



# **Instytut Informatyki i Automatyki**

## **Kierunek Informatyka**

### **Projekt zespołowy**

***Temat: „Publiczny czat, aplikacja przeglądarkowa i okienkowa”***

**Prowadzący:** Dr inż Janusz Rafałko

Wykonujący projekt:    Patryk Chiliński  
                                  Adrian Mocianko  
                                  Mateusz Pierzchała  
                                  Julian Skowroński  
                                  Łukasz Zalewski

Studia niestacjonarne I stopnia

Kierunek: **Informatyka**

Semestr: VI, grupa I

## 1.Opis projektu

Aplikacja ma za zadanie realizację funkcjonalności pozwalającej na tekstowe komunikowanie się między użytkownikami poprzez aplikację internetową oraz klienta na urządzenia PC. Bazować będzie na otwartym, publicznym czacie niewymagającym rejestracji, jedynie podania nazwy użytkownika. Aplikacja zawierać będzie możliwość przesyłania wiadomości tekstowych o różnych kolorach, rodzajach czcionki, "emotikon", grafik o nie dużej rozdzielczości.

## 2. Wymagania funkcjonalne

Tworzona aplikacja powinna dać użytkownikowi możliwość dołączenia do publicznego czatu, wysyłania i odbierania wiadomości.

Logowanie do aplikacji

-wybranie nazwy użytkownika

Wysyłanie wiadomości

- użytkownik może wysyłać wiadomości prywatne i publiczne do innych użytkowników

Odbieranie wiadomości

- użytkownik może odbierać wiadomości od innych użytkowników

Formatowanie wiadomości

-użytkownik może zmieniać styl pisanych wiadomości

## 3.Wymagania niefunkcjonalne

Obszar wymagań	Nr wymagania	Opis
Użyteczność	1	Aplikacja okienkowa i przeglądarkowa powinna być dostępna w języku polskim
Niezawodność	2	Program nie może kończyć się w sposób nieprzewidziany
	3	Metadane użytkowników muszą być dokładnie zabezpieczone przed nieuprawnionym dostępem przez osoby trzecie
Wydajność	4	Czas potrzebny na wysłanie wiadomości nie dłuższy niż 30 sekund
	5	Komunikator powinien mieć możliwość obsługi 20(?) użytkowników jednocześnie.
Utrzymanie	6	Komunikator będzie utrzymywany przez

