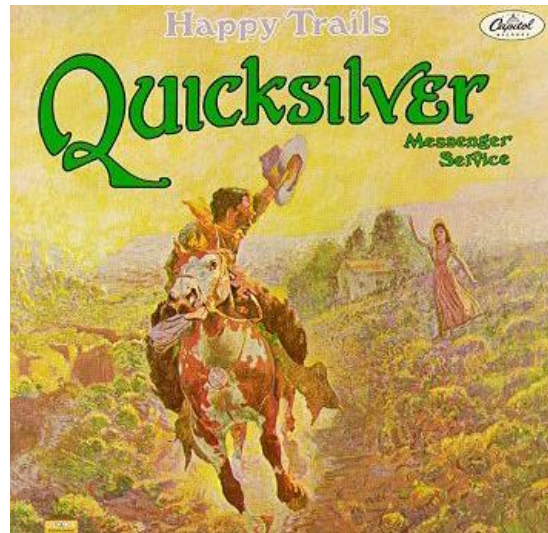


# QSMS. Manual de Usuario

---

## 1. Introducción

QSMS es un servicio de mensajería instantánea con sistema de conversaciones punto a punto. Su nombre proviene de *Quicksilver Messenger Service*, un grupo americano de rock psicodélico cuyo álbum más célebre es *Happy Trails*, publicado en 1969. La canción más famosa de este disco es una versión del *Who Do You Love?* de Bo Diddley, extendida a unos veinte minutos y plagada de magníficas improvisaciones.



## 2. Inicio del programa

Cuando se inicie QSMS se mostrará una ventana similar a ésta:

QSMS

Nick:

Password:

Dir. IP:

[Registrarse en QSMS](#)

[He olvidado mi password](#)

Iniciar como:  ▼

[Manual de Usuario](#)

Si usted es un usuario registrado, basta con introducir su nick, su contraseña y la IP del servidor al que se conectará y pinchar en “Conectar”.

Para registrarse como usuario, pinche en “Registrarse en QSMS”. Le aparecerá un formulario que deberá rellenar con los siguientes campos:

- **Nick:** El nombre de usuario con el que quiere acceder al servicio
- **Password:** La contraseña que utilizará para acceder al sistema. Tendrá que introducir este dato dos veces para mayor seguridad.
- **Email:** Para que la Organización contacte con usted en caso de necesidad.
- **Pregunta y respuesta secreta:** Si olvida su contraseña podrá recuperarla sin más que contestar a la pregunta secreta con la respuesta que introdujo al registrarse.
- **IP servidor:** Dirección IP del servidor que le prestará el servicio.

Una vez rellenado esto, pulse en “Registrar” y espere la confirmación del servidor.

Además del registro, en la pantalla de inicio se da la opción de recordar su contraseña a partir de su pregunta y su respuesta secretas, así como elegir el estado en el que iniciará sesión (“Conectado”, “Ocupado” o “No conectado”).

Por último, desde aquí podrá acceder a este manual de usuario pinchando en la etiqueta “Manual de Usuario”.

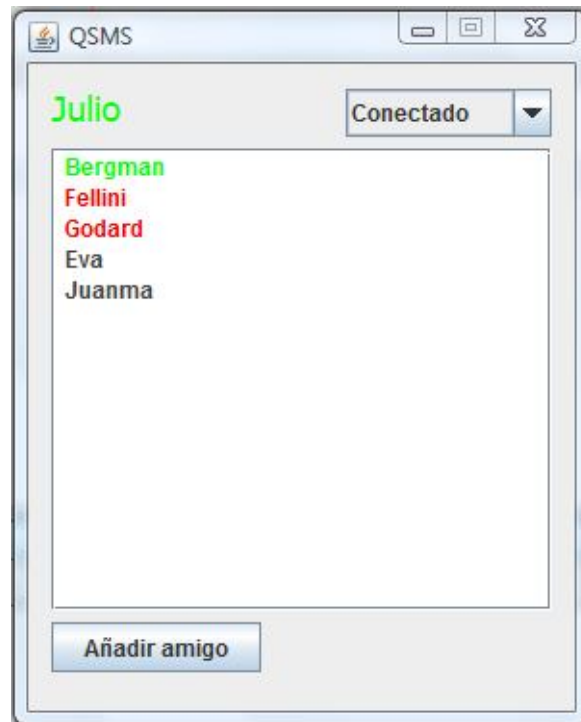
### 3. Funcionamiento

Una vez iniciada la sesión, se abrirá una ventana similar a la que se muestra en la página siguiente.

En ella podemos ver en la parte superior nuestro nombre, que aparecerá con un color determinado según nuestro estado. El código de colores que se sigue para todo el programa es el siguiente:

<b>Conectado</b>	Verde
<b>Ocupado</b>	Rojo
<b>No conectado</b>	Gris oscuro

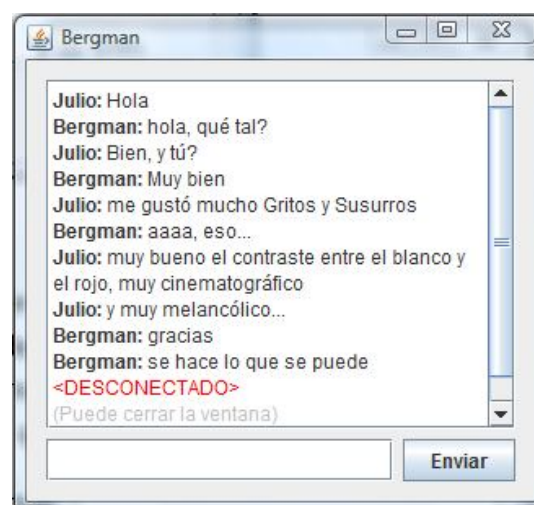
Nuestro estado podemos modificarlo en cualquier momento mediante la lista desplegable de la parte superior.



En el cuadro grande tenemos la lista de todos nuestros amigos o contactos. Aparecerán ordenados en orden alfabético dentro de tres grupos según su estado. Además, según el color en el que aparezca el nombre podemos conocer el estado en el que se encuentran (siguiendo el mismo patrón que para nuestro nombre).

Si queremos añadir un nuevo amigo, simplemente pulsar en el botón "Añadir amigo" e introducir su nombre. El servidor se encargará de comunicarnos si existe o no y, en caso afirmativo, se añadirá a nuestra lista de contactos.

Si hacemos doble click en el nombre de un contacto conectado u ocupado, se abrirá una ventana de conversación, que tendrá el siguiente aspecto:



Una vez aquí, basta escribir en el cuadro de texto el mensaje que queremos enviar a nuestro interlocutor y presionar ENTER o pulsar el botón "Enviar". Las frases que va diciendo uno y otro irán apareciendo en el recuadro más grande, precedidas por el nombre de quién las envía.

Si mientras que la ventana de conversación está minimizada recibimos un mensaje del otro extremo, se nos avisará con un sonido. Así mismo, cuando es el otro extremo el que inicia la conversación con nosotros, escucharemos este mismo sonido al recibir el primer mensaje, así como se abrirá automáticamente la ventana de conversación correspondiente.

Cuando uno de los dos cierra la ventana de conversación, al otro le aparecerá el mensaje "<DESCONECTADO>", indicando que puede cerrar a su vez la ventana.