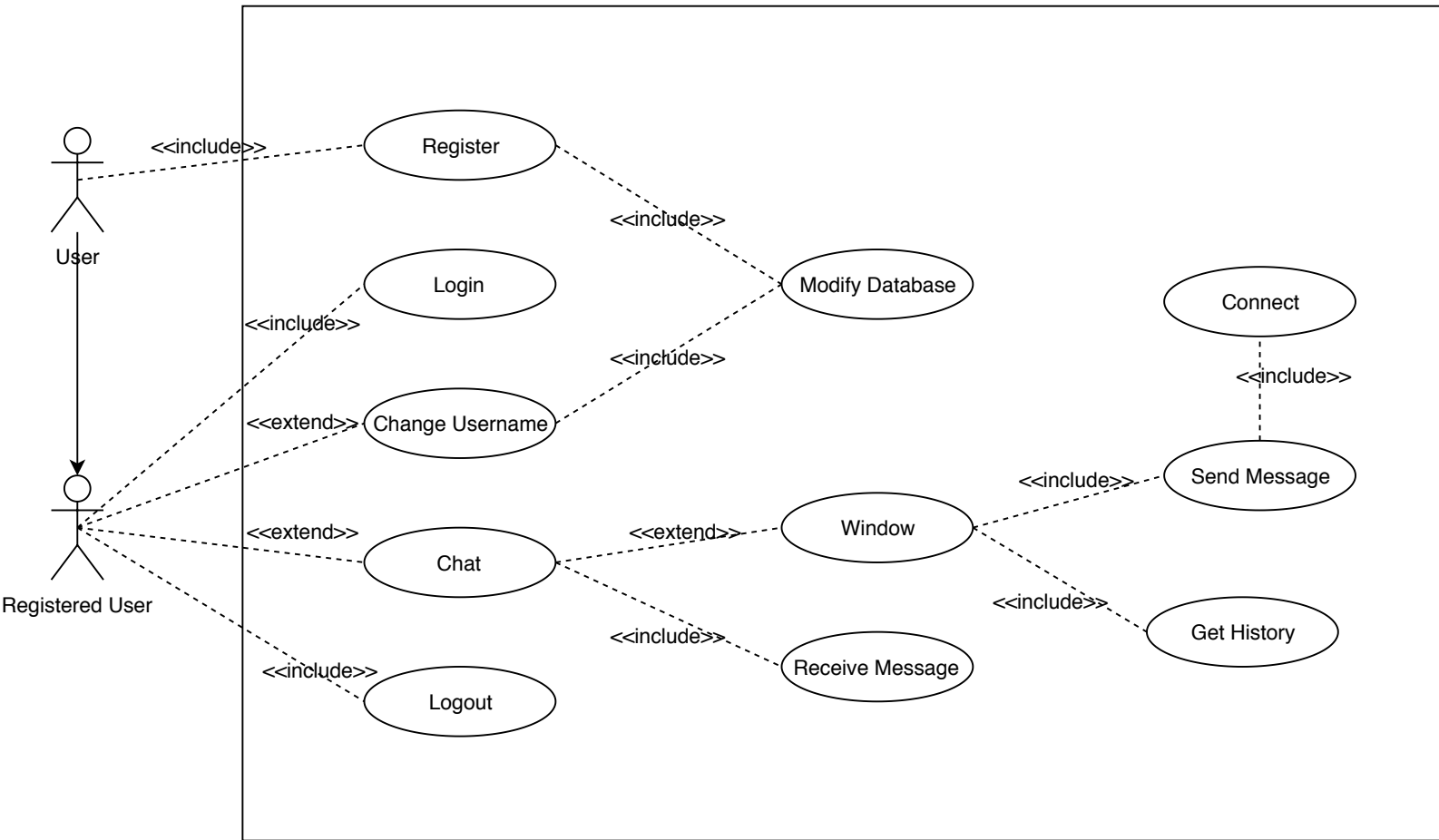


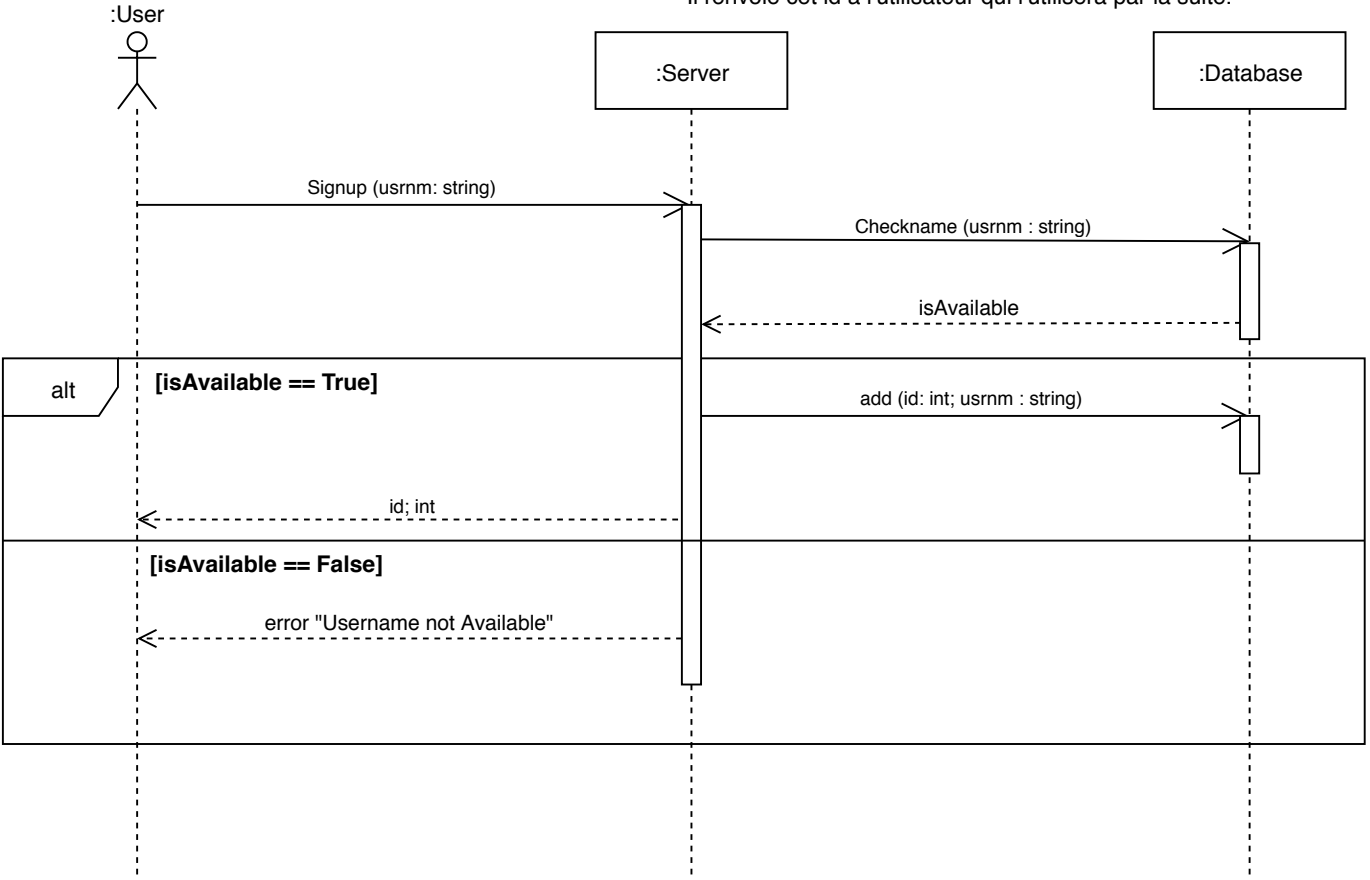
# Use Case Diagram



La connection entre 2 utilisateurs est faite lors de l'envoi du premier message dans une fenetre de chat, voir diagramma de séquence "Start Session"

# Register

Lors de la création d'un utilisateur, si le pseudo demandé est disponible,  
le serveur l'associe à un id unique.  
Le serveur garde une correspondance id <-> username.  
Il renvoie cet id à l'utilisateur qui l'utilisera par la suite.

