

Instrukcja użytkownika

1.Serwer

Aplikacja serwer jest aplikacją konsolową przyjmującą parametry oraz polecenia przez wiersz poleceń.

Aplikacja przy kompilowaniu musi przyjąć jeden z dwóch parametrów wpisując w konsoli:

- "-i" -serwer włącza się oraz jest interakcja z użytkownikiem, gdzie dalsze działania zostaną rozpisane później.
- "-h"- wyświetla się tekst pomocy programu

```
C:\Users\damian\Source\Repos\d5b347fc-gr21-repo\Projekt\Serwer\x64\Release>server.exe -h
Nazwa programu: Serwer

Tworca Damian Pietryja , 15.01.2019

Program sluzzy do polaczenia miedzy uzytkownikami komunikatora sieciowego
Wylaczenie programu jest spowodowane naciśnięcie 'CTRL+C' przed inicjalizacja serwera lub napisanie tekstu 'Exit' po inicjalizacji serwera

Aby otworzyc program wpisz w konsole : Serwer.exe -i
Zadziala
Przykladowe wpisanie adresu IP: 127.0.0.1
Przykladowe wpisanie portu: 54000
Press any key to continue . . .
```

Rys.1.1 Obraz przedstawiający "help'a" serwera.

Jeśli wpisze się inny parametr pojawi się komunikat, który oznajmi nam , że wpisaliśmy złe parametry.

```
C:\Users\damian\Source\Repos\d5b347fc-gr21-repo\Projekt\Serwer\x64\Release>server.exe
Nazwa programu: Serwer

Tworca Damian Pietryja , 15.01.2019

Program sluzzy do polaczenia miedzy uzytkownikami komunikatora sieciowego
Wylaczenie programu jest spowodowane naciśnięcie 'CTRL+C' przed inicjalizacja serwera lub napisanie tekstu 'Exit' po inicjalizacji serwera

Nie urochomiles programu. Zapewne nie uzyles odpowiedniego parametru.
Jak wpisujesz w konsole wpisz : Serwer.exe -i
ZadzialaPress any key to continue . . .
```

Rys.1.2 Komunikat z złym wpisanym parametrem.

Po poprawnym włączeniu aplikacji pojawiają się komunikaty o wpisaniu prawidłowo adresu serwera oraz jego portu. Poprawne wpisanie pokazuje rys.1.1

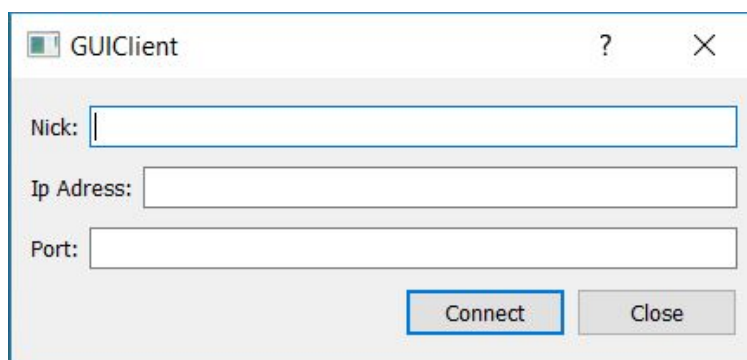
UWAGA! Adres IP powinno wpisywać się taki jaki jest ustawiony na naszej karcie sieciowej oraz musi być oddzielony kropkami. Przy złym wpisaniu adresu IP czy portu zostanie przekazany odpowiedni komunikat

Po poprawnym wpisaniu serwer się włącza i czeka na użytkowników czatu. Jest możliwość wpisywania różnych rzeczy, ale one nie wpływają na pracę serwera. Komenda wpisana **“Exit”** podczas pracy serwera, zatrzymuje pracę serwera oraz wyłącza aplikację, przy czym zostają poinformowani użytkownicy podłączeni do serwera.

2. GUIClient

2.1 Okno dialogowe

Aplikacja GUIClient jest aplikacją okienkową włączaną przez “normalne” kliknięcie w nią. Po skompilowaniu ukazuje nam się pierwsze okno dialogowe, które prosi nas o podanie nazwy użytkownika, adresu IP serwera, do którego chcemy się podłączyć oraz portu serwera. Również okno logowania nie da się rozszerzyć, ani zmniejszyć.



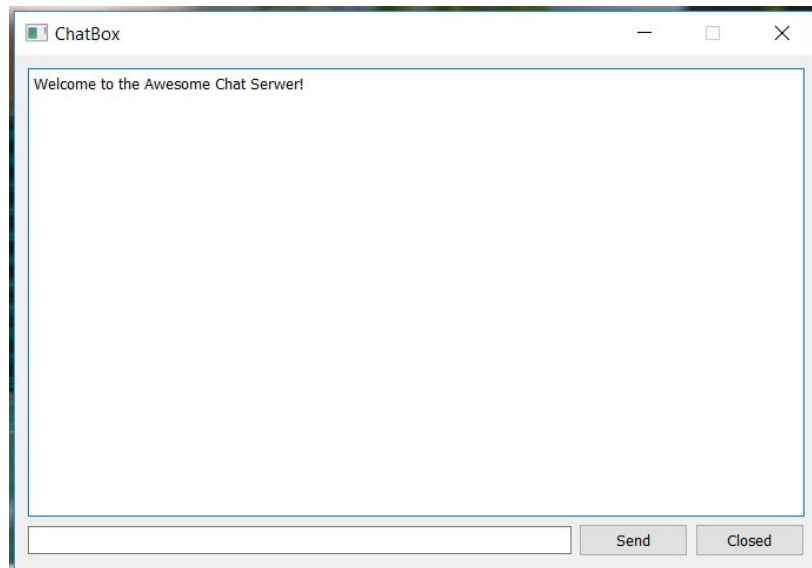
Rys.2.1.1 Przedstawia okno dialogowe służące do “zalogowanie się” do serwera.

Spis przycisków:

- connect* - po wpisaniu odpowiednich parametrów łączy nas do serwera i jeśli zostanie połączony z serwerem wyświetli nam okno czatu, jeśli nie wystawi odpowiedni komunikat.
- close*-po naciśnięciu zamyka program.

2.2 Okno czatu

Po prawidłowym zalogowaniu ukazuje nam się okno czatowe, na którym są wyświetlane wiadomości oraz możliwość wysyłania też.



Rys.2.2.1 Okno czatu użytkownika

Spis przycisków:

-*send*- po naciśnięciu go wysyła nam się treść wpisana w oknie obok przycisku. Możliwość wyskoczenia komunikatu, że klient nie jest podłączony do serwera (w przypadku rozłączenia) i uniemożliwia tym wysyłanie wiadomości.

-*closed*- przycisk służący do rozłączania się z serwerem oraz wyjściem z aplikacji. Stanowi bardzo ważną funkcję w przypadku rozłączenia się serwera z klientem.

Największy obszar widoczny na rysunku 2.2.1 zajmuje okno do wyświetlania wiadomości wysłanej przez nas oraz odebranej od innych użytkowników.