

SOCKET MESSENGER

Yehor Solonukha

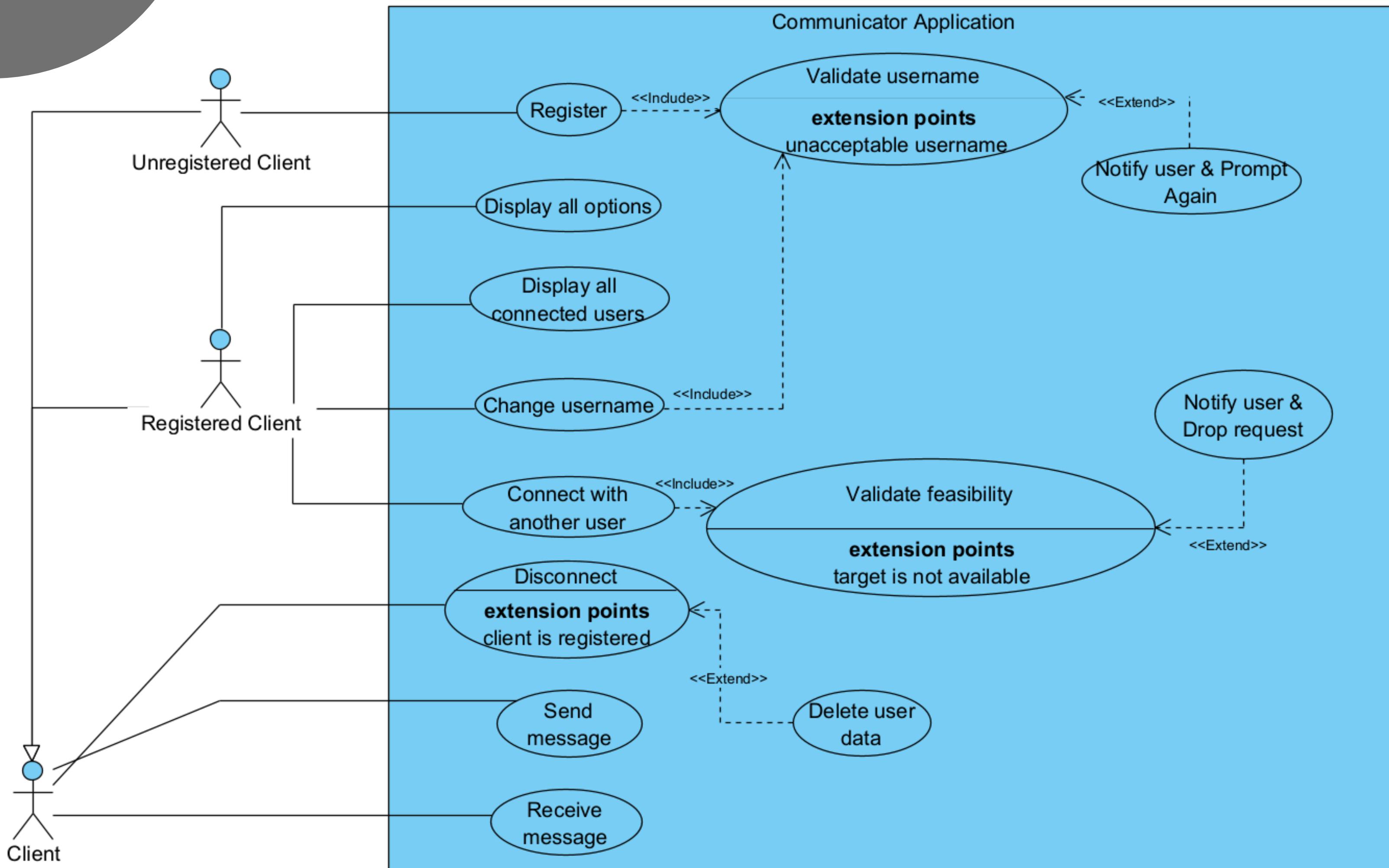
SPIS TREŚCI

1. Strona tytułowa
2. Spis treści
3. Ogólna charakterystyka systemu
4. Use Case Diagram
5. Activity Diagram - łączenie 2 klientów
6. State Machine Diagram - stany klienta
7. Sequence Diagram
8. Interaction Overview Diagram
9. Class Diagram
10. Object Diagram
11. Deployment Diagram