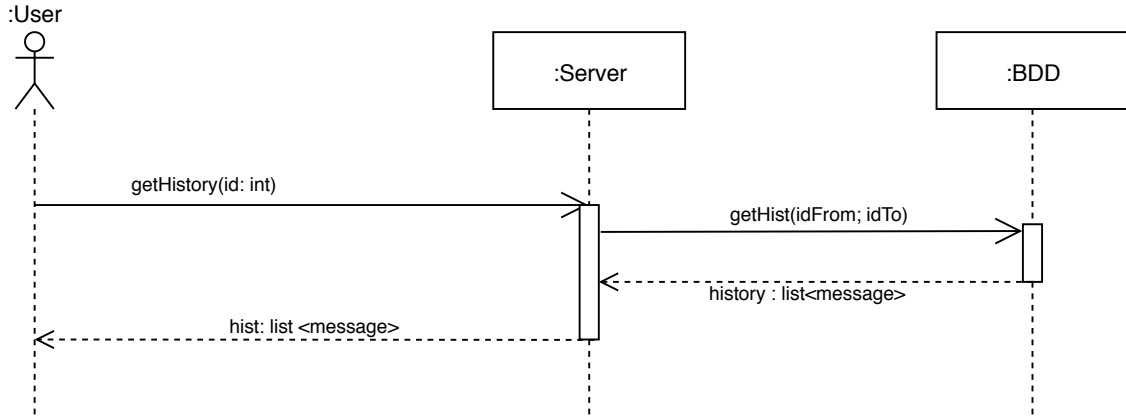


# Flush Message

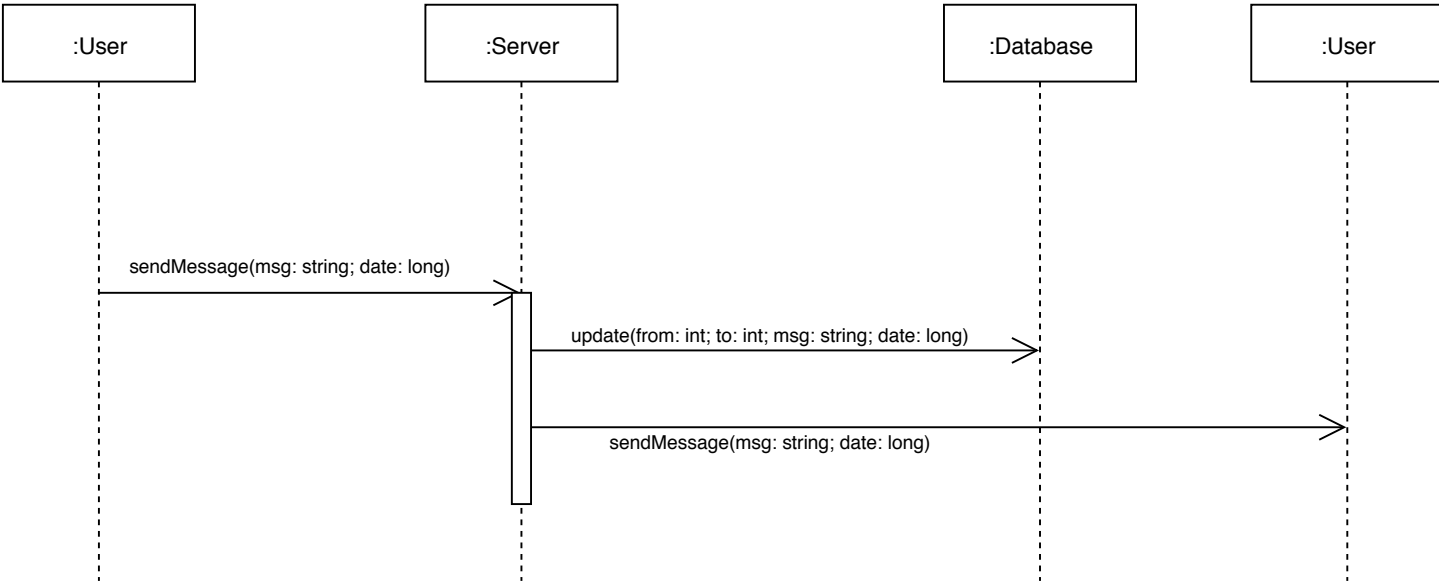


Dans le cas d'une communication en interne, l'envoi de message se fait en P2P et ne transite donc pas par l'ensemble [Serveur + BDD]. Pour garder un historique de la conversation, il faut pouvoir envoyer les messages au serveur. Pour cela on choisit d'implémenter une fonction "Flush", appelée avec un période T (à choisir) qui va mettre à jour la BDD avec les messages qui ont été envoyés

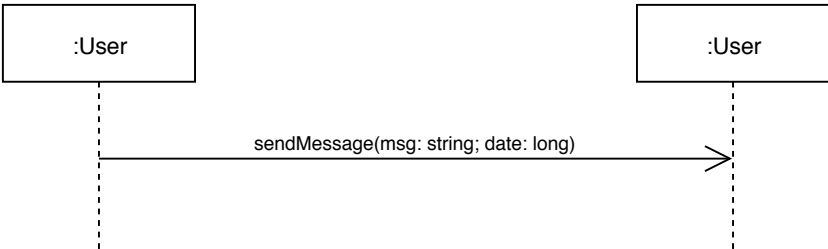
# Open Window (get history)



