



FAKULTETA ZA MATEMATIKO, NARAVOSLOVJE
IN INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKA

PROJEKTNI SEMINAR

P2P chat aplikacija

UPORABNIŠKA DOKUMENTACIJA

Avtorji:
Andrej Erjavec
Mojca Kompara

Mentor:
doc. dr. Aleksandar Tošić

18. avgust 2024

1 Uvod

Aplikacija omogoča uporabniku komunikacijo z drugim uporabnikom aplikacije prek direktne povezave P2P. Povezava P2P v našem primeru deluje le, ko sta uporabnika znotraj istega omrežja; v nasprotnem primeru komunikacija poteka preko strežnika, ki hkrati tudi omogoča vzpostavitev komunikacije. Aplikacija deluje le na napravah z nameščenim operacijskim sistemom Android.

2 Postavitev projekta

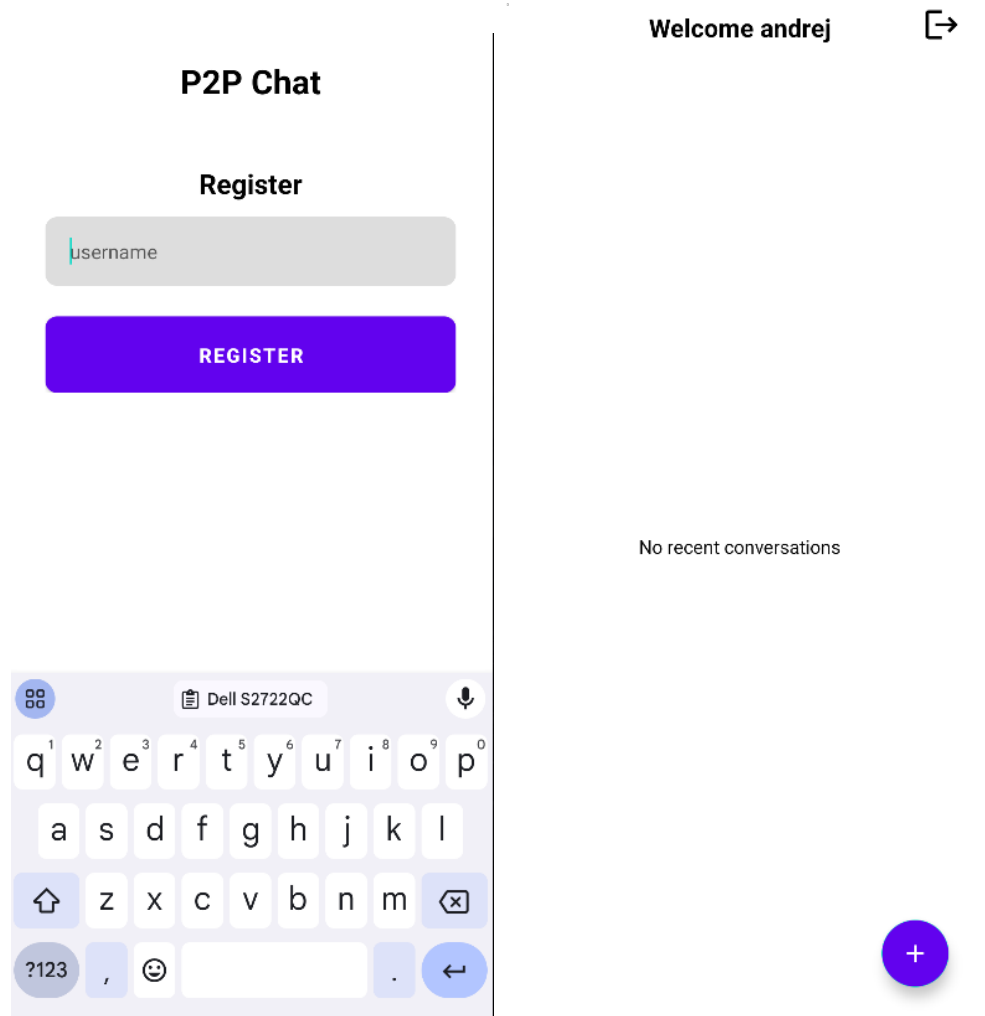
Za prvo uporabo aplikacije uporabnik potrebuje program Android Studio, ki je odprtokodna programska oprema za razvijanje Android aplikacij. Uporabnik nato prenese celoten projekt, ki je na voljo na sledeči povezavi: <https://github.com/MuciferTheCat/P2P-app.git>.

