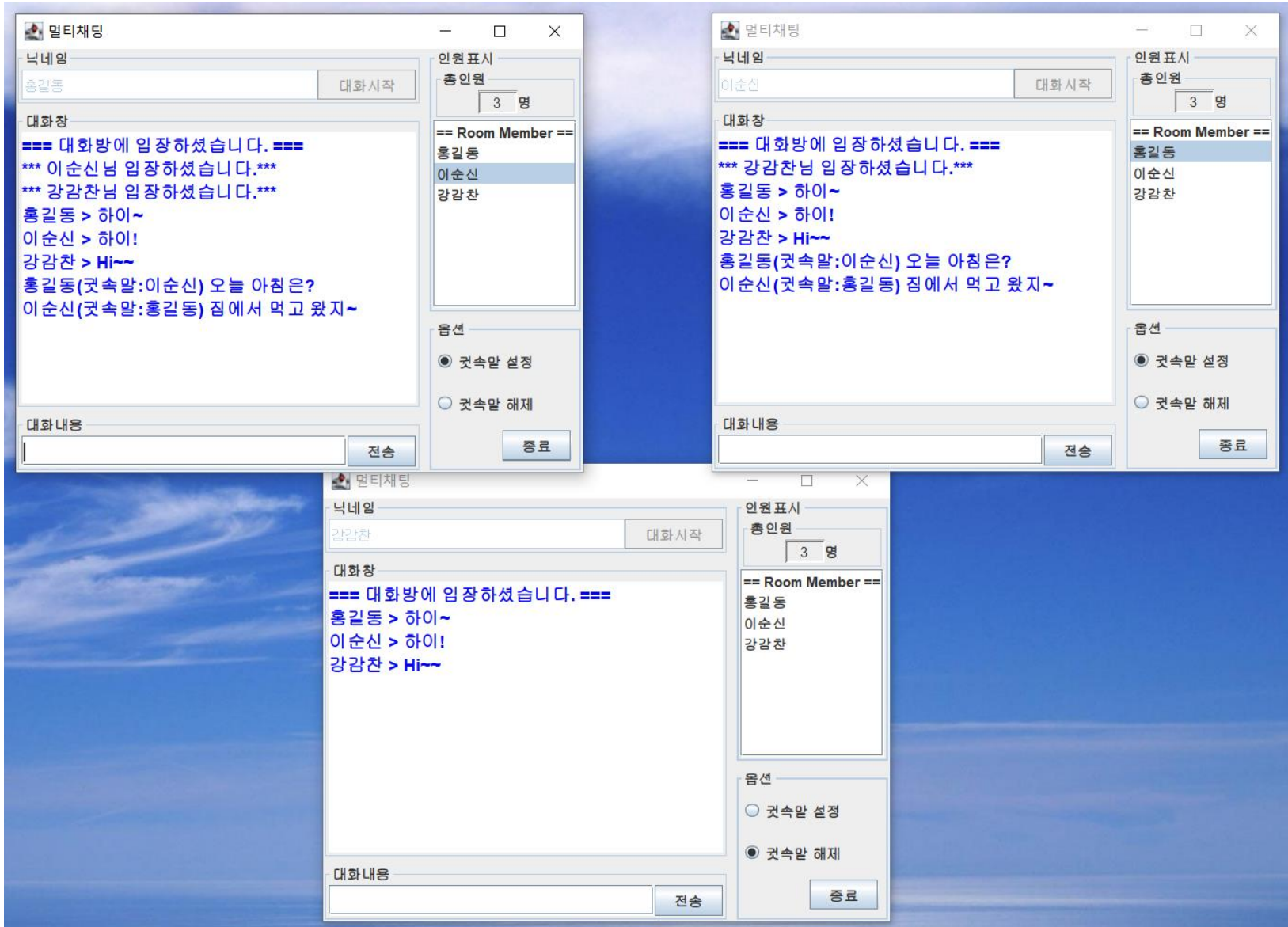


# 자바 멀티 채팅 실습프로젝트



# 자바 실습프로젝트 개요

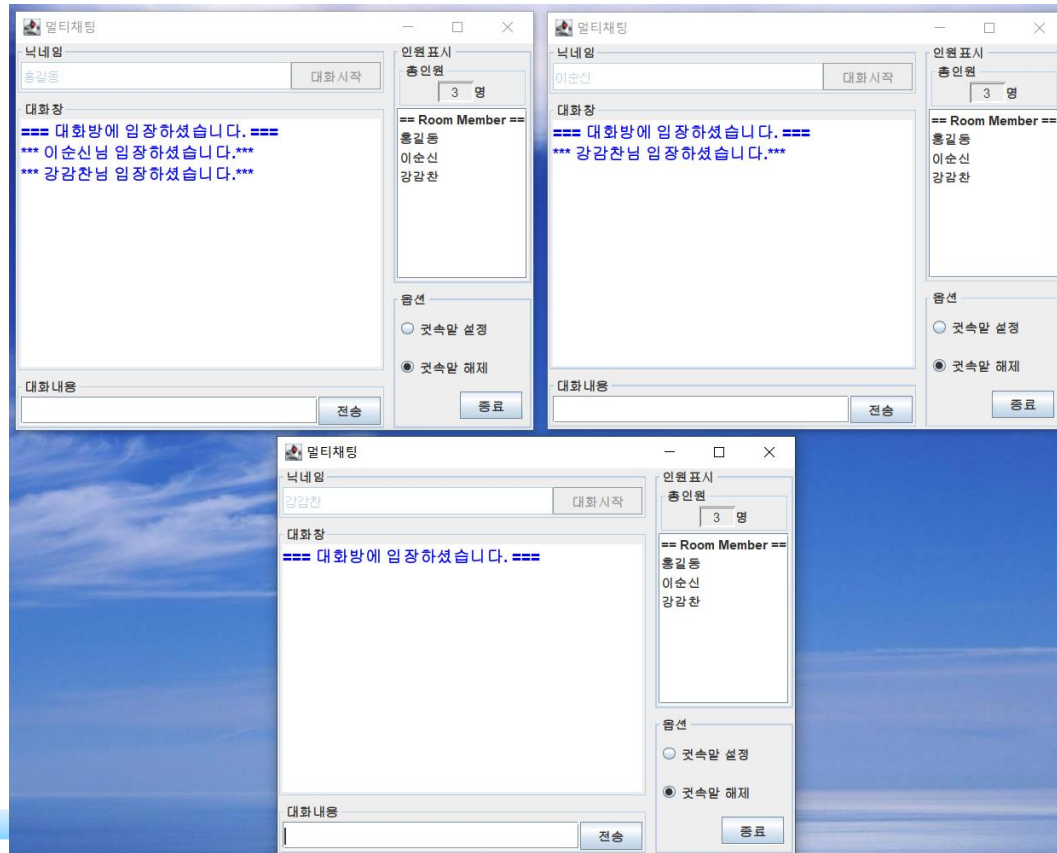
- ◆ **목표:** 자바 강의 시간에 배운 내용을 전체적으로 실습함으로써 자바 프로그래밍에 대한 지식과 기술을 자신의 것으로 숙달시키고 자바 응용프로그램, 웹 프로그램, 그리고 안드로이드 앱 프로그램 개발의 기초를 다지는 개인 프로젝트 시간이 되도록 한다.
- ◆ **결과물:** 강의 시간에 제공된 자바 GUI(AWT와 Swing)를 활용하여 개인적으로 멀티 채팅 프로그램을 구현하도록 한다.
- ◆ **기간:** 2022. 2. 3(목) – 2022. 2. 9(수) 오전 강의시간

# 멀티 채팅 프로그램 실행 순서

1. 닉네임 입력 후 대화시작 버튼 클릭
2. 대화내용 입력 후 전송 버튼 클릭
3. 귓속말 설정 후 대화내용을 입력하고 전송 버튼 클릭
4. 종료 버튼 클릭

