

命令行界面雏形

熟悉了客户端与服务端通信之后，开始设计“Whoere”应用程序应该具有的功能。

客户端设计

登录

检查与服务端的连接

提示输入用户名

- 进行重复性检验
- 进行合法性检验

(向服务端发出登录命令)

列出系统当前状态或相关提示等

- 在线人数，主题数.....
- 列出相关命令

之后的命令行都以 `username>` 作为提示符

列出命令

列出当前在线的人

`lsu` 命令，返回若干行这种格式的信息 `<用户名>(<IP地址>)`

列出当前的主题

`lst` 命令，返回若干行这种格式的信息

```
<序号> <用户名>(<IP地址>) created in <时间>:
<主题内容>
```

创建主题

`ntpc <主题内容>` 命令创建一个主题

删除主题

`dtpc <序号>` 命令删除一个主题（检查是否为本人创建）

聊天

`ch <用户名> <聊天内容>` 命令向指定用户发送一条消息（检查用户是否存在）

服务端设计

`User` 和 `Topic` 两个类

User类

包含用户的socket连接，用户名，IP地址

Topic类

包含创建者，创建时间，主题内容

对每个连接新建一个线程处理，对每条命令做出响应

`login` : 创建一个用户，将其加入用户列表中

`lsu` : 遍历用户列表，并向用户发送

`lst` : 遍历主题列表，并向用户发送

`ntpc` : 创建一个主题，将其加入到主题列表中

`dtpc` : 判断是否可以删除，并将其从主题列表中删除

`ch` : 从用户列表中找到用户名为第二个参数的用户，向其发送参数三的消息