
ACTIVECHAT

DOKUMENTACJA UŻYTKOWNIKA

JAKIE FUNKCJONALNOŚCI ZNAJDUJĄ SIĘ W SERWISIE I JAK Z NICH KORZYSTAĆ

GRZEGORZ BOGDAN
KAROL LEŚNIAK

Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie
Wydział Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej

2018

Spis treści

1	Wstęp	1
2	Home	1
3	Rejestracja i logowanie	2
3.1	Rejestrowanie nowego użytkownika	2
3.2	Kontrola błędów podczas rejestracji	2
3.3	Logowanie do serwisu i kontrola błędów logowania	3
4	Okno nawigacji	3
4.1	Widok podstawowy	3
4.2	Zapraszanie nowego użytkownika	4
4.3	Statystyki rozmowy z użytkownikiem	5
4.4	Otwieranie nowych konwersacji	6
5	Okno rozmowy	7
5.1	Widok podstawowy	7
5.2	Wysyłanie wiadomości i inicjalizacja planszy	8
5.3	Skalowalność serwisu	9
5.4	Plansza do gry	10

1 Wstęp

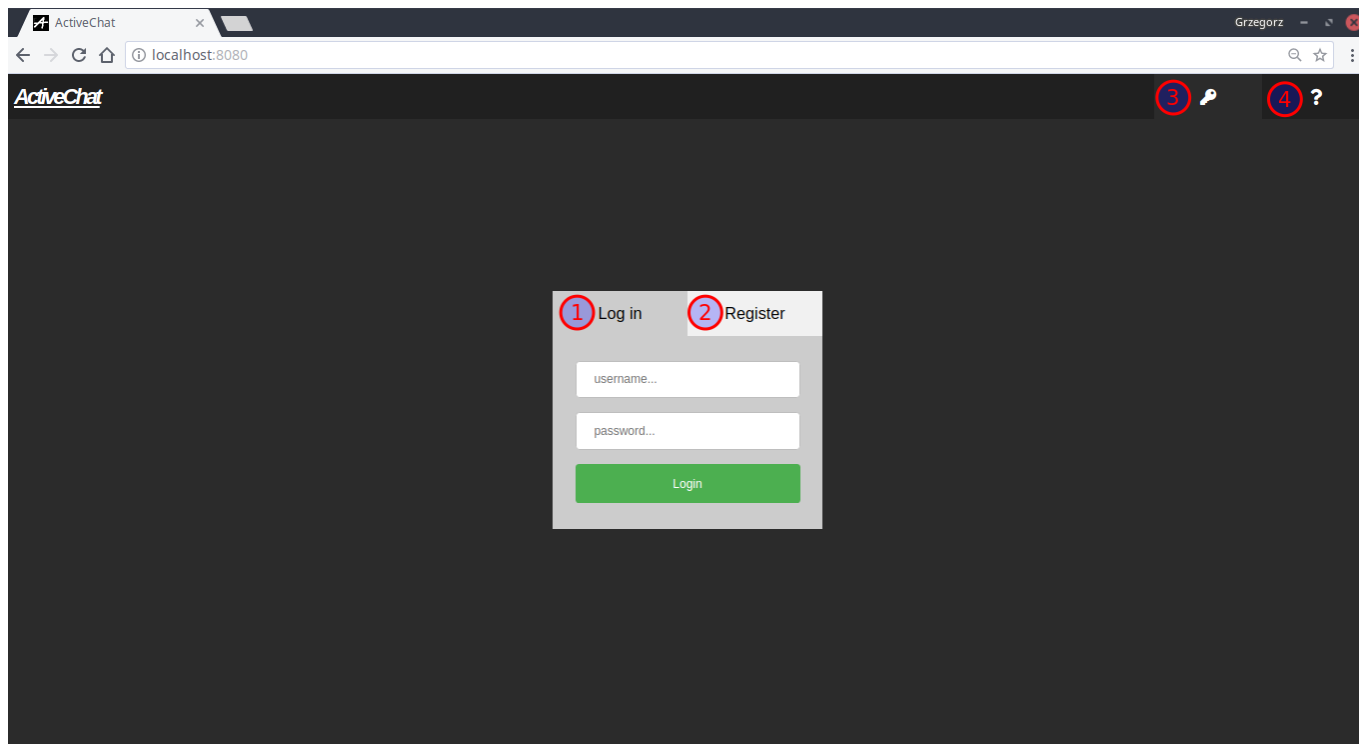
Przedstawiany serwis internetowy umożliwia prowadzenie konwersacji (w formie interaktywnego chatu) z innymi użytkownikami. Funkcjonalnością odróżniającą ten projekt od zwykłego komunikatora internetowego jest zawieszenie w oknie chatu planszy do gry w warcaby. Obsługa strony internetowej jest niezwykle prosta wszystkie zdarzenia, które odbywają się na oczach użytkownika dokonują się bez potrzeby odświeżania strony.

2 Home

Zaraz po przejściu na adres, pod którym znajduje się serwis ukazuje się strona główna (którą domyślnie jest strona logowania się).

Dostępne funkcjonalności na stronie głównej:

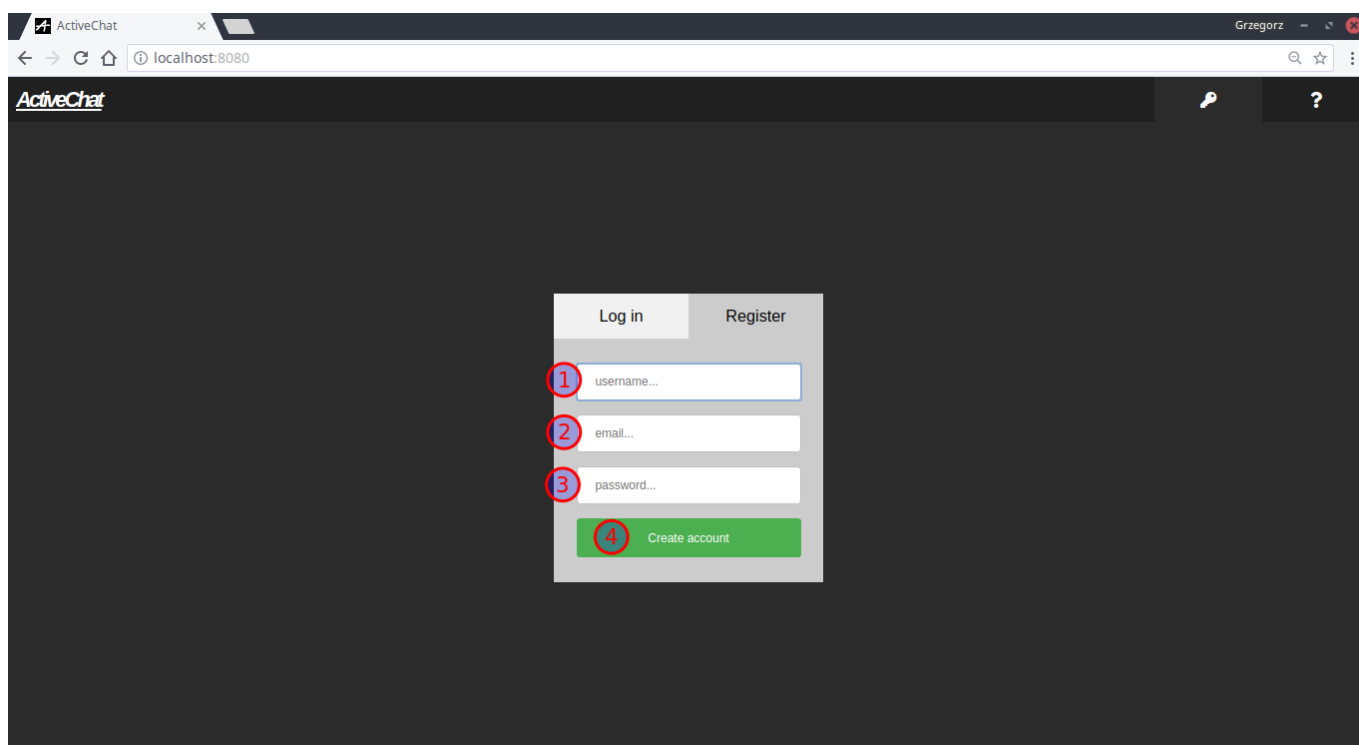
1. Log in - zakładka logowania do serwisu
2. Register - zakładka rejestracji nowych użytkowników
3. Tools - zakładka dodatkowa (niezaimplementowana) dla dalszych dostawców służąca do wzbogacenia funkcjonalności serwisu
4. About - informacje dotyczące serwisu



