**Инструкция по сборке**

В консоли из папки, где хранятся файлы совершить манипуляции:   
java –jar server.jar  
java –jar client.jar (имя)

В файле конфигураций по желанию можно указать порт и размер буфера.

Клиентов можно создать несколько.

**Инструкция по использованию**

В консоли клиента вводим сообщение, оно уходит всем остальным клиентам, подключенным к серверу.

**Описание**

Клиент из аргументов командной строки получает имя. Из поля ввода в командной строке получает сообщение. Если длина сообщения больше 255 символов, сообщение облезается по 232й символ и после добавляется к строке три точки. Имя и сообщение кодируются в массив байт в кодировке UTF-16. Высчитывается длина полученного массива байт для имени и для сообщения. Эти числа записываются в соответствующие им массивы байтов(длина массива 4 байта) в формате BE.  
Таким образом клиент принимая на вход строку из командной строки, на выход для отправки на сервер выдаёт склеенный массив байт формата:  
(массив байт, содержащий длину массива имени, всегда 4 байт)  
(массив байт, содержащий имя в UTF-16)  
(массив байт, содержащий длину массива сообщения, всегда 4 байт)  
(массив байт, содержащий сообщение в UTF-16)

Когда массив попадает на сервер, он парсится по заданному протоколу. После парса к массиву в начало добавляется длинна массива байт времени (4 байт) и массив байт времени.

Сокеты неблокирующие. Сервер всегда слушает клиента и готов читать его сообщения. Если сравнивать с lab1a, то здесь, например, при большом количестве людей, сообщение не может потеряться из-за того, что сокет был занят.