

# Distributed Messenger

Eloísa Bazzanella e Maria Eduarda Buzana

## Descrição do Projeto

O projeto consiste num sistema de chat implementado para funcionar de forma distribuída, utilizando threads e sockets. No sistema em questão, o usuário tem a opção de se cadastrar e realizar o login. Depois de acessar o sistema em si, o usuário pode montar sua lista de amizade, ou seja, os contatos, através do IP dos amigos, depois de adicionar, também é possível realizar a remoção desses amigos/contatos. Ademais, ele ainda terá a possibilidade de abrir conversas com cada um desses amigos, ao fazer isso, são abertas janelas de chat para cada bate-papo, que funcionarão simultaneamente através de threads.

A comunicação será inteiramente feita no formato cliente-cliente, tanto no bate-papo, quanto na operação de adicionar novos amigos. Cada usuário terá seus dados gravados num arquivo localmente e também um arquivo que armazena suas amizades/contatos.

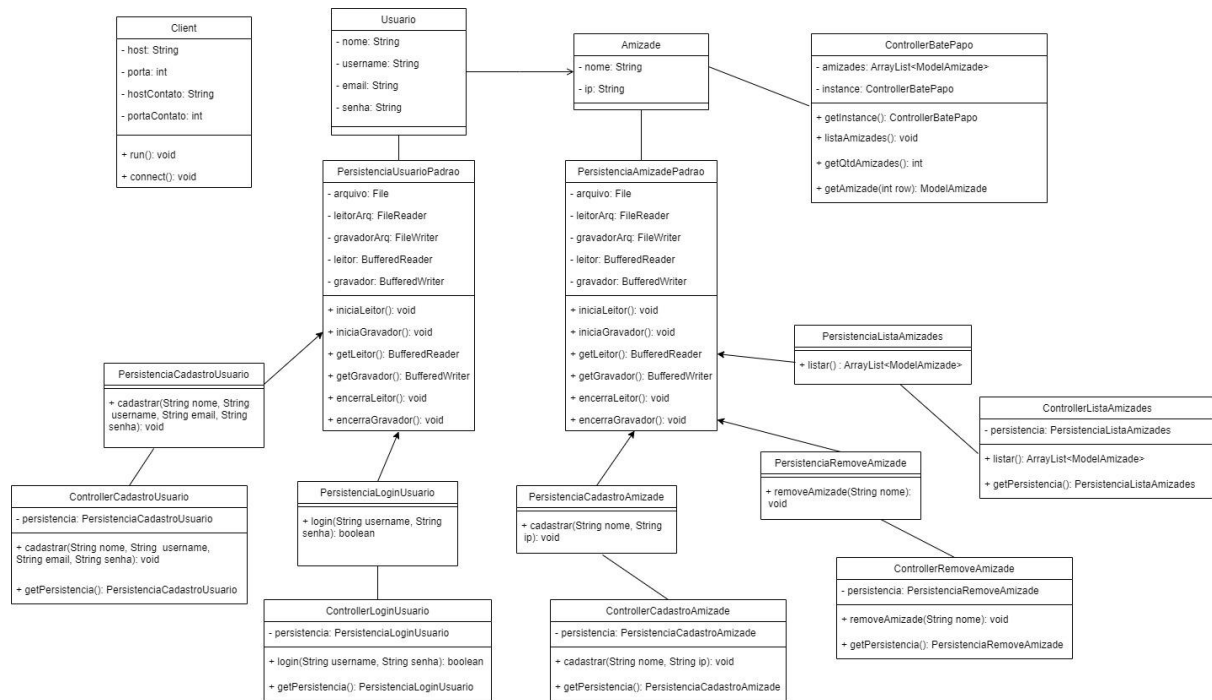
## Requisitos Funcionais

<b>RF01</b>	O sistema deve permitir o gerenciamento de usuários
<b>RF02</b>	O sistema deve permitir o login de usuários
<b>RF03</b>	O sistema deve permitir adicionar um contato
<b>RF04</b>	O sistema deve permitir remover um contato
<b>RF05</b>	O sistema deve permitir troca de mensagens entre usuários

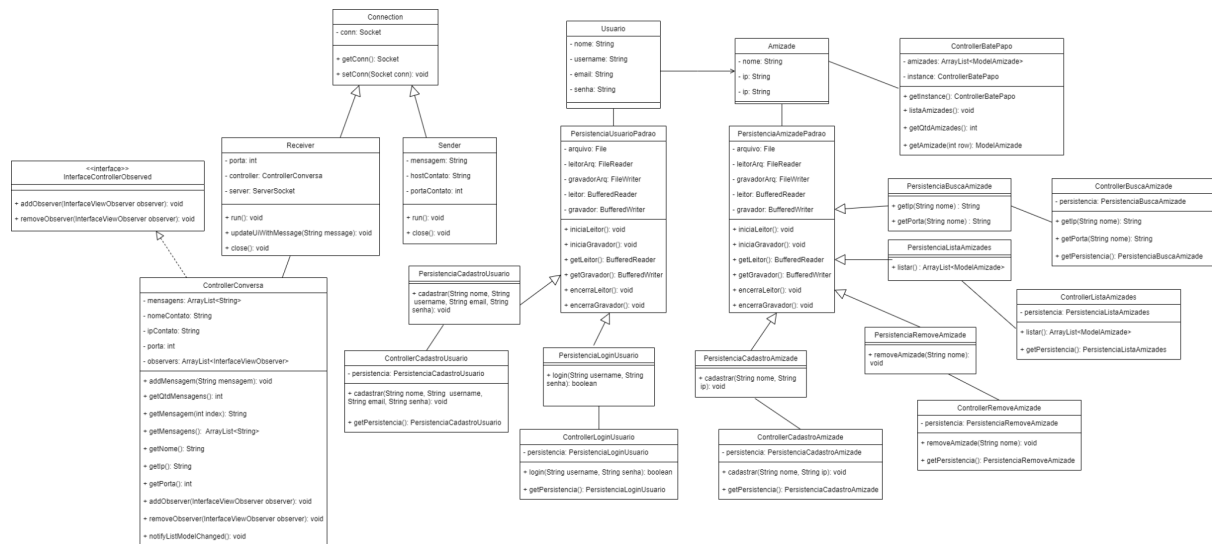
## Requisitos Não-Funcionais

<b>RNF01</b>	O sistema deve utilizar Sockets para a comunicação
<b>RNF02</b>	O sistema deve utilizar Threads para cada canal de comunicação
<b>RNF03</b>	O sistema deve ser distribuído e executar simultaneamente em no mínimo 3 clientes
<b>RNF04</b>	O sistema não deve permitir a existência de Sockets ociosos

## Diagrama de Classes - Preliminar



## Diagrama de Classes - Final



## Diagramas de Sequência