3 Rejestracja i logowanie

3.1 Rejestrowanie nowego użytkownika

Aby rozpocząć przygodę z serwisem należy udać się najpierw do zakładki rejestracji, gdzie kolejnym krokiem będzie uzupełnienie trzech pól (login, adres e-mail, hasło użytkownika) sfinalizowane kliknięciem w przycisk Create account



3.2 Kontrola błędów podczas rejestracji

Nieprawidłowe uzupełnienie danych skutkuje pojawieniem się komunikatu o błędzie. Brak danych we wszystkich trzech polach, nieprawidłowy format adresu e-mail, czy za krótkie hasło informują użytkownika o niepowodzeniu rejestracji.

Log in Register

Jackie

chan@gmail.com

password...

Please fill out all required fields.

Create account

Log in Register

David

wrong

.....

Please enter valid email address.

Create account

Log in Register

David

bowie@gmail.com

.

data is not valid

Create account

3.3 Logowanie do serwisu i kontrola błędów logowania

Po wykonaniu wszystkich zaleceń użytkownik serwisu zostaje przekierowany do zakładki logowania z informacją o pomyślnie zakończonej rejestracji. Tu sytuacja ma się podobnie - podanie niepoprawnych danych logowania skutkuje wyświetleniem informacji o błędzie.

Log in Register

Your account has been successfully created.

username...

password...

Login

Log in Register

wrongLogin

.....

Bad credentials.

