

Emne / titel

Instant Messaging applikation.

Opgavebeskrivelse

Instant messaging gør det muligt for to eller flere klienter/brugere at kommunikere med hinanden gennem beskeder, email eller chat. Klienterne tilsluttes en fælles server når klient programmet startes. Selve applikationen består af en grafisk brugergrænseflade, som viser hvem der er logget ind, deres status(online/away/offline osv.). Derudover har applikationen forskellige menupunkter, såsom ”indstillinger” ”hjælp til programmet” mfl. Når applikationen startes præsenteres brugeren for en login menu, hvor brugeren indtaster sit login ID samt password, for at logge ind på serveren. Det er muligt at vælge ”autologin” næste gang brugeren logger ind så der automatisk logges ind i på serveren. Hvis serveren godtager brugerens id og password vises listen over samtlige brugere der er logget ind. De forskellige profiler bliver gemt på harddisken så uanset om brugerne er online eller ej, vises den på listen. Når forbindelsen til serveren bliver etableret skal applikationen opdatere listen.

Krav til vores program:

- En bruger skal kunne logge ind på en server vha. bruger ID og password.
- Brugere skal kunne kommunikere med hinanden vha. beskeder eller gruppechat (peer to peer)
- Det skal være muligt at tilføje og slette andre brugere i sin egen liste.
- En bruger kan indtaste personlige oplysninger som er tilgængelige for andre.
- En bruger skal kunne skifte status(”online”, ”away”, ”not available” mfl.)
- Det skal være muligt at redigere sin profil.
- Programmet skal være platformsuafhængigt.
- Brugeren skal kunne logge ind på et ”hjælpe center”(kræver en internetforbindelsen er aktiv).

Der vil muligvis blive tilføjet flere punkter som projektet skrider frem.

Redskaber:

- Grafisk brugergrænseflade
- I/O
- Netværk programmering
- Database med liste over brugere
- Programmet bliver udviklet i Java