

**LẬP TRÌNH ỨNG DỤNG JAVA**

**GV TH: Nguyễn Văn Khiết**



# HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG MÃ NGUỒN

MSSV: 19120644

Họ tên: Lê Đức Tâm

Môn: Lập trình ứng dụng Java

Lớp: 20\_3



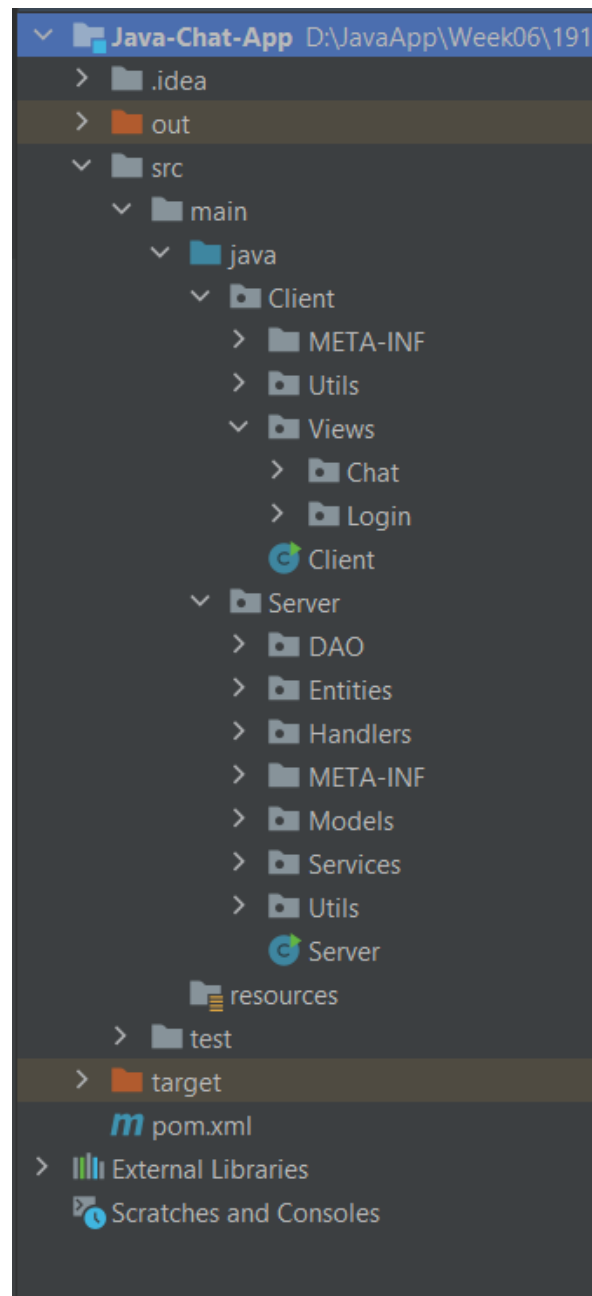
Khoa Công nghệ thông tin  
Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

# MỤC LỤC

<b>1. GIỚI THIỆU CHUNG .....</b>	<b>1</b>
1.1. Folder Structure .....	1
1.2. Server .....	2
1.3. Client .....	2
<b>2. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG (INTELIJ).....</b>	<b>3</b>

