



 Proyecto Cupi2	<b>ISIS-1205 Algorítmica y Programación Requerimientos Funcionales</b>
Ejercicio:	
Autor:	
Fecha:	

## Listado de Requerimientos del Cliente

<b>Nombre</b>	<b>R1 - Conectarse al servidor</b>
<b>Resumen</b>	El cliente se conecta al servidor y recibe la información con el estado actual de sus amigos.
<b>Entradas</b>	
Nombre de usuario	
<b>Resultados</b>	
El cliente se conectó al servidor	

<b>Nombre</b>	<b>R2 - Agregar un amigo</b>
<b>Resumen</b>	El cliente agrega otro usuario a su lista de amigos y recibe una notificación con su estado actual.
<b>Entradas</b>	
Nombre del amigo	
<b>Resultados</b>	
Se agregó un nuevo amigo a la lista de amigos y se conoce su estado actual.	

<b>Nombre</b>	<b>R3 - Iniciar una conversación</b>
<b>Resumen</b>	El cliente envía al servidor un mensaje para iniciar una conversación con un amigo.
<b>Entradas</b>	
Nombre del amigo	
<b>Resultados</b>	
Se inicia una conversación con un amigo	

<b>Nombre</b>	<b>R4 - Enviar mensaje</b>
<b>Resumen</b>	El cliente envía un mensaje al otro cliente que participa en la conversación
<b>Entradas</b>	

Mensaje

### Resultados

Se envió un mensaje al otro cliente

## Listado de Requerimientos del Servidor

<b>Nombre</b>	<b>R1 - Recibir conexiones</b>
<b>Resumen</b>	El servidor de la aplicación debe ser capaz de recibir las conexiones de los clientes. Cuando un usuario se conecta el servidor debe enviarle la información del estado de sus amigos.
<b>Entradas</b>	
Ninguna	
<b>Resultados</b>	
Se estableció la conexión con el cliente y se le envió la información de los usuarios que conoce.	

<b>Nombre</b>	<b>R2 - Agregar un amigo</b>
<b>Resumen</b>	Un cliente le indica al servidor que quiere agregar un amigo. El servidor actualiza la información de la base de datos y le notifica el estado del amigo.
<b>Entradas</b>	
Nombre del amigo	
<b>Resultados</b>	
Se agregó el amigo y se notificó sobre su estado.	

<b>Nombre</b>	<b>R3 - Iniciar una conversación</b>
<b>Resumen</b>	Un cliente le indica al servidor que quiere iniciar una conversación con un amigo. El servidor le reenvía la información al otro cliente.
<b>Entradas</b>	
El nombre del amigo.	
<b>Resultados</b>	
Se re-envió al amigo la invitación para la conversación.	