

Laboration 2 – Chatklient med socket.io

I laboration 2 är er uppgift att skapa en chatklient med dubbelriktad kommunikation. Användaren skall "logga in" i chatprogrammet genom att välja ett nickname. Därefter skall användaren kunna skicka meddelanden i chatten.

Er lösning skall vara uppbyggd enligt följande alla kommunikation skall vara på (**http://localhost/**):

- Om användaren har en kaka "nickName" satt skall index.html levereras till klienten. Om inte skall sidan loggain.html levereras.
- **loggain.html** - Inloggning genom val av valfritt nickname krävs för att komma in i chatten.
 - Nickname får ej vara tomt (minst tre tecken)
 - Nickname skall sparas lokalt hos klienten i en kaka
 - Formuläret postas till servern som sätter kakan "nickName" med medskickat namn ifrån formuläret
 - Klienten dirigeras om till chatt-sidan (index.html)
- **Index.html** När användaren loggat in skall chattsidan visas:
 - Chattflöde visas.
 - Textruta + knapp för att skriva/skicka inlägg visas.
 - Vid klick på knappen:
 - Validering av att textrutan innehåller minst två tecken.
 - Klienten skickar socket-anrop till servern innehållande meddelande.
 - Klienten tömmer textrutan.
 - Servern tar emot meddelande och läser in nickname ifrån kaka, skapar tidsstämpel.
 - Servern "pushar" ut meddelandet mm till alla alla anslutna klienter.
 - Alla klienter uppdaterar chatflödet med nickname, tidsstämpel och meddelande. (se exempel följande sida).
- Extra funktionalitet (**frivilligt**)
 - Användaren skall kunna välja om hen vill skicka sitt meddelande till alla eller till enskild användare.

Laboration 2 ISGB17 Serverprogrammering i JavaScript

