

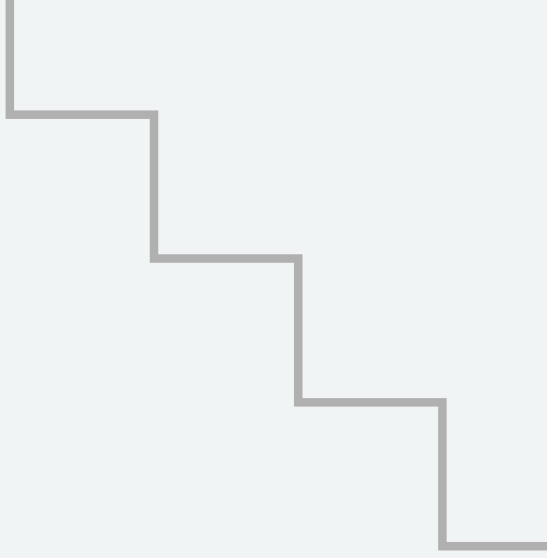
SOCKET MESSENGER

Yehor Solonukha





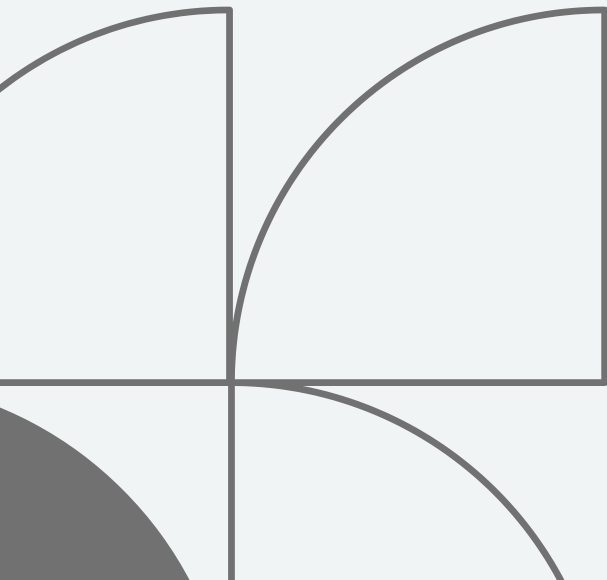
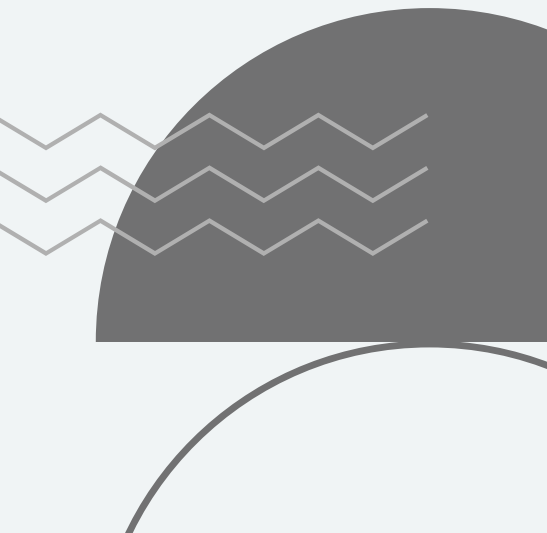
SPIIS TREŚCI