# 1. GIỚI THIỆU CHUNG

## 1.1.FOLDER STRUCTURE

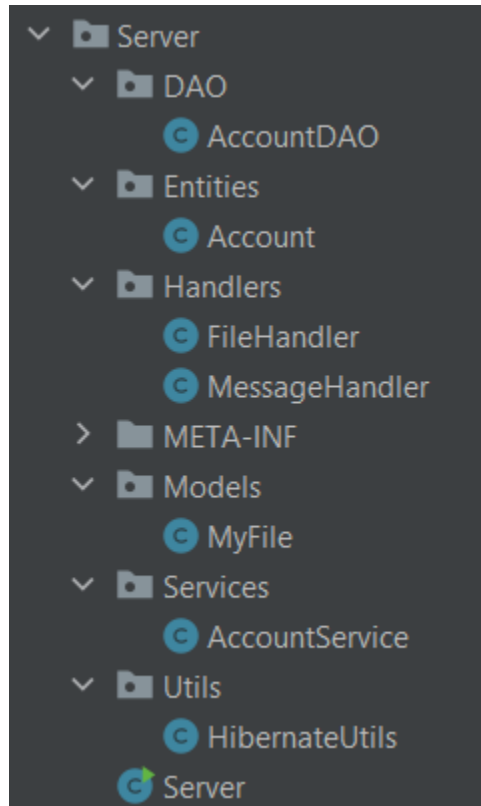


Cấu trúc thư mục

**Folder Server:** Chứa toàn bộ mã nguồn thuộc về Server

**Folder Client:** chứa toàn bộ mã nguồn thuộc về Client

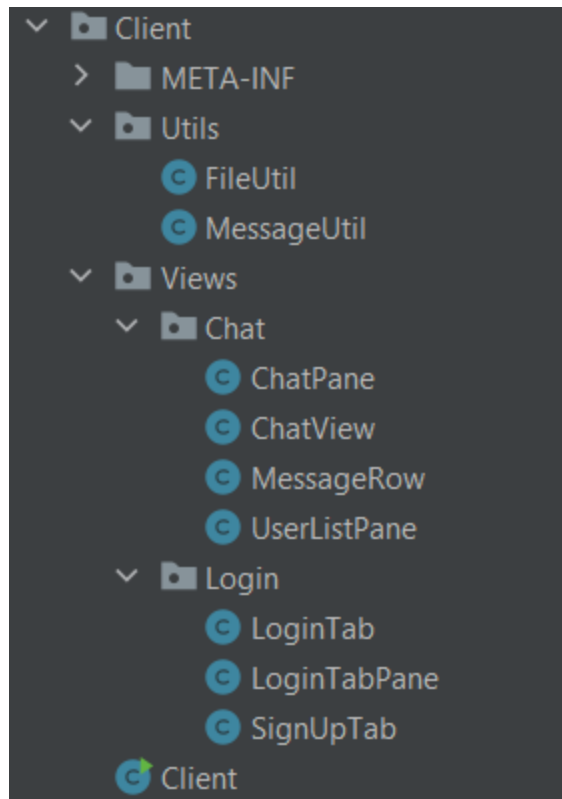
## 1.2.SERVER



*Hình ảnh cấu trúc chi tiết trong Folder Server*

- **DAO:** chứa các phương thức tương tác (CRUD) với 1 bảng trong CSDL tương ứng trong Entity
- **Entities:** Chứa các thực thể ánh xạ với các bảng trong CSDL
- **Handlers:** Là các Runnable được khởi chạy bởi các Thread khi có Client kết nối với Server nhằm mục đích xử lý tin nhắn, xử lý file đến và đi trên 2 Port khác nhau (port 3241 cho việc gửi tin, port 3242 cho việc gửi file)
- **Models:** Là các lớp mẫu được tạo ra để tiện việc xử lý (MyFile là lớp đại diện cho các file gửi đến cho Server)
- **Utils:** Là các tiện ích (HibernateUtils là tiện ích kết nối với CSDL bằng Hibernate)

