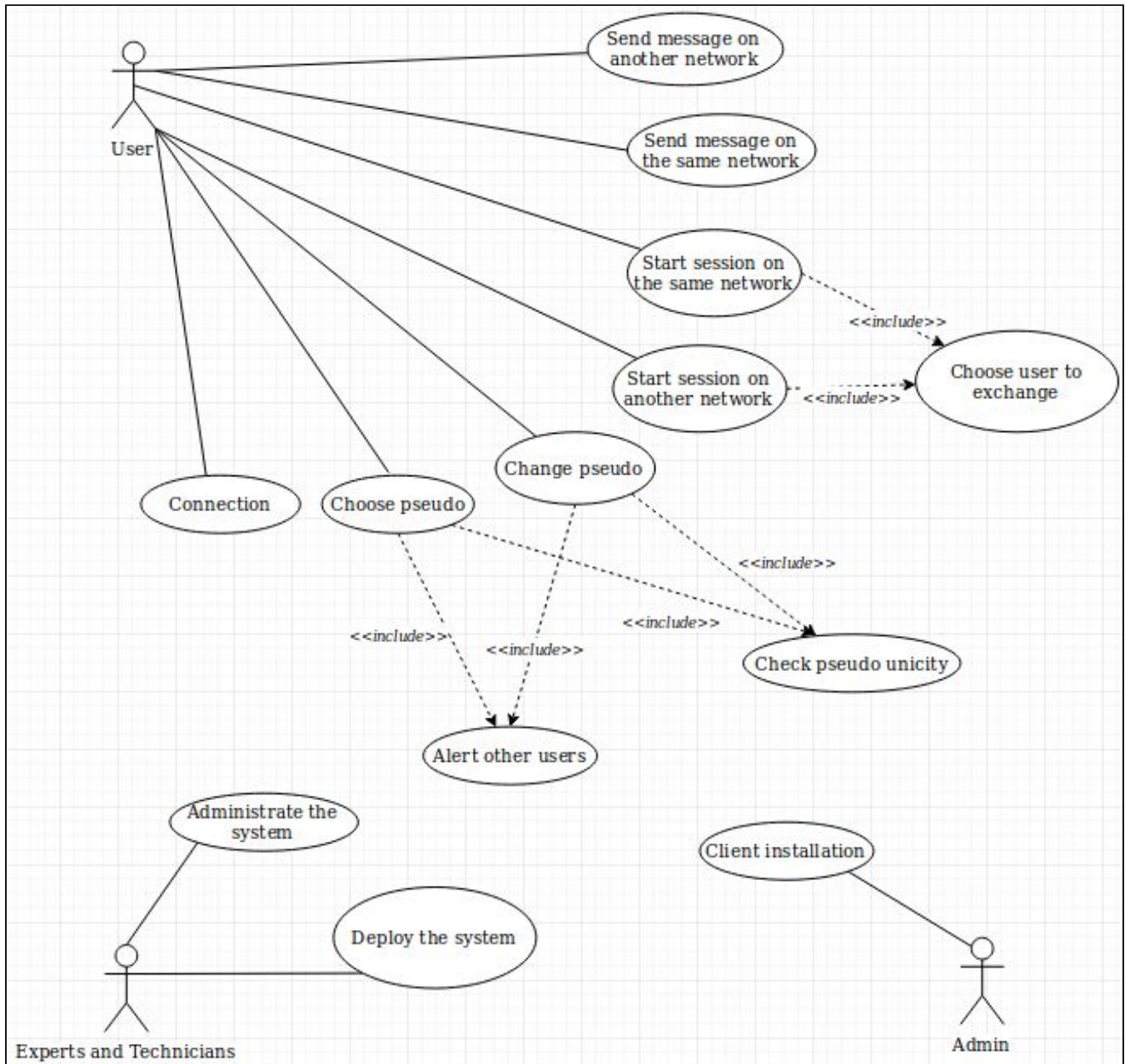


## Système de chat distribué interactif multi-utilisateur temps réel

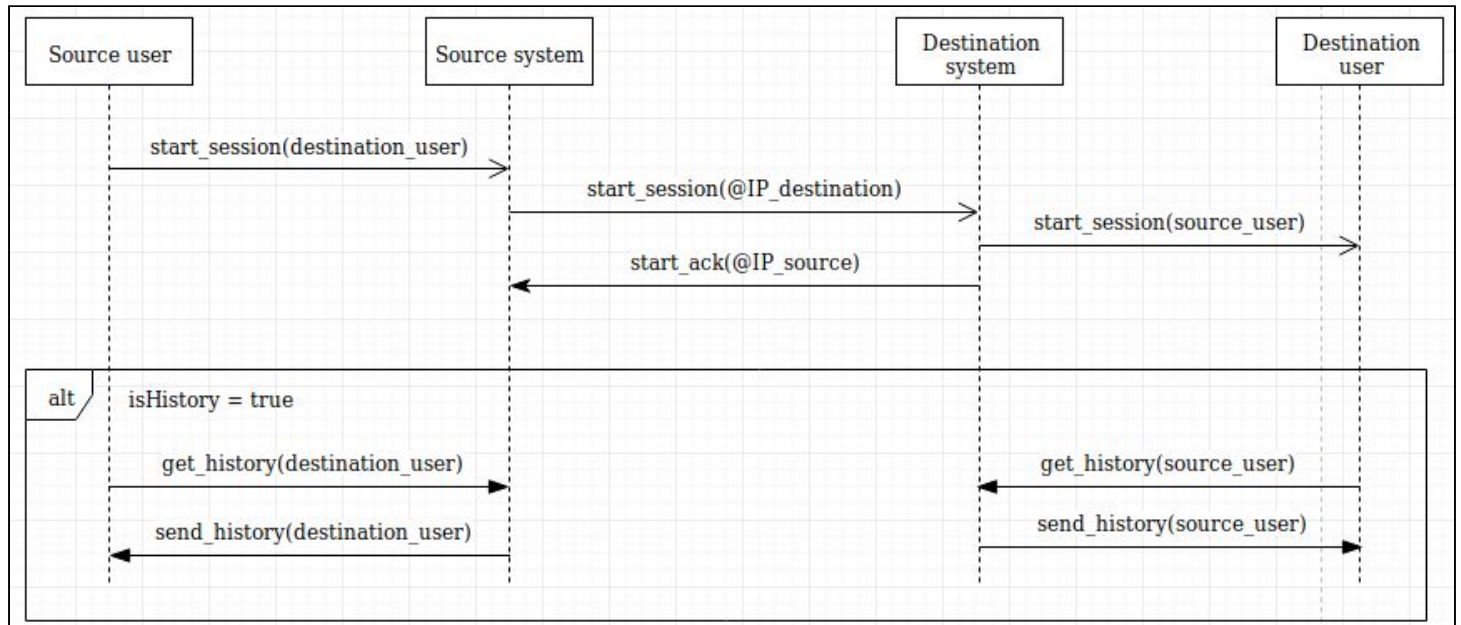
