

**Discord:****Identificação do grupo (T02-8)**

- 221008570 – Diogo Balbino Ferreira
- 221029220 – Guilherme D'Avila Rodrigues Carneiro Sampaio
- 221031200 – Leonardo Fortes de Castro

**1. CENÁRIO**

O Discord é um aplicativo de texto gratuito projetado para a formação de comunidades online e amplamente utilizado para uma variedade de propósitos envolvendo atividades virtuais. O aplicativo permite que o usuário possa criar servidores, adicionar outros usuários à lista de Amigos, customizar a aparência do aplicativo e interagir em chats públicos e privados.

Antes de começar a utilizá-lo, o usuário deve ter uma conta registrada com username, id, imagem, senha, aboutme e email. Após o registro dessas informações o usuário pode editar todas essas informações com exceção do username. Apenas nickname, username, imagem e aboutme podem ser vistos por outros usuários. O usuário pode apagar qualquer servidor ou chat que ele tenha criado, além de poder optar por apagar a própria conta, ação que não removerá tudo que o usuário já criou ou enviou no aplicativo mas sim todos os dados de registro.

Todos os usuários podem criar servidores (também chamado de server), que devem conter nome, imagem, link de entrada e canais de texto (um servidor pode ter quantos canais de texto o usuário-criador criar). O link de entrada é único do servidor e não existe outro igual, ele pode ser compartilhado por qualquer membro do servidor e é utilizado para que usuários entrem no servidor. O criador do servidor pode alterar todos os componentes do servidor exceto o link do servidor, isso inclui remover usuários que participam do servidor.

Os canais de texto (ou Chats) são divididos em dois tipos: privados e públicos. Os chats privados são exclusivos para serem utilizados por dois usuários especificados no momento que é criado, enquanto os chats públicos podem ser utilizados por todos os usuários que tenham acesso àquele servidor. Nos chats podem ser enviados mensagens de texto, links externos, imagens e arquivos de documentos.

É possível adicionar outros usuários a uma lista de Amigos, isso é feito através de um mecanismo de busca que utiliza o username e, após encontrar o usuário, um convite de amizade pode ser enviado e somente após aceito pelo outro usuários eles se tornam amigos. Tornar-se amigo de alguém automaticamente criará um chat privado com esse usuário. Amigos podem ser

removidos por qualquer um dos dois usuários e isso fará que ambos desapareçam da Lista de Amigos um do outro.

## 2. LISTA DE OBJETOS

Objeto	Atributos	Métodos
User	username nickname email password image friends aboutMe status servers dtJoin	registerUser(username, nickname, email, password): void delAccount(email, password): boolean  setUser(nickname): boolean setPassword(password): boolean setAbout(aboutMe): void setEmail(email, password): boolean setImage(image): boolean  getEmail(): String getUsername(): String getdtJoin(): String getStatus(username): boolean getImage(username): String getAbout(username): String getServers(): String  createServer(serverName, serverImage): void delServer(serverName): boolean  addFriend(username): boolean acceptFriend(username): boolean delFriend(username): boolean listFriends(): String
System	users	listUsers(): String findUserName(username): String  login(email, password): boolean logout(): void

Server	serverName serverImage members serverLink dtCreated chats	getServerlink():String getMembers(): String getServers(): String  addUsers(username): void delUsers(username): void  createChat(chatName): void delChat(chatName): void listChats(): String  setServerName(serverName): boolean setServerimage(serverImage): boolean  sendText(): void
Chat	chatName message date	newChat(chatName): boolean delChat(chatName): boolean sendText(): void