

Juan José Goberna Figueira

VivasGram - <https://github.com/juanjogob14/ProyectoDAMFinCiclo>

- **Plataforma de destino:**

La aplicación ha sido desarrollada con el fin de ser una aplicación de escritorio de Windows.

- **Descripción funcional:**

Esta aplicación consta de una pantalla principal en la cual se nos va a pedir que introduzcamos un usuario con el cual nos vamos a identificar mientras estemos conectados en el servidor. Una vez nos conectemos (si no hay otro usuario con el mismo nombre conectado o si el nombre introducido no es una cadena vacía o un nombre con espacios), nos saldrá una ventana en la cual tenemos un textbox inferior en el que podemos escribir el mensaje que queramos enviar, un listbox en el que irán saliendo los mensajes que envíen todos los usuarios acompañados del nombre identificativo que han introducido previamente. En la parte inferior derecha tenemos el botón de enviar para realizar el envío de los mensajes (aunque también se podrá hacer pulsando la tecla enter) . Una vez se desconecte un usuario del chat, su nombre se borra de la base de datos y queda disponible para el siguiente usuario que se quiera conectar con ese identificador (ignoramos mayúsculas y minúsculas).

- **Descripción técnica:**

Para la realización de este proyecto hemos utilizado multihilo y conexión a bases de datos como tecnologías principales. Al cumplimentar la primera pantalla del cliente lo introducimos en la base de datos con el nombre identificativo que ha puesto, y con ese nombre identificaremos sus mensajes en el servidor. Este usuario será temporal (una vez el usuario se desconecte se borrará de la base de datos dejando ese registro libre para quien lo quiera utilizar después) emulando un poco lo que sería una sala del juego Pinturillo2. Cuando arrancamos el servidor también lanzamos una consulta de borrado de los datos que puedan haber en la tabla de los usuarios para así, no dar lugar a posibles duplicados erróneos.

- **Problemas surgidos:**

Uno de los mayores contratiempos fue la conexión del cliente gráfico con el servidor, ya que primeramente para realizar las pruebas del servidor había seguido un poco las pautas del ejercicio realizado en clase y las conexiones se realizaban mediante consola con telnet's al servidor. Después de investigar formas y darle vueltas al asunto, terminé consiguiendo la conexión de la forma que quería pero a la hora de no conectar el usuario ya registrado no conseguimos que se quede en la pantalla principal de introducción como es el caso de cuando es el usuario es una cadena vacía o con espacios, simplemente abre la que sería la pantalla de chat pero no ejecuta el hilo cliente (punto final el cual no me ha dado tiempo a solventar).

- **Tutorial de instalación:**

Para la realización del proyecto he instalado MySQL en mi equipo y he creado la base de datos mediante una consulta de creación normal en el cliente HeidiSQL.

Para realizar la conexión he seguido los pasos que me ha pedido el instalador determinando una contraseña para el inicio de sesión de esa conexión (la cual está especificada en la cadena de conexión en el código).

También para el trabajo con la base de datos desde el .Net descargamos el conector para .Net desde la página de MySQL downloads, después de esto vamos al apartado referencias del proyecto en el cual le damos a agregar referencias → examinar → examinar y seleccionamos en donde se descargara el conector, seleccionamos el archivo MySqlData.dll.