[cedric.lefebvre@laas.fr](mailto:cedric.lefebvre@laas.fr)

### Diagramme de cas d'utilisation :



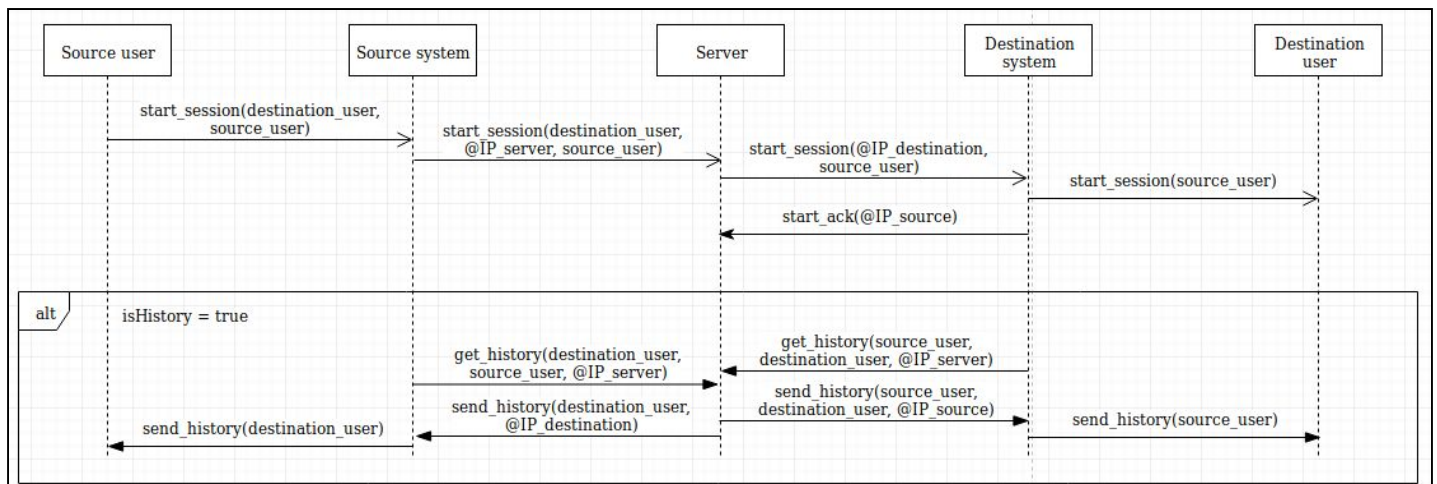
## Diagrammes de séquences :