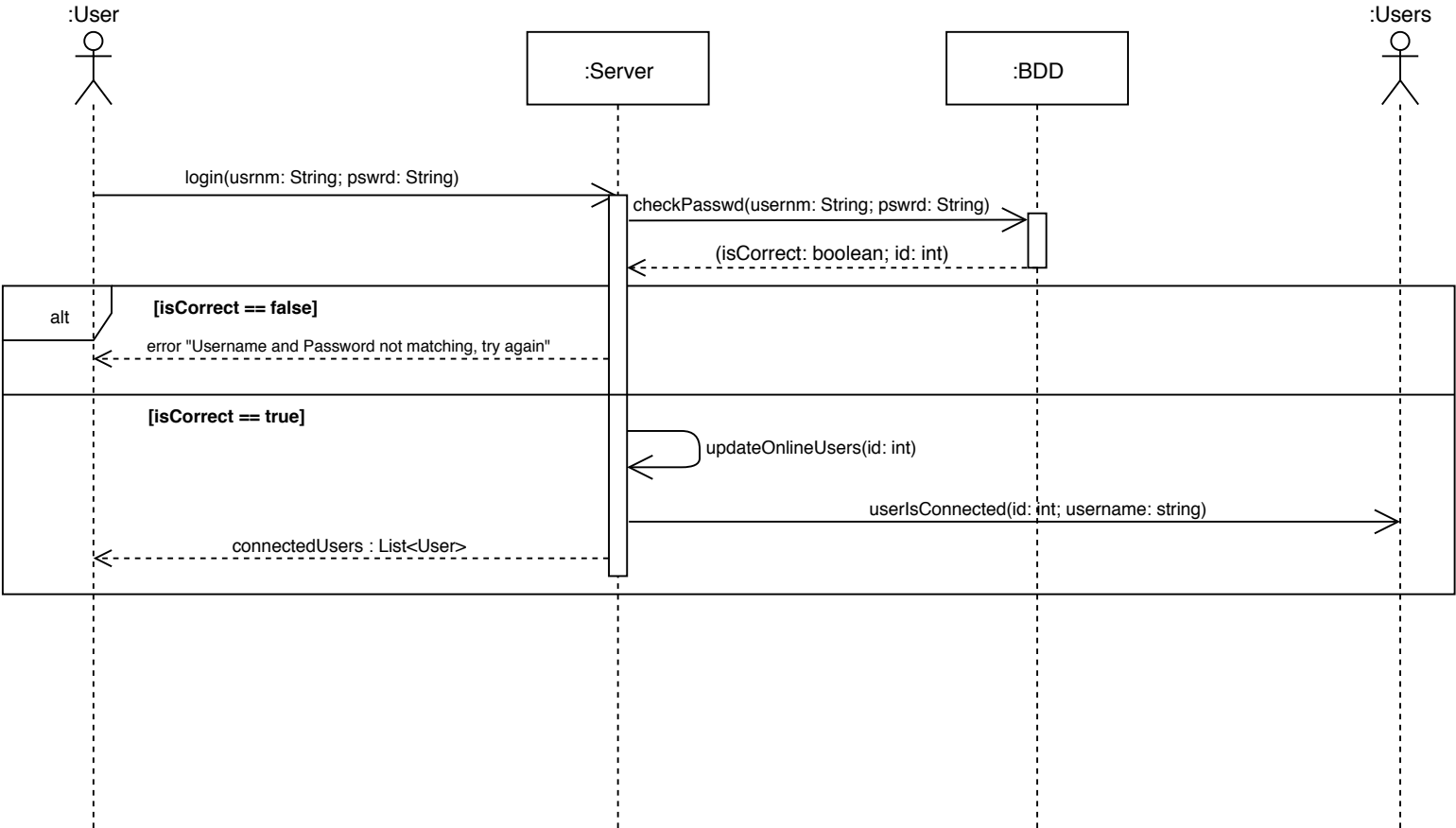
## Send message (externe)



# Send message en interne (P2P)



# Start / Login



On considère que le serveur garde une liste des utilisateurs connectés.

# Start Session (Premier message)





# Change Username

