

Sprawozdanie - Telefonia IP

Iteracja 1

Autor: Piotr Siupa

Spis treści

Opis programu.....	2
Główne zadania.....	2
Grupa docelowa.....	2
Wymagania.....	3
Wymagania funkcjonalne.....	3
Wymagania poza-funkcjonalne.....	3
Diagramy.....	4
Łączenie się z serwerem.....	4

Opis programu

Program nazywa się „PunchTalk”.

Główne zadania

Program będzie komunikatorem, umożliwiającym rozmowę głosową pomiędzy dwoma lub większą ilością osób. Na tym etapie prac górna granica ilości osób jest trudna do oszacowania, ponieważ będzie ona wynikać z ograniczeń technicznych, a nie z odgórnego założenia. Zostanie również wprowadzona możliwość wysyłania wiadomości tekstowych, o ile wystarczy na to czasu, co na obecną chwilę jest średnio prawdopodobne.

Grupa docelowa

Program jest skierowany przede wszystkim do choleryków, a zwłaszcza tych którzy często muszą odbywać ważne rozmowy z rodzaju tych pilnych, których nie można przełożyć na później. Jednym z głównych sposobów interakcji z programem ma być uderzanie pięścią w klawiaturę, które między innymi będzie powodowało zwiększenie poziomu głośności w programach rozmówców.

Wymagania

Podstawowym zadaniem programu jest umożliwienie prowadzenia rozmów głosowych.

Wymagania funkcjonalne

- Prowadzenie rozmów głosowych z jedną lub większą ilością osób.
- Zakładanie konta zawierającego dane takie jak: imię, nazwisko, e-mail, i opcjonalny opis.
- Możliwość ukrycia każdej informacji z profilu przed obcymi i znajomymi.
- Wyszukiwanie osób zarejestrowanych.
- Tworzenie listy znajomych.
- Możliwość zwiększenia głośności rozmówców poprzez uderzenie pięścią w klawiaturę.

Wymagania poza-funkcjonalne

- Szyfrowanie wszystkich danych wysyłanych siecią internet.
- Przechowywanie haseł w postaci sum kontrolnych z solą.
- Ukrycie adresu IP każdego użytkownika przed pozostałymi użytkownikami.
- Język programowania: C++.
- Kompatybilność przynajmniej z systemem Windows.

Diagramy

Diagramy obrazujące sposób działania różnych aspektów programu.

Łączenie się z serwerem

Diagram, przedstawiający wymianę komunikatów pomiędzy klientem a serwerem, po nawiązaniu połączenia.

