Universitatea Politehnica Bucuresti

Facultatea de Automatica si Calculatoare

2013

**TalkNet**

**Instant Messenger**

Echipa: Indrumator:

Vlad Barosan Anca Morar

Alexandru Teaca

Valentina Manea

Bianca Georgescu

**Cuprins**

**1.Introducere…………………………………………………………………………………….4**

1.1.Scopul documentului………………………………………………………………………4

1.2.Definitii ale termenilor……………………………………………………………………...4

1.3.Prezentarea generala a documentului…………………………………………………….....4

**2.Descrierea generala a produsului……………………………………………………………..4**

2.1.Situatia curenta……………………………………………………………………………..4

2.2.Scopul produsului…………………………………………………………………………..5

2.3.Grup tinta de utilizatori……………………………………………………………………..5

2.4.Constrangeri………………………………………………………………………………...5

2.5.Cerinte de performanta……………………………………………………………………..5

2.6.Constrangeri de design si implementare……………………………………………………6

2.7.Constrangeri de hardware…………………………………………………………...……..6

**3.Cerinte functionale…………………………………………………………………………….7**

3.1.Actori………………………………………………………………………………………7

3.1.1. Utilizatorul…………………………………………………………………………7

3.1.3. Administratorul…………………………………………………………………….7

3.2. Ansamblul sistemului……………………………………………………………………...8

3.3. Descrierea cazutilor de utilizare…………………………………………………………...8

3.3.1. Creare cont…………………………………………………………………………8

3.3.1.1 Conditii preliminare………………………………………………………9

3.3.1.2. Descriere narativa………………………………………………………..9

3.3.1.3. Efecte…………………………………………………………………….9

3.3.2. Autentificare……………………………………………………………………….9

3.3.2.1 Conditii preliminare………………………………………………………9

3.3.2.2. Descriere narativa………………………………………………….……10

3.3.2.3. Efecte…………………………………………………………………...10

3.3.3. Inchidere sesiune………………………………………………………………….10

3.3.3.1 Conditii preliminare……………………………………………………...10

3.3.3.2. Descriere narativa………………………………………………….……10

3.3.3.3. Efecte……………………………………………………………………11

3.3.4. Adaugare prieten…………………………………………………………………..11

3.3.4.1 Conditii preliminare……………………………………………………...11

3.3.4.2. Descriere narativa………………………………………………….……11

3.3.4.3. Efecte……………………………………………………………………11

3.3.5. Stergere prieten……………………………………………………………………12

3.3.5.1 Conditii preliminare……………………………………………………...12

3.3.5.2. Descriere narativa………………………………………………….……12

3.3.5.3. Efecte……………………………………………………………………12

3.3.6. Ignorare prieten……………………………………………………………………13

3.3.6.1 Conditii preliminare……………………………………………………...13

3.3.6.2. Descriere narativa………………………………………………….……13

3.3.6.3. Efecte……………………………………………………………………13

3.3.7. Creare profil……………………………………………………………………….13

3.3.7.1 Conditii preliminare…………………………………………………...…14

3.3.7.2. Descriere narativa………………………………………………….……14

3.3.7.3. Efecte……………………………………………………………………14

3.3.8. Initiere discutie cu un alt prieten………………………………………………….14

3.3.8.1 Conditii preliminare……………………………………………………...14

3.3.8.2. Descriere narativa………………………………………………….……15

3.3.8.3. Efecte…………………………………………………………………...15

3.3.9. Initiere conferinta…………………………………………………………………15

3.3.9.1 Conditii preliminare…………………………………………………...…15

3.3.9.2. Descriere narativa………………………………………………….……15

3.3.9.3. Efecte……………………………………………………………………16

3.3.10.Trimitere invitatie la conferinta unui prieten…………………………………….16

3.3.10.1 Conditii preliminare……………………………………………………16

3.3.10.2. Descriere narativa……………………………………………….…….16

3.3.10.3. Efecte………………………………………………………………….16

3.3.11. Trimitere fisier…………………………………………………………………..17

3.3.11.1 Conditii preliminare……………………………………………………17

3.3.11.2. Descriere narativa……………………………………………….…….17

3.3.11.3. Efecte………………………………………………………………….17

3.3.12. Initiere sesiune audio……………………………………………………………18

3.3.12.1 Conditii preliminare……………………………………………………18

3.3.12.2. Descriere narativa……………………………………………….…….18

3.3.12.3. Efecte………………………………………………………………….18

3.3.13. Schimbare status…………………………………………………………………18

3.3.13.1 Conditii preliminare……………………………………………………19

3.3.13.2. Descriere narativa……………………………………………….…….19

3.3.13.3. Efecte………………………………………………………………….19

**1.Introducere**

* 1. **Scopul documentului**

Acest document a fost creat pentru a prezenta intr-un mod cat mai clar, atat pentru utilizatori cat si pentru echipa de dezvoltare, cerintele si constrangerile proiectului TalkNet, o aplicatie de Instant Messenger, independenta de platforma.

Prin prezentul document se urmareste clarificarea procesului de dezvoltare echipei ce va lucra la proiect, dar si instruirea utilizatorului, facilitand astfel comunicarea intre cele doua categorii.

* 1. **Definitii ale termenilor**

**Instant Messaging(IM) -** un tip de serviciu de comunicatie care iti permite sa creezi o camera privata de discutii cu un alt individ pentru a comunica in timp real peste internet, analog cu o convorbire telefonica, cu exceptia ca schimbul de mesaje se face sub forma de text, nu prin voce.

**Emoticon –** reprezentare pictoriala a unei expresii faciale, folosita pentru a reda sentimentele sau starea de spirit a unei personae. Sunt adesea folosite pentru a atentiona pe cel ce primeste mesajul asupra temperamentului unei propozitii si pot schimba sau imbunatati interpretarea textului.

**Username –** identificator al unui utilizator in cadrul sistemului, format din cifre, litere si caraacterul “\_”. In cadrul sitemului nu pot exista doi utilizatori cu acelasi username.

* 1. **Prezentarea generala a documentului**

Capitolul 1 prezinta cateva informatii despre acest document.

Capitolul 2 cuprinde cateva informatii generale legate de aplicatia dezvoltata, precum scopul ei, constrangeri de design, implementare si hardware si cerinte de performante. Este de asemenea analizat carei categorii de utilizatori i se adreseaza.

In capitolul 3 sunt tratate detaliat functionalizatile pe care aplicatia trebuie sa le ofere utilizatorilor sai, prezentand cateva scenarii principale ce ilustreaza modul lor de folosire, precum si unele alternative in care derularea fireasca a actiunii este inrerupta din diverse motive.

**2.Descrierea generala a produsului**

**2.1 Situatia curenta**

In zilele noastre viata se desfasoara intr-un mod alert. Fiecare persoana este grabita, agitata, mereu in criza de timp, incercand sa faca cat mai multe lucruri cat mai repede cu putinta. De asemenea, devine tot mai mare dorinta oamenilor de a putea comunica unii cu altii cat mai rapid, de a-si putea transmite gandurile, ideile, urarile, mesajele la orice moment de timp, indiferent de distanta.

Exista deja numeroase aplicatii de Instant Messaging (Yahoo!Messenger, Pidgin, Digsby etc.) si retele de socializare (Facebook, MySpace, Twitter, Netlog, LinkedIn, Cirip.ro etc.) care urmaresc sa indeplineasca aceasta nevoie de conectare si socializare a oamenilor si care au devenit oarecum indispensabile.

Aplicatia noastra vine sa completeze aceasta gama variata de optiuni, punandu-i pe utilizatori in fata a ceva nou, placut si usor de folosit.

**2.2 Scopul produsului**

TalkNet este o aplicatie software bazata pe modelul client-server, ce are ca scop facilitarea comunicatiei peste internet, in timp real, intre doi sau mai multi indivizi, indiferent de platforma pe care ruleaza. Vrem ca prin intermediul acestei aplicatii utilizatorii sa gaseasca un mod usor, placut, distractiv si complet de a comunica intre ei, intr-un mediu bine organizat si cu o interfata intuitiva, usor de folosit.

Produsul nostru incearca sa economiseasca pentru utilizatorii nostri poate cea mai importanta resursa: timpul.

**2.3 Grup tinta de utilizatori**

Aplicatia se adreseaza tuturor celor ce se gasesc zi de zi online, carora le face placere sa foloseasca chat-ul sau pur si simplu cauta un mijloc simplu, rapid si eficient de a se pune in contact cu prieteni, familie, colegi sau alti cunoscuti cu care nu pot stabili la un moment dat o intalnire fata in fata.

**2.4 Constrangeri**

Este absolut necesar ca sistemul utilizatorului sa fie conectat la Internet pentru ca aplicatia sa mearga. Fara conexiune la Internet, nu se poate accesa server-ul central care se ocupa de autentificarea utilizatorilor si medierea comunicatiei.

Nu exista in schimb niciun fel de constrangere in ceea ce priveste sistemul de operare instalat pe masina utilizatorului. Se doreste ca aplicatia sa fie independent de platforma, pentru a satisface nevoile unui numar cat mai mare de utilizatori.

**2.5 Cerinte de performanta**

Pentru a garanta siguranta sistemului si securitatea datelor utilizatorilor aplicatiei noastre, trebuiesc luate urmatoarele masuri in ceea ce priveste server-ul:

* se va crea si mentine o baza de date securizata cu toate datele utilizatorilor. Datele unui utilizator se introduce in baza de date la momentul crearii unui nou cont. Parola aferenta fiecarui cont nu se va stoca in baza de date in clar, ci criptata. Testarea autenticitatii identitatii utilizatorului se va face trecand parola furnizata de acesta la autentificare prin acelasi mecanism de criptare si comparand rezultatul cu ceea ce se afla deja inregistrat in baza de date. O parola introdusa gresit va fi semnalata printr-un mesaj de avertizare.

Pe partea de client, acesta trebuie:

* sa mentina o conexiune cat mai calitativa la internet
* sa se asigure ca indeplineste conditiile necesare unei sesiuni audio reusite (dispune de un microfon perfect functional si un set de boxe si acestea toate sunt conectate la calculator, vorbeste tare si clar in timpul convorbirii)

**2.6 Constrangeri de design si implementare**

Serverul:

* sistem de operare: Linux
* conexiune la internet

Clientul:

* se va implementa folosind limbajul de programare Java
* va fi independent de platforma pe care va rula
* va avea in permanenta conexiune la Internet
* va accesa server-ul pentru a se putea autentifica si a putea trimite mesaje si fisiere, pentru a initia conferinte si pentru a trimite si primi mesaje audio
* dimensiunea fisierelor va fi limitata
* dimensiunea mesajelor scrise va fi limitata la 1000 de caractere. Orice mesaj ce depaseste aceasta dimensiune va fi trunchiat.

**2.8 Constrangeri de hardware**

Atat serverul cat si clientul trebuie sa aiba conexiune la internet pentru ca aplicatia sa furnizeze.

**3. Cerinte functionale**

**3.1 Actori**

**3.1.1 Utilizatorul**

Utilizatorul, numit in continuare user poate executa urmatoarele actiuni:

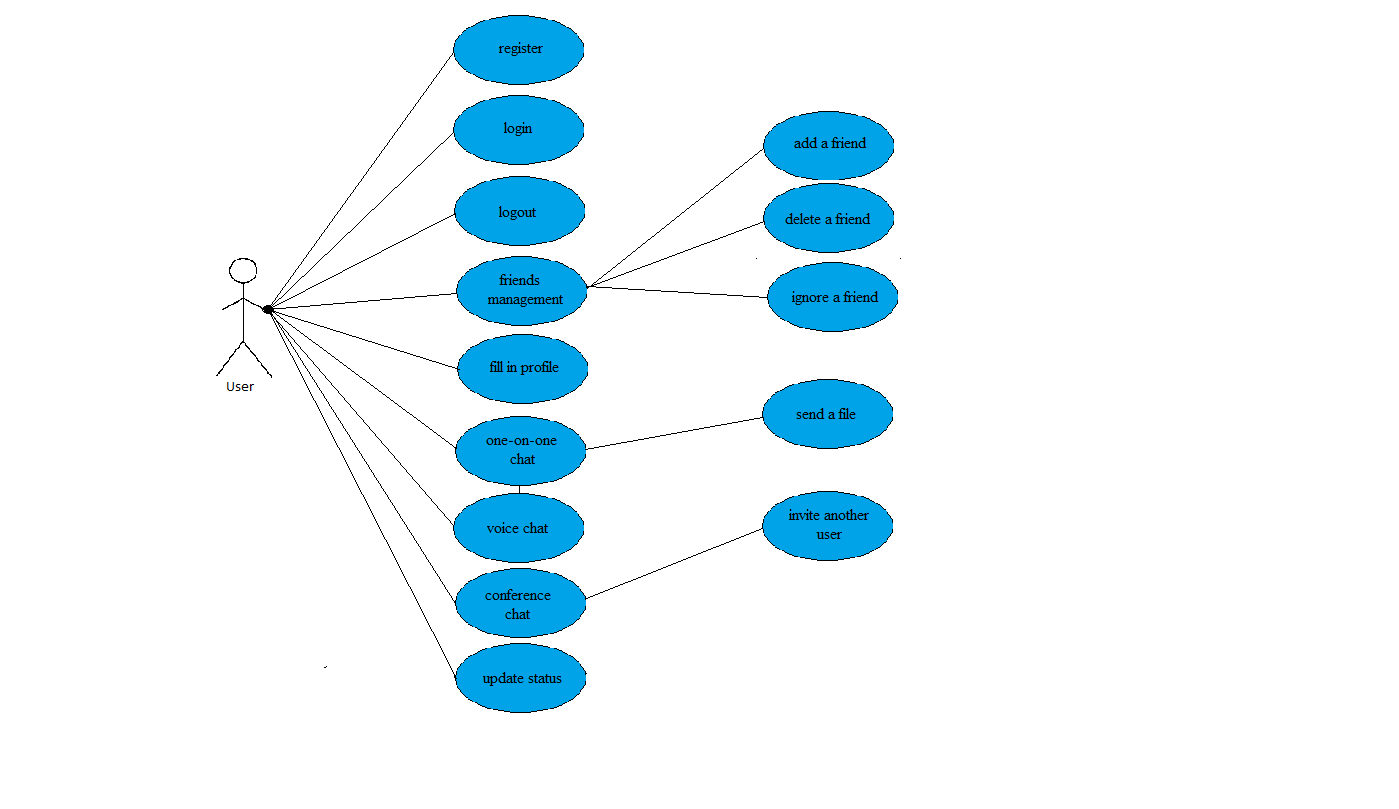
* creare cont (register)
* autentificare (login)
* inchidere sesiune (logout)
* adaugare prieten (add a friend)
* stergere prieten (delete a friend)
* ignorare prieten (ignore a friend)
* creare profil (fill in profile)
* emoticons
* initiere discutie cu un alt prieten (one-on-one chat)
* posibilitate initiere conferinte (conference chat)
* trimite invitatie unui prieten de a se alatura unei conferinte (invite another user)
* transmitere de fisiere (send a file)
* initiere sesiune audio (voice chat)
* schimbare status (update status)

**3.1.2 Administratorul**

Administratorul este cel care se ocupa de urmatoarele actiuni:

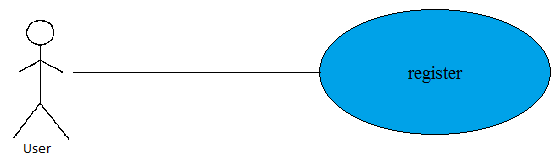
* adauga un user in system
* sterge un user din system
* ajuta user-ul sa-si recupereze parola
* se ocupa de mentenanta server-ului

**3.2 Ansamblul sistemului**



**3.3 Descrierea cazurilor de utilizare**

**3.3.1 Creare cont**

****

**3.3.1.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa aiba conexiune la internet.

**3.3.1.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. User-ul alege un username si o parola care sunt preluate de server pentru inregistrea acestuia.
2. Server-ul verifica unicitatea username-ului ales.
3. Se creaza in cadrul sitemului un cont apartinand utilizatorului.
4. Se trimite un mesaj de instiintare utilizatorului cu privire la crearea cu succes a contului.

Alternative:

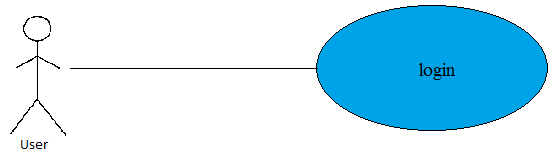
3.a. Username-ul ales nu este unic in sistem si astfel nu se creeaza contul dorit de utilizator.

3.a.1. Sistemul trimte un mesaj utilizatorului instiintandu-l ca actiunea de creare a contului a esuat.

**3.3.1.3 Efecte**

Utilizatorul se poate autentifica in sistem.

**3.3.2 Autentificare**

****

**3.3.2.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

Functia de autentificare poate fi folosita numai daca un utilizator si-a facut anterior un cont.

**3.3.2.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. Utilizatorul transmite un username si o parola valide pentru a se autentifica in sistem.
2. Sistemul recunoaste utilizatorul.
3. Aplicatia client primeste datele utilizatorului (lista de prieteni, grupuri etc.)

Alternative:

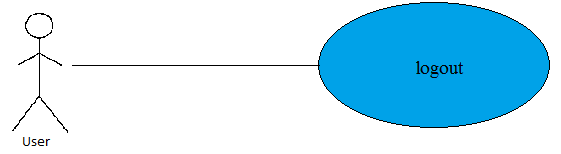
2.a. Sistemul nu recunoaste utilizatorul.

2.a.1 Sistemul afiseaza un mesaj de eroare si intrerupe operatia de autentificare.

**3.3.2.3 Efecte**

Aplicatia permite accesul catre toate operatiile si functiile disponibile din cadrul sistemului.

**3.3.3 Inchidere sesiune**



**3.3.3.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

Utilizatorul trebuie sa fie logat in sistem.

**3.3.3.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. User-ul initiaza operatia de logout.
2. Sistemul afiseaza o fereastra pop-up in care se cere confirmarea actiunii.
3. User-ul confirma cererea de deconectare de la sistem.
4. Operatia de deconectare este completa.

Alternative:

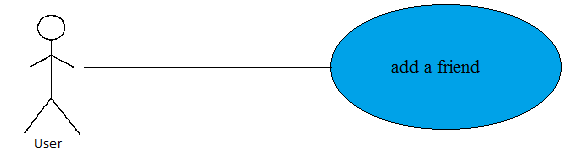
3.a. User-ul anuleaza cerearea de deconectare.

3.a.1 Sistemul anuleaza si el cererea si inchide fereastra pop-up anterior deschisa.

**3.3.3.3 Efecte**

Utilizatorul nu mai poate accesa sistemul si implicit functionalitatile acestuia.

**3.3.4 Adaugare prieten**

****

**3.3.4.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa fie autentificat in sistem.

**3.3.4.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. User-ul apasa butonul de adaugare prieten din meniu.
2. Apare o fereastra pop-up in care se cer datele persoanei ce se vrea adaugata la lista de prieteni.
3. User-ul completeaza cu username-ul prietenului sau si apasa butonul Finish.
4. Sistemul verifica daca username-ul introdus este unul valid.
5. Sistemul adauga prietenul in lista de prieteni a user-ului si trimite un mesaj de notificare.

Alternative:

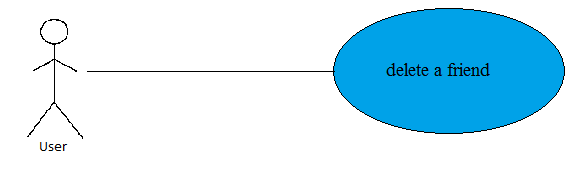
4.a Daca username-ul prietenului nu exista in sistem, user-ul primeste un mesaj de eroare.

**3.3.4.3 Efecte**

Utilizatorul poate initia oricand o discutie cu noul sau prieten, il poate invita la o conferinta de chat sau poate initia o sesiune de audio chat cu el si ii poate vizualiza profilul. Si mai mult, ii poate trimite fisiere sau poate primi el fisiere de la acesta sau invitatii la conferinte.

De asemenea, in orice moment poate decide sa-l stearga din lista sa de prieteni sau sa-l adauge la lista persoanelor ignorate.

**3.3.5 Stergere prieten**

****

**3.3.5.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa fie autentificat in sistem.

**3.3.5.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. User-ul selecteaza un prieten din lista sa de prieteni si apasa butonul de Delete.
2. Apare o fereastra de pop-up in care se cere confirmarea actiunii de stergere.
3. User-ul confirma stergerea prietenului sau din lista de prieteni.
4. Sistemul realizeaza stergerea prietenului din lista.

Alternative:

4.a. User-ul anuleaza cererea de a-si sterge prietenul

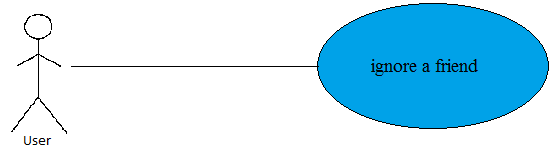
4.a.1 Fereastra pop-up se inchide automat.

**3.3.5.3 Efecte**

User-ul nu mai poate initia niciun tip de discutie sau conferinta cu prietenul sau si nu ii mai poate vizualiza profilul. De asemenea nu vor mai exista schimburi de fisiere intre cei doi.

Daca in momentul deconectarii user-ul se afla in mijlocul unei discutii sau a unei conferinte, participantii de la capatul celalalt sunt notificati de deconectarea sa in fereastra de discutii.

**3.3.6 Ignorare prieten**

****

**3.3.6.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa fie autentificat in sistem.

Prietenul pe care vrea s ail ignore trebuie sa existe in lista sa de prieteni.

**3.3.6.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. User-ul selecteaza prietenul pe care vrea sa-l adauge la lista de ignore si apasa butonul “Ignore”
2. Apare o fereastra pop-up care cere confirmarea actiunii de tercere a pretenului la lista de ignore.
3. User-ul confirma actiunea.
4. Prietenul este trecut in lista de ignore, afisandu-se un mesaj de succes.

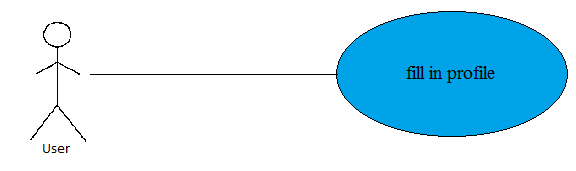
Alternative:

3.a. User-ul anuleaza actiunea.

**3.3.6.3 Efecte**

User-ul nu va mai primi mesaje, fisiere si invitatii la conferinte din partea acelui prieten. Prietenul nu va fi instiintat ca user-ul nu a primit aceste mesaje, fisiere si invitatii, lui ii vor aparea ca si trimise.

**3.3.7 Creare profil**

****

**3.3.7.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa fie autentificat in sistem.

**3.3.7.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. Din meniu user-ul alege optiunea “fill in profile”.
2. Apare o fereastra in care user-ul introduce diverse date despre el, urmand sa apese butonul de “Submit”
3. Datele sunt inregistrate in sistem si user-ul este anuntat de completarea cu success a profilului.

