Server skal kunne få en tilknytning til en ny bruger (ven) som skal sendes videre til databasen.

Server skal modtage en ID login, med kode.

Server skal sende ID af venner til Martui

Server skal sende chat besked til Martui

Server skal sende fil til Martui

Menneskelig ord: Skridt Godkendelse af ID scenarie

1. Martui connector til serveren.
2. Martui sender et Login navn, IP adresse og PWD
3. Server modtager Login navn, IP adresse og PWD fra Martui
4. Server sender det videre til databasen efter godkendelse
5. Database modtager Login navn, IP adresse og PWD
6. Database godkender og sender "godkendt" til serveren.
7. Database sender venneliste ID og navne til serveren.
8. Serveren modtager "godkendt" og sender den gældene HTTP/Kommando der skal gøres for at Martui godkendes
9. Serveren modtager venneliste friendID og navne til den bestemte Martui
10. Martui ændres til forsiden når den modtager fra serveren godkendt kommando
11. Martui modtager navne fra vennelisten friendID så den opdateres inklusiv gamle beskeder
12. Martui klikker på en ven han vil sende besked til
13. Martui sender en besked til vennen igennem serveren -> sender til serveren
14. Server modtager fra Martui et unikt friendID og et "sendMSG" kommando
15. Server sender unikt friendID til databasen
16. Databasen modtager unikt friendID og finder en FriendIP på den friendID
17. Databasen sender FriendIP, hvis der ikke er nogen IP så logger den IP, ellers sendes IP til server
18. Server modtager FriendIP og sender beskeden

Grænseflader:

LoginNavn, VennelisteID, IPAdresse, PWD, GodkendelsesKommando, stringSendMsg.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Grænseflader | Protokol | Beskrivelse | Noter |
| Martui -> Server | String LoginName, int IPaddress, string Pwd | Martui sender tre ting til serveren for at logge ind | Sendes med klienten som bliver sat sammen med Martui |
| Server -> Martui | String acceptpwd, list<int> FriendsListID, list<string>FriendsListNames | Server sender to ting til Martui når den er blevet godkendt | FriendList navne skal modtages |
| Server -> Database | String LoginName, int IPaddress, string Pwd, friendID | Server sende tre ting som giver databasen besked på at den skal returnere noget specifikt | Muligvis addes en slags "receivedstuff" |
| Database -> Server | Int FriendIPadress, friendIDlist, string acceptpwd, | Databasen sender tre ting som skal bruges til at tilknytte serveren med de forskellige bruger den skal kontakte | Muligvis kan gøres til at det gemmes. |