

MSG

AkosSoft

Juhász Ákos

Erkel Ferenc Gimnázium, Gyula, Bodoky u. 10.

1. Bevezetés

A programom címe: MSG. A cím is arra utal, hogy a programom fő témája a kommunikáció, ugyanis az angol "message" kifejezésből ered(1.ábra). A szoftver egy általam felépített szerverből, illetve egy kliens felületről áll. Az alapja a következő: a felhasználók belépés után felcsatlakoznak a szerverre és kommunikációt folytatnak.

2. Program felépítése, problémák feldolgozása

A programom első állomása egy saját készítésű weboldal (2. ábra), ahol a felhasználókat regisztráció, illetve belépés után számos funkció várja. Többek között felhasználónév, illetve jelszó megváltoztatása, valamint üzenhetnek az adminnak az oldalon keresztül és fel is iratkozhatnak a legújabb hírekre és frissítésekre. A regisztráció is nagyon fontos szerepe az oldalnak, mert a felhasználók később ezek alapján lesznek azonosítva. Azonban az oldal fő célja a készített szoftver elérhetővé tétele, ugyanis a felhasználók itt tudják letölteni azt.

A program annyiban különbözik más chat programoktól, hogy kettő verziója van. Az egyik verzió a tömegkommunikációról szól. Ez a típus is a letölthető a weboldalon. Itt is érvényes az, hogy a honlapon megadott adatok használatával kell bejelentkezni a programban (3. ábra). A program ezen változata saját szervert működtet. Kapcsolódás után a szerver státusza folyamatos jelleggel listázza ki a bejelentkezett felhasználókat. Azt értem tömegkommunikáció alatt, hogy a felhasználók felcsatlakozás után a kliens felületen, egymással tudnak beszélgetni, de mindenki mindenkivel. Például, ha én belépek és egy másik barátom, illetve egy harmadik barátom is, akkor nem tudjuk megválogatni, hogy ki kivel akar beszélgetni, hanem csak egymással tudunk közösen, nyíltan. Tulajdonképpen ez egy chat szoba. Ez a típus könnyen felhasználható egy családban vagy egy baráti körben.

A program másik verziója szintén elérhető a weboldalon, illetve szintén saját szervert használ. Működési elve annyiban egyezik meg az előző verzióval, hogy letöltés után a honlapon megadott adatokkal kell bejelentkezni. Belépés után több funkciót használhatnak a felhasználók. A

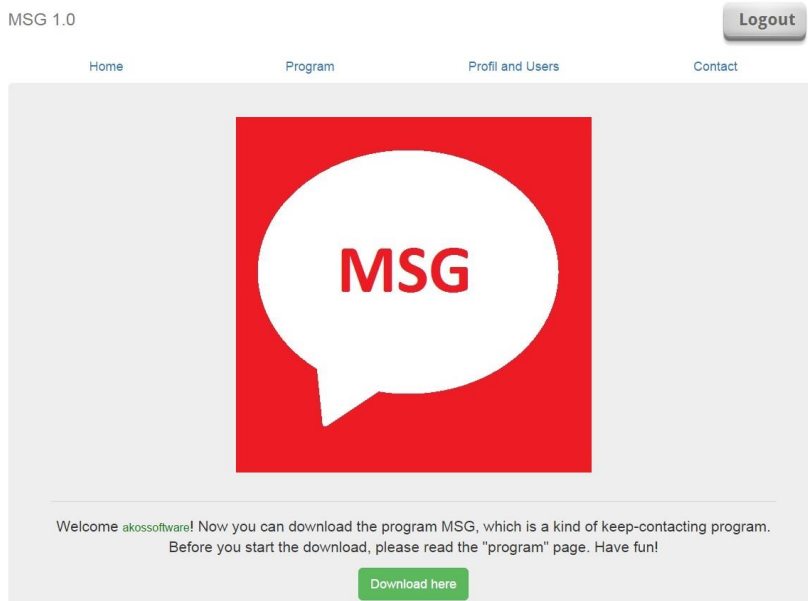
programban partnerkérelmet küldhetnek az adott felhasználó neve segítségével. A weboldalon egy lista található, ahol az összes felhasználó megtalálható és betű alapján is lehet keresni köztük. A partnerkérelem elküldése után bármikor számíthatnak szerver által küldött üzenetre, ami értesít, hogy az adott felhasználó elfogadta-e a felkérést(4. ábra). Ha elfogadta, akkor az ő neve beépül a partnerlistába. Viszont a partnerlistában csak azok a felhasználók jelennek meg, amelyek online állapotban vannak, azaz be vannak jelentkezve. Innentől kezdve beszélgetést lehet kezdeményezni az online tagokkal, illetve törölni is lehet őket. Valamint jelteni is (reportolni) a szervernek adott ok szerint, amit majd az admin lekezel(5. ábra).

A szerver úgy van felépítve, hogy az adatok rendszeresen frissítésre, illetve mentésre kerülnek. A weboldal MySQL adatbázist használ, a program pedig Java nyelven készült PHP API-k segítségével.

2.1. Ábrák



1. ábra. A program logója.



2. ábra. A weboldal kezdőlapja.



3. ábra. A programba való bejelentkezés.



4. ábra. Partnerkérelemről való értesítés.



5. ábra. Főmenü.