HS 19 / WI BB 2.61

Chatroom Miniprojekt

Software Engineering

David Schürch / Samuel David

# Server

Wie zu Beginn bereits implementiert ist der Server vorhanden (keine Anpassunge von uns vorgenommen). Bevor der Client gestartet wird muss der Server gestartet werde. Für unsere Tests haben wir jeweils den Port 5001 verwendet und die SecureSocket auf false gesetzt.

# Client

## View

**Es gibt 3 Scenes: startScene, scene und profilScene;**

Um immer alles anzuzeigen werden MinSize gesetzt.

### startScene

Zuerst wird die startScene aufgerufen. Dort wird der Button «Connect» erst dann aktiv, wenn die IP-Adresse und der Port durch die Methode validate durchgekommen sind. Auch die Farben des Texts sind zuerst rot und erst dann grün. Schon zu Beginn wird eine Animation auf diesem Button ausgeführt. Mit einem Klick auf «Connect» erstellt man eine Verbindung mit dem Server.

### scene

Die scene dient als Hauptscene. Dort kann man zu Beginn sich entweder einloggen falls man bereits einen Account hat oder man geht über das Menu «Profil» und klickt auf «Gehe zu». Ebenfalls in der scene kann man die Sprache im Menu «Sprache» auswählen.

Wenn man sich eingeloggt hat, werden diese controls disabled. Dafür kann man sich nun entweder wieder ausloggen oder eine Chatroom erstellen. Dieser wird dann in einer listView angezeigt. Sobald man einen Chatroom in der Liste auswählt, kann man diesen Beitretten oder Löschen. Anschliessend kann man Nachrichten versenden. Die versendete Nachricht erhält noch einen kleinen Infotext mit dem Absender und einem «timestamp».

### profilScene

Sobald man in den Textfeldern Name und Passwort etwas eingibt, wird der Button «Login erstellen» aktiv. Wenn man sich einmal eingeloggt hat. Werden auch die beiden anderen Buttons aktiv.

## Model

Im Model wird der ServiceLocator initialisiert und die Sprache abgerufen. Diese bleibt auch nach dem Schliessen gespeichert.

In der Connect-Methode wird die Verbindung erstellt und am laufen gelassen damit die empfangenen Nachrichten gelesen werden können.

Für alle Nachrichten Typen gibt es eine eigene Methode.

Unschön ist, das egal was die Antwort des Servers ist (false oder true) die Logik weitergeht. Ebenfalls nicht implementiert wurde ListChatrooms. Deshalb müssen beide Clients denselben Chatroom erstellen um zu kommunizieren.

## Controller

Im Controller werden die einzelnen Methoden aufgerufen sobald die entsprechenden controls gedrückt werden. Ebenfalls wird dort grösstenteils die disable Funktionen verwaltet.

Mit einer SimpleStringProperty werden die neusten Nachrichten in der View angezeigt.

## CSS

Speziell im CSS werden zum Beispiel die Pseudoklassen von Cell (ListView) und Button aufgerufen. Ansonsten das gewöhnliche Styling mit Farben, Abständen usw.