|  |
| --- |
| 程序文件列表： |
| 总体结构：   1. SocketTCP   在该项目的src文件夹中，有六个软件包：  **图1.1 SocketTCP软件包结构**  具体为：   1. console\_menu (控制台界面，用于测试，可以运行，内有两个基于控制台的对于socket的封装类与两个用来启动的类) 2. data (数据层，采用HashSet模拟数据库，并提供一些便于操作Set的api) 3. global\_param (用于存放一些全局变量，来模拟外部配置文件) 4. gui\_menu (带有图形化的界面，实验java.swing实现，大多数监听事件基于socket软件包下的类，内部具体有一个Util工具类与三个界面) 5. pojo (存放自定义的User类) 6. socket (存放底层的分别对于serverSocket与socket类进行封装的SocketServer与SocketClient类；将socket包与gui\_menu包分离以方便移植代码到UDP协议)   软件包中的具体类如图1.2所示，这些类的调用关系如图1.3所示：  **图1.2 SocketTCP具体类**    **图1.3 SocketTCP总体类调用关系**   1. SocketUDP   该项目的结构大多与SocketTCP相同。区别在于里面的socket类多了一个UDPUtil类与UDPUtilInterface接口，如图1.4所示。这样用来归纳与简化原来复杂繁琐的UDP的receive与send操作，使得代码更精简，降低代码耦合性。  **图1.4 SocketUDP/socket**  类的调用关系如图1.5所示：    **图1.5 SocketUDP总体类调用关系** |