



Guide - SNUC

Smart Network University Communications



Installazione

Per avviare il software occorre che nel PC sia installata la Java Runtime Environment.

Tale software è costituito da due applicazioni: una che lavora lato client e l'altra che lavora lato server.

- L'applicativo lato server verrà avviato preferibilmente tramite terminale in modo da visualizzare i messaggi di log, tramite il comando:

java -jar SnucServer.jar

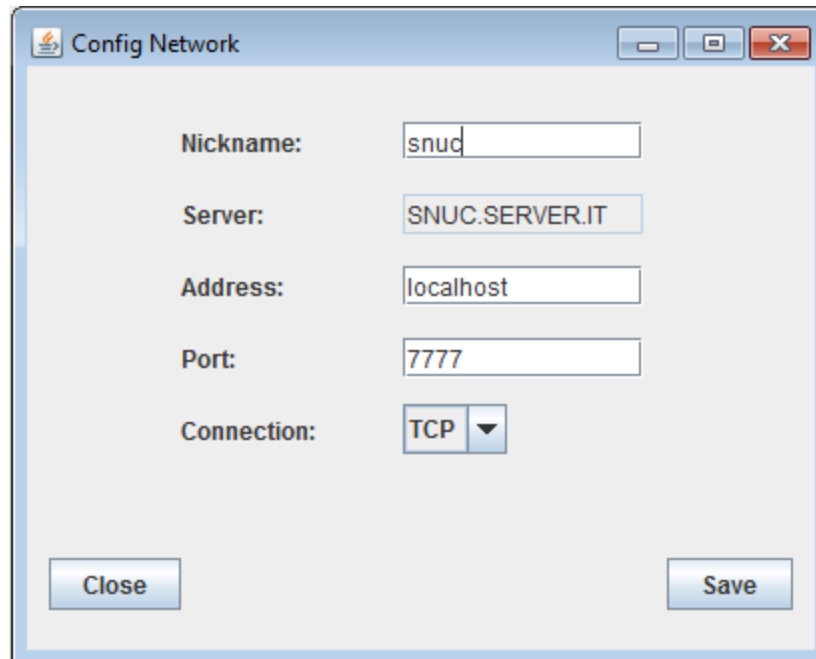
- L'applicativo lato client verrà avviato semplicemente facendo un doppio click sul file **SnucClient.jar**

Configurazione

Una volta avviato il client per andare a modificare i parametri di configurazione occorre cliccare su **ConfigNetwork** dal menu **Snuc**.

