

Laboratório 4

Aplicação de “bate-papo distribuído” (parte 2)

Sistemas Distribuídos (MAB-367)

Profa. Silvana Rossetto

¹DCC/IM/UFRJ

Introdução

O objetivo deste Laboratório é **continuar e finalizar o projeto e implementação de um “bate-papo distribuído”** para aplicar os conceitos estudados até aqui.

Atividade 1

Objetivo: Implementar a aplicação de “bate-papo distribuído”, seguindo a **arquitetura de software e de sistema** e o **protocolo de camada de aplicação** propostos no Laboratório 4 (parte 1). **Prime pela simplicidade do código.**

Atividade 2

Objetivo: Testar a aplicação desenvolvida, considerando diferentes cenários de execução:

1. o usuário torna-se ativo e visualiza a lista de outros usuários ativos (experimentar com a lista vazia e não-vazia);
2. o usuário inicia uma conversa com um; e depois com vários usuários ativos ao mesmo tempo (comunicação entre pares);
3. o usuário recebe mensagens de um; e depois de vários usuários ativos ao mesmo tempo;
4. o usuário sai da aplicação e deixa de aparecer na lista de usuários ativos;
5. um usuário sai da aplicação antes de finalizar a conversa com outros usuários (a operação dos demais usuários não deve ser afetada, a menos de não conseguirem trocar mensagens com o usuário que deixou a aplicação);
6. **outros cenários que avaliem decisões específicas de projeto e implementação da solução proposta.**

Atividade 3

Objetivo: Relatar os resultados dos testes da aplicação e as alterações que foram feitas no projeto original (caso existam).

Roteiro:

1. Faça um breve relato sobre os resultados dos testes da aplicação e sobre o seu funcionamento em geral.
2. Descreva todas as alterações ou adaptações que foram feitas em relação ao projeto inicial da aplicação (arquitetura de software e de sistema; e protocolo de camada de aplicação).
3. Acrescente outros comentários e observações que julgar pertinentes (ex., dificuldades encontradas, estratégias adotadas, experiência adquirida, etc.).

Entrega Use o formulário de entrega deste Laboratório para disponibilizar o link de acesso ao código da aplicação e enviar as respostas geradas na Atividade 3.