

기능 정의서			
모듈	클래스	메소드	설명
MainView	MainView	MainView	-생성자 -id, ip, port를 매개변수로 받아옴 -init, start 메소드 호출 -network 메소드 호출
		network	-서버에 접속하는 메소드 -Connection 메소드 호출
		Connection	-실질적인 연결 메소드 -스트림 설정 -연결 시 사용자 id를 send_Message 메소드를 통해 전송 -스레드를 통해 서버로부터 메시지 수신
		send_Message	-서버로 메시지를 보내는 메소드
		init	-화면을 구성하는 메소드 -scroll, textarea, textfield, button 생성 -textarea는 사용자가 수정하지 못하도록 설정
		ChangelconSize	-출력되는 이미지 크기 변경 메소드 -imageicon을 매개변수로 받아옴 -사이즈를 25*25로 변경하여 이미지 출력
	SendEmoji	actionPerformed	-버튼을 누르면 해당 이모티콘 메시지 전송
Server	Server	main	-객체명을 frame으로 생성하는 Server생성자 호출
		Server	-init 함수 호출
		init	-GUI를 구성하는 메소드 -textarea, textfield, label, button 설정 -버튼은 실행버튼 -익명클래스로 버튼 클릭 이벤트 처리 -textarea는 사용자가 수정하지 못하도록 설정
		server_start	-서버실행 메소드 -socket이 정상적으로 열리면 Connection 메소드 호출
	UserInfo	UserInfo	-사용자 접속을 받을 주요 스레드 실행 메소드
			-생성자

			-user_socket을 soc로,user_vc를 vc로 매개변수를 받아옴 -User_network 메소드 호출
		User_network	-스트림 연결을 통해 사용자의 id를 받고 연결된 접속자에게 정상접속을 알림
		InMessage	-사용자 메시지처리 메소드 -broad_cast 메소드 호출
		broad_cast	-vc를 읽어서 요소를 send_Message 메소드를 통해 메시지로 전송
		send_Message	-dos로 데이터를 읽어서 출력
		run	-스레드 정의 메소드 -dis의 데이터를 사용자메세지로 읽음 -InMessage메소드를 호출하여 메세지 전송
Client	Client	Client	-생성자 -init, start 메소드 호출
		init	-화면 구성 메소드 -panel, textfield, label, button 설정 -버튼은 접속버튼 -익명클래스로 버튼 클릭 이벤트 처리
		start	-이벤트 처리 메소드
Main	Main	main	-객체명을 client으로 생성하는 Client생성자 호출