

Instant Messenger

Stephan Spangenberg

Målet med denne opgave er at udvikle en *Instant Messaging Application*, oftest blot omtalt som en *Instant Messenger* (IM).

En Instant Messenger er en applikation, der gør det muligt at udveksle beskeder med andre over et netværk. Applikationen indeholder en oversigt over andre tilsluttede brugere, ud fra hvilken det er muligt at vælge en eller flere man ønsker at sende en besked til. Denne besked vil på modtagersiden blive vist i samme øjeblik den modtages.

Opgaven vil overordnet set indeholde to dele; en klient-del, gennem hvilken brugeren har mulighed for at kommunikere med andre brugere via en grafisk brugergrænseflade, samt en server-del, der skal fungere som bindeled mellem de enkelte klienter.

Krav til opgaven

Applikationen skal implementeres som en klient/server løsning.

Server-delen skal kunne håndtere flere klienter samtidig (via tråde).

Hver klient skal gemme en historik lokalt (i en fil), indeholdende modtagede beskeder fra andre klienter fra tidligere sessioner.

Klient-delen skal benytte sig af en grafisk brugergrænseflade (Swing), hvor det er muligt:

1. At se andre tilsluttede (online) klienter.
2. At indtaste/afsende beskeder til en valgt klient.
3. At modtage beskeder fra andre klienter (pop-up).
4. At se tidligere modtagende beskeder fra andre klienter (historik).

Alt i alt vil der i opgaven blive benyttet flg. begreber/teknologier: Swing, netværksprogrammering, fil I/O, samt trådprogrammering. Derudover vil der selvfølgelig også blive gjort brug af generelle objekt-orienterede designmønstre og strategier ved udviklingen.