## 1.3.CLIENT

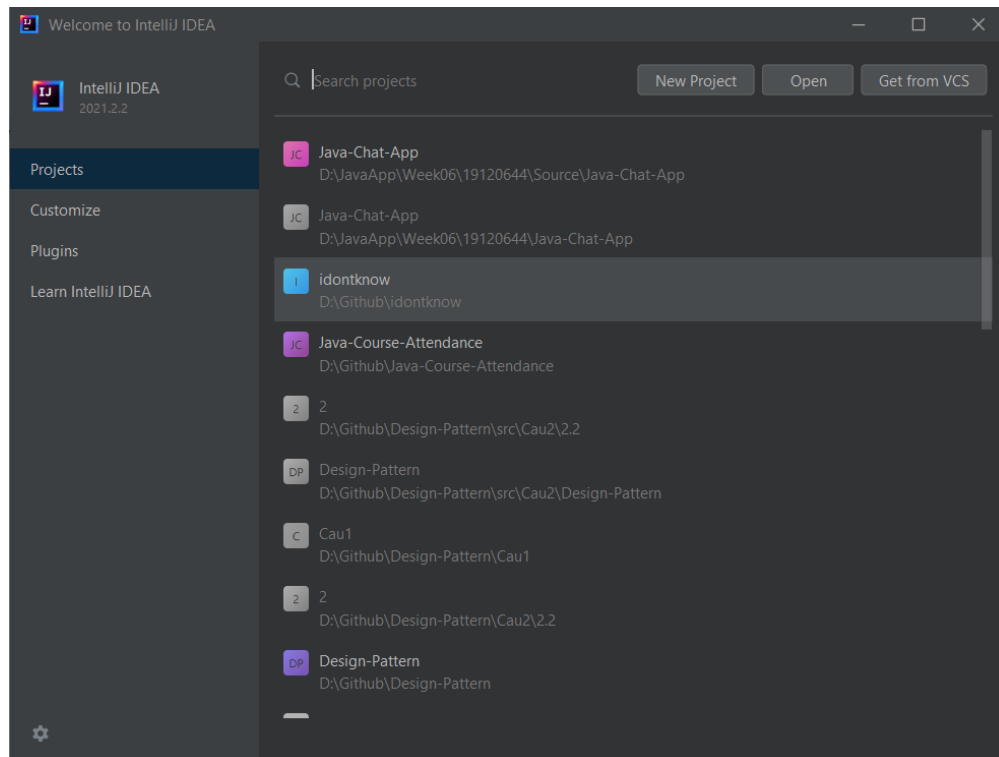


Hình ảnh cấu trúc chi tiết trong Folder Client

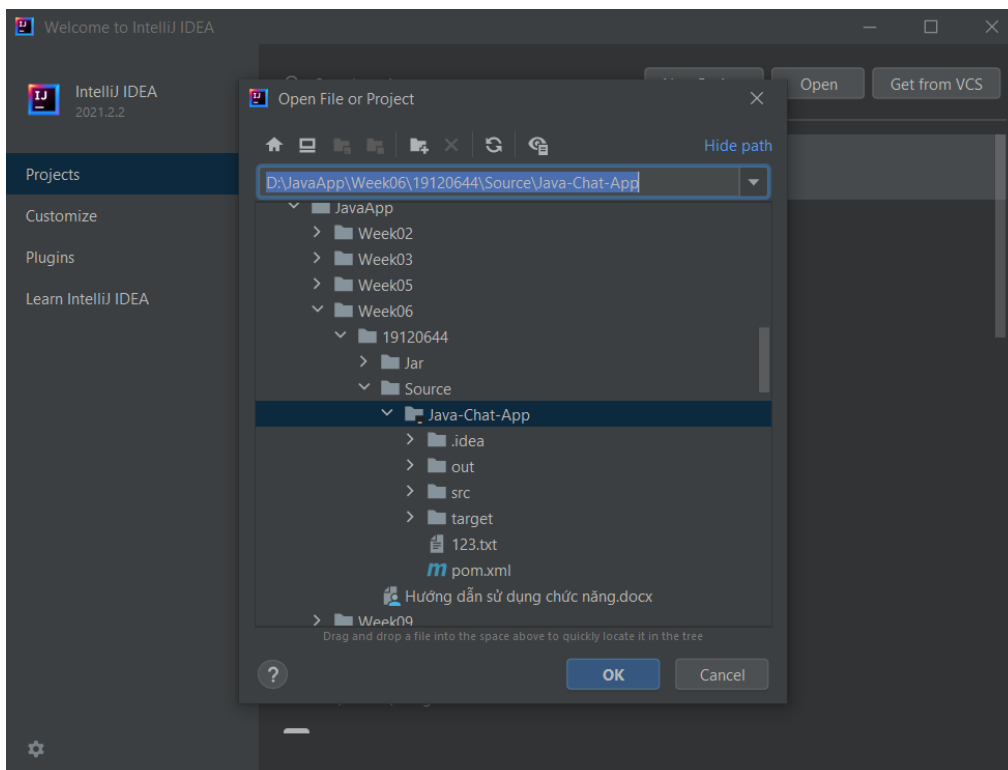
- **Utils:** Là các tiện ích xử lý trong việc gửi và nhập tin nhắn hoặc file, đồng thời update lên View các tin nhắn và file đó
- **Views:** Là các UI gồm màn hình **Chat** và **Login**
  - **Chat:** Các UI thành phần nhỏ tạo nên màn hình **Chat** (Danh sách người dùng, ChatLog, Từng dòng tin,...)
  - **Login:** Các UI thành phần tạo nên màn hình **Login** (Tab đăng nhập, tab đăng ký)

