

Komunikator internetowy



Projekt Zespołowy 2

Prowadzący Janusz Rafałko

Spis treści

Zespół	3
Cel projektu	3
Wykorzystane technologie	3
Wymagania systemowe:	3
Wymagania funkcjonalne	4
Wymagania niefunkcjonalne	4
Podstawowe przypadki użycia	5

Zespół

Mateusz Okulanis – Team leader, database engineer, docs writer

Dawid Rutkowski – server programmer, client desktop app

Paweł Wojewoda – UI designer

Bartosz Szyjko – Android app programmer

Rupiński Jakub – GitHub, tdd programmer

Cel projektu

Stworzenie systemu komunikacji tekstowej na zasadzie klient<->serwer<->klient. Dostęp do systemu ma być z poziomu komputera klasy PC oraz smartfona.

Wykorzystane technologie

- Języki programowania: C# (.NET Framework 4.5), Java
- SQL: T-SQL, MySQL
- GUI: WPF, Material Design
- IDE: Visual Studio, Android Studio
- CVS: Git
- Docs: MS Word, UMLet

Wymagania systemowe:

Komunikator internetowy powinien umożliwiać komunikację pomiędzy dwoma użytkownikami systemu. Pod warunkiem, że mają dostęp do Internetu. Wiadomości są wysyłane poprzez serwer pośredni. Do skorzystania z systemu komunikacji na komputerze klasy PC potrzebny jest system Windows z zainstalowanym .NET Framework w wersji 4.5. Do skorzystania z systemu na smartfonie potrzebny jest system android w wersji co najmniej 4.0.2 KitKat. System umożliwia również archiwizowanie wiadomości po stronie serwera.

Wymagania funkcjonalne

System umożliwia wymianę wiadomości tekstowych pomiędzy dwoma użytkownikami systemu. System umożliwia zarządzanie listą kontaktów za pomocą operacji dodaj znajomego bądź usuń znajomego. System umożliwia również dodanie profilu użytkownika np. informacje o płci, opis, informacje o miejscu zamieszkania bądź wieku użytkownika.

Przewidzieliśmy obsługę następujących przypadków użycia.

- Konfiguruj połączenie
- Połącz
- Rozłącz
- Zmień status
- Edytuj status
- Dodaj znajomego
- Usuń znajomego

Wymagania niefunkcjonalne

- Komputer z systemem operacyjnym z rodziny Windows

Podstawowe przypadki użycia (TODO)

