基于UDP的即时通信程序

1. 通信协议

运行客户端，首先需要用户输入一个用户名，然后客户端向服务器发送log in请求，其报文格式为login <name> <ip> <port>，即向服务器报告客户的用户名以及所在的IP和端口。此时服务器将检测用户名是否可用，如果该用户名尚未被使用，服务器将返回