### Ouverture d'une session en local :



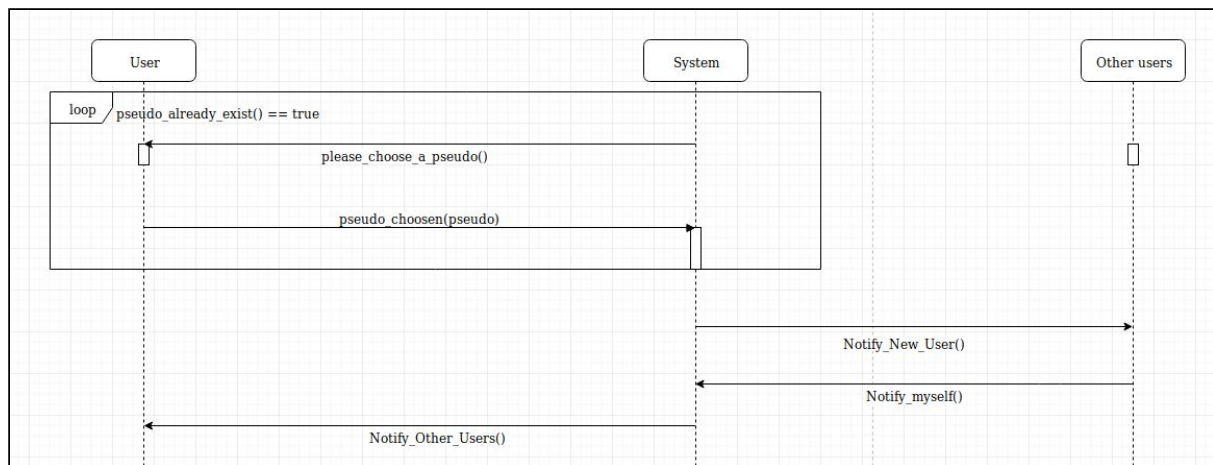
En local, l'utilisateur effectue une demande de nouvelle session, le système se charge ensuite de diriger la requête vers le système destinataire. Une fois la connexion effectuée, le système vérifie si il existe un historique (stocké localement). Si oui, il l'affiche.