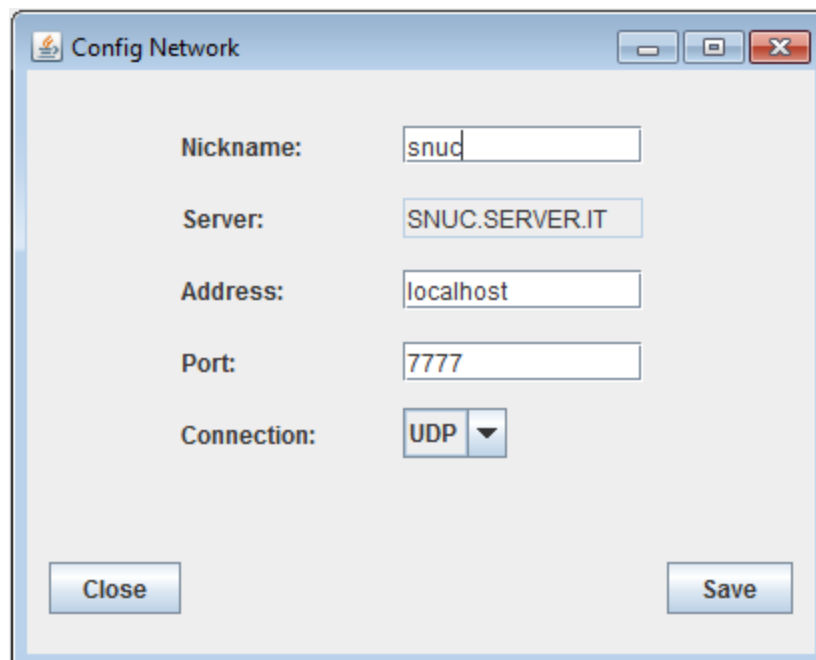


In questa frame l'utente, come si può notare dalle figure sottostanti, può inserire il nickname desiderato (se il nickname è stato già utilizzato da qualche altro utente il server automaticamente inserirà il carattere '_' all'inizio del nickname), l'indirizzo e la porta in cui è in ascolto il server ed infine può selezionare quale tipo di protocollo da utilizzare (es. TCP o UDP).



The image shows a 'Config Network' dialog box with a light blue border and standard Windows window controls (minimize, maximize, close). The dialog contains five labeled text input fields and a dropdown menu. The 'Nickname' field contains 'snuc', 'Server' contains 'SNUC.SERVER.IT', 'Address' contains 'localhost', and 'Port' contains '7777'. The 'Connection' dropdown menu is set to 'TCP'. At the bottom, there are two buttons: 'Close' on the left and 'Save' on the right.

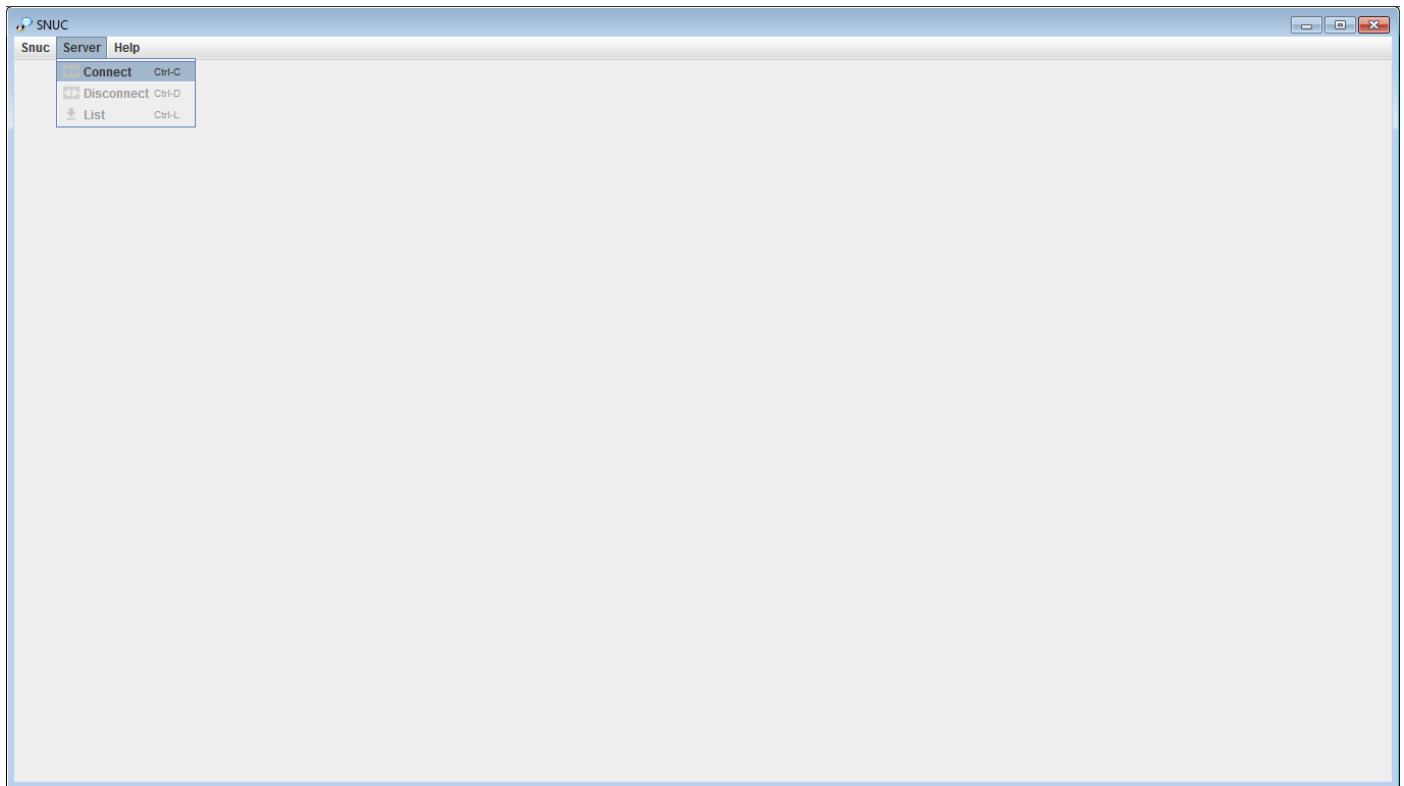
Nickname:	<input type="text" value="snuc"/>
Server:	<input type="text" value="SNUC.SERVER.IT"/>
Address:	<input type="text" value="localhost"/>
Port:	<input type="text" value="7777"/>
Connection:	<input type="button" value="TCP"/> ▼