## 2. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG (INTELLIJ)

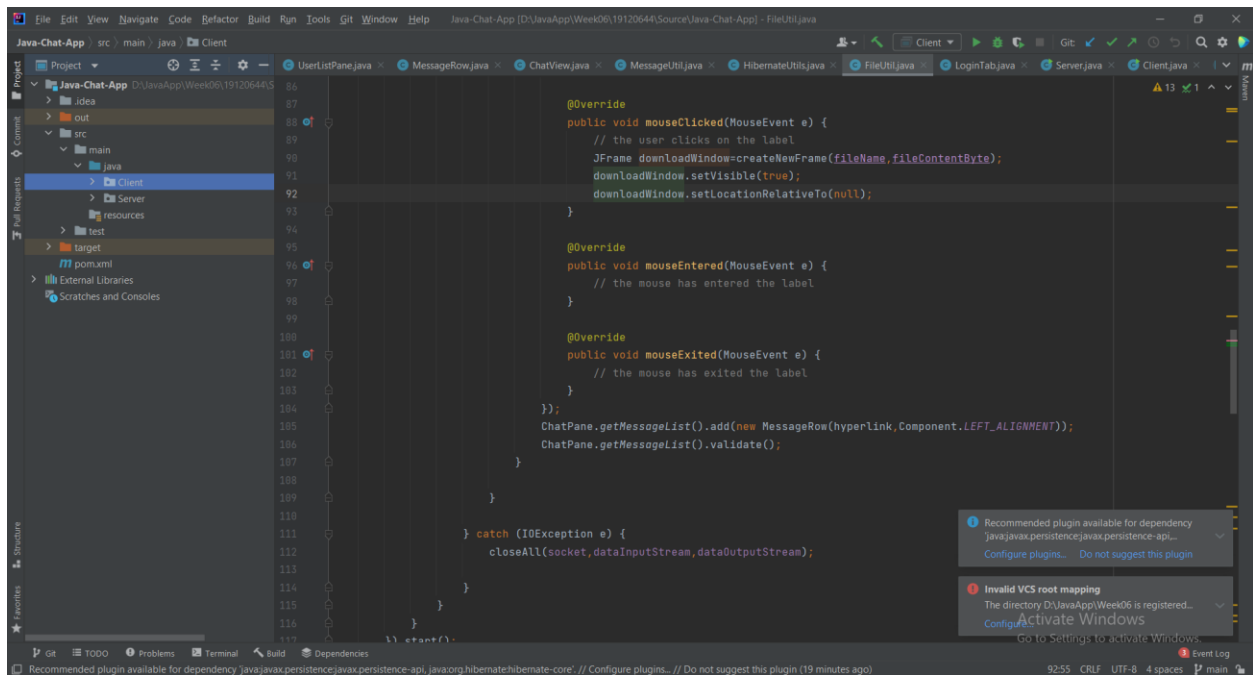
Đầu tiên mở **IntelliJ**



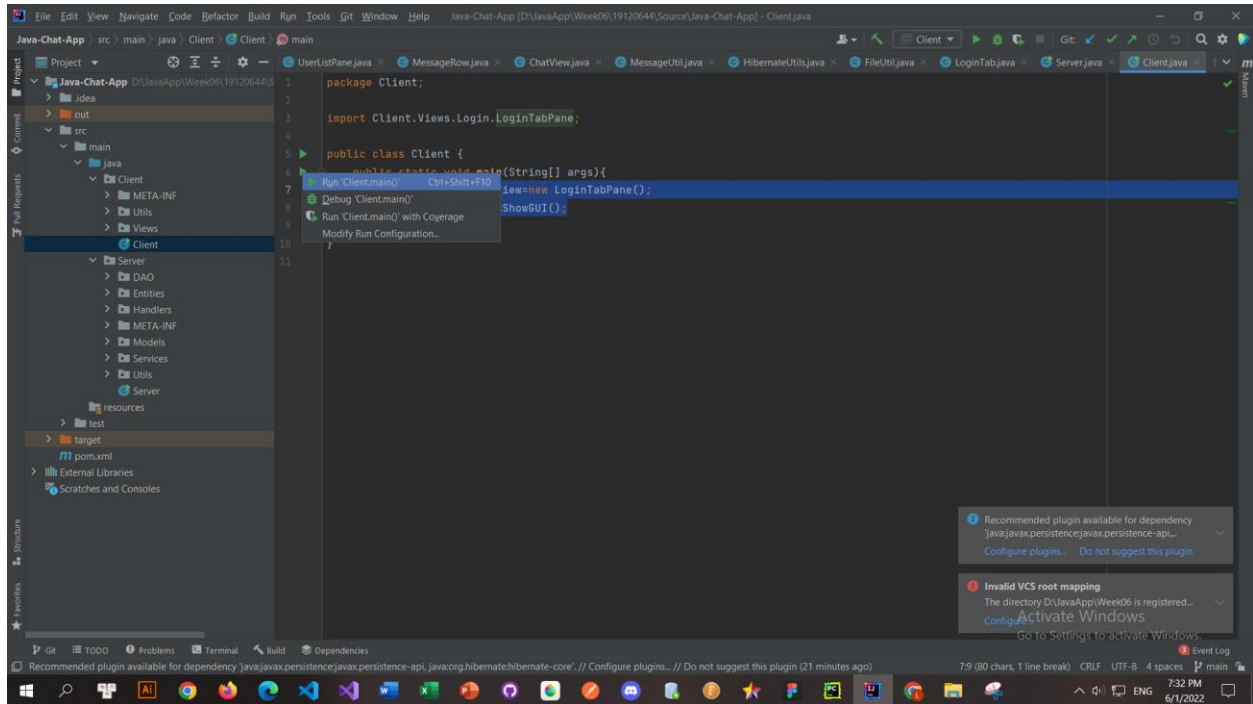
Chọn **Open** và tìm File **Java-Chat-App** nằm trong thư mục **Source** bằng **IntelliJ**



Rồi chọn **OK** sẽ xuất hiện màn hình sau



Sau đó vào thư mục Client, chạy hàm Main trong file **Client**



Kết quả sẽ được như sau, rồi chúng ta sử dụng theo **Hướng dẫn của từng chức năng**(đính kèm trong file bài nộp)

