소켓 통신
-클라이언트-

ssosso.table

1. 초기설정

```xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    package="com.example.socket_client">
    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
    <application
        android:allowBackup="true"
        android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules"
        android:fullBackupContent="@xml/backup_rules"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="Socket-Client"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme="@style/Theme.SocketClient"
        tools:targetApi="31"
        android:usesCleartextTraffic="true"
```

- Manifest 파일에
- user-permission
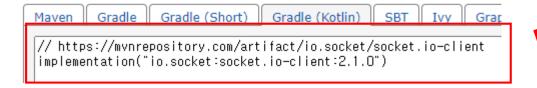- usesCleartextTraffic추가

1. 초기설정

Maven repo에서 gradle scrip를 얻은 후 Module수준 build.gradle의 의존성 항목에 추가

2. 구현

Socket.io의 안드로이드 공식 문서 참조 후 구현
https://socket.io/blog/native-socket-io-and-android/

작동 방식

하나의 플랫폼이 event를 emit하면 상대 플랫폼은 해당 event를 on해서 처리한다