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
- 

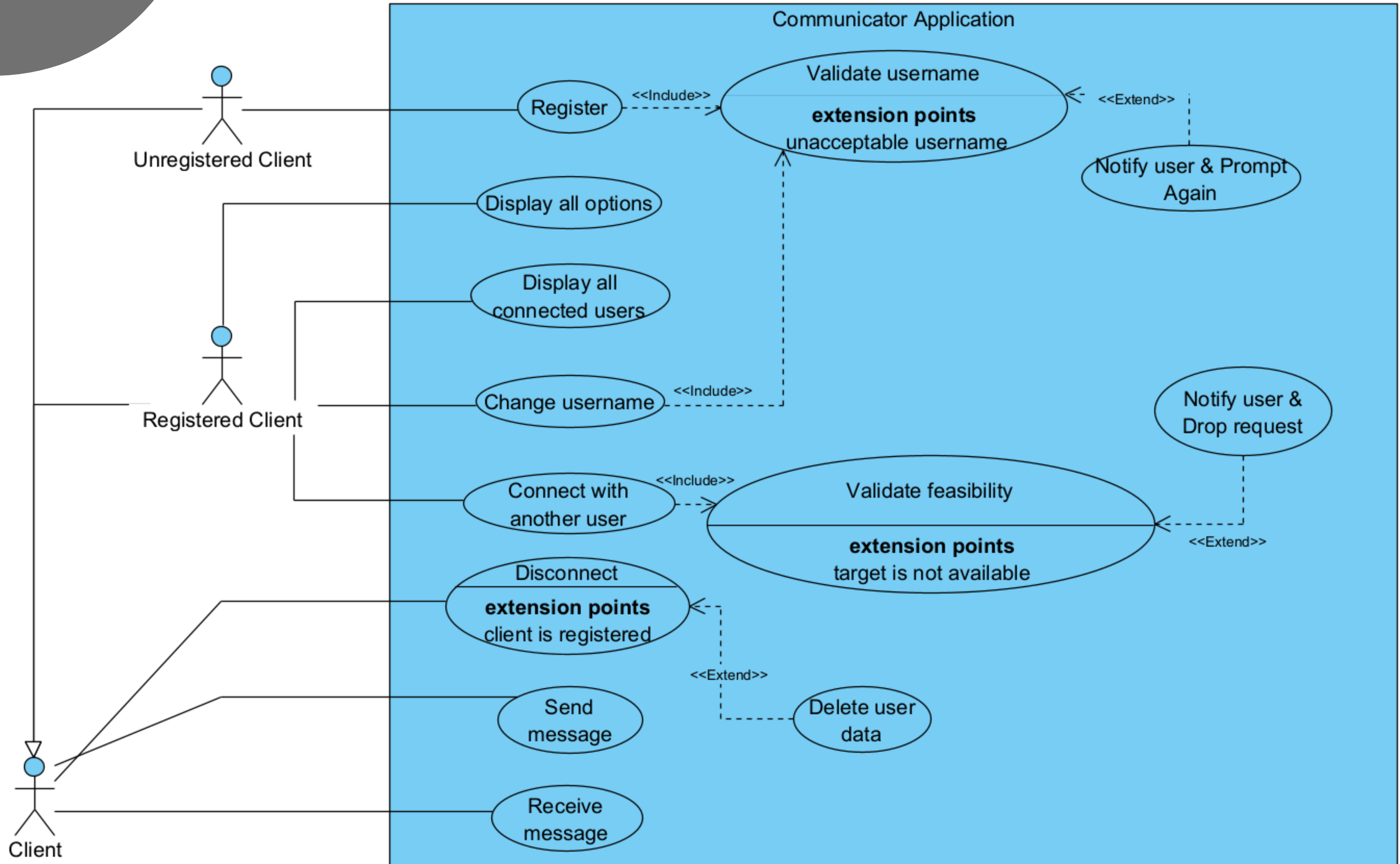


OPIŚ SYSTEMU

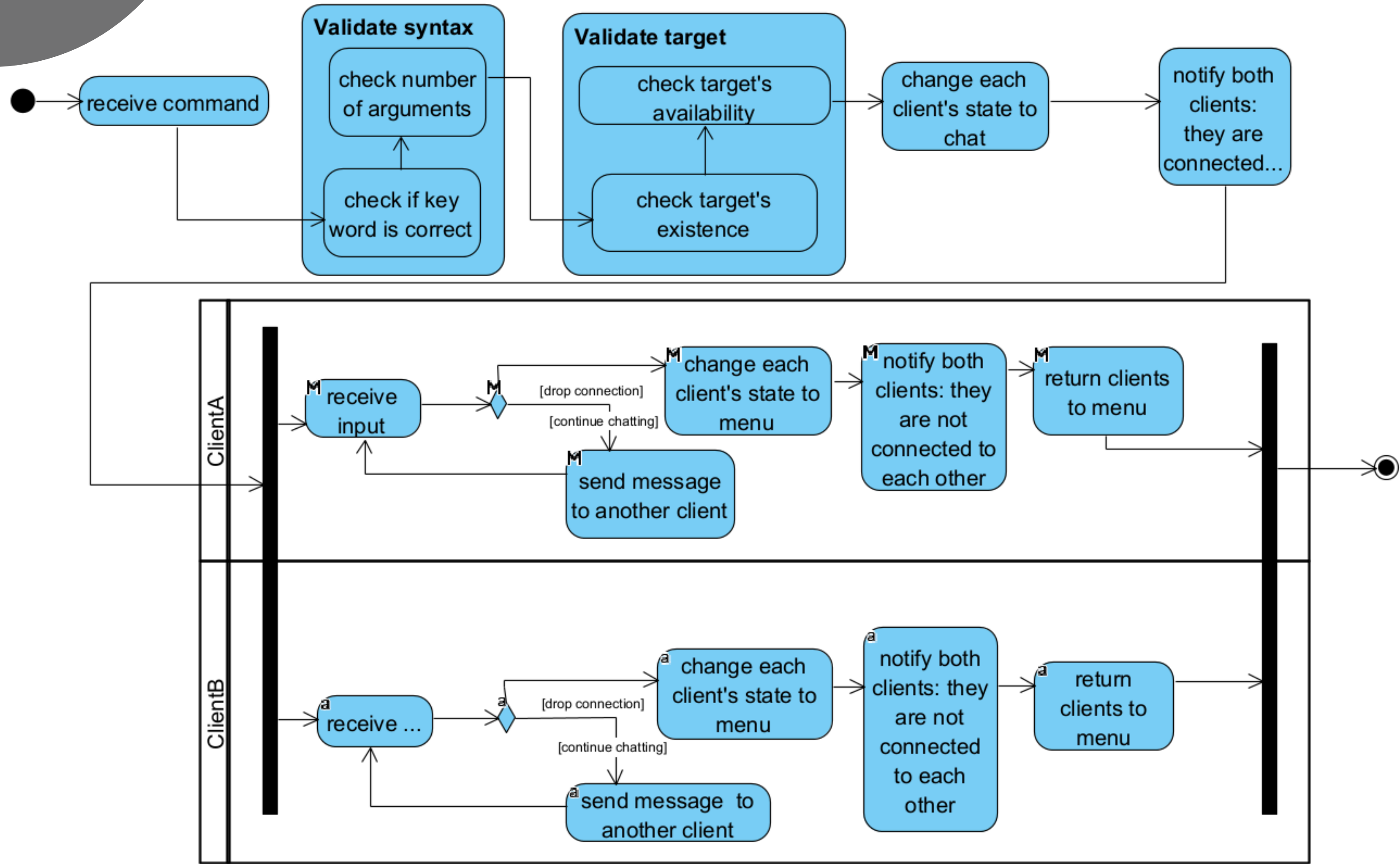


- Projekt stanowi prosty komunikator typu klient–serwer, umożliwiający wielu klientom jednoczesne łączenie się z centralnym serwerem oraz wymianę wiadomości tekstowych.
 - Klienci identyfikowani są wyłącznie na podstawie nazw podanych przez użytkowników.
 - Wszystkie wiadomości oraz informacje o klientach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