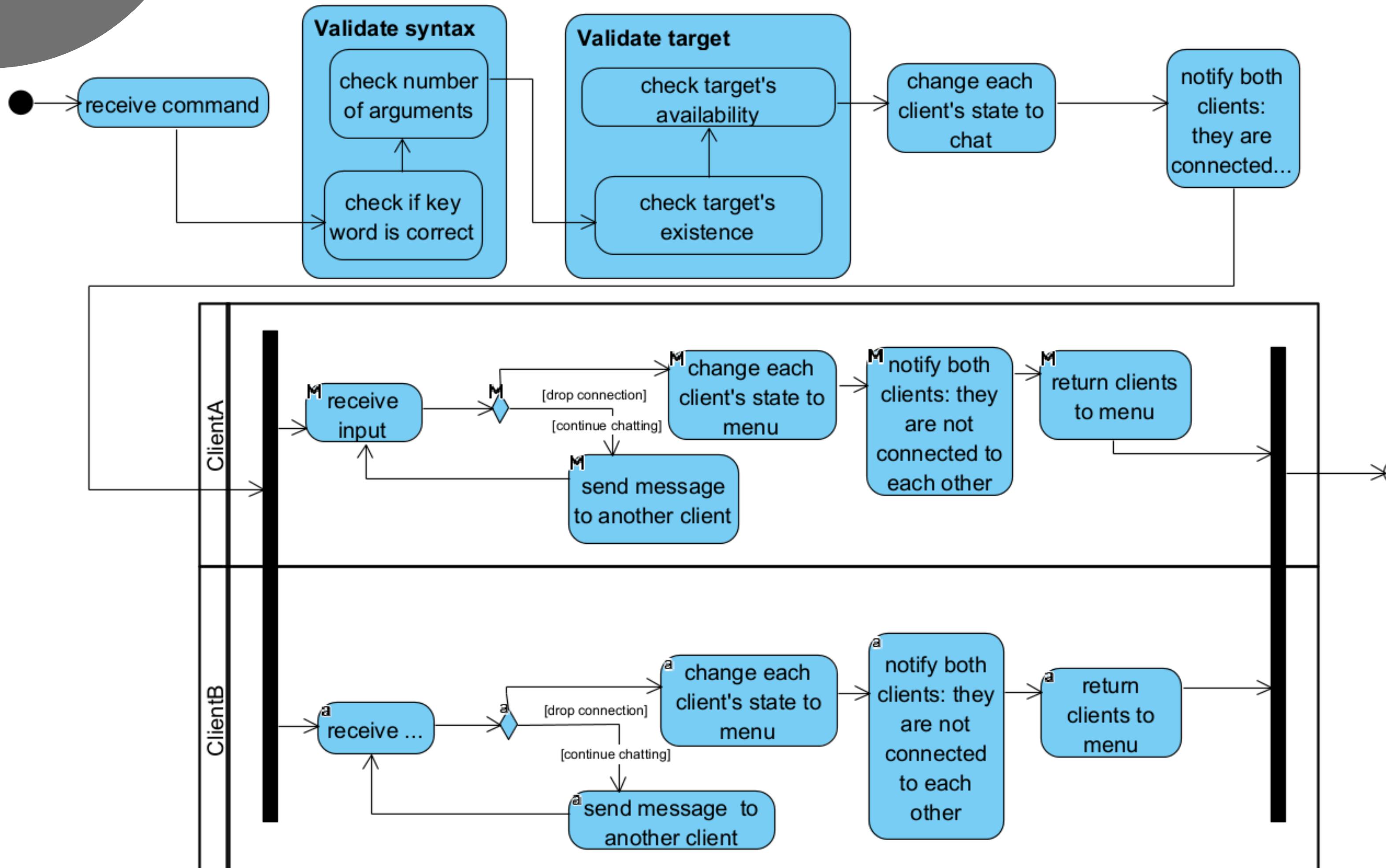
OPIS SYSTEMU

- Projekt stanowi prosty komunikator typu klient–serwer, umożliwiający wielu klientom jednoczesne łączenie się z centralnym serwerem oraz wymianę wiadomości tekstowych.
- Klienci identyfikowani są wyłącznie na podstawie nazw podanych przez użytkowników.
- Wszystkie wiadomości oraz informacje o klientach istnieją jedynie w czasie działania aplikacji
- Serwer jest odpowiedzialny za zarządzanie połączeniami klientów, utrzymywanie ich aktualnego stanu oraz przekazywanie wiadomości pomiędzy połączonymi klientami