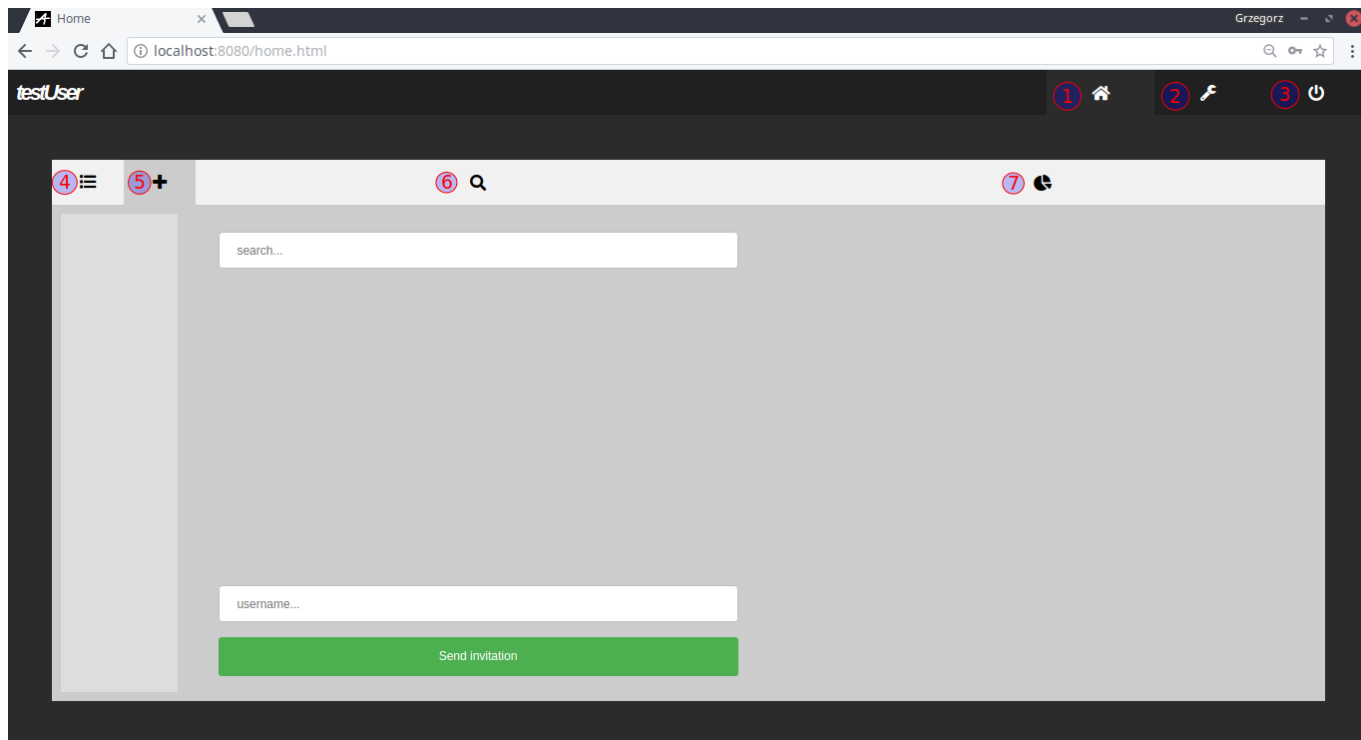
Login

4 Okno nawigacji

4.1 Widok podstawowy

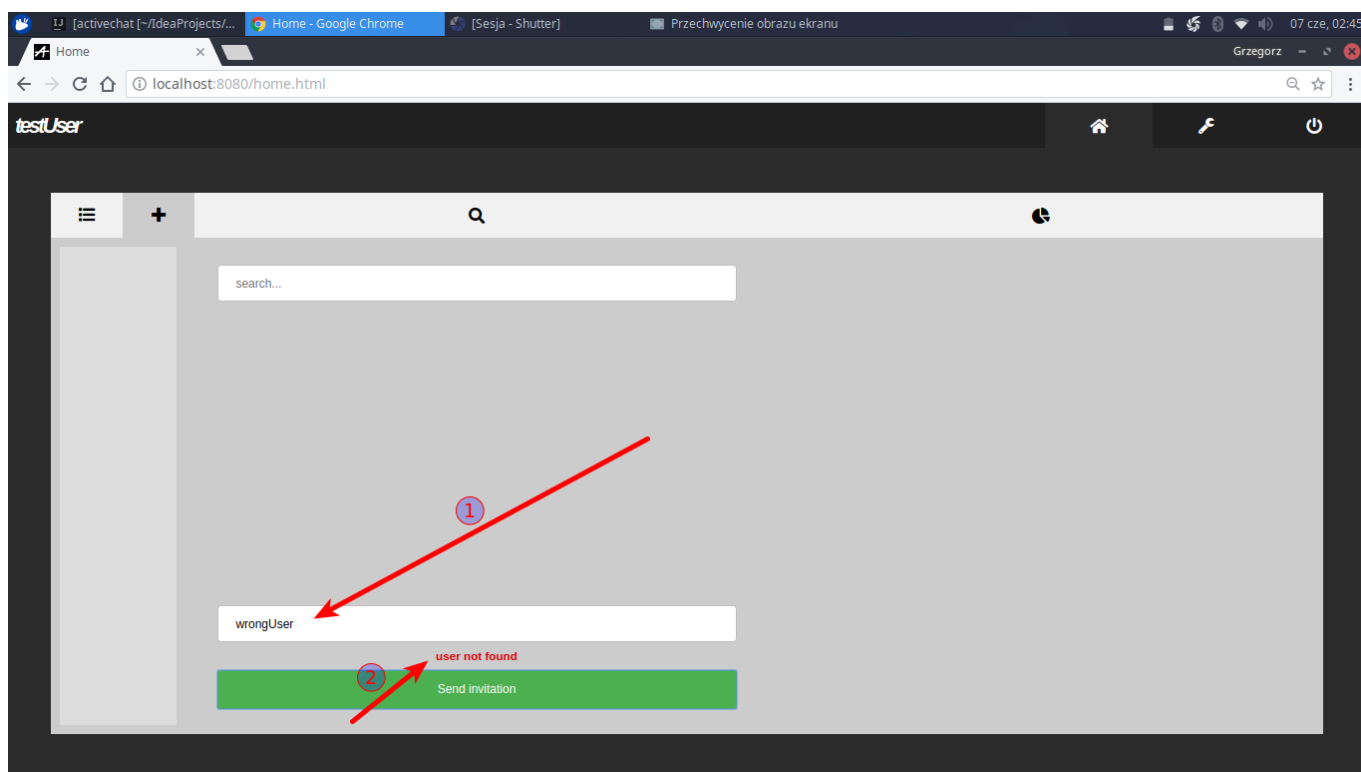
Po zalogowaniu się do serwisu, użytkownik zostaje przekierowany na podaną stronę:
Funkcjonalności na stronie to:

1. Home - przycisk przekierowujący do domyślnie ustawionej strony głównej po zalogowaniu
2. Tools - zakładka dodatkowa (niezaimplementowana) dla dalszych dostawców służąca do wzbogacenia funkcjonalności serwisu
3. Logout - przycisk umożliwiający wylogowanie się użytkownika
4. Chat - zakładka otwierająca chat z danym użytkownikiem
5. Navigate - zakładka służąca do przeglądania zaproszonych do rozmów (gier) użytkowników, zapraszania ich do rozmów oraz do przeglądania statystyk związanych z danym użytkownikiem
6. Search - część odpowiedzialna za wyszukiwanie i zapraszanie użytkowników
7. Stats - część odpowiedzialna za wyświetlanie podsumowania dotyczącego gier i wiadomości

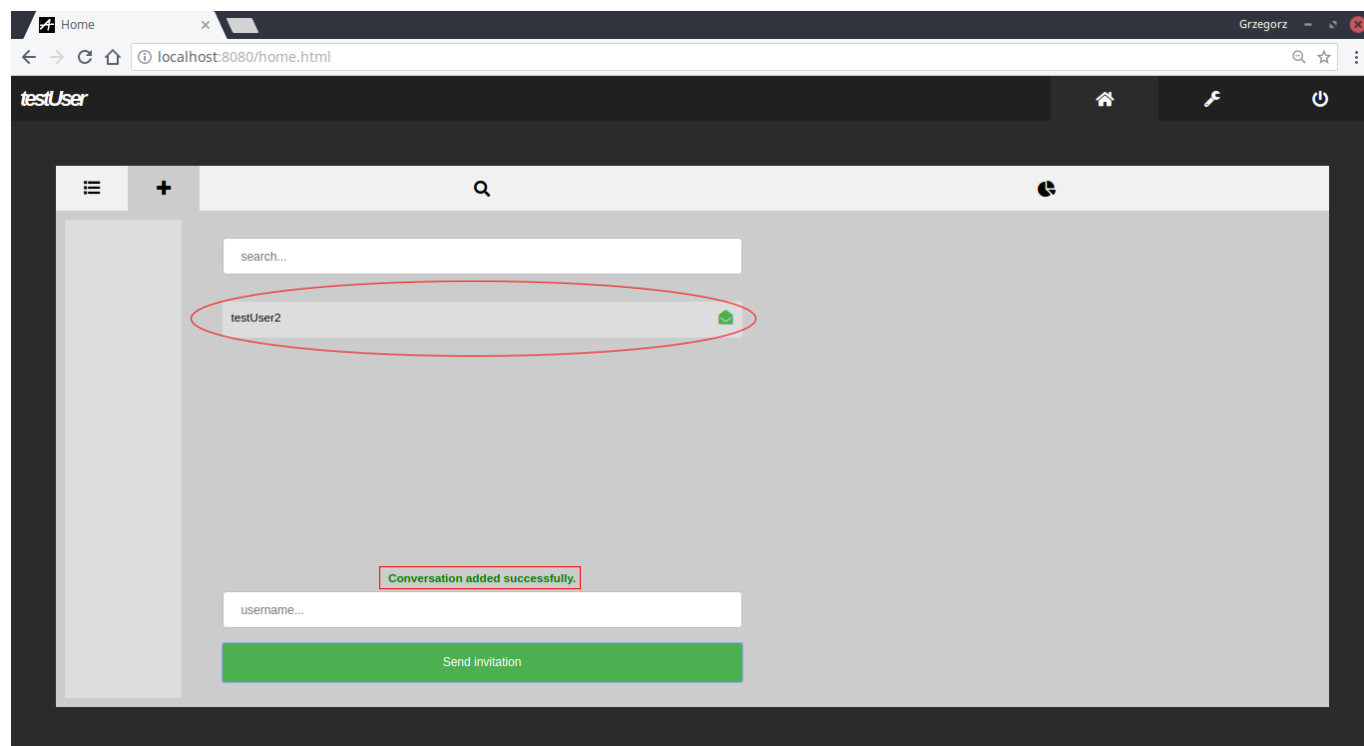


4.2 Zapraszanie nowego użytkownika

Jeżeli w formularzu służącym zapraszaniu użytkowników zostanie wpisana błędna nazwa użytkownika (dana osoba nie istnieje w bazie danych) to zostanie wyświetlony stosowny komunikat o błędzie