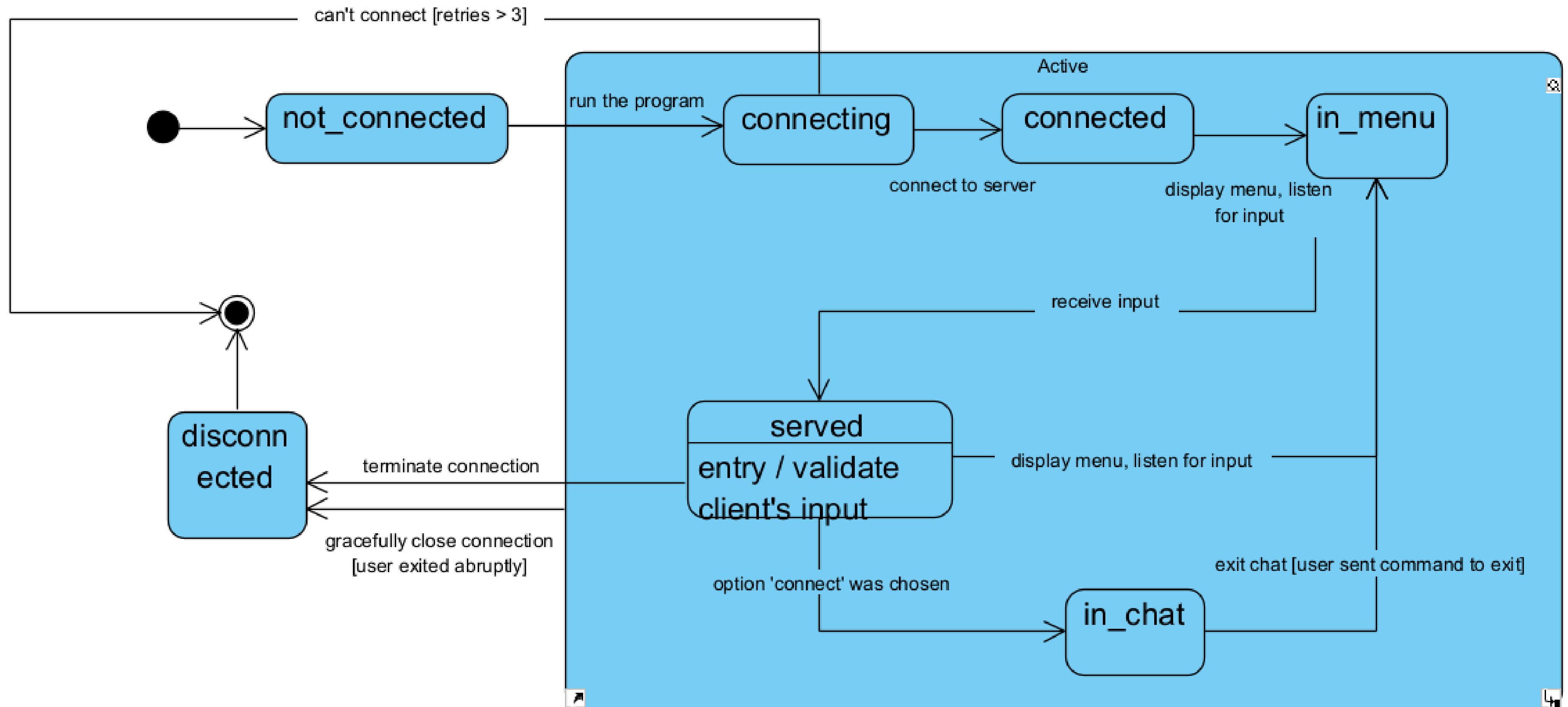
USE-CASE DIAGRAM



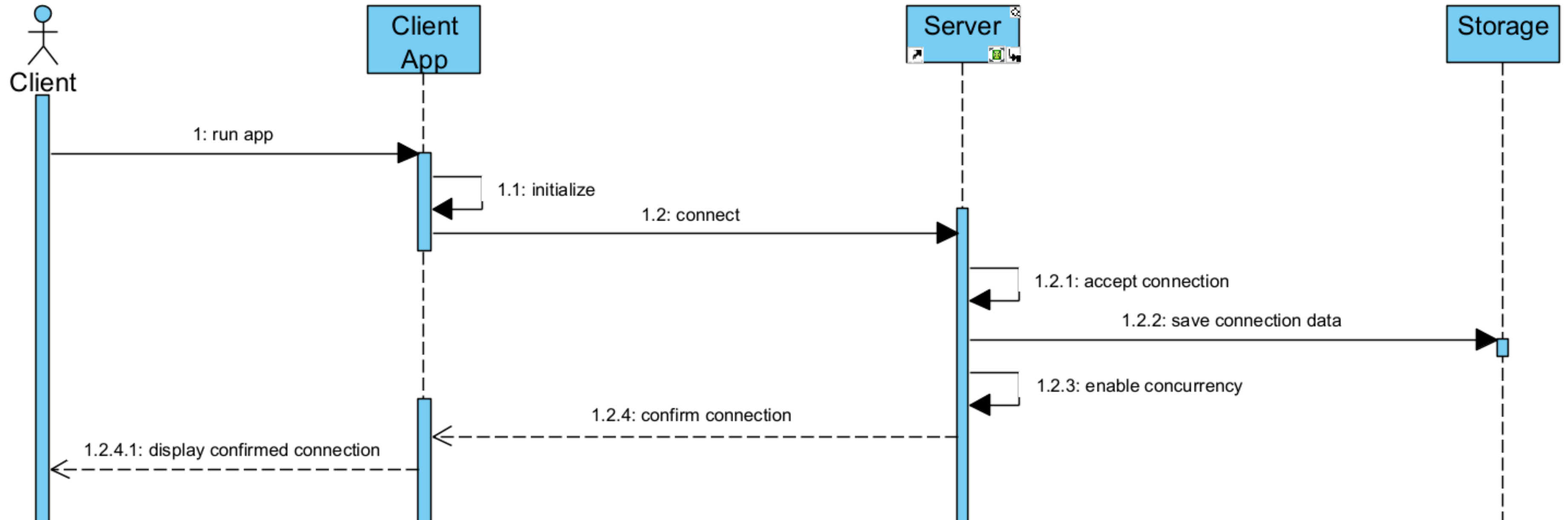