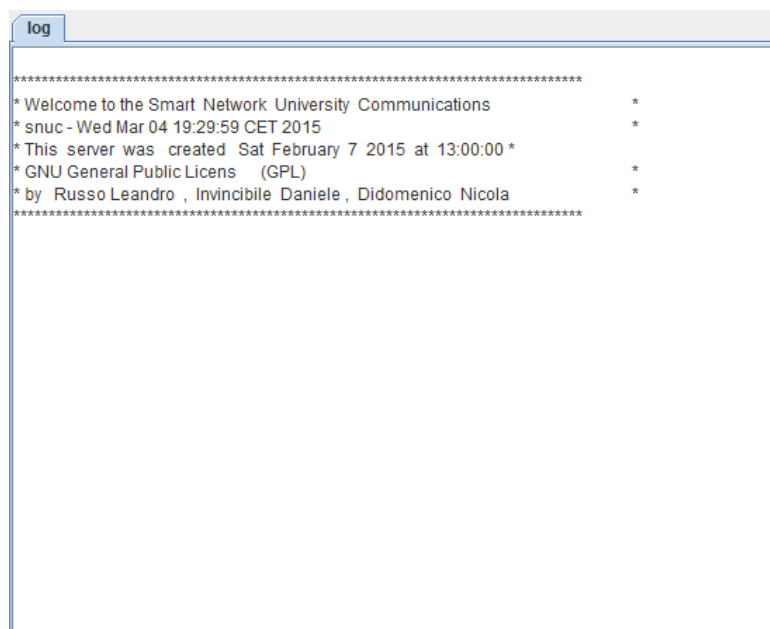
The image shows the same 'Config Network' dialog box as above, but with the 'Connection' dropdown menu set to 'UDP'. All other fields and buttons remain the same.

Nickname:	<input type="text" value="snuc"/>
Server:	<input type="text" value="SNUC.SERVER.IT"/>
Address:	<input type="text" value="localhost"/>
Port:	<input type="text" value="7777"/>
Connection:	<input type="button" value="UDP"/> ▼

Una volta modificati i parametri di configurazione l'utente può collegarsi al server cliccando sul tasto **Connect** dal menu **Server**.



Se la connessione al server va a buon fine l'applicativo mostra una schermata simile a quella sottostante, un messaggio di benvenuto in cui si può notare se il nickname è stato confermato o meno.

