

tesi di laurea

# Sviluppo di applicazioni in ambiente di instant messaging

Anno Accademico 2006/2007

**relatore**

Ch.mo prof. Porfirio Tramontana

**candidato**

Gianluca Rapagiolo

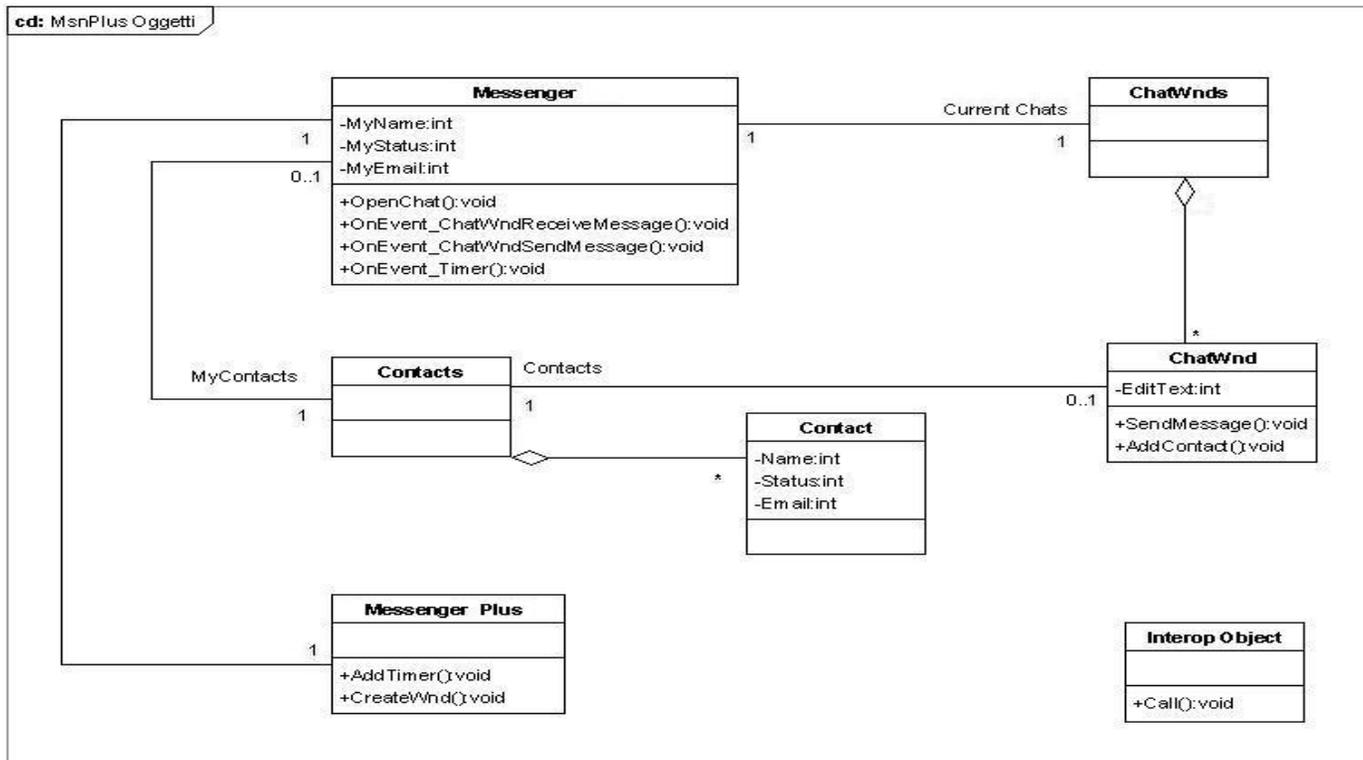
Matr. 534/1095

## Contesto ed Obiettivi

- ✓ **Studio del paradigma dello scambio di messaggi del protocollo MSN Messenger**
- ✓ **Studio del modello a oggetti del Messenger Plus**
- ✓ **Realizzazione di applicazione in tale ambiente**

