Architektúra

# Kb implementáció

* Valahogy meg kell találni a címzettet
* Kell valamilyen adatbázis, ami tartalmazza a korábbi üzeneteket
* Státuszt jelző színes bogyókat kell tudni megjeleníteni
* Kelleni fog egy menü
* Bejelentkező felület
* Kell valamilyen adatbázis, ami tartalmazza a bejelentkezési adatokat
* Kell valamilyen adatbázis, ami tartalmazza a felhasználók közötti kapcsolatokat
* Dinamikus IP-t ki kell tudni szedni a szervernek
* Adatbázisban kell keresnünk
* Kell egy offline adatbázis és ezt frissítgetni is kell
* Kell ablak a barát listának
* Kell kattintható barát objektum, amin keresztül tudunk PM-et csinálni
* Ablakba kell füleket tenni, amik között lehet váltogatni
* Fülre kattintva be kell tudni zárni
* Általános input validáció
* ASCII karakter
* Rádio button
* Új ablakot nyitni
* Gomb
* Adatbázis módosítása adott szabályok szerint (csak a sajátomat tudom szerkeszteni)
* Új üzenet küldésétől függetlenül is frissíteni kell másoknál is az üzeneteket
* Valahogy tudnunk kell ellenőrizni a szerver elérhetőségét
* Kell szöveges input mező
* Kell email cím validálás
* Általános input validáció
* Különböző logikájú keresések (kezdőbetű és ne legyen case sensitive)
* Saját változó, aminek 4 lehetséges értéke lehet
* Valahogy tudnunk kell ellenőrizni a szerver elérhetőségét

Alkalmazás részei

## Kliens

* GUI
  + menü -done
    - kijelentkezés gombbal
  + chat szoba lista -done
  + online felhasználók listája -done
    - kattintható reprezentáció a felhasználóról
  + keresőmező -done
  + középső panel -done
    - korábbi üzenetek
    - beviteli mező
    - elküldés gomb
    - üzenet sor
      * küldő
      * időpont
  + bejelentkező felület -done
    - felhasználó név mező
    - e-mail mező
    - jelszó mező
    - valami gomb
* lokális adatbázis üzenetekkel -done
* lokális adatbázis a barátokkal -done
* Kell tudnia üzeneteket küldeni a szervernek
* Kell tudnia üzeneteket fogadni a szervertől

## Szerver

* adatbázis üzenetekkel
* adatbázis felhasználók regisztrációs adatai - minek tagjai
* adatbázis a chat szobákkal
* lista a jelenleg online felhasználókkal és állapotokkal
* fel kell tudnia dolgozni, hogy ki beérkező üzenet címzettje és tovább kell tudnia neki küldenie az üzenetet

Elemek

**Lokális adatbázis üzenetekkel**

* formátum: üzenet, küldő, címzett, üzenet küldésének ideje
* szolgáltatások:
  + eltárolni benne egy üzenetet adott formában
  + keresni benne az üzenet szerint
  + törölni sorokat címzett szerint

**Keresőmező**

* szöveges beviteli mező
  + el tudja küldeni a beleírt adatokat, ha megnyomom az entert

**Regisztrációs felület**

* felhasználó név mező
* e-mail mező
* jelszó mező
* regisztráció gomb

A mezőkben megadott értékekből csinál egy csomagot és elküldi valami gomb hatására a kliens oldali kommunikáció számára

1. Felhasználó úgy indította el az alkalmazást, hogy nem volt bejelentkezve
2. Felhasználó a bejelentkező felületen a regisztráció gombra kattint
3. Megnyílik a regisztrációs felület
4. Megvárjuk, hogy a felhasználó megnyomja az elküldés gombot
5. Létrehozunk egy adatcsomagot Data néven
6. Leolvassuk a felhasználó név mező tartalmát
7. Data első részébe elmentjük a felhasználó név mező tartalmát
8. Leolvassuk az e-mailmező tartalmát
9. Data második részébe elmentjük az e-mail mező tartalmát
10. Leolvassuk a jelszó mező tartalmát
11. Data első részébe elmentjük a jelszó mező tartalmát
12. Data-t elküldjük a kliens oldali kommunikációnak

**Bejelentkező felület**

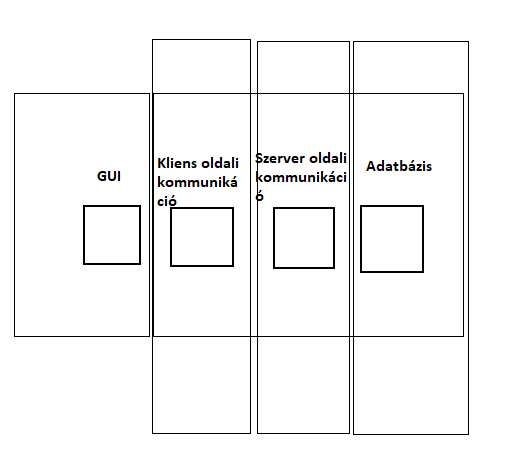
* felhasználó név mező
* e-mail mező
* jelszó mező
* valami gomb

1. Felhasználó úgy indította el az alkalmazást, hogy nem volt bejelentkezve
2. Megvárjuk, hogy a felhasználó megnyomja az elküldés gombot
3. Létrehozunk egy adatcsomagot Data néven
4. Leolvassuk a felhasználó név mező tartalmát
5. Data első részébe elmentjük a felhasználó név mező tartalmát
6. Leolvassuk az e-mailmező tartalmát
7. Data második részébe elmentjük az e-mail mező tartalmát
8. Leolvassuk a jelszó mező tartalmát
9. Data első részébe elmentjük a jelszó mező tartalmát
10. Data-t elküldjük a kliens oldali kommunikációnak