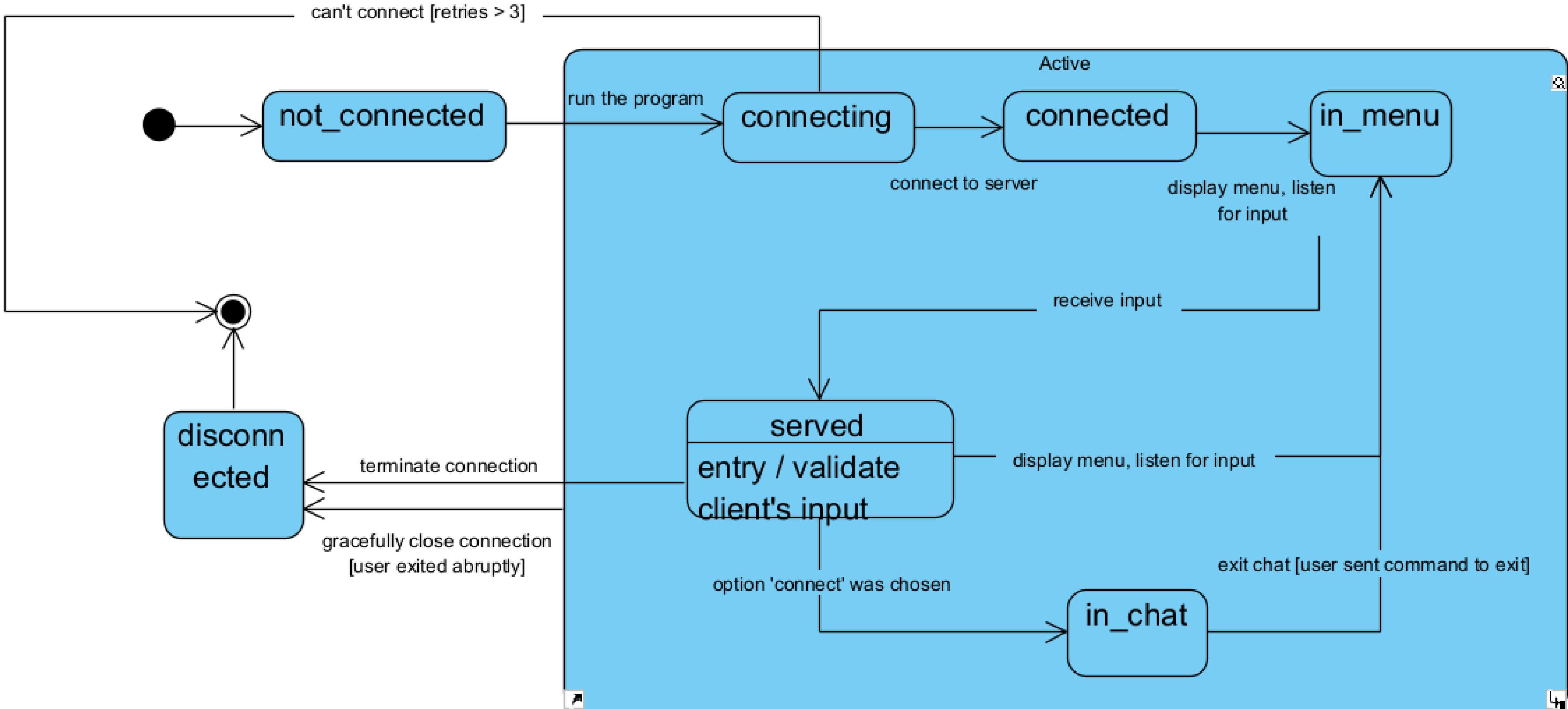
USE-CASE DIAGRAM



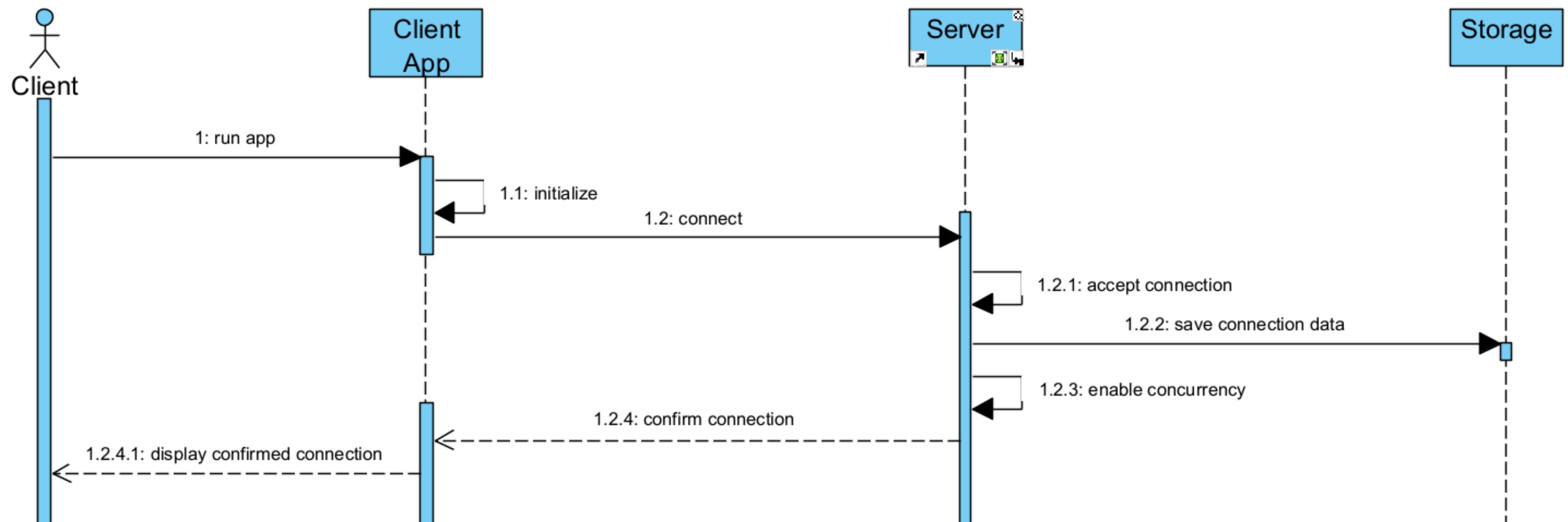