		projektantów.
	7	Komentarze w kodzie w języku polskim

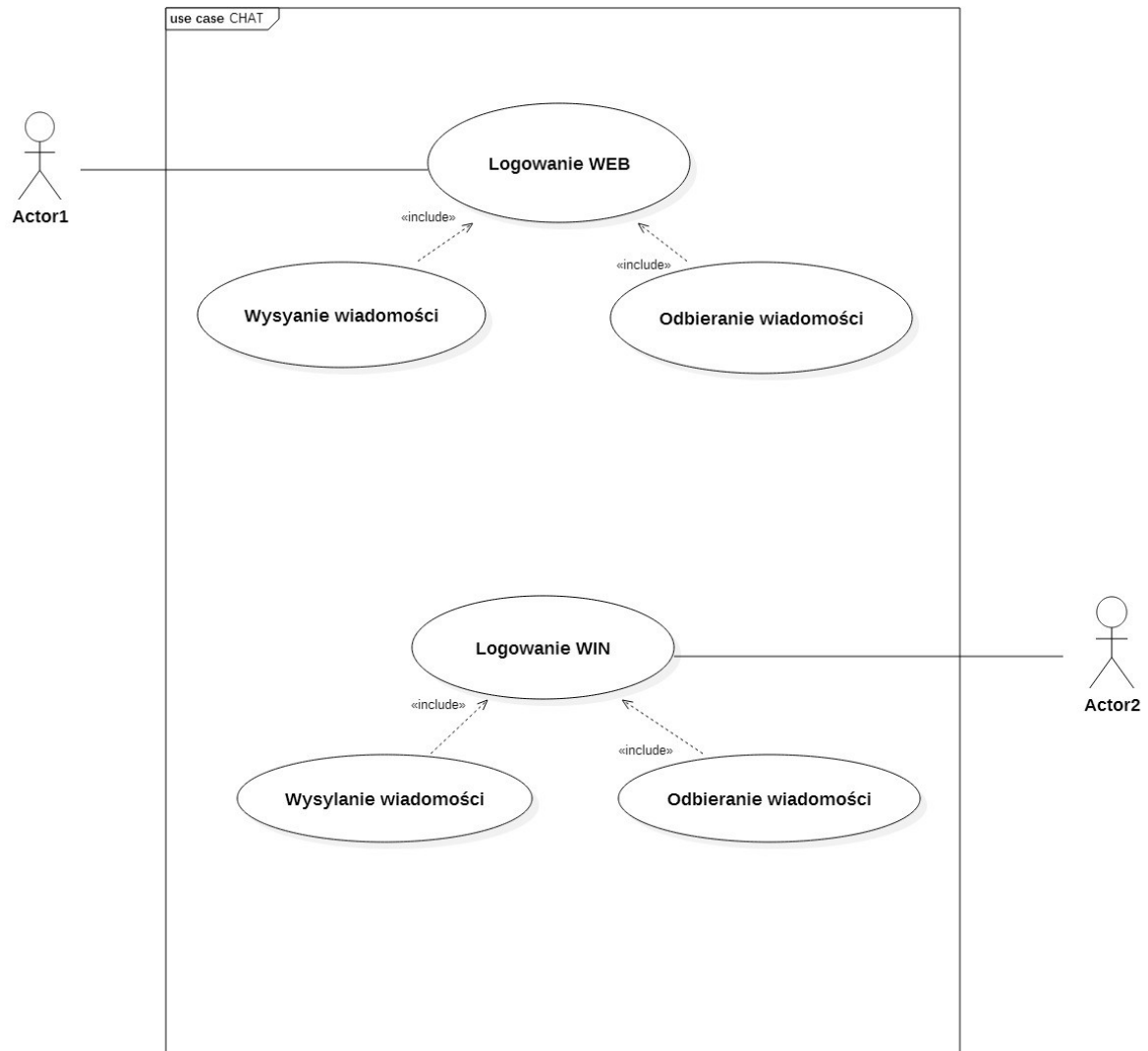
Tablica: Lista wymagań niefunkcjonalnych aplikacji

#### 4.Przypaki użycia

Przypadek użycia	Scenariusz główny
1.Zaloguj	- uruchomienie aplikacji -podanie nazwy użytkownika
	Scenariusz alternatywny
	- błąd podczas logowanie, nazwa użytkownika jest już zarezerwowana
2.Połącz	Scenariusz główny
	- wybranie opcji połącz - po nawiązaniu połączenia użytkownik ma możliwość wysyłania wiadomości
	Scenariusz alternatywny
3.Rozłącz	- brak połączenia z internetem
	Scenariusz główny
	- wybranie opcji rozłącz - po rozłączeniu aplikacja blujeje elementy interfejsu dostępne jedynie po zalogowaniu
4.Wyślij wiadomość	Scenariusz główny
	- wysłanie wiadomości do innego użytkownika
	Scenariusz alternatywny
5.Odbierz wiadomość	-system wykrywa błąd poczas wysyłania wiadomości i wyświetla komunikat
	Scenariusz główny
	- otrzymanie wiadomości od innego użytkownika
	Scenariusz alternatywny
	-system wykrywa błąd poczas odbierania wiadomości i wyświetla komunikat

