**Client.cs**

using System;

using System.Threading;

using System.Net.Sockets;

using System.Text;

namespace ChatClient

{

class Program

{

static string userName;

private const string host = "127.0.0.1";

private const int port = 8888;

static TcpClient client;

static NetworkStream stream;

static void Main(string[] args)

{

Console.Write("Введите свое имя: ");

userName = Console.ReadLine();

client = new TcpClient();

try

{

client.Connect(host, port); //подключение клиента

stream = client.GetStream(); // получаем поток

string message = userName;

byte[] data = Encoding.Unicode.GetBytes(message);

stream.Write(data, 0, data.Length);

// запускаем новый поток для получения данных

Thread receiveThread = new Thread(new ThreadStart(ReceiveMessage));

receiveThread.Start(); //старт потока

Console.WriteLine("Добро пожаловать, {0}", userName);

SendMessage();

}

catch (Exception ex)

{

Console.WriteLine(ex.Message);

}

finally

{

Disconnect();

}

}

// отправка сообщений

static void SendMessage()

{

Console.WriteLine("Введите сообщение: ");

while (true)

{

string message = Console.ReadLine();

byte[] data = Encoding.Unicode.GetBytes(message);

stream.Write(data, 0, data.Length);

}

}

// получение сообщений

static void ReceiveMessage()

{

while (true)

{

try

{

byte[] data = new byte[64]; // буфер для получаемых данных

StringBuilder builder = new StringBuilder();

int bytes = 0;

do

{

bytes = stream.Read(data, 0, data.Length);

builder.Append(Encoding.Unicode.GetString(data, 0, bytes));

}

while (stream.DataAvailable);

string message = builder.ToString();

Console.WriteLine(message);//вывод сообщения

}

catch

{

Console.WriteLine("Подключение прервано!"); //соединение было прервано

Console.ReadLine();

Disconnect();

}

}

}

static void Disconnect()

{

if (stream != null)

stream.Close();//отключение потока

if (client != null)

client.Close();//отключение клиента

Environment.Exit(0); //завершение процесса

}

}

}