

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

▲ Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo **INFORMATICA**

Esercizio 08 : integrazione web socket con http server

In questo esercizio si riutilizza il documento allegato *images.json* già utilizzato nell'esercizio 3 fileupload e contenente un elenco di utenti ciascuno con la sua immagine. Ad esempio

```
{"username": "pippo", "img": "img6.jpg", "occupato": false },
```

L'applicazione è di tipo single page e contiene quattro sezioni indipendenti fra loro che verranno visualizzate alternativamente.

.home	Home page contenente a centro video una semplice immagine
.utenti	consente di scegliere l'utente
.stanze	consente di scegliere la stanza
.chat	sezione dedicata alla chat

Inizialmente è visualizzata soltanto la sezione di home.



pulsante "Utente"

Visualizza la sezione **.utenti** in cui si può scegliere il proprio utente tra quelli registrati nel DB. La sezione deve essere caricata dinamicamente richiedendo le informazioni al server. Per gli utenti che non dispongono di una immagine viene visualizzata l'immagine di default.

In corrispondenza del click su un utente, il nome scelto viene visualizzato nella barra in alto

Scegli un Utente

☐ pippo



☐ pluto



☐ minnie



☐ sonny



☐ sally



☐ elly



ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

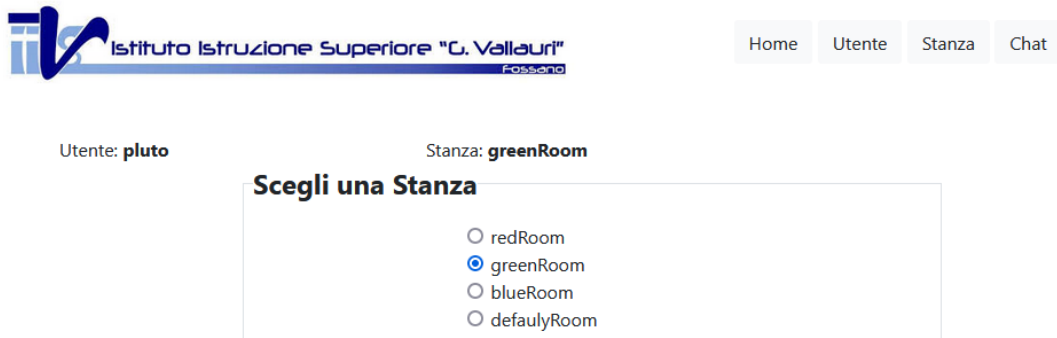
▲ Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo **INFORMATICA**

pulsante “Stanza”

Visualizza la sezione **.stanze** in cui si può scegliere la stanza in cui entrare, fra quelle impostate staticamente all'interno del file html.

In corrispondenza del click su una stanza, il nome scelto viene visualizzato nella barra in alto



pulsante “Chat”

Visualizza la sezione **.chat** Se entrambe le scelte (Utente e Stanza) sono state effettuate, il pulsante Connetti sarà abilitato, altrimenti sarà disabilitato.

Nel momento in cui viene stabilita una connessione TCP tra client e server:

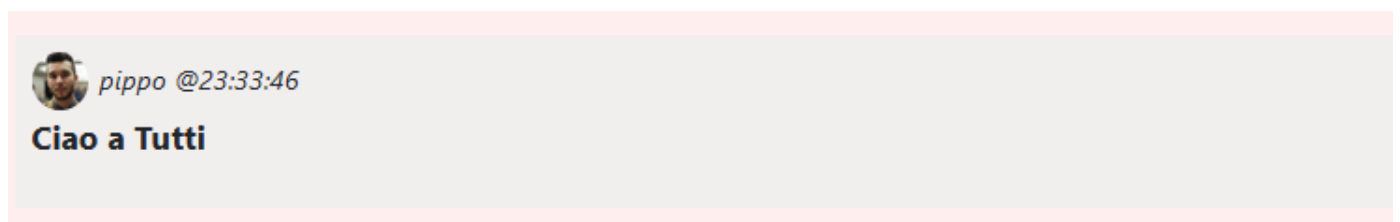
- il **client** invia al server lo username e la stanza scelte dall'utente e disabilita tutti e 4 pulsanti di navigazione
- il **server** salva all'interno di un apposito vettore tutte le informazioni relative all'utente connesso (leggendole da DB) più stanza e clientSocket e va ad impostare lo stato di “occupato” per quell'utente, per fare in modo che quel profilo non possa essere scelto da altri utenti.

Gli utenti connessi possono chattare fra loro.

Per ogni nuovo messaggio il **client** al server invia {messaggio, username}.

Il **server**, ricevuto il messaggio, lo inoltra a tutti gli utenti della stanza aggiungendo anche il path dell'immagine dell'utente che ha inviato il messaggio. Per gli utenti che non hanno immagine restituisce default.jpg

Il **client**, in fase di visualizzazione del messaggio, a fianco del nome dell'utente mittente, visualizzerà anche l'immagine di quell'utente.



In corrispondenza della **disconnessione** di un utente il **server**:

- elimina l'utente dal vettore degli utenti connessi,
- rilascia lo stato di occupato per quell'utente in modo che altri utenti possano riutilizzare quel profilo.
- riabilita i 4 pulsanti di navigazione