**Схема работы сервера чата**

1. Сервер хранит информацию обо всех клиентах в **глобальном массиве**

HANDLE clThread[1024];

SOCKET clSocket[1024];

2. Стандартно начал работу с создания и настройки сокета

3. Схема работы

while((new\_socket = accept(main\_socket, (struct sockaddr \*)&client, &c)) != INVALID\_SOCKET)

{

добавил очередного клиента в свой список clSocket

создал для клиента отдельный поток с функцией ClientFunc

}

4. ClientFunc

4.1. принял от клиента 1 сообщение

recv\_size = recv(client\_sock, name, 20, 0);

4.2. Всем в цикле разослал. Предполагается, что массив клиентов глобальный.

**Схема работы клиента чата**

1. Стандартно соединился

2. Схема работы

2.1. Создал поток для получения сообщений

CreateThread(NULL,0,&**Soket\_listener**,&s,NULL,NULL);

2.2. Ушел в цикл отправки сообщений

do

{

cin>> message;

message[strlen(message)-1]='\0';

if (strcmp(message,"quit")==0)

break;

} while(send(s, message, strlen(message), 0) >= 0);

3. Получение сообщений **Soket\_listener**

char reply[2000];

int recv\_size;

while((recv\_size = recv(\*(SOCKET\*)s\_socket , reply , sizeof(reply) , 0)) != SOCKET\_ERROR)

{

reply[sizeof(reply)-1]='\0';

cout<< reply;

}

return 0;