

Facebook for Dummies

Progetto per il corso di “Reti di Calcolatori” 2011/12

Francesca Madeddu 756354

SUNTO

Il progetto è volto alla realizzazione di un prototipo di online social network che riproduca alcune funzioni basilari tipiche di queste applicazioni.

Documentazione

Nel file *progettoSettembre.zip* sono presenti quattro cartelle.

- **UML**
Contiene i diagrammi UML delle classi divise in lato client (*Client.png*) e lato server (*Server.png*) al fine di permettere una corretta visione d'insieme del progetto.
- **Classi**
Contiene le classi.java necessarie per la costruzione nel progetto. In particolare, una volta compilato il codice, sarà possibile eseguirlo lanciando le classi *Fb4Dummies_Server* e *Fb4Dummies_Client*.
Per la gestione del grafo non è stata utilizzata alcuna libreria esterna ma è stata creata un'apposita classe *Graph*. Tale classe implementa il concetto di grafo mediante una mappa i cui nodi (*User*) sono memorizzati come chiavi, mentre gli archi sono memorizzati come valori associati al nodo. In questo modo il problema dell'unicità dei nodi è risolto in modo immediato: per la definizione stessa di mappa (ogni chiave è unica) non è infatti possibile che un grafo contenga due nodi identici.
- **Javadoc**
Contiene la documentazione delle classi.
- **Librerie**
Contiene *json-simple-1.1.1.jar*.

Requisiti

Per la compilazione del codice è necessaria la libreria presente in *Librerie* reperibile anche al seguente link: <http://code.google.com/p/json-simple/downloads/list>.

Inoltre è necessario l'utilizzo di Java7 poiché è stato utilizzato il costrutto *switch* su parametri di tipo *String*.

Note

Le funzionalità di base sono state ampliate per favorire l'utilizzo del programma.

Lato Client sono stati aggiunti due comandi:

- `<help>` si limita a stampare a video la lista dei comandi possibili;
- `<disconnect>` disconnette il client ed effettua, eventualmente, il logout dell'utente.

Lato Server invece è stata aggiunta la stampa a video automatica di alcuni parametri: gli utenti registrati, online, l'utente loggato in una precisa sessione e il comando ricevuto dopo ogni richiesta del client. Tali parametri vengono aggiornati e stampati ogni volta che un utente effettua una richiesta.