СОБА ЗА ЋАСКАЊЕ СНАТ ROOM

Вук Вукашиновић

VIII, ОШ 'Илија Вирчанин', Регионални центар за таленте Београд 1 – Земун

РЕЗИМЕ

Овај рад представља апликацију 'Чат соба' - комуникациону апликацију развијену у чистом С# која омогућава реалновременску размену порука између више корисника. Апликација је дизајнирана тако да омогући једноставно повезивање клијент-сервер мрежног окружења, и са својим модуларним приступом лако се надограђује. Рад објашњава функције апликације, начин рада, кориснички интерфејс, као и структуру и значајне линије кода.

КЉУЧНЕ РЕЧИ:

чат соба, комуникација, С#, клијент-сервер архитектура, апликација

ABSTRACT:

This paper introduces the "Chat Room" application – a communication tool developed in pure C# that enables real-time message exchange among multiple users. The application is designed to facilitate simple connection between client and server modules and can easily be upgraded with its modular approach. The paper explains the functionalities, user interface, core code structure, and key components of the application.

KEYWORDS:

chat room, communication, C#, client-server architecture, application

Увод

Апликација која је предмет овог рада омогућава комуникацију више корисника у реалном времену преко интернета. Апликација је развијена унутар С# окружења уз помоћ .NET библиотека. Ово омогућава брзу и стабилну конекцију. Апликација је приближена корисницима израдом корисничког интерфејса унутар *Windows Forms*. Овај рад је примена наученог знања са часова програмирања и самосталног истраживања.

Настанак идеје

Један дан дописивао сам се са другом, запитао сам се како све то функционише. Како се врши размена порука, фајлова, видео и аудио разговора. Кренуо сам да се распитујем по интернету и да откривам како све то функционише. У мени се развила жеља да покушам да то све рекреирам.

Почео сам тиме што сам направио 'Сервер' и 'Клијент' код који су могли у минималном смислу да комуницирају један између другог. То је све било лимитирано на конзолу што као што можете да замислите није најприлагођеније корисницима. Тако да је на све то морала да се угради UI (коринички интерфејс). То је знатно олакшало интеракцију са апликацијом

Рад са апликацијом

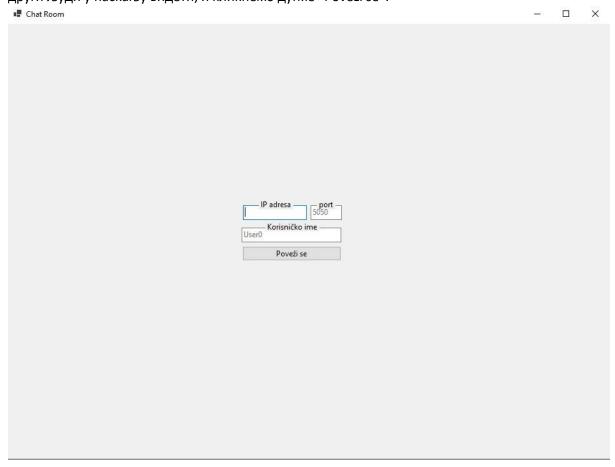
Ово поглавље представља упутство за кориснике

1. За почетак морамо да покренемо апликацију сервера преко које ће сви разговори да пролазе. Када се покрене имаћемо прозор (слика 1.1), исписаће локалну IP адресу и PORT на којој сервер ради, ово ће нам бити потребно да бисмо се повезали. Напомена уколико се у подешавањима рутера не подеси port forwarding конекције ће бити могуће унутар једне интернет везе, уколико је port forwarding подешен уместо исписане IP адресе мораће да се користи јавна адреса. Један од начина да се она сазна је да посетите What is my ip address.

```
Server is listening on 192.168.0.29:5050
Waiting for connections... | P adresa Port
```

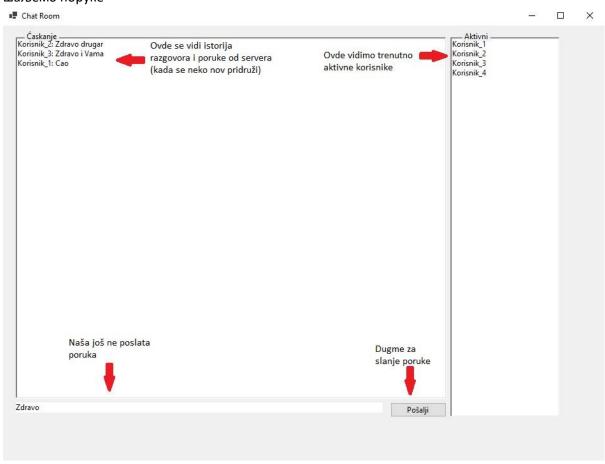
Слика 1.1 Конзола сервера

2. Након тога покрећемо Chat Room апликацију и у њој попуњавамо поља са слике (слика 2.1), IP adresa I PORT су адреса и порт нашег сервера, а у претходном кораку смо видели како да их сазнамо. Корисничко име само говори, уносите име под којим ће вас други људи у ћаскању видети, и кликнемо дугме "Poveži se".



Слика 2.1 Изглед почетног менија

3. Након повезивања имамо следећи мени (слика 2.2) и уједно и главни мени у коме се врши дописивање. У њему можемо видети разговор, тренутно активне кориснике, и шаљемо поруке



Слика 2.2 Изглед главног менија

Опис Апликације

Апликација је развијена у чистом С# уз коришћењ .NET оквира. Примарни фокус је био на дизајнирању сервер-клијент конекције који је накнадно надограђен да користи UI. Апликацију би поделио у два главна дела, сервер и клијент класе. Конекција је базирана на socket и TCP протоколом. Постоје разне библиотеке које су ово имплементирале тако да је лакше да се користи и на бољи начин али ја сам изабрао да радим овако јер се на овај начин много више може научити рад са socket-има.