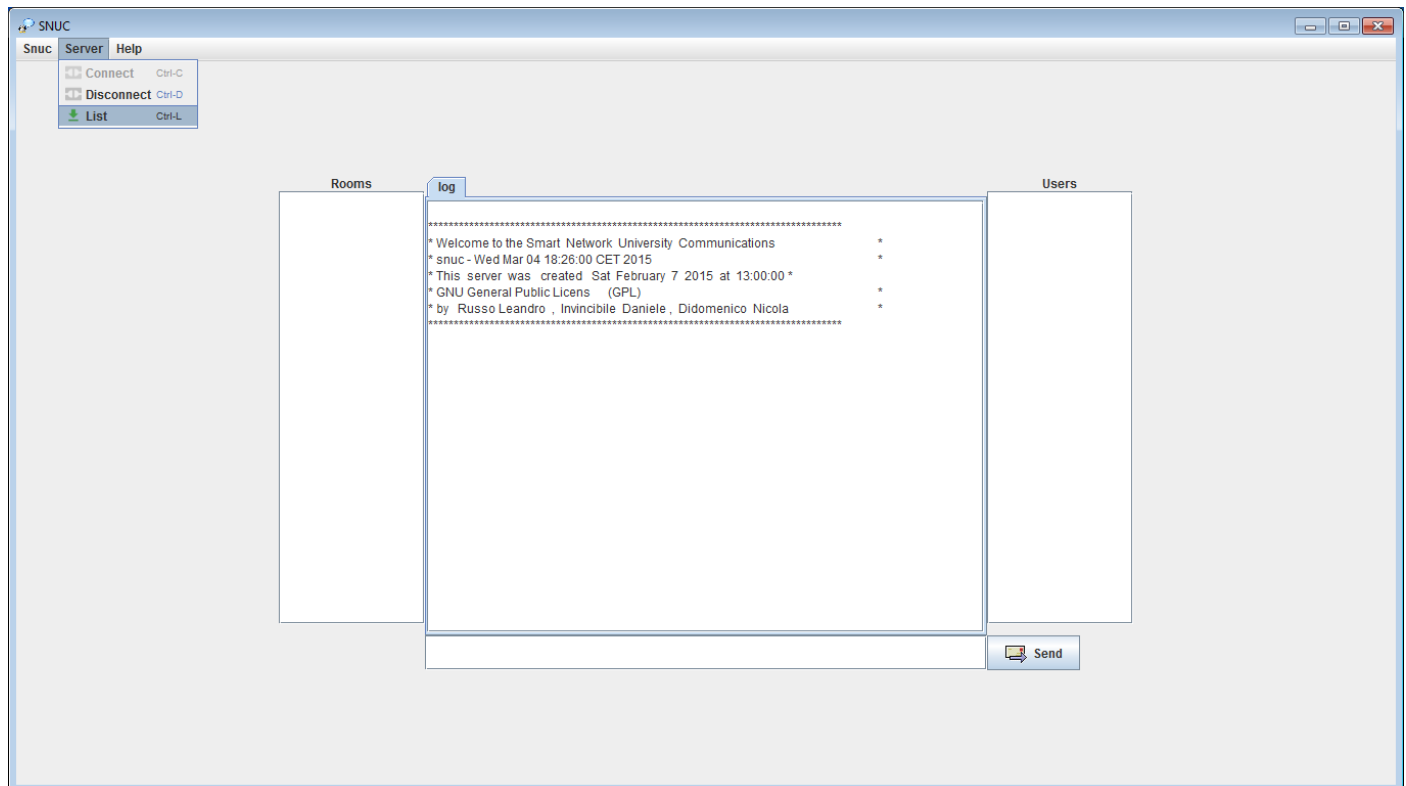


Caso d'uso: Access Room

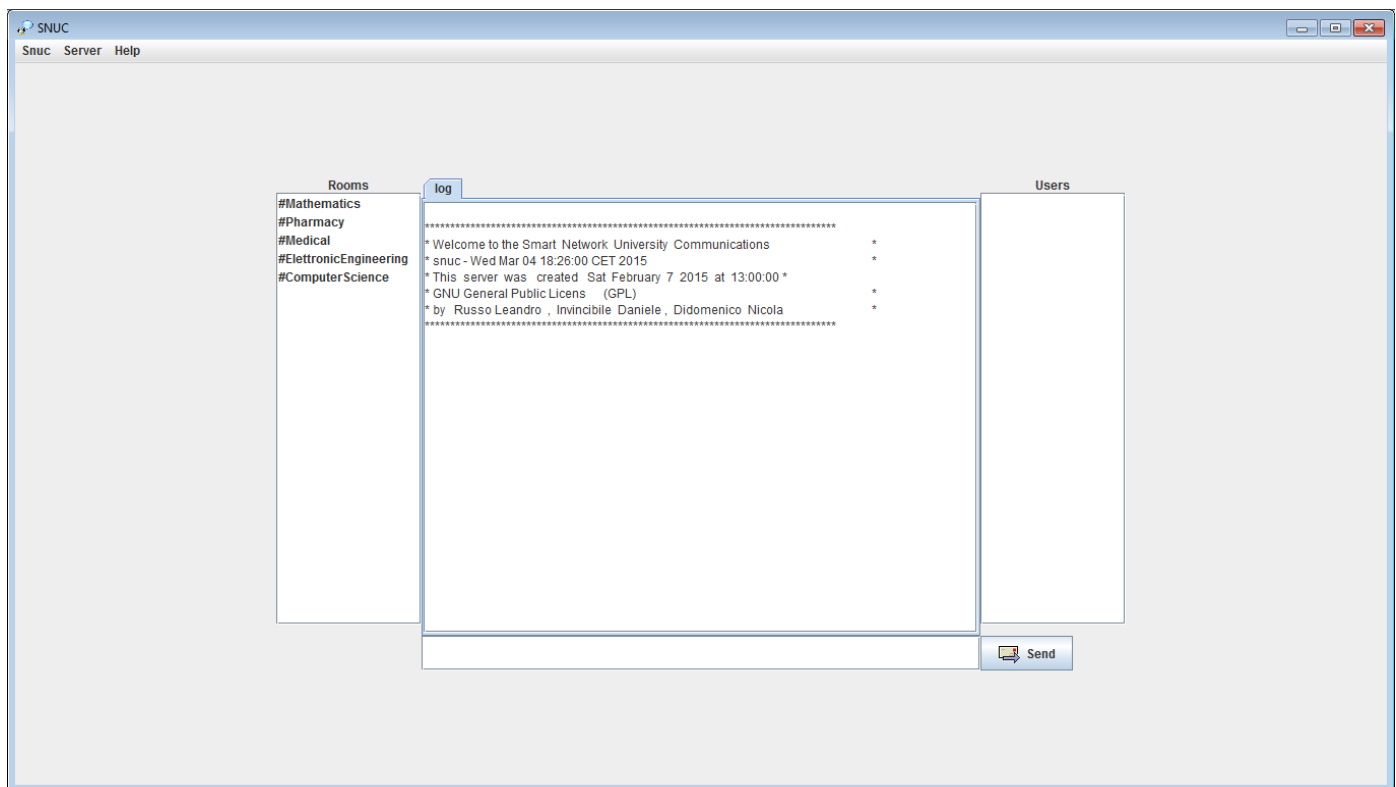
Per ottenere la lista delle stanze l'utente può cliccare sul tasto **List** dal menu **Server** oppure inserire l'apposito comando nel campo di input testuale

/listRooms

e premere invio o cliccare sul pulsante "Send".



Dopo l'invio della richiesta della lista delle stanze, verranno mostrate a video nella sezione Rooms l'elenco delle stanze create nel server dall'amministratore di sistema e a cui l'utente potrà registrarsi.



Per registrarsi alla stanza l'utente può fare click sul nome della stanza desiderata dalla lista delle stanze presenti sul Server oppure inserendo l'apposito comando:

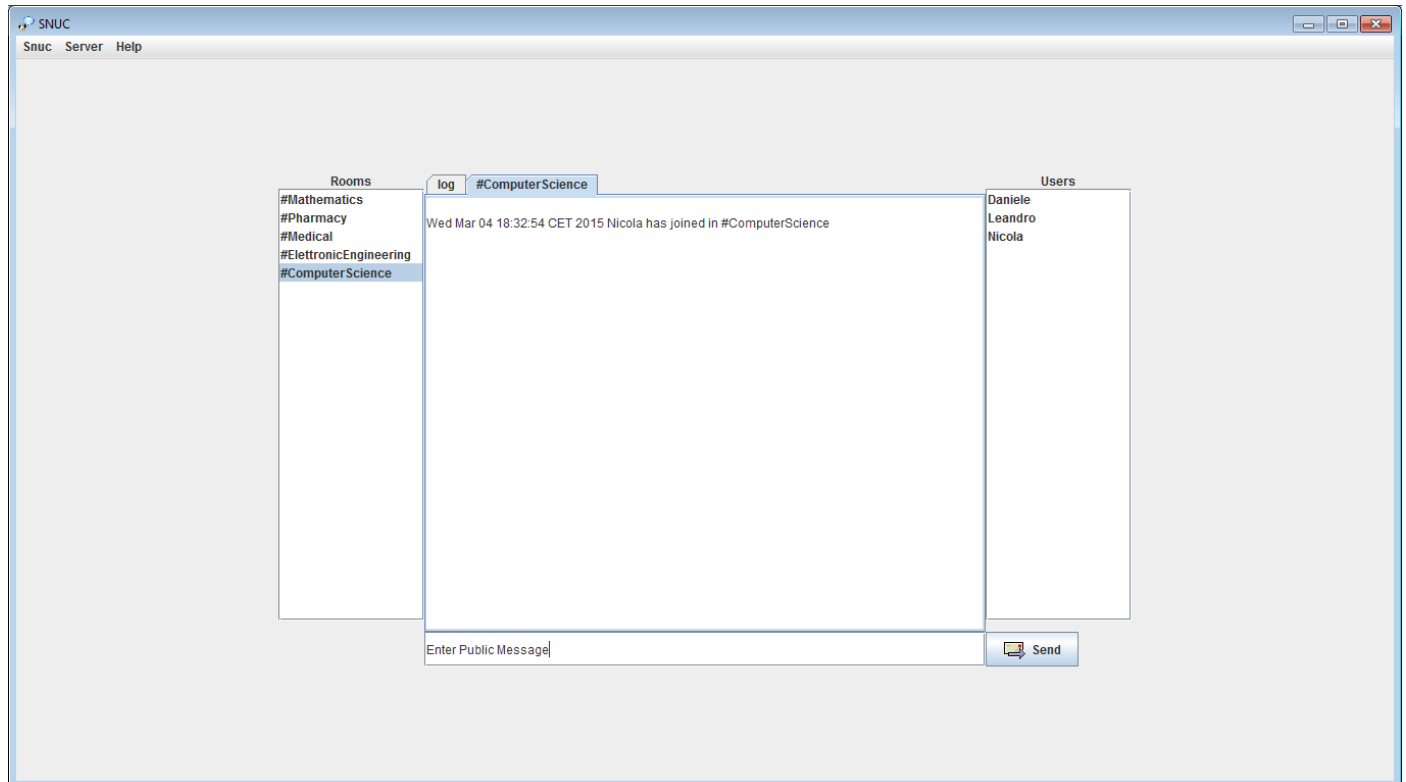
/join '#NomeStanza' (es. */join '#ComputerScience'*);

Se viene inserito un comando sintatticamente o semanticamente errato verrà mostrato nella sezione di "log" un messaggio di errore. Ogni utente può essere registrato contemporaneamente a più stanze.

