

오돈 채팅방

1. 명령어 배열 record

구조: [명령어] [사용자 아이디] ([닉네임])

[명령어] {
 Enter
 Leave
 Change
 } ⇒ 메시지 전송 {
 "[닉네임]님이 들어왔습니다."
 "[닉네임]님이 나갔습니다."
 }

2. 닉네임 바꾸는 명령어 HashMap에 입력

Enter [사용자 아이디] [닉네임]
 Change [사용자 아이디] [닉네임] } ⇒ 사용자아이디: 닉네임

3. 메시지 넣기

ArrayList에 추가.

명령어	사용자 아이디	닉네임	HashMap (Enter, Change의 경우)	
Enter	uid1234	1 Muzi	사용자 아이디	닉네임
Enter	uid4569	2 Prodo	uid1234	Muzi ⇒ Prodo
Leave	uid1234		uid4569	Prodo ⇒ Ryan
Enter	uid1234	1 Prodo		
Change	uid4569	2 Ryan		

1. uid: name 값을 HashMap, 출력 메시지 값을 ArrayList 선언

```
Map<String, String> userMap = new HashMap<>();
```

```
List<String> msgList = new ArrayList<>();
```

2. 명령어 배열 돌면서 Enter, Change 일 때만 userMap에 uid, name 넣기

```
for (String str : record) {
```

2-1. 명령어는 세 부분으로 나눠 배열로 만들기

```
String[] cmd = str.split(" "); // 0: 명령어, 1: uid, 2: name
```

2-2. 명령어가 Enter, Change이면 userMap에 uid, name 저장

```
if (cmd[0].equals("Enter") || cmd[0].equals("Change")) {
```

```
    userMap.put(cmd[1], cmd[2]);
```

```
}
```

```
}
```

3. 최종 nickname을 메시지라 한꺼번에 만들면서 msgList에 담기

```
for (String str : record) {
```

3-1. 명령어를 cmd 배열에 넣기

```
String[] cmd = str.split(" ");
```

3-2. 명령어에 따라 출력 메시지 넣기

```
if (cmd[0].equals("Enter")) {
```

```
    msgList.add(userMap.get(cmd[1]) + "님이 들어왔습니다.");
```

```
} else if (cmd[0].equals("Leave")) {
```

```
    msgList.add(userMap.get(cmd[1]) + "님이 나갔습니다.");
```

```
}
```

```
}
```