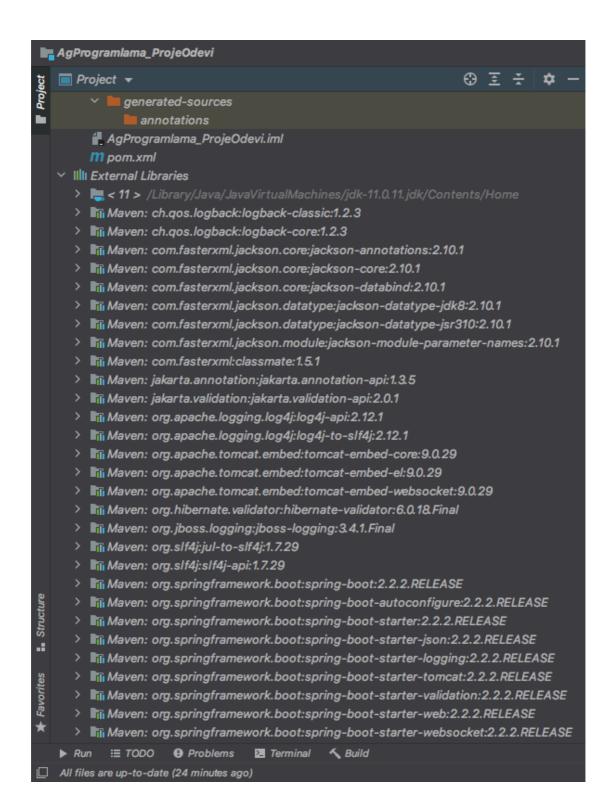
# NETWORK PROGRAMMING WEBSOKET PROJECT

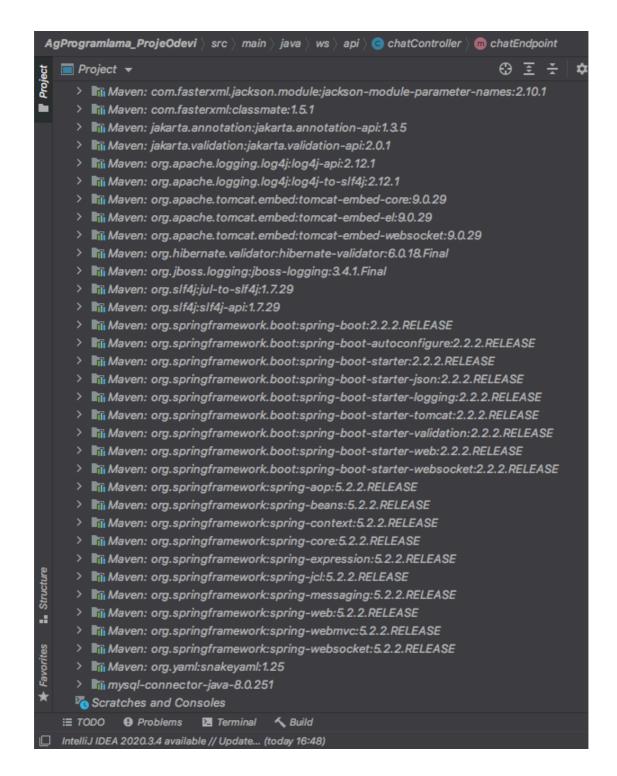
## **REAL TIME MESSAGING**

Projemin Konusu: Websoket Programlama

Proje klasörümün içeriği ise:







Websoket programlama için "ws" kütüphanesini seçtim. Package ws.api ve package ws; kullandım. Spring Boot yapısını kullanabilmek için springframework'leri import ettim.

#### Kullandığım Teknoloji ve eklentiler;

- **Java JDK 11**
- IntelliJ IDEA CE
- Maven
- "ws" websoket kütüphanesi
- Spring Boot
- SockIS
- Stomp
- MySQL
- Java jar connector

Spring-boot altyapısı bize birtakım çalıştırılabilir kolaylıklar sunuyor.

```
m pom.xml (spring-boot-websocket) x

continuous co
```

Şekil: "Paketleme" ve "Version Yönetimi" için projemin pom.xml 'inde yazdığım kod bloğum.

Şekil: pom.xml'de Jackson'ın üzerinde birtakım değişiklikler yapabilmek için yazdığım kod bloğum

Proje ödevimi yaparken ara sıra hatalar alıyordum bu sebeple gerekli tüm pluginleri indirdim. Böylelikle sorunlarım çözüldü.

```
☐ Event Log

Downloading plugins for spring-boot-websocket... Show all (3) 13:1 LF UTF-8 4 spaces 1
```

"WebSocketApplication.java" class ımda aşağıdaki kod bloğunu yazdım.

```
public static void main(String[] args){
    SpringApplication.run(WebSocketApplication.class, args);
}
```

Şekil: Spring boot uygulamamı başlatmak için kullandığım kod bloğum

Konfigürasyonlarımı yazdığım "wsCongig.java" class'ı oluşturdum. Bunun içinde iki fonksiyonu override ettim.

