

Die abstrakte Klasse Client

Über die Klasse Client werden Netzwerkverbindungen mit dem TCP/IP-Protokoll ermöglicht. Es können - nach Verbindungsaufbau zu einem Server - Zeichenketten (Strings) gesendet und empfangen werden, wobei der Empfang nebenläufig geschieht. Zur Vereinfachung geschieht dies zeilenweise, d. h., beim Senden einer Zeichenkette wird ein Zeilentrenner ergänzt und beim Empfangen wird er entfernt. Die empfangene Nachricht wird durch eine Ereignisbehandlungsmethode verarbeitet, die in Unterklassen überschrieben werden muss. Eine Fehlerbehandlung ist in dieser Klasse aus Gründen der Vereinfachung nicht vorgesehen.

Dokumentation der Methoden der Klasse Client

Konstruktor	Client(String pServerIp, int serverPort) Es wird eine Verbindung zum durch IP-Adresse und Portnummer angegebenen Server aufgebaut, so dass Zeichenketten gesendet und empfangen werden können.
Auftrag	void send(String pMessage) Die angegebene Nachricht <code>pMessage</code> wird - um einen Zeilentrenner erweitert - an den Server versandt.
Auftrag	void processMessage(String pMessage) Nachdem der Server die angegebene Nachricht <code>pMessage</code> gesendet hat wurde der Zeilentrenner entfernt. Der Client kann auf die Nachricht <code>pMessage</code> in dieser Methode reagieren. Allerdings enthält diese Methode keine Anweisungen und muss in Unterklassen überschrieben werden, damit die Nachricht verarbeitet werden kann.
Auftrag	void close() Die Verbindung zum Server wird getrennt und kann nicht mehr verwendet werden.