Клијент: Ова класа има за задатак да успостави и одржава конекцију са сервером

```
| A continue of the part wild Printigen, Dermind Citring message); | A continue of the part wild Printigen, Dermind Citring message); | A continue of the part wild printigen, Dermind Citring message); | A continue of the part wild be part wild be part of the part of the
```

Слика 3.1 Структура Клијента

• Сервер: Задужен за обраду клијената прослеђивање порука. на слици 4.1 можемо видети класу која је представља клијенте на серверу (15-31), и функцију која обрађује везу са корисницима (107-171). На слици 4.2 можемо видети функцију која обрађује кориснички унос у конзоли, и видимо *Main* функцију која има

задатак да покрене сервер.

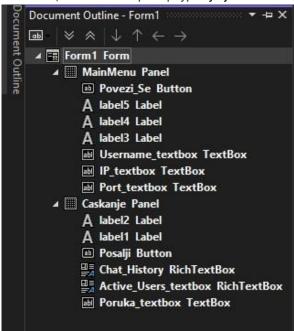
```
| Private class (client continue) | Private client (client continue) | Private continue) | Private continue | Private client (client continue) | Private continue) | Private continue | Private continue | Private client (client continue) | Private continue | Private co
```

Слика 4.1 Структура класе која чува податке клијената и обрада клијената

```
private static void HandleAdminInput(TcpListener server)
                         while (serverRunning)
                                                                                           // Чита унос из конзоле и ако се
                              Console.Write("~ "); погађа са речима за гаши string adminInput = Console.ReadLine().ToLower(); (exit, quit) сервер се гаси
                              if (EXIT_WORDS.Contains(adminInput))
                                   Console.WriteLine("Shutting down server...");
                                   serverRunning = false;
lock (clientListLock)
196
197
                                        foreach (Client client in ActiveClient)
                                            Send_to(client, "[SERVER] Server is shutting down. Disconnected.", default_encoder);
client.TcpClient.Close();
                                       ActiveClient.Clear();
                                   server.Stop();
                                   break;
                    static void Main(string[] args)
                         IPAddress ipAddress = IPAddress.Any;
                         int ipPort = 5050;
                         TcpListener server = new TcpListener(ipAddress, ipPort);
                         server.Start();
                         // Dobijanje lokalne IP adrese klijenta, u slucaju da je rezultat null postavljamo Unknown IP
string localIP = Dns.GetHostEntry(Dns.GetHostName())
                              .AddressList
                              .FirstOrDefault(ip => ip.AddressFamily == AddressFamily.InterNetwork)
                              ?.ToString() // ? poziva samo ako vrednost nije null
?? "Unknown IP"; // ?? postavlja vrednost samo ako je null
                         Console.WriteLine($"Server is listening on {localIP}:{ipPort}");
Console.WriteLine("Waiting for connections...");
228
                         Task.Run(() => HandleAdminInput(server));
                         while (serverRunning)
                              try
                                   Client client = new Client(server.AcceptTcpClient());
                                   lock (clientListLock)
                                       ActiveClient.Add(client);
                                   Task.Run(() => HandleClient(client));
                              catch (SocketException)
                                   Console.WriteLine("Server has stopped accepting new connections.");
                         Console.WriteLine("Server shut down.");
```

Слика 4.2 Обрада корисничког уноса и функција за покретање сервера

 UI: То је само спајање Windows Forms и класе Client_Network (слике 5.2). Како бих лако могао да мењам 'сцене' додао сам два панела, један је, видљив други није када се мења 'сцена' само се ротирају који је панел видљив, а који није (слика 5.1).



Слика 5.1 Приказ WF дизајна

```
voke windsur[] reference
rivate void Povezi_Se_Click(object sender, EventArgs e)
                                                                                                                                  InitializeComponent();
                                                                                                                                   scene.Add("MainMenu", MainMenu); // Додаје панеле у
scene.Add("Chat", Caskanje); речник (dict)
       ip_adress = IPAddress.Parse(IP_textbox.Text);
           port_txt = Port_textbox.PlaceholderText;
        else
            port_txt = Port_textbox.Text;
                                                                                                                                       entry.Value.Visible = (entry.Key == scena);
        port = int.Parse(port_txt);
username = Username_textbox.Text;
           username = Username_textbox.PlaceholderText;
   catch (Exception ex)
       MessageBox.Show(ex.Message);
return;
       client = new Client_Network(ip_adress, port, username);
        client.OnNewMessage += Handle_New_Message;
client.OnNewUser += Handle_New_Client;
client.OnExitUser += Handle_Exit_Client;
    catch (Exception ex)
       MessageBox.Show(ex.Message);
return;
   Promeni_Scenu("Chat");
```

Слика 5.2 Функција за повезивање на сервер и Промена 'сцене'

ЗАКЉУЧАК

Апликација 'Чат соба' је развијена са циљем истраживања методологије за комуникацију у реалном времену преко мреже. Пројекат је пружио практично искуство у раду са мрежним протоколима, сокет програмирању, и изради графичко корисничког интерфејса.

Апликација је врло забавна и функционална, нуди разна поља за усавршавање, попут оптимизација и безбедности.

Уколико сте заинтересовани за цео код, и да пробате апликацију можете то урадити на GitHub страници: <u>Chat Room</u>

Захвалница

Захваљујем се мојим наставницима Рељи Ћурчин и Дијани Стефановић који су ми објаснили било које недоумице.

Литература

1. Званична документација за .NET: docs.microsoft.com