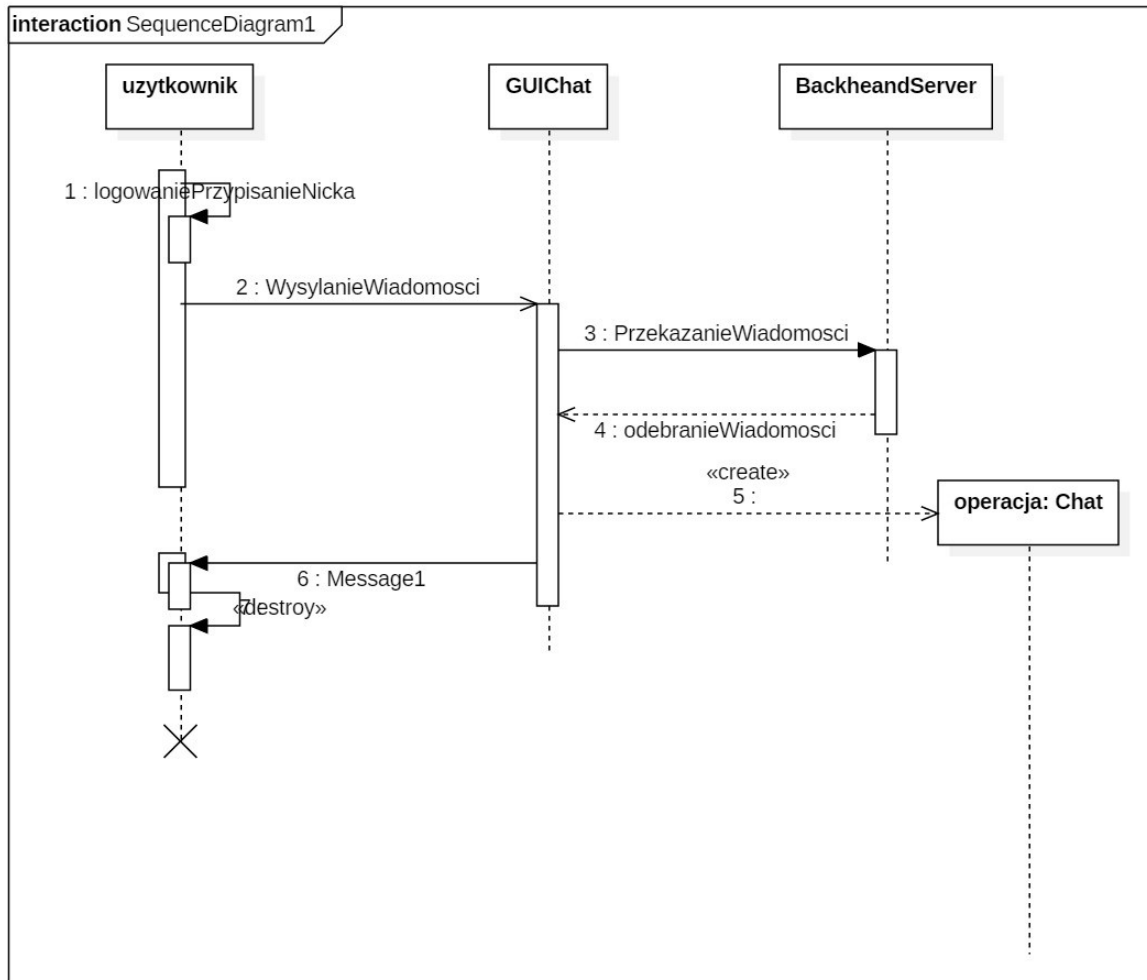
Tabela: Przypadki użycia czatu

#### 4.1 Diagram przypadków użycia



Rys1:Diagram przypadków użycia

## 5. Diagram sekwencji



Rys2: Diagram sekwencji

## 6.Technologia

Aplikacja okienkowa – będzie napisana w języku c# wykorzystując środowisko IDE Microsoft Visual Studio

Aplikacja internetowa – będzie stworzona z wykorzystaniem języka HTML5, CSS oraz JavaScript

Serwer- Node Js, Socket.io ,

## 7. Podział pracy

Opracowanie HTML, CSS, JavaScript - Patryk Chiliński, Adrian Mocianko

Przesyłanie Wiadomości (GET, POST MESSAGES), implementacja ruchu sieciowego – Julian Skowroński, Mateusz Pierzchała

Obsługa serwera- Julian Skowroński

Interfejs graficzny aplikacji okienkowej- Łukasz Zalewski

Formatowanie Tekstu , emotikony – Patryk Chiliński, Adrian Mocianko , Łukasz Zalewski

Sporządzenie dokumentacji – Patryk Chiliński,

Diagramy UML- Adrian Mocianko, Mateusz Pierzchała