MOISO 소켓 통신 프로토콜

작성자 : 박준현

최근 수정 일자 : 2020.08.03

# 안드로이드 (소켓 클라이언트)

1. 연결
   1. GroupActivity의 connectClick메서드에서 connectCallback 함수를 생성 후 socketLibrary.connect()의 파라미터로 넘기며 호출
   2. SocketLibrary의 connect() 메서드에서 “START&그룹이름&사용자이름”을 송신
   3. “CONNECT\_COMPLETE” 메시지 수신 -> connect\_result = true;
   4. Exception 발생 -> connect\_result = false;
   5. callback함수 호출 -> connect\_result == true 이면 ControlActivity 실행
   6. ControlActivity onCreate에서 socketLibrary.waitSocketClose() 메서드 호출 -> inputStream이 “CONNECT\_FINISH” 메시지 수신하면 소켓 연결, ControlActivity 자동 종료
2. **종료**
   1. ControlActivity 종료 시 onDestroy 메서드에서 socketLibrary.disconnect() 메서드를 호출하여 소켓 서버로 “FINISH” 메시지 전송
3. 전송
   1. Mouse
      1. Drag : “MOUSE=DRAG&X축이동/Y축이동\*감도”
      2. Button : “MOUSE=BUTTON&LEFT 혹은 RIGHT / PRESS 혹은 RELEASE”
      3. Wheel : “MOUSE=WHEEL&UP 혹은 DOWN 혹은 BAR \* 감도 혹은 이동값”
   2. Keybaord
      1. “KEYBOARD=키코드&PRESS 혹은 RELEASE”

# PC (소켓 서버)

1. 연결
   1. Setting 클래스에서 waitConnect() 메서드 호출
   2. serverSocket이 연결 요청 받으면 sock 변수 생성
   3. threads 리스트의 크기가 MAX\_THREAD 개수를 넘지 않는다면 threads 리스트에 sock을 파라미터로 넘기는 SocketThread 객체 생성하여 추가
   4. 스레드 종료 시 threads 리스트에서 스레드를 지우는 callback 메서드도 파라미터로 넘긴다.
2. 종료
   1. Windox exit 버튼 클릭
   2. Setting의 addOnWindowListener에서 windowClosing 메서드 오버라이드
   3. Threads 리스트 안의 thread들 전부 disconnect 메서드 호출
   4. System.exit();