ACTIVITY DIAGRAM



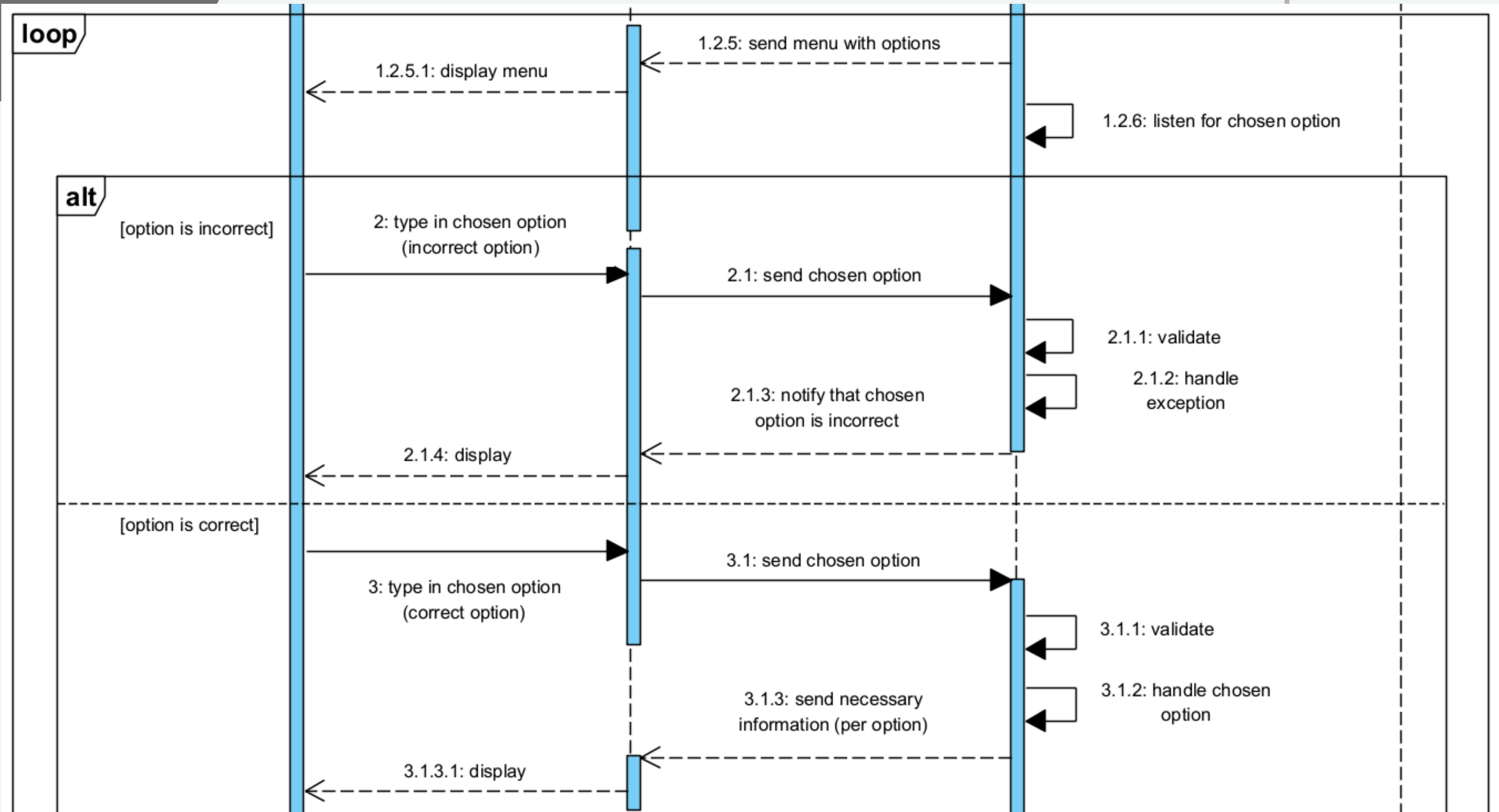
STATE-MACHINE DIAGRAM