ACTIVITY DIAGRAM



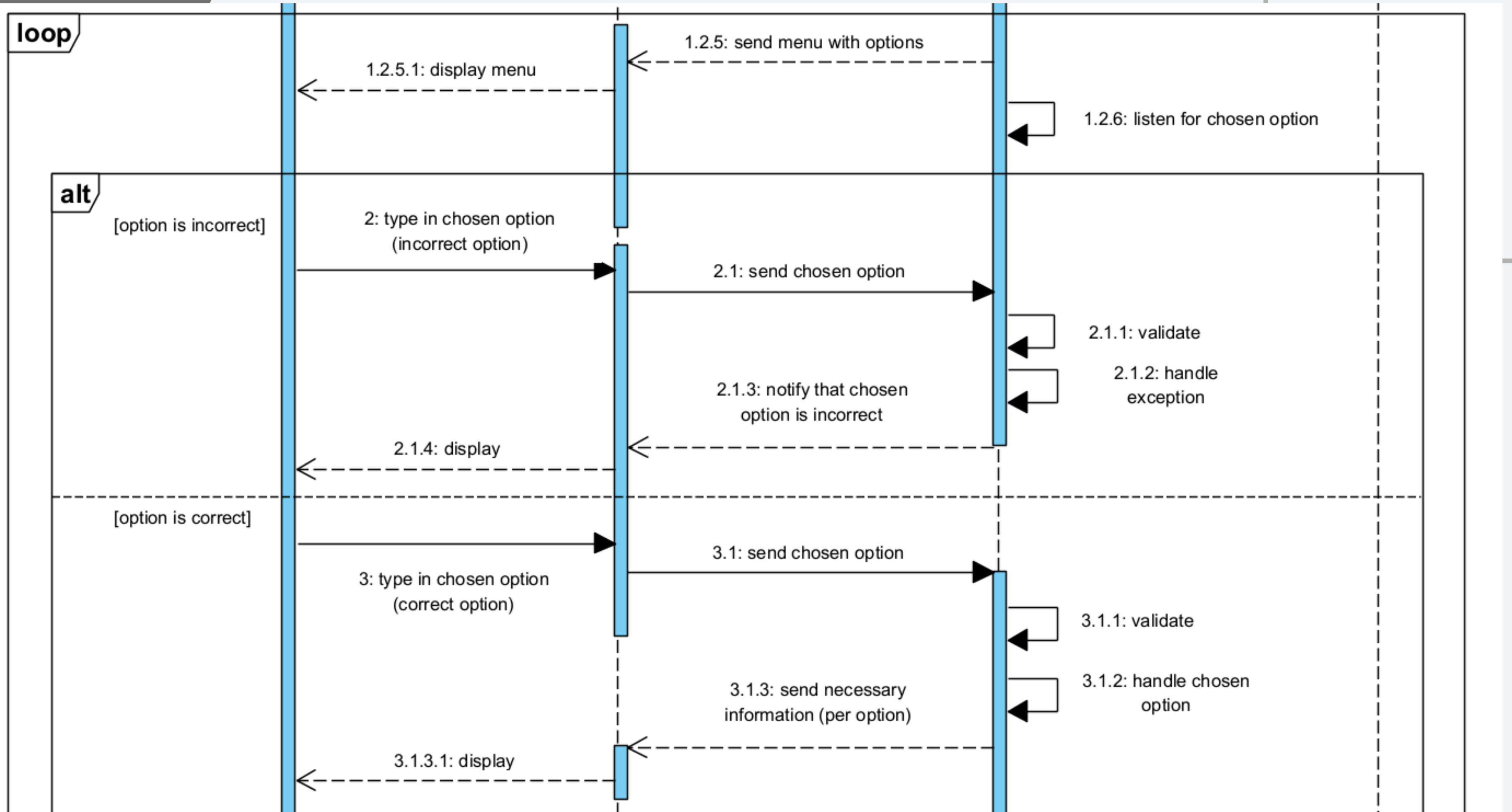
STATE-MACHINE DIAGRAM



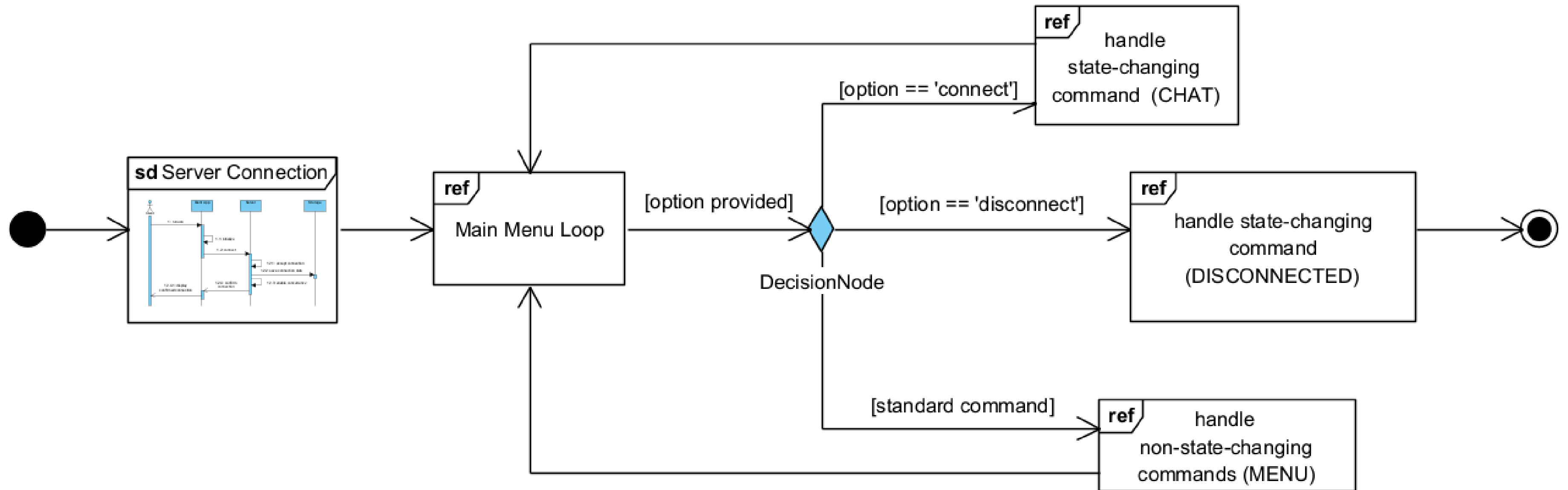
SEQUENCE DIAGRAM PT.1



