**Serverseite**

Der Server selbst wird von einer Grafischen Benutzeroberfläche gehalten. Außerdem erbt die Benutzeroberfläche von einem JFrame. Dadurch können Änderungen der Serverseite schnell und einfach eingetragen werden.

Der Server selbst enthält zunächst eine HashMap, in welcher alle registrierten Benutzer geladen werden. Die Benutzer sind in einer Initialisierungsdatei gespeichert, da unserer Meinung nach für die Verwaltung der Benutzer alleine keine eigene Datenbank erforderlich war. Während der Initialisierung des Servers werden alle Benutzer aus der Initialisierungsdatei geladen und in der HashMap gespeichert.

Als nächstes enthält der Server einen ConnectionListener. Dieser erbt von einem Thread und kann so permanent im Hintergrund laufen. Der ConnectionListener hört auf einem gewissen Port (4711) bis eine Verbindung eingeht. Verbindet sich jemand mit dem ConnectionListener, gibt er den Socket dem Server weiter, damit er weitere Verbindungen annehmen kann.

Erhält der Server vom ConnectionListener eine neue Verbindung, wird für diese Verbindung eine ClientConnection erstellt. Auch diese Klasse erbt von der Klasse Thread und kann deswegen permanent auf Anfragen des Clinets warten. Die ClientConnections bleiben allerdings alle im Server gespeichert, dass dieser mithilfe der Methode sendMessageToAll() die aktuellen Informationen an alle weitersenden kann.

Der ConnectionListener wartet auf Anfragen den Clients. Hierbei kommunizieren Client und Server über codewörter. Sendet der Client beispielsweise das Wort „Bild“ weis der ConnectionListener dass der Client als nächstes ein Bild senden wird.

**Clientseite**

asdfadsf