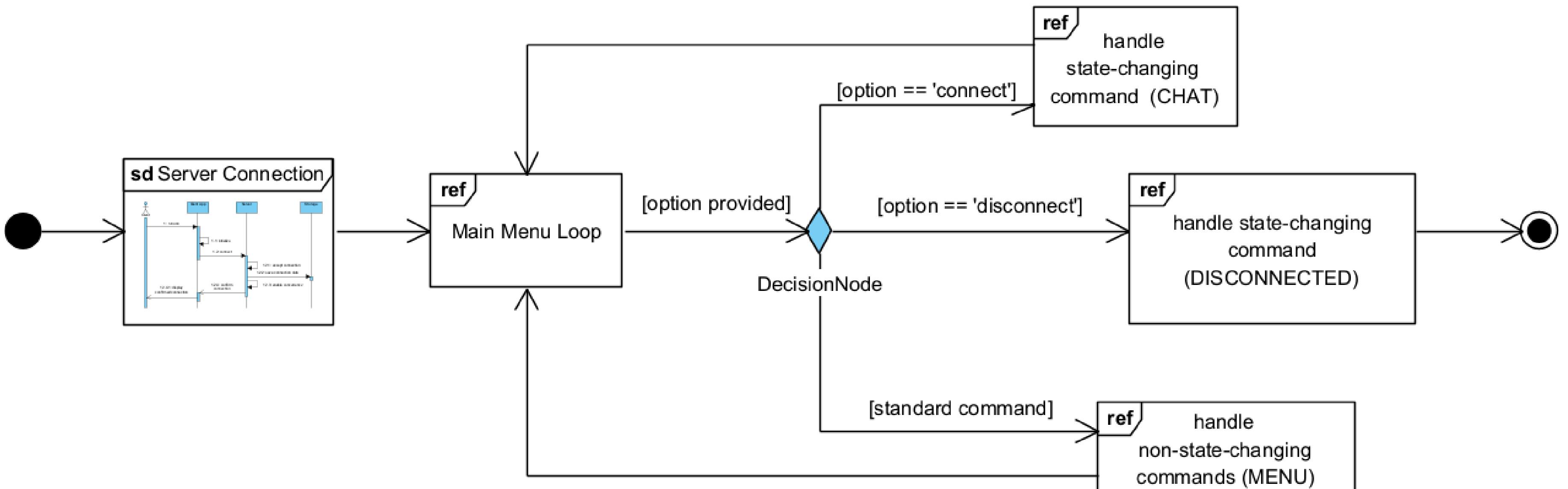
SEQUENCE DIAGRAM PT.1