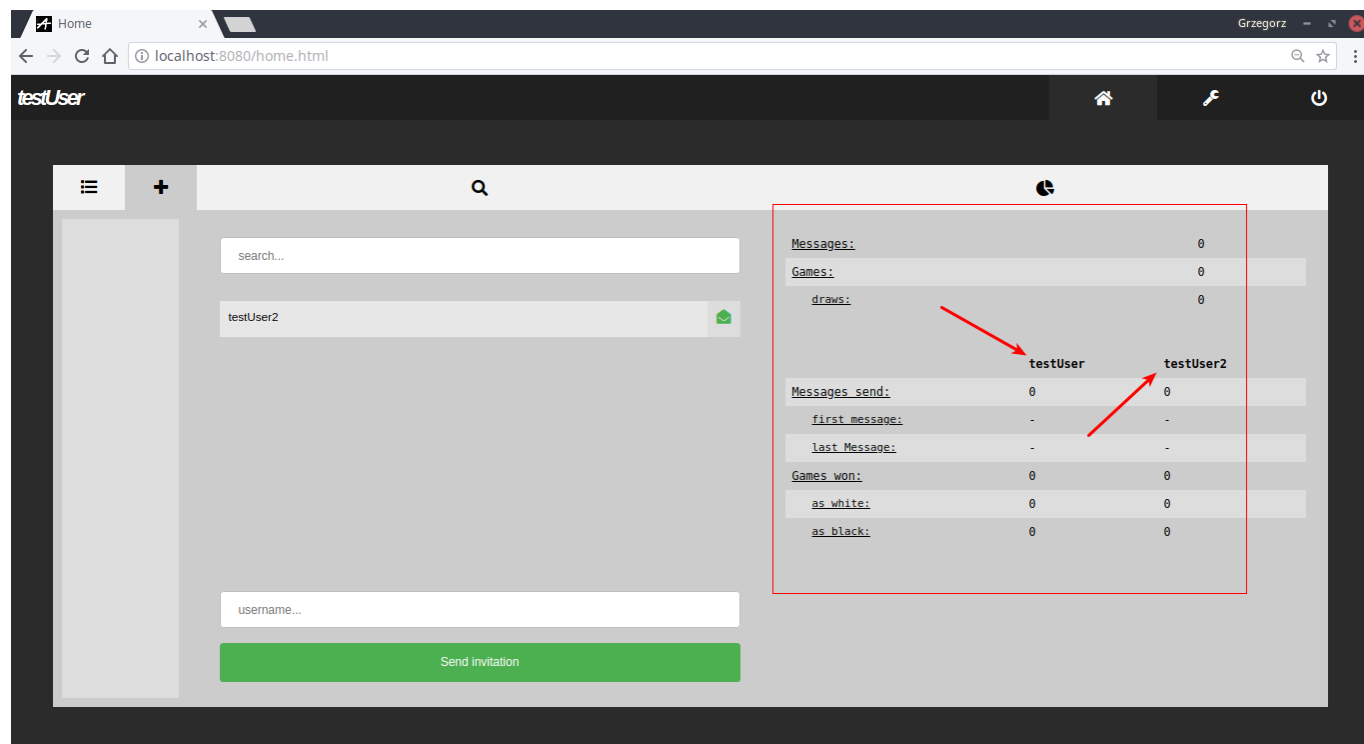


Po poprawnym zaproszeniu gracza, jego nazwa zostanie wyświetlona na pasku powyżej oraz zostanie wyświetlony stosowny komunikat o pomyślnie zakończonej akcji:

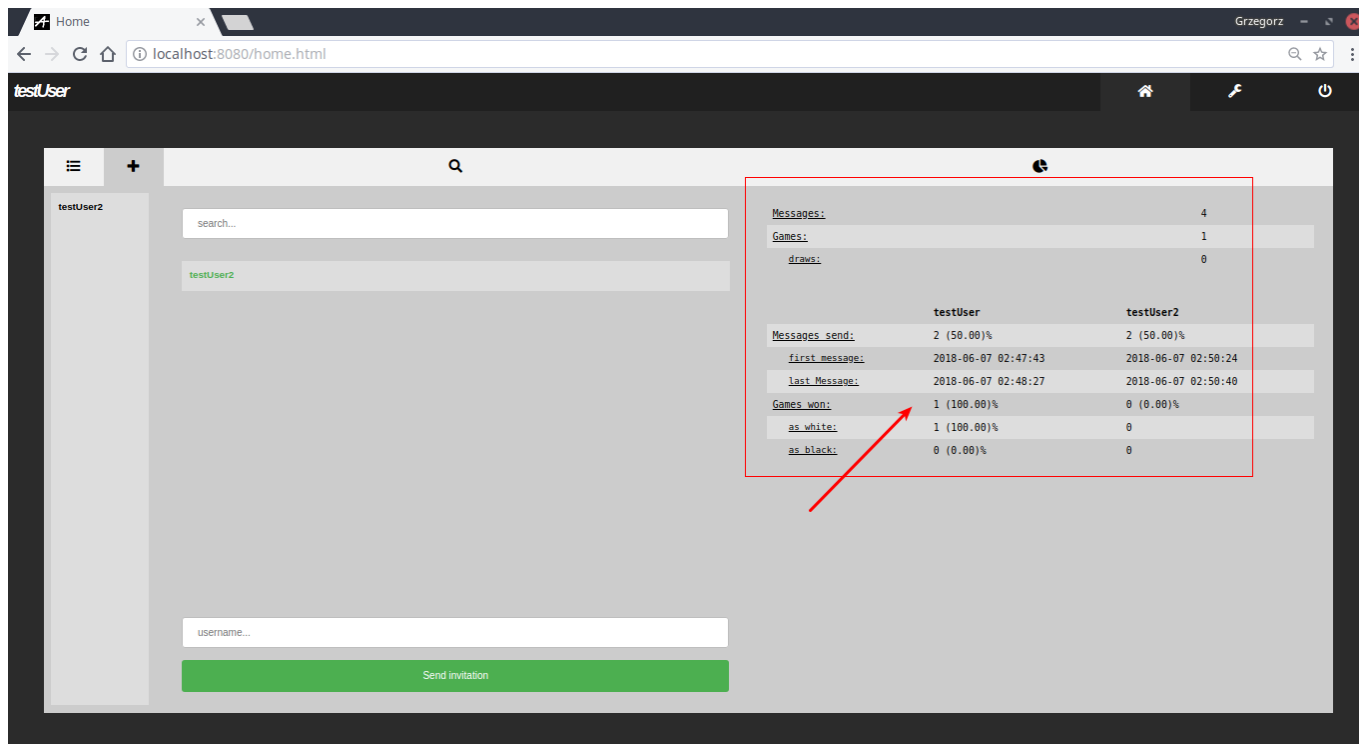


4.3 Statystyki rozmowy z użytkownikiem

Po wciśnięciu na pasek z danym użytkownikiem po prawej stronie serwisu zostaną wyświetlone dane na temat czasu wysłania pierwszej i ostatniej wiadomości, rozegranych partii (zwycięstw i porażek). Informacje dotyczące nowego użytkownika nie zawierają zbyt wielu informacji (nie mniej jednak prawa część strony nie powinna być pusta!).