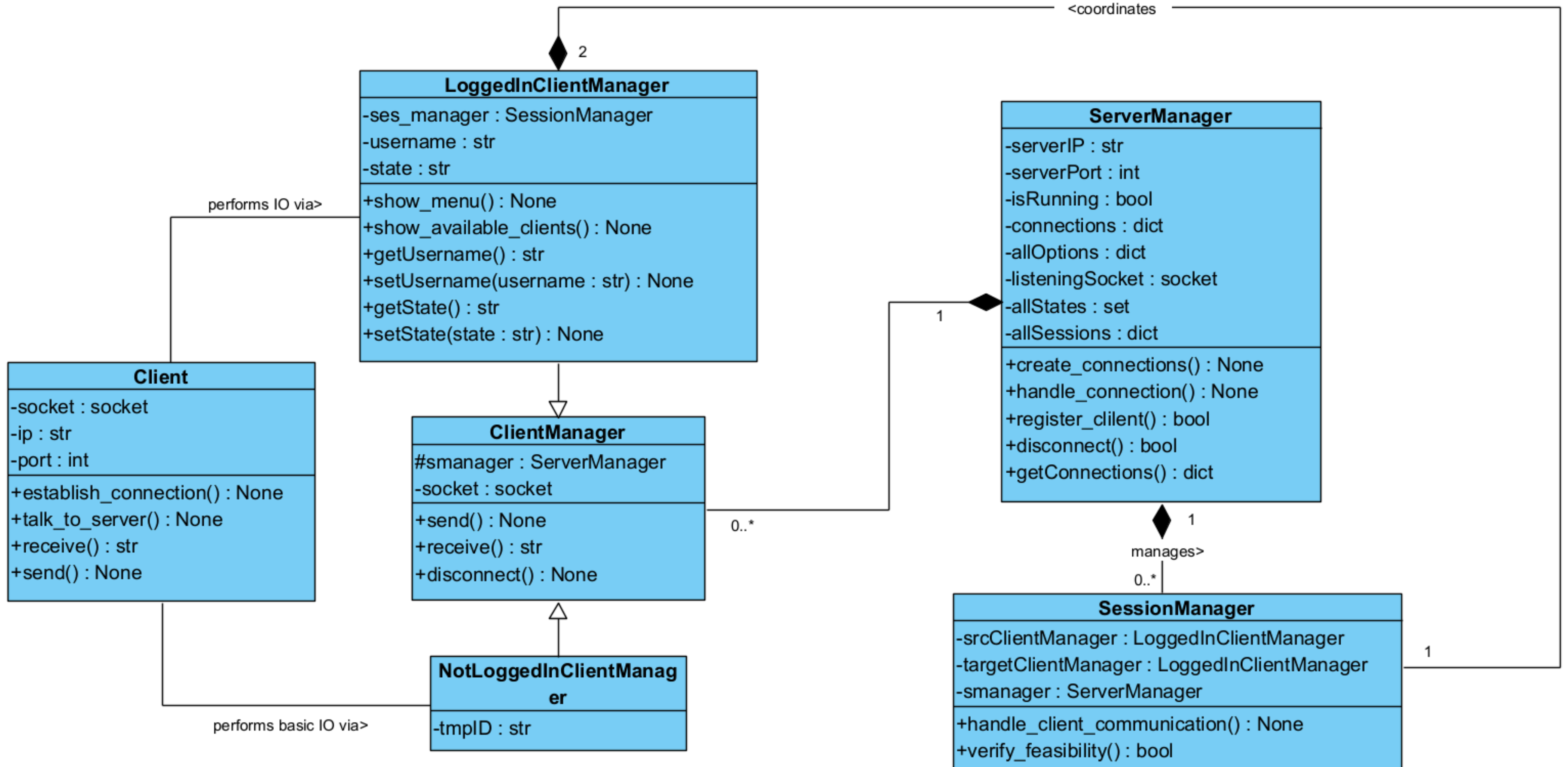
SEQUENCE DIAGRAM PT.2



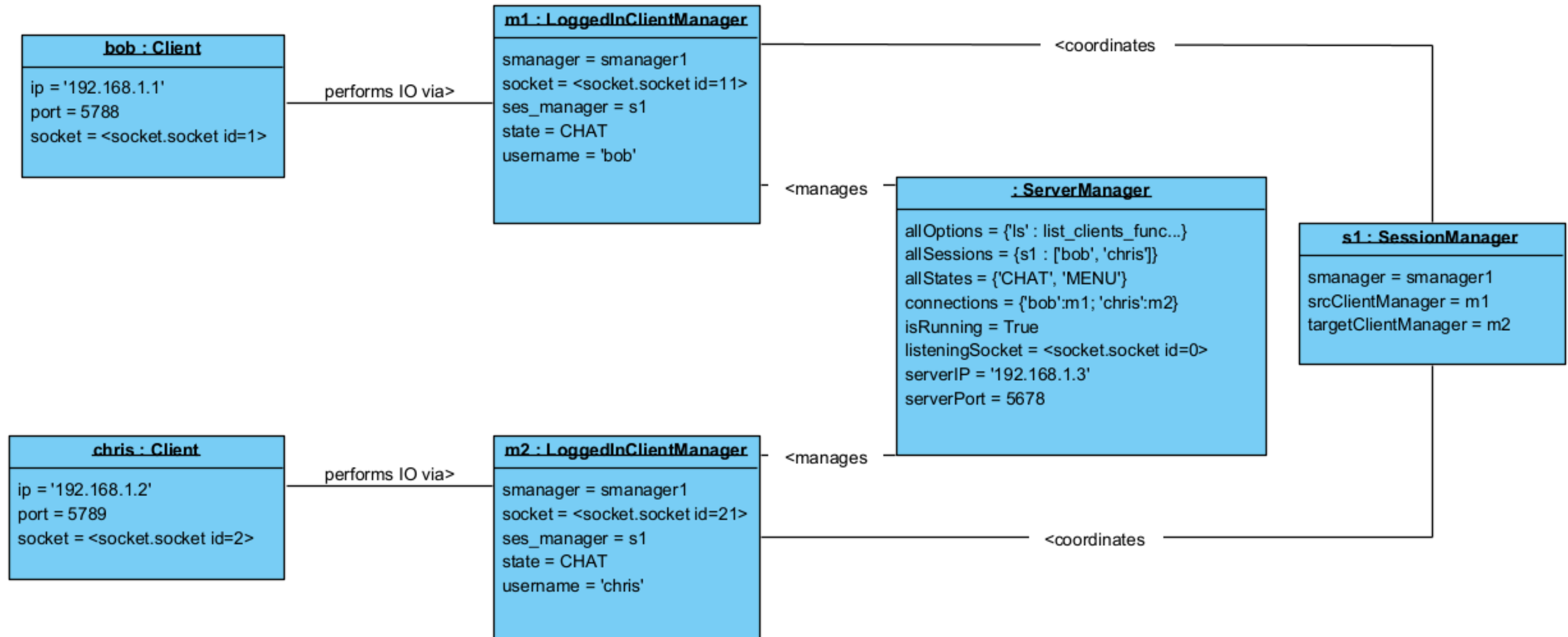
INTERACTION OVERVIEW DIAGRAM



CLASS DIAGRAM



OBJECT DIAGRAM



DEPLOYMENT DIAGRAM