# Il modello a oggetti del Messenger Plus

Punto di partenza per lo sviluppo dell'applicazione realizzata



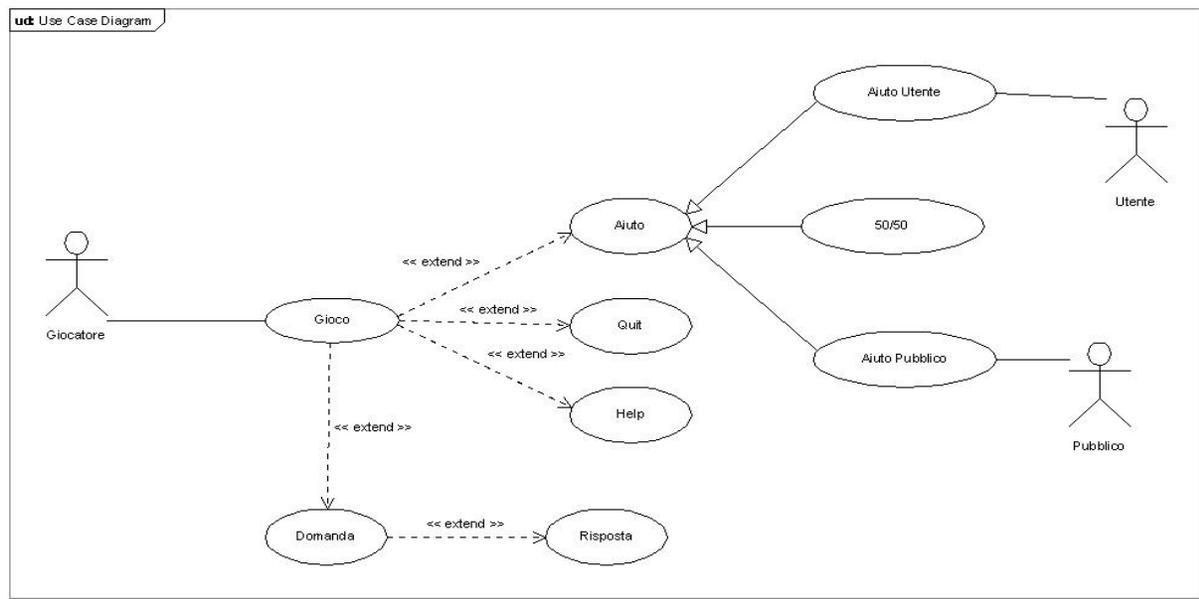
## Le primitive del Messenger Plus

- **Lo scambio di messaggi del protocollo è fatto tramite server (Switch Board Server)**
- **Send e receive sono di tipo asincrono**
- **Gestione dei messaggi in caso di utenti non collegati**

# Applicazione sviluppata

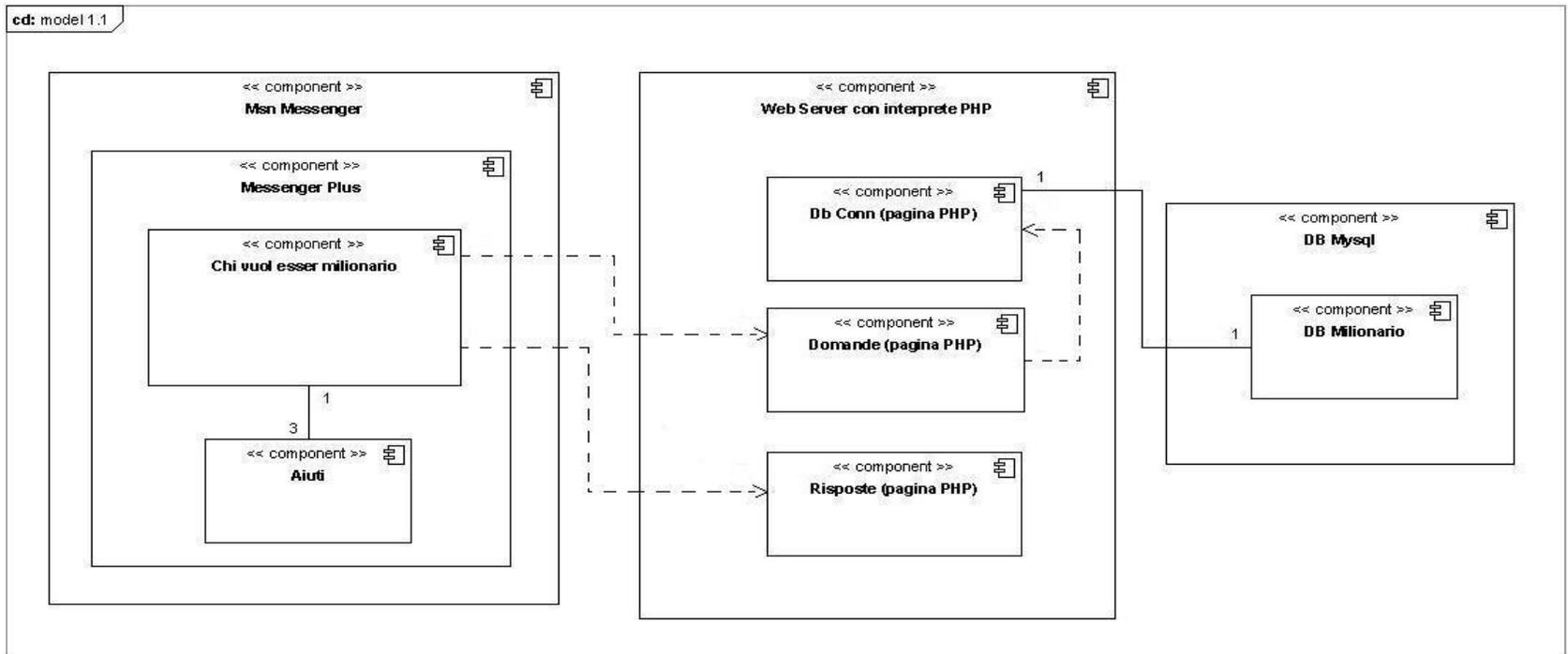
- L'applicazione sviluppata richiede che siano realizzate interazioni client - server (partita in solitario) riguardante una nuova partita e client – client ( 1 a 1 e 1 a N ) riguardanti la sezione di aiuti. Richiede inoltre l'inserimento di un help dei comandi.