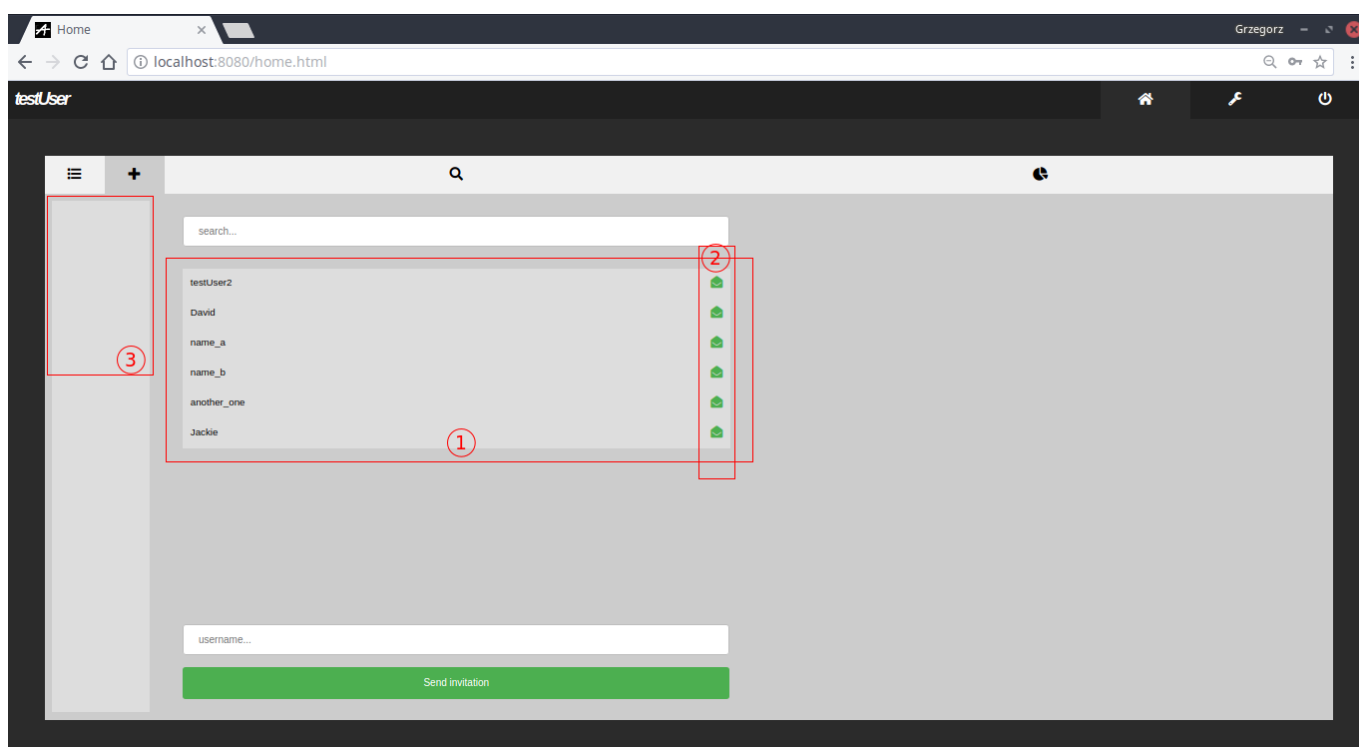


Inaczej ma się sprawa, gdy z użytkownikiem rozegraliśmy jakąś partię i wysłaliśmy jakieś wiadomości:



4.4 Otwieranie nowych konwersacji

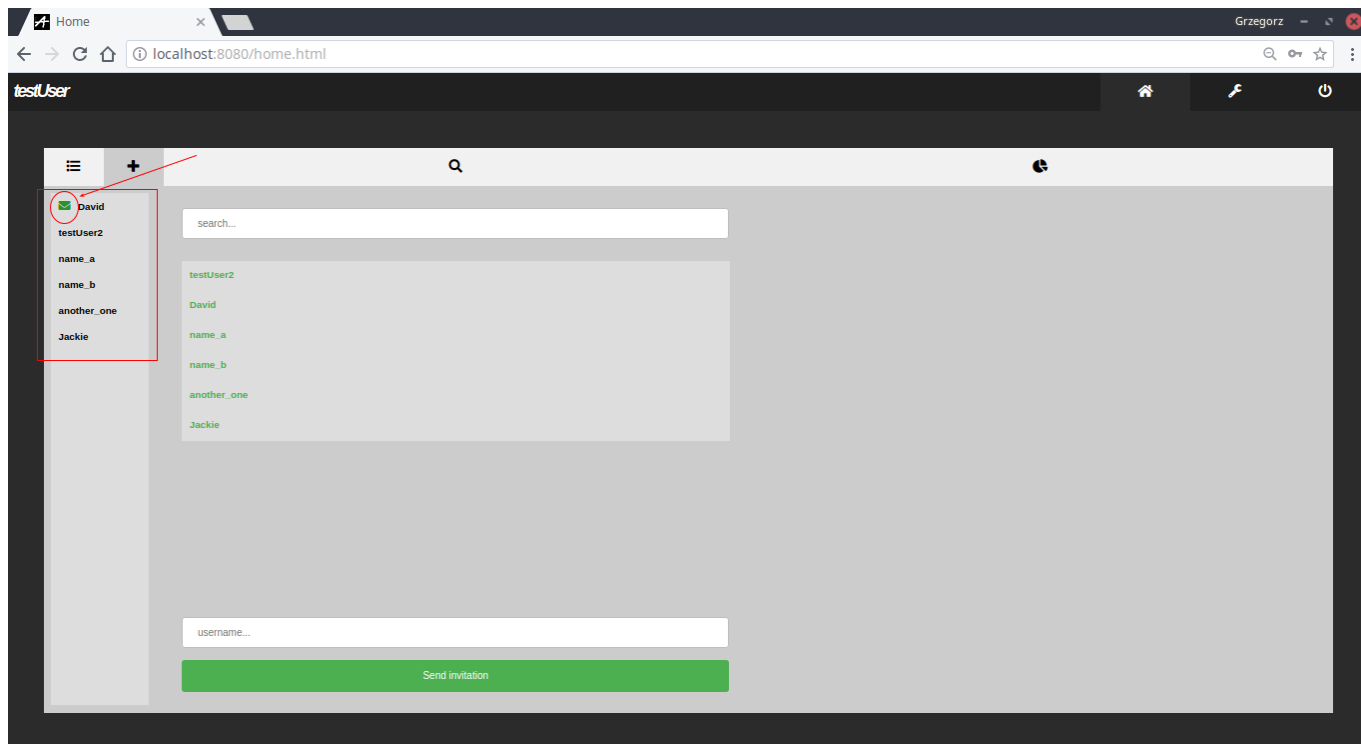
Oczywiście serwis byłby bezużyteczny gdyby można było zapraszać tylko jednego użytkownika i czekać nie wiadomo ile na jego reakcje, dlatego istnieje możliwość wysłania zaproszenia do kilku rozmówców:



Zarządzanie aktualnymi rozmowami i przełączanie między nimi jest bardzo proste:

1. Ta część jak już wyżej wspomniano służy do informowania jacy użytkownicy zostali przez nas zauważeni
2. Małutkie zielone koperty po prawej stronie po kliknięciu na nie, uruchamiają konwersację z daną osobą
3. W tej sekcji pojawiają się osoby, z którymi nawiązano konwersację

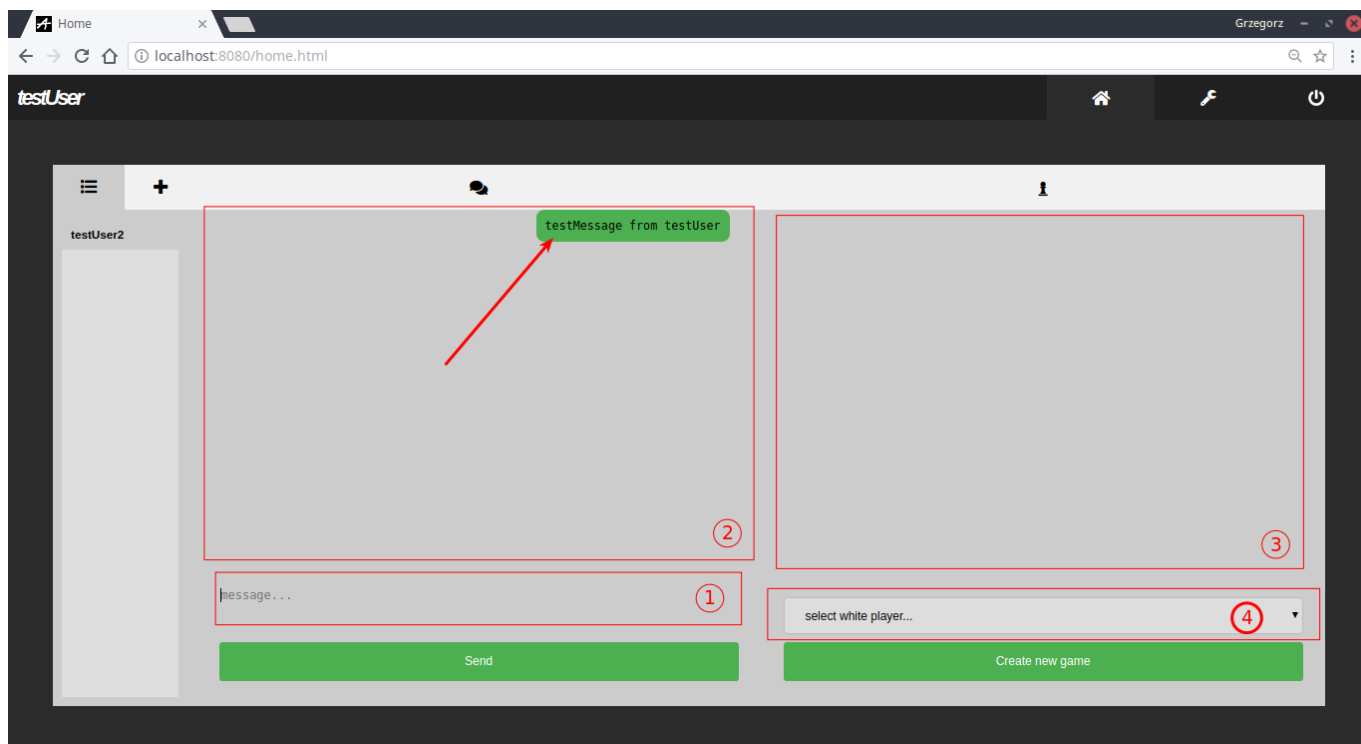
Otwarte konwersacje są umieszczane w liście po lewej stronie serwisu. Jeżeli któryś z użytkowników dokona ruchu, bądź wyśle do nas wiadomość, obok jego nazwy wyświetli się migocząca zielona koperta:



5 Okno rozmowy

5.1 Widok podstawowy

Po przejściu do zakładki rozmowy oczom użytkownika ukazuje się podana strona:

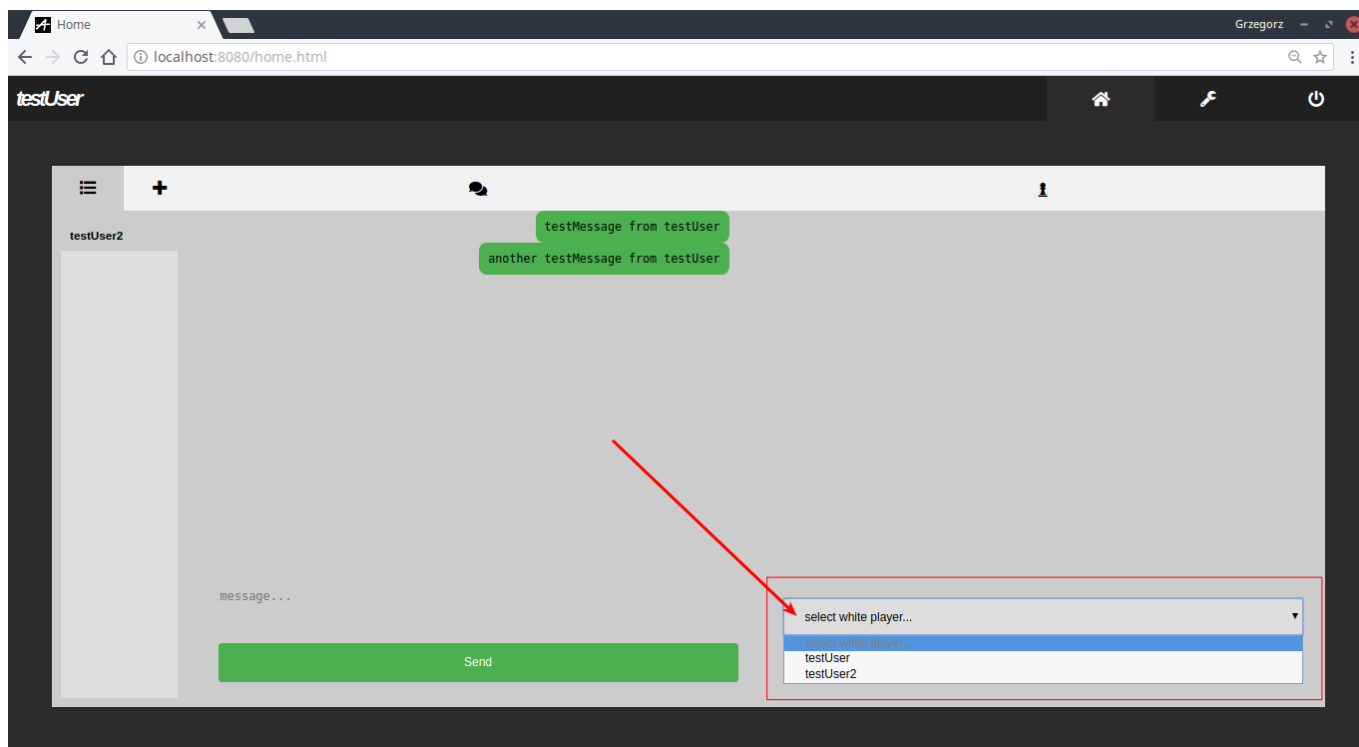


Składa się ona z następujących elementów:

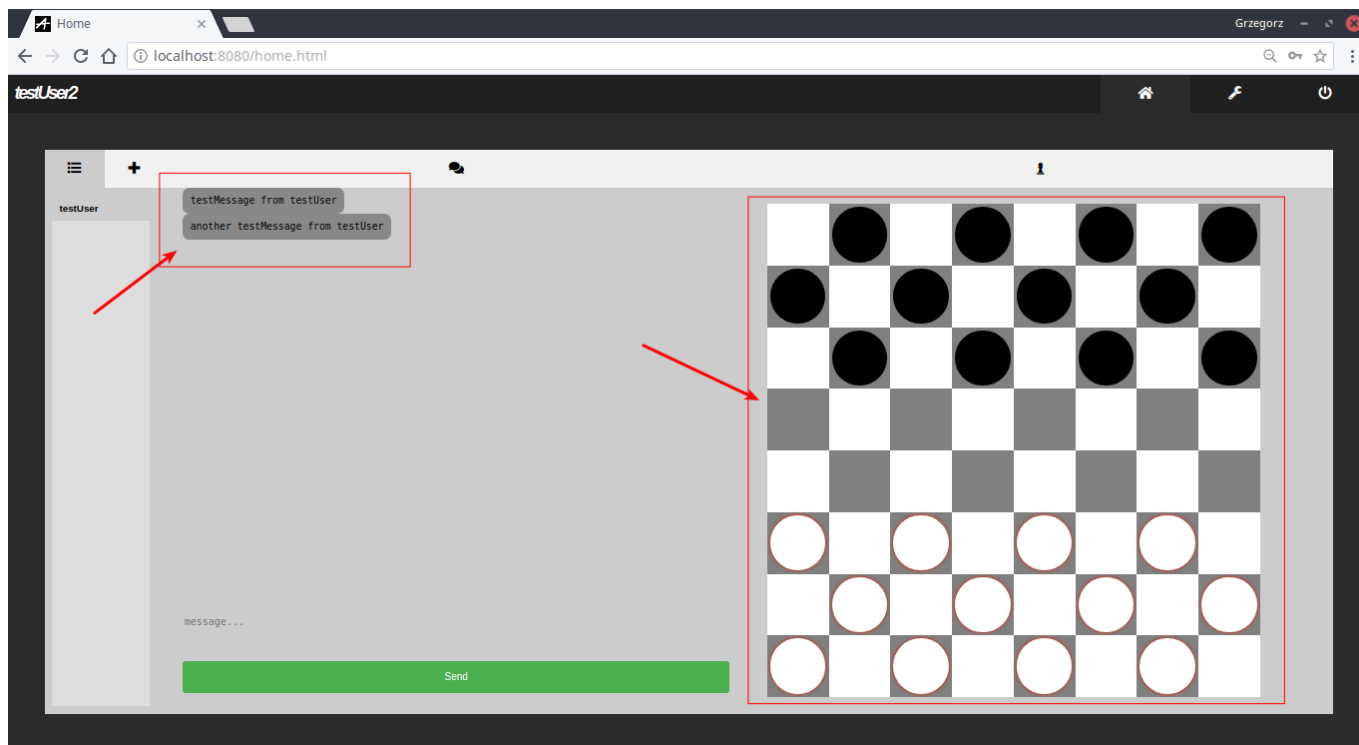
1. Miejsce na wpisywanie wiadomości tekstowych, których wysłanie zatwierdzone jest poprzez wciśnięcie przycisku Send
2. Miejsce wyświetlania się wiadomości
3. Miejsce, w którym docelowo znajduje się plansza do gry w warcaby (jeżeli rozgrywka została rozpoczęta)
4. Element pozwalający na wybór, który gracz przejmie kontrolę nad białymi pionkami.

5.2 Wysłanie wiadomości i inicjalizacja planszy

Wiadomości wysłane mają inny kolor niż wiadomości otrzymane oraz są wyjustowane do innej strony niż wiadomości drugiego użytkownika. Rozgrywka w warcaby zostaje uruchomiona gdy jeden z graczy wybierze kto gra jakim kolorem pionków i drugi gracz otworzy okno rozmowy chociaż raz (w celu inicjalizacji):