### Ouverture d'une session distante :



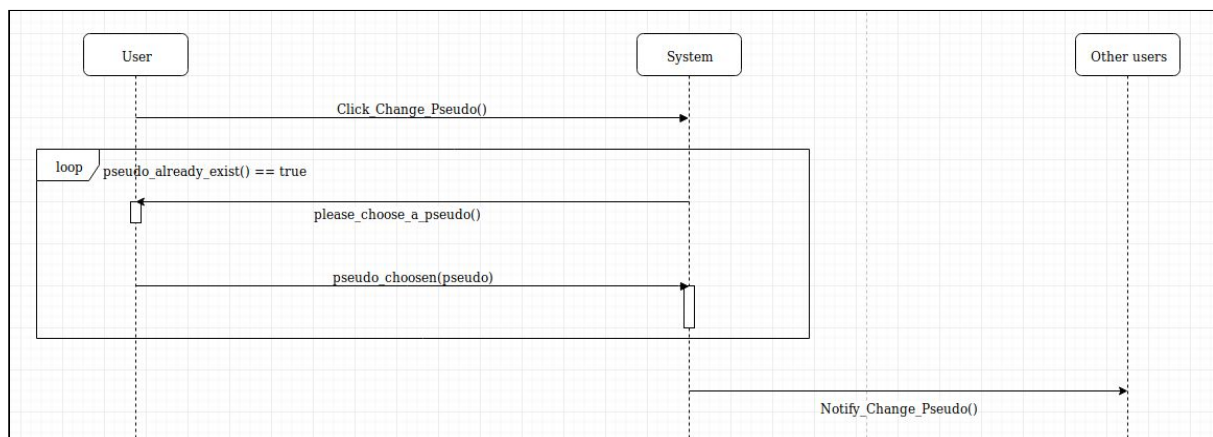
En distant, les requêtes passeront par un serveur, c'est également lui qui stockera l'historique.

### Choisir un pseudo (local) :



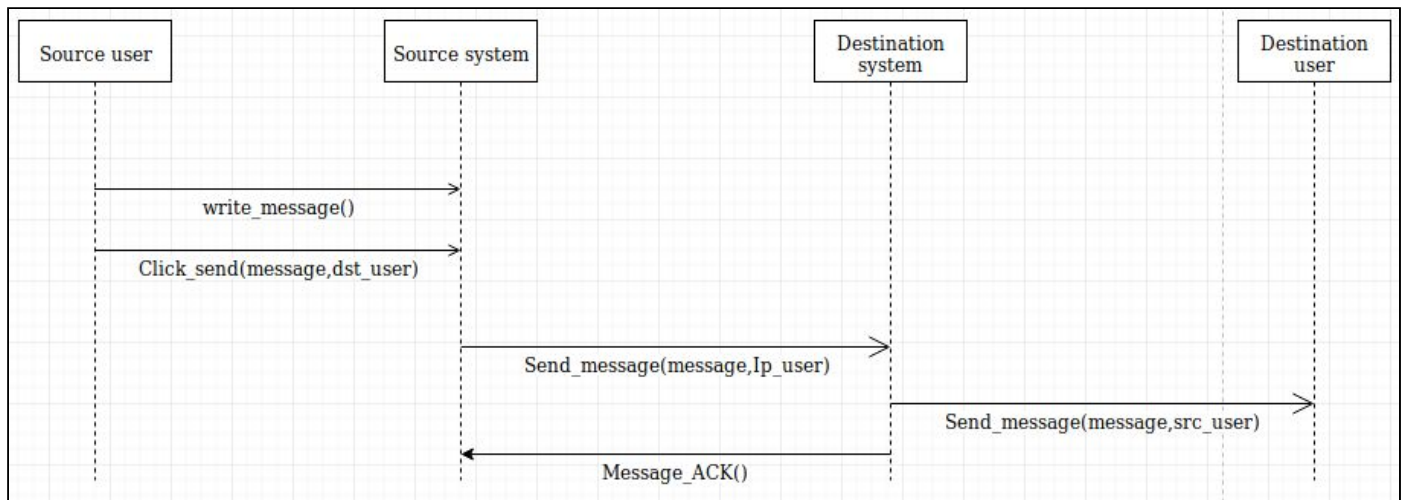
Ce diagramme de séquence n'est exécuté seulement qu'à la connexion en local. Un utilisateur choisi un pseudo pour s'identifier auprès des autres utilisateurs, le système vérifie alors que le pseudo n'est pas déjà utilisé (le système questionne un serveur qui n'est pas explicité ici car nous sommes en local). Le système va alors notifier les autres utilisateurs qui vont à leur tour notifier leur présence sur le réseau.

### Changer pseudo :



Le principe du changement de pseudo est sensiblement identique au choix du pseudo. A la différence que les autres utilisateurs ne notifient pas leur présence sur le réseau car normalement l'utilisateur est déjà au courant, en effet, il s'est déjà connecté.

## Envoyer un message à un utilisateur local :



Pour envoyer un message en local, l'utilisateur écrira son message, puis l'agent déterminera l'adresse IP (ou autre moyen de contacter le destinataire) associée au destinataire et enverra le message.

## Diagramme de classe :

