

SPŠE Ječná

IT

Praha 2, Ječná 30

chat_java

Tadeáš Máca

IT

2024

Obsah

1	Cíl práce.....	3
2	Software	3
3	Popis programu.....	3
3.1	Informace.....	3
4	Manuál	3
5	Závěr.....	4

1 Cíl práce

Cíl práce byl naprogramovat aplikaci pro komunikace mezi uživateli. V práci mělo být grafické rozhraní pro jednoduché používání programu, a mělo by také být jednoduché použít kód jako knihovnu.

2 Software

Program má dvě části, server a klient. Pro to, aby klienti mohli komunikovat mezi sebou musí se připojit k serveru.

Pro spuštění programu je zapotřebí Java 17 nebo vyšší. Program využívá knihovny, SQLite a JUnit. Tyto knihovny jsou součástí jar souborů, takže není třeba je instalovat. Pokud, ale na něco potřeba spustit zdrojový kód programu je nutné třeba je nainstalovat pomocí nástroje Maven. V souboru pom.xml jsou blíže určené informace o knihovnách.

Program při spuštění vytvoří složky a soubory potřebné pro jeho správné fungování. Proto je doporučeno program spustit v nějaké složce a ne například na ploše.

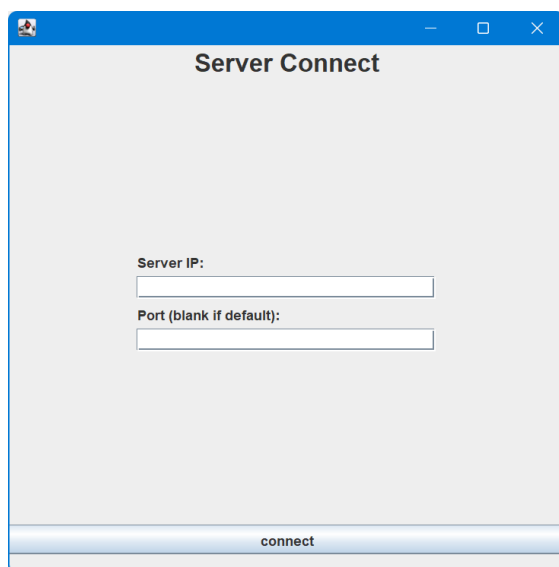
3 Popis programu

3.1 Informace

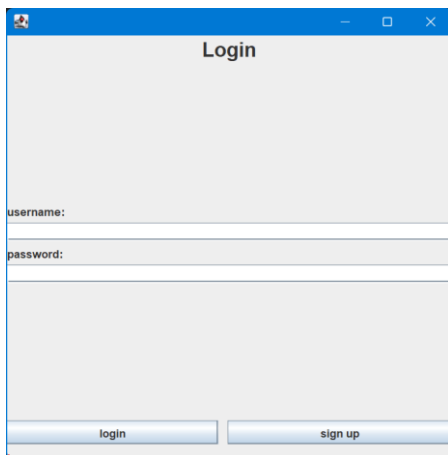
Program funguje tak, že se připojí k serveru a zasílá instrukce, které server je poté zpracovává. Pomocí těchto instrukcí je možné uživatele přihlásit, odhlásit, zaslat zprávu, a další. Uživatel může také získat instrukce od serveru, jako je například zpráva od jiného uživatele.

4 Manuál

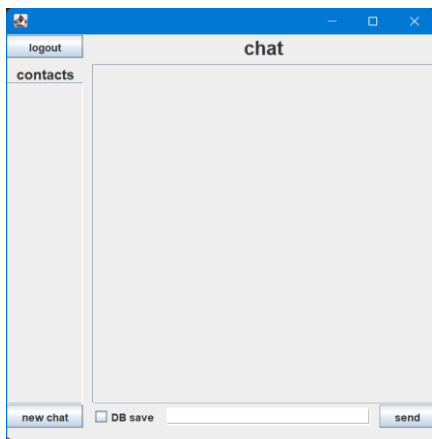
Při spuštění souboru client.jar se zobrazí grafické rozhraní programu. Jako první je potřeba zadat IP adresu a popřípadě port serveru (PC kde byl spuštěn soubor server.jar).



Dále je možné přihlásit uživatele. Pokud uživatel ještě není zaregistrovaný, tlačítko “sign up” uživatele přesune do formuláře pro registraci.



Po přihlášení/registraci je uživatel přesunut do aplikace.



Pro zaslání zprávy novému člověku je nejdříve třeba ho přidat pomocí tlačítka “new chat”.

Dále se zpráva dá poslat vybráním uživatele na levé straně a zapsáním zprávy v pravém dolním rohu, poté pomocí tlačítka “send” se zpráva pošle.

Normálně pokud je druhý uživatel offline nedá se mu zpráva poslat. Proto je v aplikaci tlačítko “DB save”, které zprávu uloží na server. Když se uživatel opět přihlásí zpráva se mu pošle.

5 Závěr

V práci se mi povedlo naprogramovat server i klient aplikace, jednoduché grafické rozhraní pro klient aplikace a také je jednoduché použít program i jako knihovnu. Určitě je mnoho věcí, které by se daly optimalizovat, a program v této fázi pořád obsahuje mnoho chyb.