Caso d'uso: Public Message

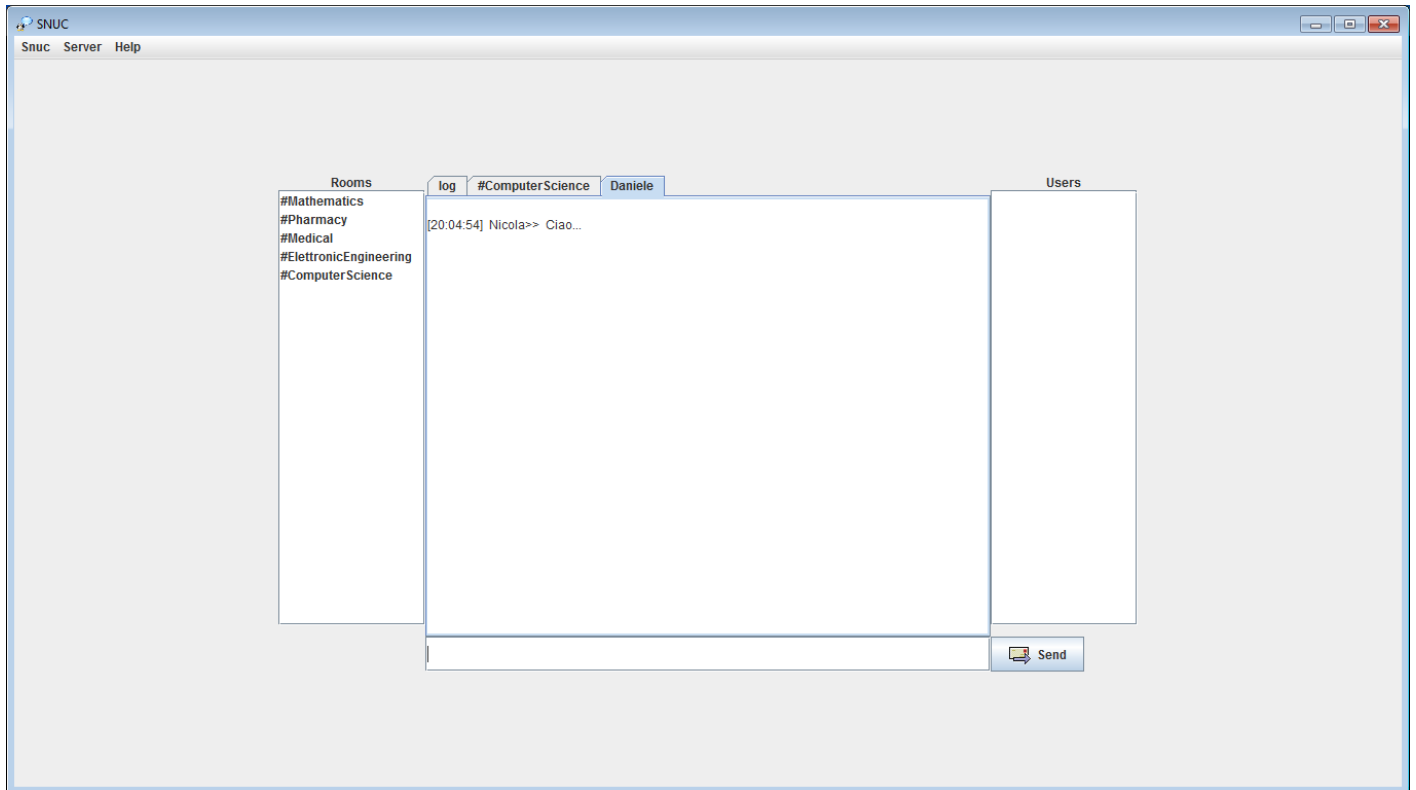
Una volta che l'utente è registrato nella stanza verrà mostrata a video un area in cui è possibile visualizzare la lista degli utenti registrati nella stanza e i loro messaggi inviati da qual'istante in poi.

Una volta che l'utente inserisce un messaggio nell'opportuno text field , il messaggio verrà inoltrato a tutti gli utenti che sono presenti nella stanza selezionata.



Caso d'uso: Private Message

Per inviare un messaggio privato ad un altro utente registrato nella stessa stanza, basta fare click sul nickname dell'utente con cui desidera comunicare in privato e si aprirà un'area privata in cui verranno inseriti i messaggi che i due utenti si scambieranno.



Documentation

Nel menù Help è possibile consultare alcune informazioni relativi agli sviluppatori, all'implementazione dell'applicativo e al suo funzionamento.

In **Documentation**, essendo un progetto GNU GPL per i più curiosi, si può aprire la javadoc.

