

Auxiliar 6

Patrones de diseño

Aux: Carla Vairetti



Se desea implementar un chat para el envío de mensajes, mails y adjuntos.

El usuario inicia el programa que le provee conectividad instantánea y se encuentra que para poder utilizarlo debe ingresar un nombre de usuario y una contraseña; en ese respectivo instante se empieza a tomar forma la idea de inicio de sesión. En este caso el inicio de sesión propiamente dicho lo que hace es autenticar al usuario para que empiece a enviar mensajes instantáneos a sus contactos.

El sistema debe permitir que solo se abra una sesión de un usuario y si en el caso de que ya exista una sesión abierta será necesario cerrar la anterior para permitir que esta pueda iniciarse.

Un usuario de JMessenger en medio de una conversación desea ir en búsqueda de una taza de café. A simple vista esto no es gran cosa pero al ser más meticulosos encontramos aquí los cambios de estados de un usuario. El usuario del caso anterior por los restantes 5 minutos estará ausente, por lo cual su estado de en línea ya no es válido.

También es necesario que cuando el usuario cambie de estado sus contactos sean “notificados”.

Si bien mucha gente habla sola la idea de JMessenger es el de realizar una conexión entre dos personas, si el usuario A quiere hablar con el usuario B, el usuario A debe tener en su lista de contactos a el usuario B. Como se ve aparece un concepto nuevo en la comunicación que es la lista de contactos, esta lista tiene como motivación incluir a las personas con la cual el usuario desea hablar, transferir archivos, etc.

Además el mensajero permitirá enviar mensajes a varios contactos de su lista...

Recordemos que cualquier mensajero debe tener la posibilidad de enviar tanto textos como archivos, y que los archivos a la vez pueden ser archivos de texto....

Para poder comunicarse al aplicación cliente con el servidor, se utiliza alguna estructura de “paquetes” los cuales permiten que una vez que se reciba del lado contrario, desempaquetarlo y saber que es lo que se espera. Un ejemplo de esto es cuando el usuario decide loguearse, para ello envía un mensaje, el servidor lo recibe y se da cuenta que se ha solicitado un ingreso a una cuenta y una vez validado los datos aprueba o desaprueba el pedido.

Objetivo: Modelizar el Jmessenger... encontrando y utilizando los patrones de diseño correspondientes.