

# TP4 - Chat

Guilherme Dias da Fonseca - Programmation répartie

Dans ce projet on veut coder un logiciel textuel de discussion instantanée en utilisant des *sockets TCP* en Java et la *transmission d'objets*. Vous allez coder un serveur qui est responsable pour retransmettre les messages aux clients et un client qui envoie et reçoit les messages.

Pour commencer, un client demande à l'utilisateur l'adresse IP du serveur et le nom de l'utilisateur. Le client se connecte au serveur et lui envoie le nom de l'utilisateur. Ensuite, le client peut envoyer des messages écrits par l'utilisateur au serveur.

Chaque message envoyé au serveur doit être transmis par le serveur aux autres clients, ainsi que le nom de l'envoyeur (c'est au client de choisir comment afficher le nom et le message). Le serveur n'envoie pas un message au même client qui l'a écrit. Il n'y a pas de limite pour le nombre de clients qui peuvent se connecter simultanément au serveur. Il faut utiliser un thread côté serveur pour chaque client connecté, comme c'est usuel en java.

Chaque client doit afficher les messages reçus du serveur immédiatement. Comme le client est aussi en train de lire la rentrée du clavier, il faut utiliser deux threads séparés côté client.

Si vous avez le temps, ajoutez la possibilité d'envoyer des fichiers binaires.