## Possibili casi d'uso proposti nell'applicazione



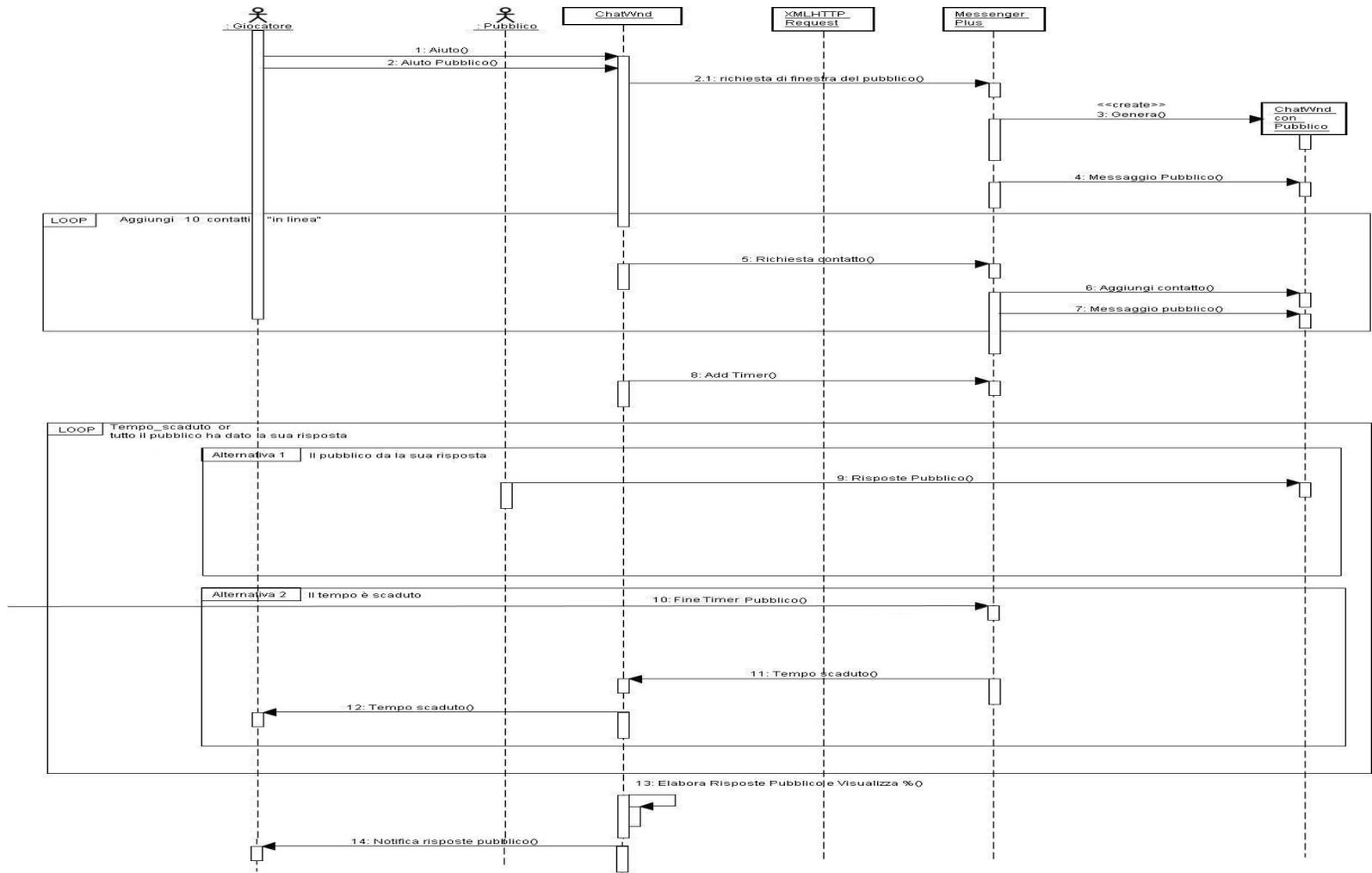
## Architettura del sistema

**E' stato scelto di realizzare un sistema distribuito che sia incentrato sul protocollo in analisi e che abbia la parte persistente dei dati allocata su server interrogati tramite chiamate AJAX**



# Possibile scenario del gioco

## ➤ Aiuto del pubblico



# Testing e Manuale d'uso

➤ Analizziamo l'analogo caso di test. L'utente ha richiamato la funzione Aiuto del Pubblico ( parola chiave ' 3 ' )

➤ Immagine relativa al caso di test provato

■ Classi di equivalenza :

✓ Valide

CE1 : messaggio = 3

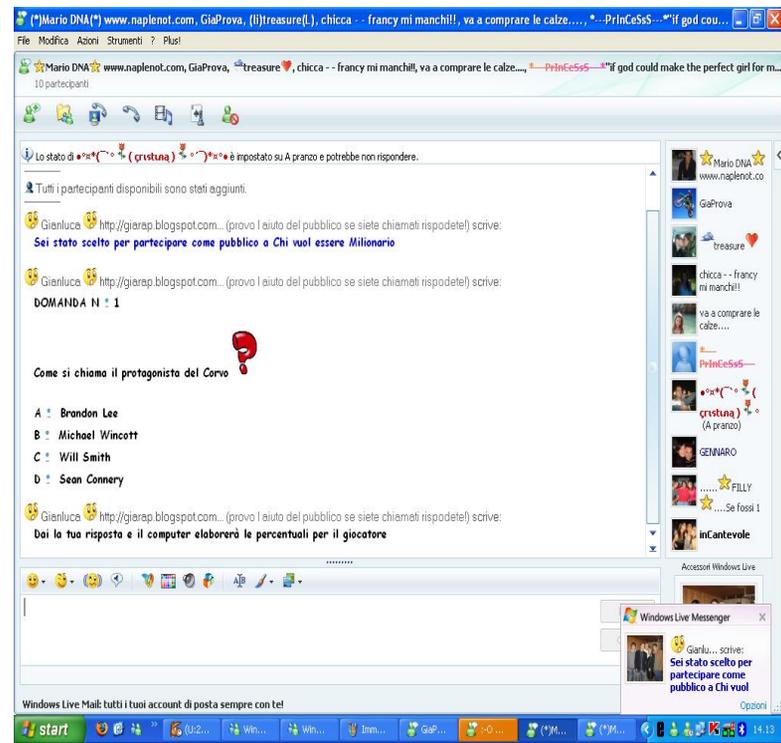
✓ Non valide

CE2 : messaggio = lettera da a a z  
qualsiasi simbolo

CE3 : messaggio = numero diverso da 3

CE4 : messaggio = qualsiasi stringa  
alfanumerica

Test Case	TC1	TC2	TC3	TC4
Messaggio	3	z	123	gioco
Classi coperte	CE1	CE2	CE3	CE4



## Conclusioni

- **Nello studio del modello di scambio di messaggi di MSN Messenger è stata riscontrata qualche difficoltà nella comprensione delle architetture e sono state verificate con lo sviluppo dell'applicazione le interazioni tra client e tra client e server**
- **E' stato scelto l'inserimento di fonti esterne al Messenger per il mantenimento di dati in modo da non appesantire il client e preservare la segretezza dei dati**
- **E' stata riscontrata la carenza di strutture come watch e break point nell'ambiente di sviluppo dell'applicazione. Il protocollo studiato mette a disposizione un debug.**