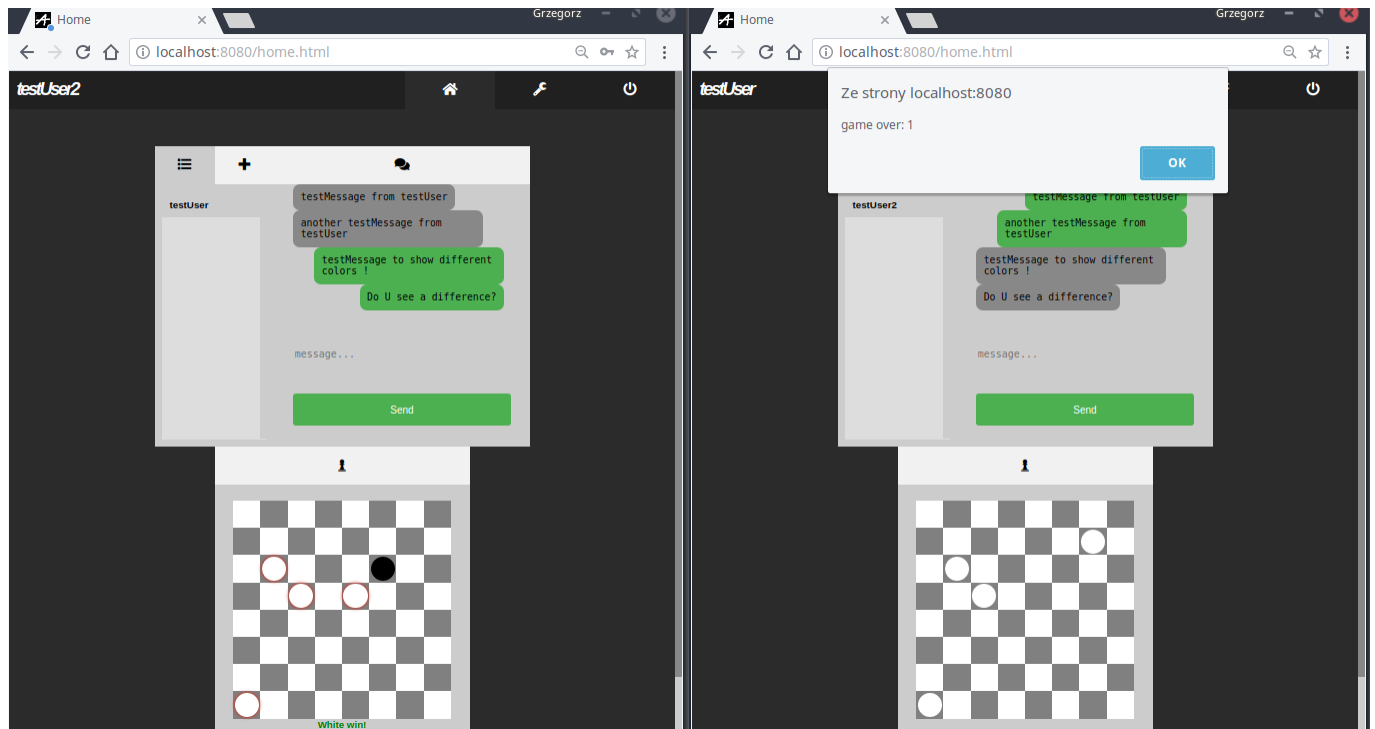


Dla porównania widok z perspektywy drugiego użytkownika:



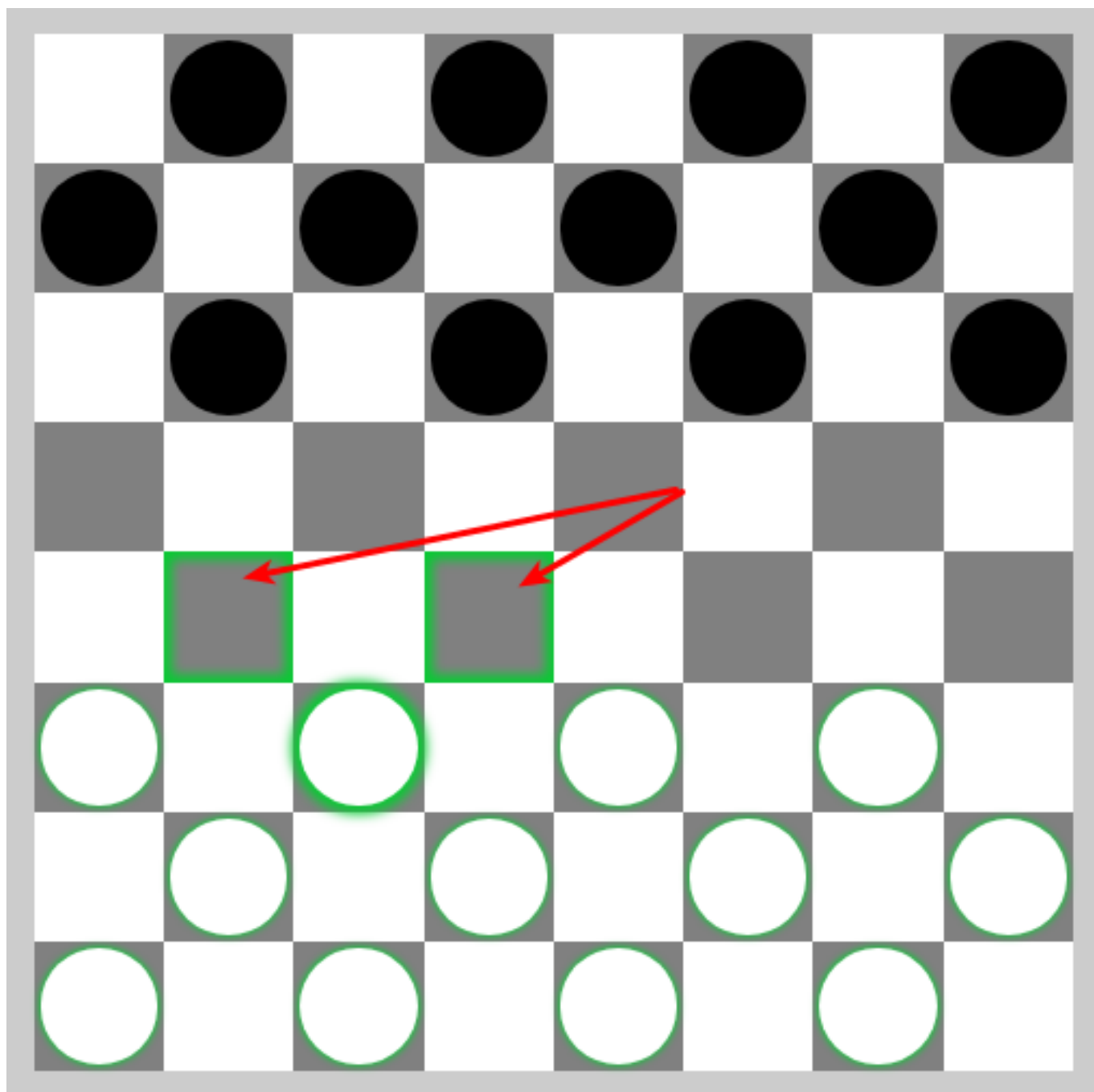
5.3 Skalowalność serwisu

Należy dodać, że serwis jest w pełni 'skalowalny', a więc zmniejszenie okna bądź wyświetlanie strony internetowej w różnych rozdzielczościach ekranu nie powinno stanowić żadnego problemu w odbiorze i czytelności chatu.



5.4 Plansza do gry

Żeby ułatwić rozpoznanie czyj ruch teraz następuje, pionki zostały obrysowane otoczką. Jeśli jest to otoczka zielona to ruch będzie wykonywany przez nas, jeżeli natomiast otoczka jest czerwona należy poczekać aż przeciwnik wykona ruch. Po wciśnięciu pionka, którym użytkownik chce dokonać ruchu okoliczne pola zostają zakolorowane (te na które ruch może zostać wykonany) w celu ułatwienia rozgrywki:



Jeżeli któryś z graczy dojdzie którymkolwiek pionkiem do ostatniego rzędu na planszy, jego pionek zamieniany jest na damę. Pionek taki wyróżniony jest specjalną otoczką:

