Poštovani Dr Mr Rašo,

Svaki korisnik će prilikom ulaska u chat uneti svoje podatke, odnosno ChatIme, Ime, Prezime. Server će pamtiti IP adresu sa koje se klijent ulogovao u listu klijenata. Komunikacija će se odvijati Peer-to-peer, odnosno samo će klijenti komunicirati međusobno, nezavisno od servera. Svako od njih će primiti listu dostupnih klijenata od servera, pa će moći da odluče kom drugom klijentu žele da pošalju poruku.

1. Korisnik prilikom pokretanja aplikacije uspostavlja konekciju sa serverom.
2. Na serverskoj strani se pamti lista online korisnika, koju će videti i klijent, ali na toj listi se vide svi dostupni korisnici osim njega samog (jer ne može da razmenjuje audio poruke sam sa sobom).
3. Ako je korisnik izabrao svoje ChatIme koje već postoji u listi, dodaćemo bilo koji broj na njegovo ime da bismo napravili razliku u odnosu na postojećeg unetog korisnika u listi.
4. Korisnik na korisničkom interfejsu vidi listu online prijatelja i može da odluči da li želi da pozove nekoga od njih.
5. Kada korisnik izabere kome želi da pošalje poruku, on vidi 2 dugmeta na ekranu, jedno za početak snimanja poruke, a drugo za kraj snimanja. Kada se završi snimanje tog audio zapisa, klikom na novo dugme *pošalji* ta audio poruka stiže do drugog korisnika (primaoca).
6. Korisnik će na GUI videti i istoriju chat-a, kao text area (priloženo u slici br.1)
7. U svakom momentu bilo koji od korisnika može odlučiti o prekidanju veze.
8. Kada se jednom korisniku prekine veza, automatski će se i drugom korisniku prekinuti veza.
9. Nakon prekidanja veze opet će se otvoriti prozor chat-a, a korisnik će ponovo imati priliku da ostvari komunikaciju sa nekim ili da izađe iz chat-a u potpunosti.
10. Kada klijent završi sa komunikacijom šalje se poruka serveru da izbriše tog klijenta iz liste dostupnih klijenata.

P.S. Komunikaciju ne moraš čuvati nigde osim u memoriji, odnosno neka poruke postoje sve dok su uključeni prozorčići korisnika, a kada se završi komunikacija nestaju i poruke.

Duletov predlog:

SERVER metode:

1. Primanje klijenta:

* provera da li je ime zauzeto (ako nije ubacuje klijenta u listu klijenata, ako jeste doda mu neki broj na ime i ubaci ga u listu)
* slanje liste klijenata svim klijentima
* provera da li je klijent primio listu, ako nije pošalji ponovo (ovo je predlog zbog UDP protokola, ako se dođe do toga da se izgubio neki paket. Ti ne moraš sa UDP to je samo njegov predlog bio za nas)

1. Brisanje (izbacivanje) klijenta:

* Prijem poruke od klijenta da je kraj komunikacije
* Izbacivanje klijenta iz liste
* Slanje nove liste svim klijentima
* Provera da li je primio listu

P.S. Slanje liste može da bude metoda sama po sebi da se ne bi ponavljala.

KLIJENT metode:

1. Logovanje:

* slanje korisničkih podataka(ime prezime bla bla) serveru
* prijem liste korisnika
* prikaz liste
* slanje potvrde o prijemu liste

1. Snimanje poruke (snimiti zvuk i serijalizovati ga)
2. Slanje poruke

* potvrda o poslatoj poruci
* prikaz poruke na ekranu klijenta koji šalje poruku

1. Prijem poruke
   1. prikaz poruke na ekranu klijenta koji je primio poruku