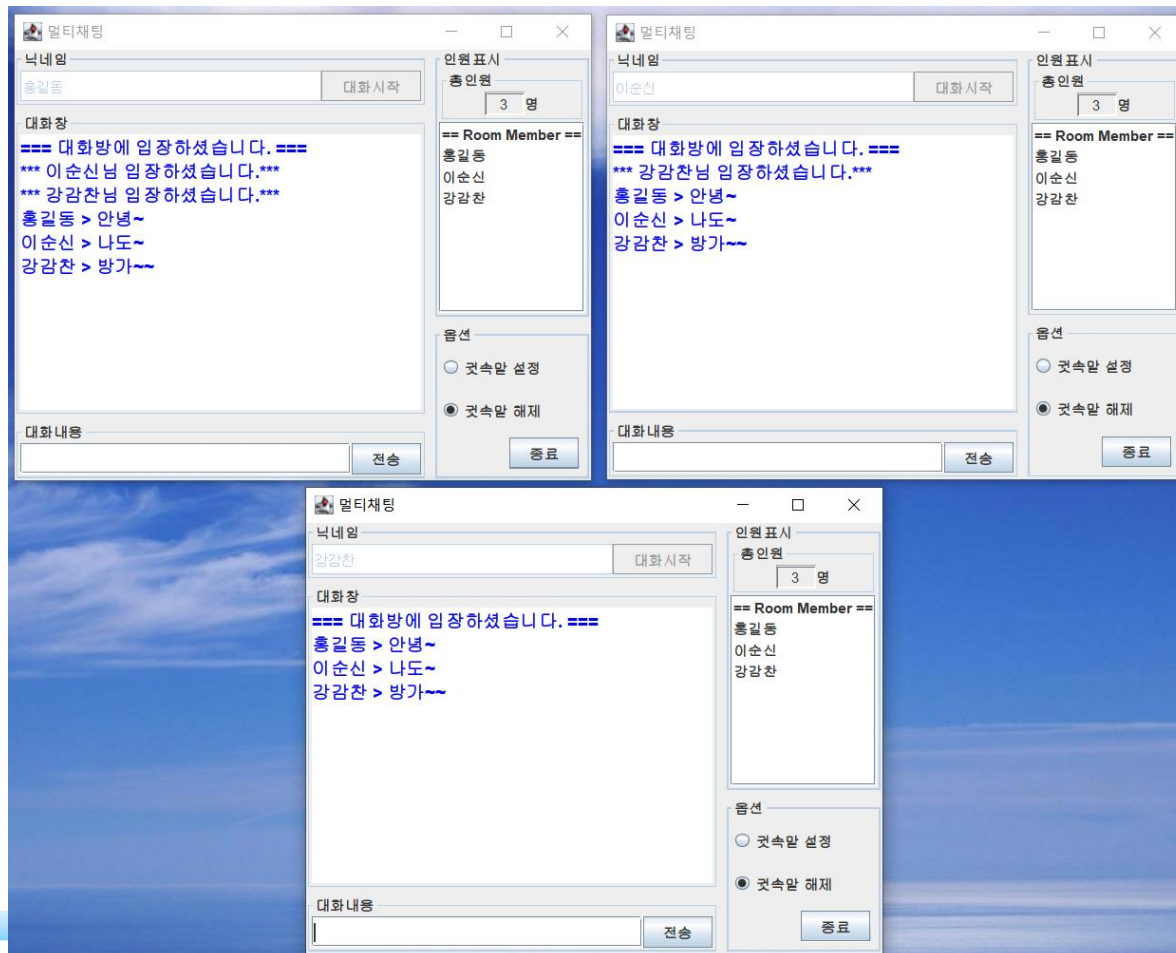
# 1. 닉네임 입력 후 대화시작 버튼 클릭

- 클라이언트에서 닉네임을 채팅서버로 출력
- 채팅서버에서 닉네임을 입력 받아서 채팅방에 있는 멤버에게 새로운 클라이언트 닉네임을 뿌려줌(브로드캐스트함)
- 채팅 멤버인 각 클라이언트는 채팅서버로부터 입력 받은 닉네임을 채팅멤버에 추가시키고 채팅인원 수도 수정함



