Kommunikation

Die Client-Server-Kommunikation wurde mit den Klassen Connection und Server der Jeda Library umgesetzt. Als erstes muss im Server Programmteil ein neues Server-objekt erstellt und an einem angegebenen Port gestartet werden. Danach kann im Client Programmteil ein neues Connection-objekt erstellt werden und mit der open()-Methode eine Verbindung zum Server auf angegebenem Port hergestellt werden. Wenn eine Verbindung zum Server hergestellt wurde, erhält der Server ein ConnectionEvent aus dem er ein Connection-Objekt, welches der Verbindung zum Client entspricht, erstellen kann, über welches er mit dem Client kommunizieren kann. Nachdem sich Client und Server verbunden haben, kommunizieren sie mithilfe von Strings, die sie einander zuschicken.