**Menü**

* Kijelentkezés gomb

1. Van egy menü nevű gomb az ablakunk fejléce alatt (Menüsor)
2. A menüre kattintás megjelenít egy kontextus menüt egy elemmel, aminek Kijelentkezés a felirata
3. Ha a felhasználó be van jelentkezve, aktív (kattintható) a Kijelentkezés opció, egyébként inaktív
4. Ha a felhasználó rákattint a Kijelentkezés opcióra, elküldünk a kliens oldali kommunikációnak egy üzenetet, hogy a felhasználó kijelentkezett



**Chat szoba lista**

* Valami szabályozza a láthatóságát
* Van egy fejléce a nevével
* Új chat szobát tudunk létrehozni a listán jobb klikkel nem chat szobán
  + új ablakban lehessen kijelölni a barát listából
  + nevet is lehessen neki adni
* Listában látszanak a chat szobák, amiknek a felhasználó a tagja
  + Névvel legyenek listázva, a név legyen egyedi
  + Bal klikkel megjelenítjük a chat szobát a középső panelen
  + Jobb klikkel megjelenik egy kontextus menü, ami tartalmazza a kilépést a chat szobából

1. A felhasználó bejelentkezik
2. Meghatározza az ablak fejlécét
3. Lekérdezi a chat szobák listáját, aminek a felhasználó a tagja, eltárolja egy L listában
4. L alapján kiírjuk a felhasználó chat szobáit az ablak közepére
5. Az ablak láthatóvá válik
6. Az ablak látható
7. A felhasználó a listán jobb klikkel
8. Az ablak felhoz egy kontextus menüt az új chat szoba létrehozása funkcióval
9. A felhasználó kiválasztja a kontextus menüből az új chat szoba létrehozását
10. A chat szoba lekérdezi a barátok listáját az offline adatbázisból
11. A chat szoba ablak új ablakot nyit a barátok listájával, amikből ki lehet választani elemeket
12. A chat szoba szövegdobozt jelenít meg, amiben várja a névnek az értékét
13. A felhasználó létrehoz egy új chat szobát
14. A chat szoba elmenti az offline adatbázisba az új chat szobát
15. A chat szoba elküldi a szerver felé az új chat szobát
16. Az ablak látható
17. A felhasználó az egyik chat szobára bal klikkel
18. A chat szoba megjeleníti a kiválasztott chat szobát a középső panelen
19. Az ablak látható
20. A felhasználó az egyik chat szobára jobb klikkel
21. A felhasználó kiválasztja a kontextus menüből a chat szoba törlését
22. A chat szoba törli az offline adatbázisból a chat szobát
23. A chat szoba elküldi a szerver felé a chat szoba törlését

**Online felhasználók listája**

* Tartalmaz egy listát az online felhasználókkal
* Valaminek triggerelnie kell a megjelenítését
* Pöttyök vannak a felhasználók mellett az állapotokkal

1. Felhasználó bejelentkezik
2. Online felhasználók listája 10 másodpercenként megkérdezi a kliens oldali kommunikációt, hogy kik az online felhasználók és mi az állapotuk és elmenti egy L listába
3. Kiírja az ablakba az L listát az online felhasználókkal és az állapotukkal
4. Valamikor triggereli valami a megjelenését az ablaknak
5. Valamikor triggereli valami a megjelenését az ablaknak
6. Felhasználó bal gombbal rákattint az egyik felhasználóra
7. Online felhasználók listája a privát chat-et a középső panelen
8. Valamikor triggereli valami a megjelenését az ablaknak
9. Felhasználó jobb gombbal rákattint az egyik felhasználóra
10. Online felhasználók listája megjelenít egy kontextus menüt egy barátnak jelölés opcióval
11. Felhasználó rákattint a barátnak jelölés opcióra
12. Online felhasználók listája felveszi a felhasználót a lokális barát adatbázisba

**Középső panel**

* címsora
* korábbi üzenetek
* beviteli mező
* elküldés gomb
* üzenet sor
  + küldő
  + időpont
* Bejelentkezés/Regisztráció kezelése
* Megjelenítünk korábbi üzeneteket
* Fogadunk új üzenetet
* Küldünk új üzeneteket

1. Frissen regisztrált felhasználó vagy most bejelentkezett felhasználó
2. Címsorban kiírja a panel, hogy új beszélgetés indítása
3. Panel lekérdezi az online felhasználók listáját a kliens oldali kommunikációtól és eltárolja egy L listában
4. Felhasználó rákattint a címsorra feldob egy kattintható listát L-ből
5. Felhasználó rákattint egy B felhasználóra
6. Panel bezárja a kattintható listát
7. Címsorban kiírja a panel B felhasználó nevét
8. Valami küld egy üzenet listát és egy chat szoba vagy felhasználó nevet a panelnek
9. Panel a címsorban megjeleníti a chat szoba nevét vagy felhasználó nevet
10. Panel a korábbi üzenetek részben megjeleníti az üzenet listát
11. Panel tartalmaz egy privát chatet vagy egy chat szobát
12. Felhasználó a beviteli mezőbe beír egy karaktersort
13. Felhasználó megnyomja az elküldés gombot
14. Panel elküldi a kliens oldali kommunikációnak az üzenetet, a címzettet és az időt
15. Panel megkéri az offline adatbázist, hogy mentse el az üzenetet, a címzettet és az időt
16. Panel tartalmaz egy aktív privát chatet vagy egy chat szobát
17. A kliens oldali kommunikáció küld egy új üzenetet a panelnek az aktív privát chatből vagy egy chat szobából
18. A Panel hozzáfűzi a meglévő üzenetekhez az új üzenetet
19. A Panel megjeleníti a frissített üzenet listát