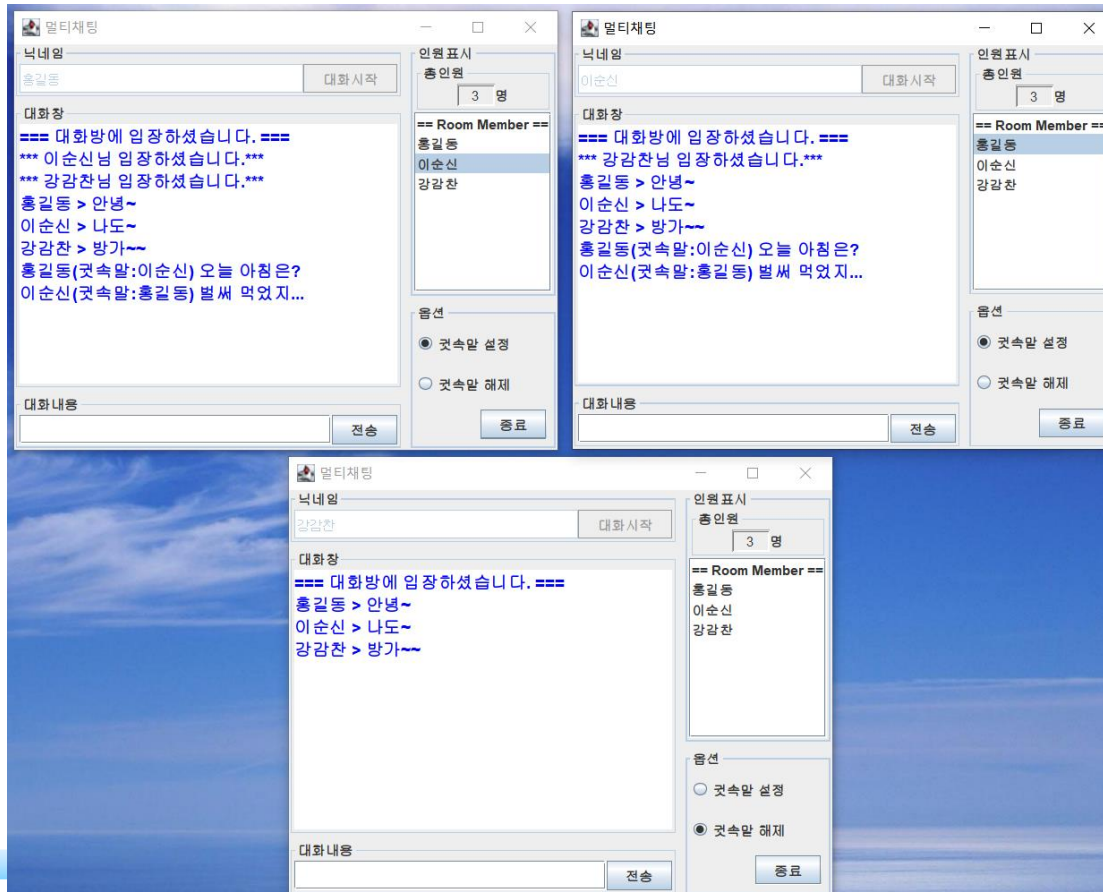
## 2. 대화내용 입력 후 전송 버튼 클릭

- 클라이언트에서 대화내용을 채팅서버로 출력
- 채팅서버에서 대화내용을 입력 받아서 각 클라이언트에게 뿌려줌
- 각 클라이언트는 채팅서버로부터 입력 받은 대화내용을 채팅창에 추가함



### 3. 귓속말 설정 후 대화내용을 입력하고 전송 버튼 클릭

- 클라이언트에서 귓속말 설정 플래그 값과 대화내용을 채팅서버로 출력
- 채팅서버에서 귓속말 설정 플래그 값과 대화내용을 입력 받아서 귓속말 설정한 클라이언트와 귓속말 대상인 클라이언트에게 대화내용을 출력함
- 채팅서버로부터 귓속말 대화내용을 입력 받은 클라이언트는 대화내용을 채팅창에 추가함



## 4. 종료 버튼 클릭

- 클라이언트에서 종료 플래그 값을 채팅서버로 출력
- 채팅서버에서 종료 플래그 값을 입력 받아서 해당 클라이언트의 소켓객체를 연결 해제하고 다른 클라이언트들에게 멤버의 퇴장 메시지를 출력함
- 종료하는 클라이언트는 소켓 객체와 채팅 화면을 정리하여 초기 화면이 되도록 하며 다른 클라이언트들은 채팅창에 퇴장한 클라이언트에 대한 메시지를 추가함