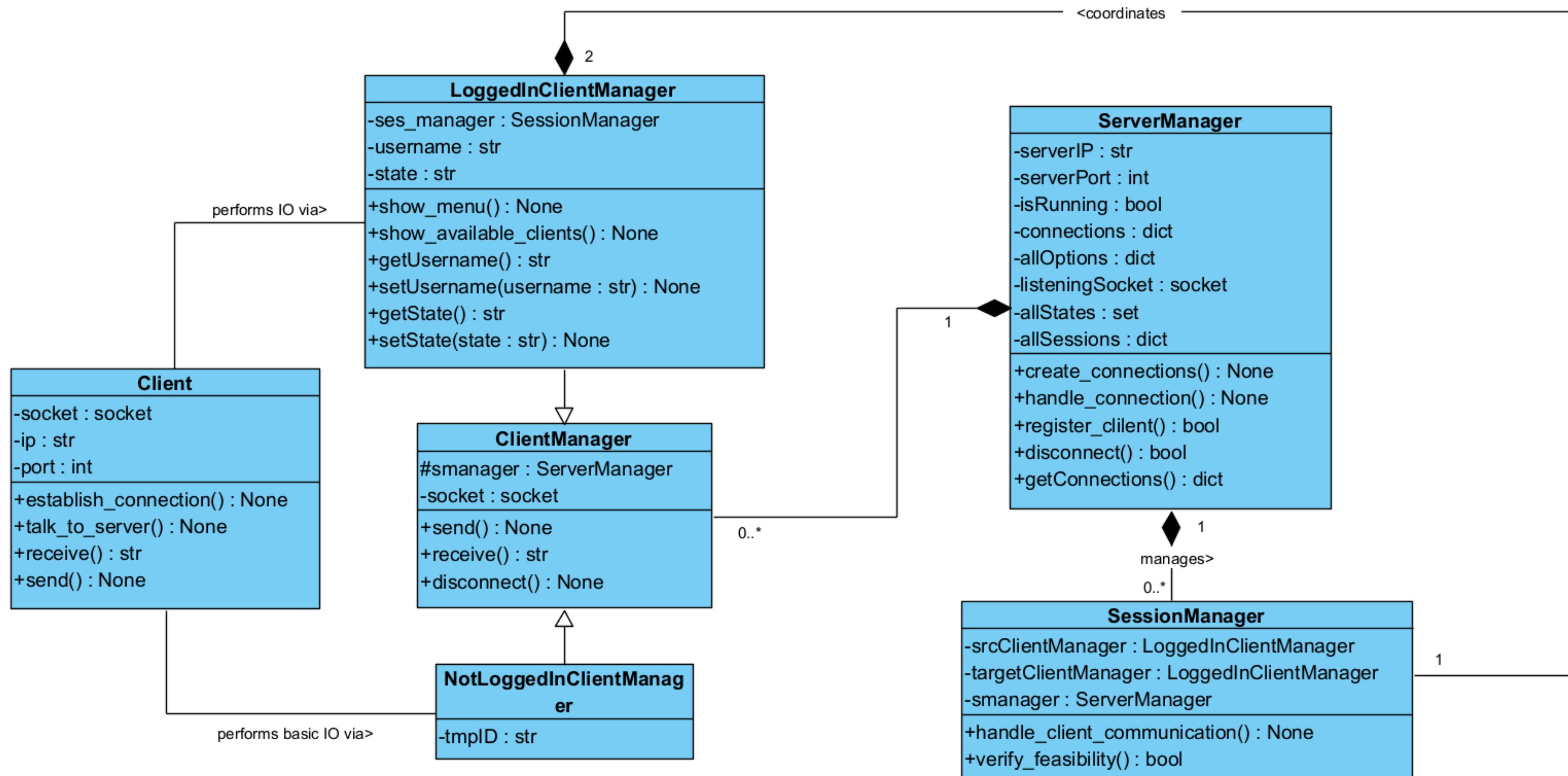
SEQUENCE DIAGRAM PT.2



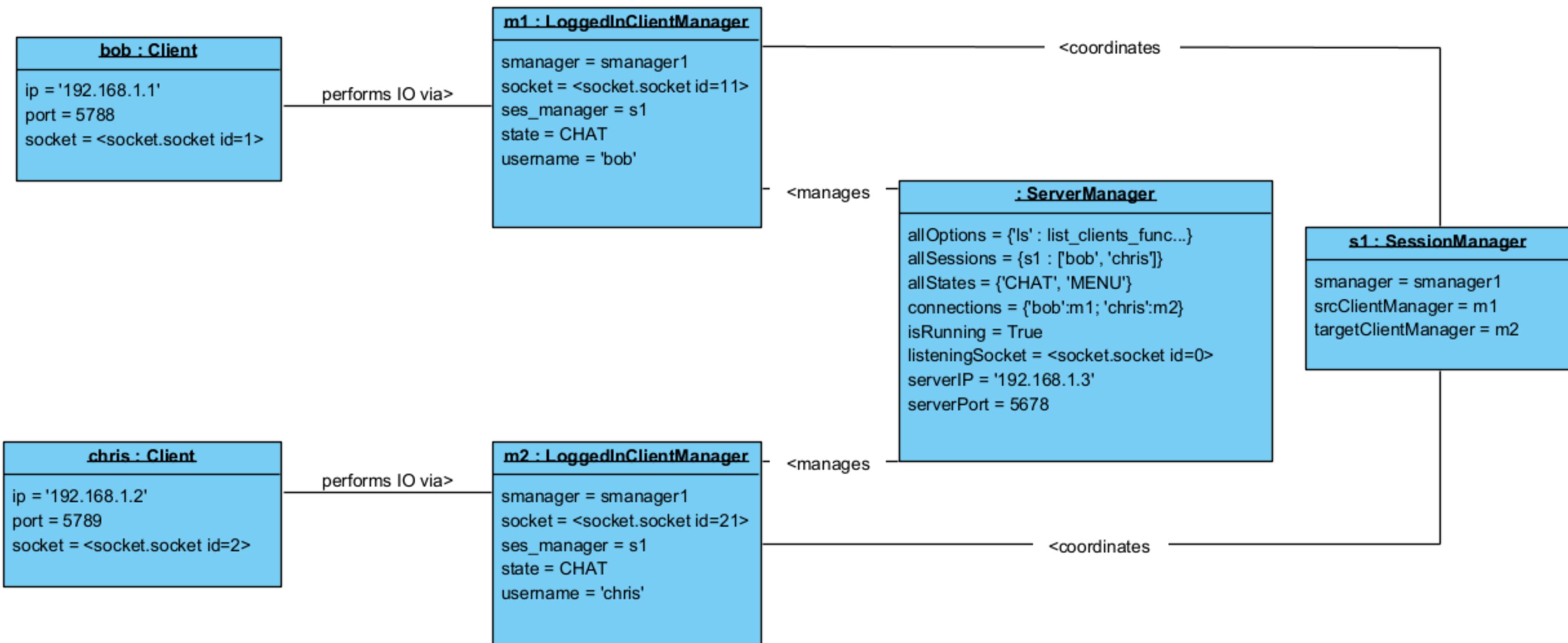
INTERACTION OVERVIEW DIAGRAM



CLASS DIAGRAM



OBJECT DIAGRAM



DEPLOYMENT DIAGRAM