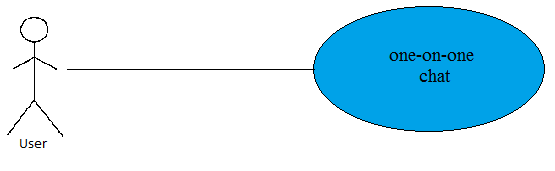
Alternative:

2.a In loc sa apese “Submit”, user-ul apasa “Cancel” anuland crearea profilului.

**3.3.7.3 Efecte**

Toti prietenii user-ului ii pot vizualiza, daca vor, profilul.

**3.3.8 Initiere discutie cu un alt prieten**

****

**3.3.8.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa fie autentificat in sistem.

**3.3.8.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. User-ul selecteaza un prieten aflat online prin dublu click si o fereastra de discutie se deschide
2. User-ul tasteaza un mesaj in zona de text si apasa “Send” pentru trimiterea lui.
3. Prietenul primeste mesajul si raspunde la randul sau cu un altul.

Alternative:

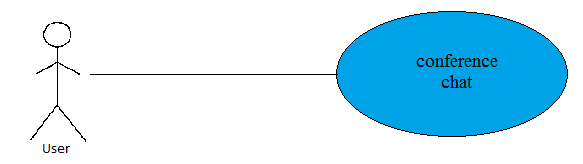
1.a User-ul poate selecta si un prieten care e offline caruia sa-i trimita un mesaj.

1.a.1 Prietenul va vedea mesajul cand se va autentifica in sistem.

**3.3.8 Efecte**

Cei doi pot face schimb de mesaje in timp real si isi pot trimite unul altuia emoticons pentru a reda sentimente si stari de spirit si a face textul mai usor de interpretat.

**3.3.9 Initiere conferinta**



**3.3.9.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa fie autentificat in sistem.

**3.3.9.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. User-ul alege din meniu optiunea “Start conference”.
2. Apare o fereastra din care user-ul poate sa aleaga persoanele din lista de prieteni care sa faca parte din conferinta.
3. User-ul apasa butonul “Start” din cadrul ferestrei si se deschide o fereastra de discutii in care poate scrie oricare din cei selectati, daca au acceptat sa participe.

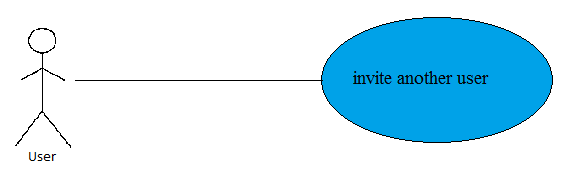
Alternative:

3.a In loc de “Start” user-ul apasa “Cancel” anuland actiunea de a porni o conferinta.

**3.3.9.3 Efecte**

Toti cei participant la discutie pot trimite mesaje care vor fi vazute de ceilalti participant. Este o metoda utila cand vine vorba de lucrat in echipa la un proiect atunci cand membrii echipei nu pot participa la o intrunire fata in fata.

**3.3.10 Trimitere invitatie la conferinta unui prieten**

****

**3.3.10.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa fie autentificat in sistem.

O conferinta trebuie sa fie deja pornita.

**3.3.10.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. Din fereastra de discutii a conferintei, user-ul apasa butonul “Invite friend”.
2. Apare o fereastra in care user-ul poate selecta carui prieten o sa-I trimita o invitatie la conferinta curenta.
3. User-ul apasa “Send” si o cerere ii este trimisa prietenului, cerere care ii pare sub forma unei ferestre de confirmare.
4. Prietenul apasa “Join” in fereastra de confirmare si se alatura conferintei.

Alternative:

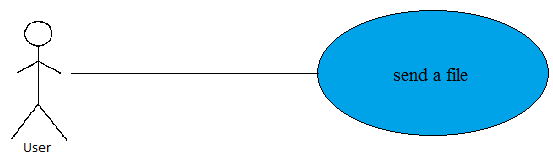
3.a User-ul apasa “Cancel” anuland actiunea de a trimite o invitatie la conferinta

4.a User-ul apasa “Refuse” alegand sa nu se alature conferintei.

**3.3.10.3 Efecte**

Prietenul ce a acceptat invitatia de a participa la conferinta poate trimite mesaje celorlalti participant si poate vedea ce se discuta.

**3.3.11 Transmitere de fisiere**



**3.3.11.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa fie autentificat in sistem.

O fereastra de discutie cu un prieten trebuie sa fie pornita.

**3.3.11.2 Descriere narativa**

Scenariul principal:

1. Din fereastra de discutii user-ul apasa butonul “Send file”
2. Se deschide o fereastra ce ii permite user-ului sa aleaga dintre fisiere stocate in calculatorul sau.
3. User-ul apasa “Send” si actiunea de trimitere a fisierului este lansata.
4. La capatul celalalt, prietenului ii apare o fereastra de interogare in care i se cere sa accepte sau sa refuse fisierul.
5. Prietenul apasa “Accept” si transmiterea efectiva incepe.

Alternative:

3.a User-ul apasa “Cancel” anuland actiunea de trimitere a fisierului.

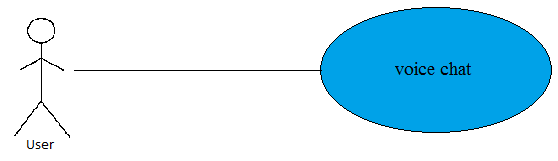
5.a Prietenul apasa “Decline” si transerul nu are loc, user-ul primind un mesaj de notificare privind decizia prietenului sau.

5.b Transmiterea fisierului este intrerupta din motive ce nu tin de cei doi useri (se intrerupe conexiunea la internet, apare o problema in transfer). Ambii useri primesc mesaje de infomare.

**3.3.11.3 Efecte**

Prietenul va avea la el in sistem fisierul care s-a transferat.

**3.3.12 Initiere sesiune audio**

****

**3.3.12.1 Conditii preliminare**

Apliactie trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuei sa fie autentificat in sistem.

Cei doi useri care participa la discutie au microfon si boxe conectate la calculator.

**3.3.12.2 Descriere narativa**

Scenariu principal:

1. User-ul alege din lista de prieteni pe acela cu care vrea sa initieze o discutie audio.
2. User-ul apasa butonul “Call” din meniu.
3. La capatul celalalt prietenului ii apare o fereastra de interogare in acre poate selecta sa accepte sau nu discutia audio.
4. Prietenul apasa “Accept” si cei doi incep discutia.
5. Cand se doreste terminarea acesteia seapasa in meniu butonul “End call” care pana la pornirea discutiei fusese deconectat si discutia se incheie.

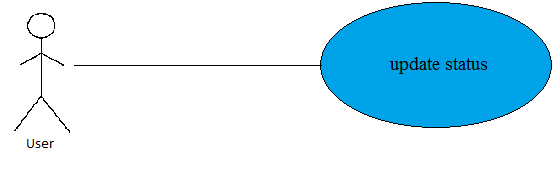
Alternative:

4.a Prietenul apasa “Decline” si discutia nu are loc, initiatorul ei fiind informat de decizia prietenului sau.

**3.3.12.3 Efecte**

Cei doi comunica prin intermediul microfonului si al boxelor ca si cum ar avea o discutie telefonica.

**3.3.13 Schimbare status**

****

**3.3.13.1 Conditii preliminare**

Aplicatia trebuie sa fie in stare de executie.

User-ul trebuie sa fie autentificat in sistem.

**3.3.13.2 Descriere narativa**

Scenariul principal:

1. User-ul alege sa-si schimbe statusul ce reflecta daca este sau nu disponibil.
2. User-ul poate alege sa isi puna ca status o fraza ce-l reprezinta.

**3.3.13.3 Efecte**

Toti prietenii sai ii vor putea vedea status-ul, acesta aparand imediat langa username. Prin acesta user-ul descrie ceea ce face, cum se simte, unde este.