3 Zagon aplikacije

Uporabnik zažene aplikacijo Android Studio, klikne na tri pikice levo zgoraj in odpre prenešeni projekt. Nato počaka, da se izvede "gradle build". Po izgradnji si uporabnik izbere napravo, na kateri želi aplikacijo preizkusiti oziroma si jo namestiti. Z gumbom (slika in referenca) zažene aplikacijo in počaka, da se namesti na izbrano napravo. Uporabnik lahko izbira med virtualno napravo, ki jo ponuja Android Studio, lahko pa priklopi svojo napravo z naloženim operacijskim sistemom Android.

3.1 Registracija

Pri prvem zagonu se uporabniku odpre okno, kjer se mora najprej registrirati. Aplikacija za registracijo zahteva le uporabniško ime, ki si ga uporabnik sam izbere. Po registraciji se uporabniku pokaže začetni zaslon.

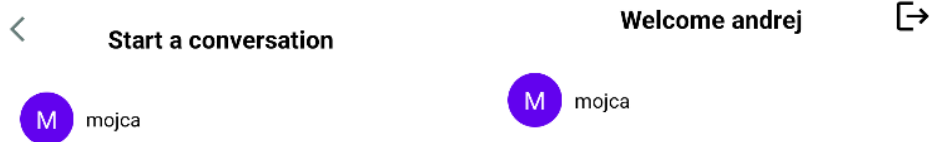


(a) Zaslón za registracijo uporabnika

(b) Prazen začetni zaslón (klepet še ni ustvarjen)

3.2 Začetni zaslón in dodajanje uporabnikov

Če je bil uporabnik že registriran, se mu na začetnem zaslonu pokažejo pogovori, ki jih je že imel z drugimi uporabniki. V primeru, da pogovorov še nima oziroma želi začeti pogovor z nekim drugim uporabnikom, izbere gumb "+". Na zaslonu se mu bodo prikazali vsi uporabniki, ki so se kadarkoli registrirali v aplikaciji. Po izbiri uporabnika se vrne na začetni zaslón, kjer se mu med klepeti prikaže ravno kar dodani uporabnik. S klikom na uporabnika se mu odpre njun klepet.



(a) Zaslón za ustvarjanje novega klepeta

(b) Klepet je sedaj prikazan na začetnem zaslonu

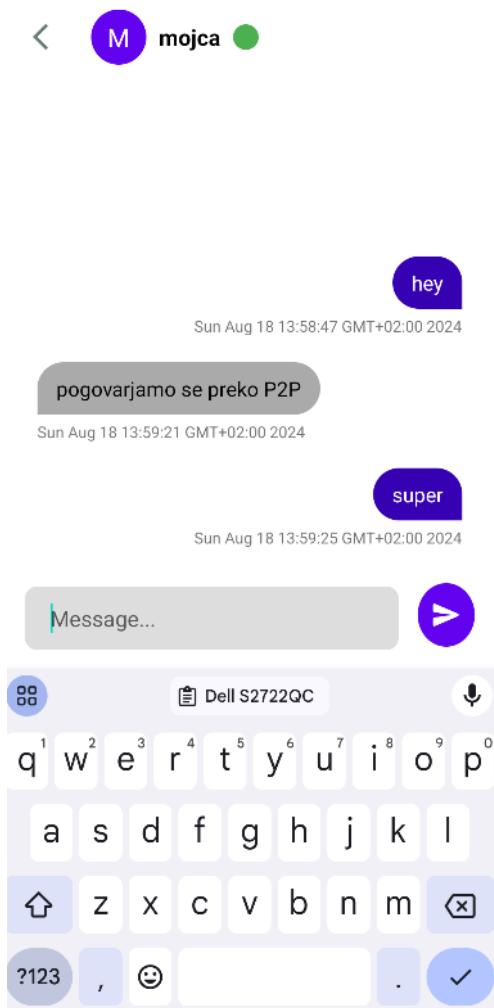
3.3 Pošiljanje sporočil

V klepetu si lahko uporabnika pošiljata sporočila na dva načina. Če sta uporabnika na istem omrežju, bo komunikacija potekala "P2P", torej neposredno od pošiljatelja do prejemnika. V primeru, da sta uporabnika na različnih omrežjih, pa bo komunikacija potekala preko strežnika. V obeh primerih se bo uporabniku izpisalo obvestilo o tem, kako je komunikacija za trenutno poslano sporočilo potekala.

Uporabnik v za to namenjeno okno vnese sporočilo, ki ga želi poslati. Sporočilo pošlje z označenim gumbom.

3.4 Dodatne funkcije

Aplikacija ponuja tudi možnost, da lahko uporabnik vidi, kdo od drugih uporabnikov je trenutno aktiven (torej kdo trenutno uporablja aplikacijo).



Slika 3: Zaslou za klepet