### 1.Fonksiyonumun Açıklaması:

Client 'lar tarafında Endpoint("/chat") üzerinden konuşuyorum. Mesajı bu Endpoint'e yolluyorum ve yine mesajı buradan dinliyorum. setAllowedOrigins("\*") klasör içinde nereden bu Endpoint çağırılırsa çağırılsın cevap verilebilsin diye "\*" koydum. Buna bağlanırken "withSockJS()" kullandım.

```
public class wsConfig implements WebSocketMessageBrokerConfigurer {
    @Override
    public void registerStompEndpoints(StompEndpointRegistry registry) {
        registry.addEndpoint(...strings: "/chat").setAllowedOrigins("*").withSockJS();
    }
}
```

Şekil: (Server) Sunucumun dinlemesi için yazdığım kod bloğum.

#### 2.Fonksiyonumun Açıklaması:

```
@Override
public void configureMessageBroker(MessageBrokerRegistry registry){
    registry.enableSimpleBroker( ...destinationPrefixes: "/topic");
}
```

Şekil: (Client) İstemcimin dinlemesi için yazdığım kod bloğum. "Broker" distribution 'dan sorumlu.

```
package ws.api;

import org.springframework.beans.factory.annotation.Autowired;
import org.springframework.messaging.handler.annotation.MessageMapping;
import org.springframework.messaging.handler.annotation.Payload;
import org.springframework.messaging.simp.SimpMessagingTemplate;
import org.springframework.stereotype.Controller;
import org.springframework.web.bind.annotation.CrossOrigin;

@Controller
legCrossOrigin
public class chatController {
```

Şekil: Gelen isteklerin tümünü izinlendirmek için @CrossOrigin kullandım.

Bu mesajı arayüz bize göndericek biz de bu mesajı ya herkese ya da ilgili bir kişiye yollayacağız. Toplu chat uygulaması ise herkese göndermemiz gerekiyor. Kullanıcı özel mesaj gönderiyorsa sadece ilgili kullanıcıya mesajı göndermemiz gerekiyor.

Gelen mesajı herkese göndermek istiyorsak: "@SendTo" kullanıyoruz.

```
@MessageMapping("/chat")
@SendTo("/topic")
public void chatEndpoint(@Payload wsMessage ws_message){
}
```

Şekil: Gelen bütün mesajlar tüm kullanıcılara gidiyor.

Eğer mesajı spesifik bir kullanıcıya gönderiyorsak "@SendToUser" kullanıyoruz.

```
String[] value() default {}

String[] destinations() default {}

boolean broadcast() default true

(SendToUser())

public void chatEndpoint(@Payload wsMessage ws_message) {

}
```

Şekil: Mesajı spesifik bir kullanıcıya göndermek istiyorsak

- 1) Value 'yi vereceğiz
- 2) Nereye gideceğini yazacağız. Yani kullanıcıyı vereceğiz burada.
- 3) Broadcast' i seçersek otomatik mesaj herkese gider.

Arayüzden biri Endpoint'e mesaj gönderdiğinde onu önce konsola yazıyorum. Sonra **client'** lara yolluyorum.

```
@Autowired
private SimpMessagingTemplate messagingTemplate;

@MessageMapping("/chat")
//@SendTo("/topic")
//@SendToUser()
public void chatEndpoint(@Payload wsMessage ws_message){
    System.out.println(ws_message);
    messagingTemplate.convertAndSend( destination: "/topic", ws_message);
}
```

Şekil: Bir nevi herkesin herkese mesaj gönderebildiği bir grup kanalı implementasyonu.

Şekil: Sockjs ve Stomp protokollerini kullandım.

Şekil: Bizim Endpoint'imizin hangi path'ten yayınlandığını yazdım. http üzerinden register oluyorum chat' e.

```
function connect() {
    var socket = new SockJS(baseAddress + '/chat');
    stompClient = Stomp.over(socket);
    stompClient.connect({}, function(frame) {
        setConnected(true);
        console.log('Connected: ' + frame);
        stompClient.subscribe('/topic', function (message) {
            handleReceivedMessage(JSON.parse(message.body));
        });
    });
}
```

Şekil: Bağlanma fonksiyonum

#### Kod bloğumun açıklaması

"/chat" Endpoint'imize bir soket oluşturdum. stompClient üzerinden mesajları gönderdim.

stompClient kullanarak "/topic" kanalına da üye olmuş oldum.