

Cesare Tei

Daniel Vinari

20-12-22

Progetto multi chat client-server

Per creare la chat utilizziamo la programmazione socket che ci aiuta a comunicare con i vari computer in esecuzione su una rete. Nel modello Client-Server, il Server ha un indirizzo IP e un numero di porta univoci. Una volta stabilita la connessione con il client, il server può ricevere un messaggio dal client e rispondere a un messaggio al client.

DOCUMENTAZIONE

Digitare con la tastiera una delle seguenti opzioni:

- PUBBLICA per accedere ad una chat pubblica
- PRIVATA per accedere ad una chat privata
- LISTA per visualizzare gli utenti connessi alla chat

se la scelta è PUBBLICA:

il server comunicherà a tutti gli utenti collegati che partecipa un nuovo utente, egli potrà chattare con tutti i client connessi

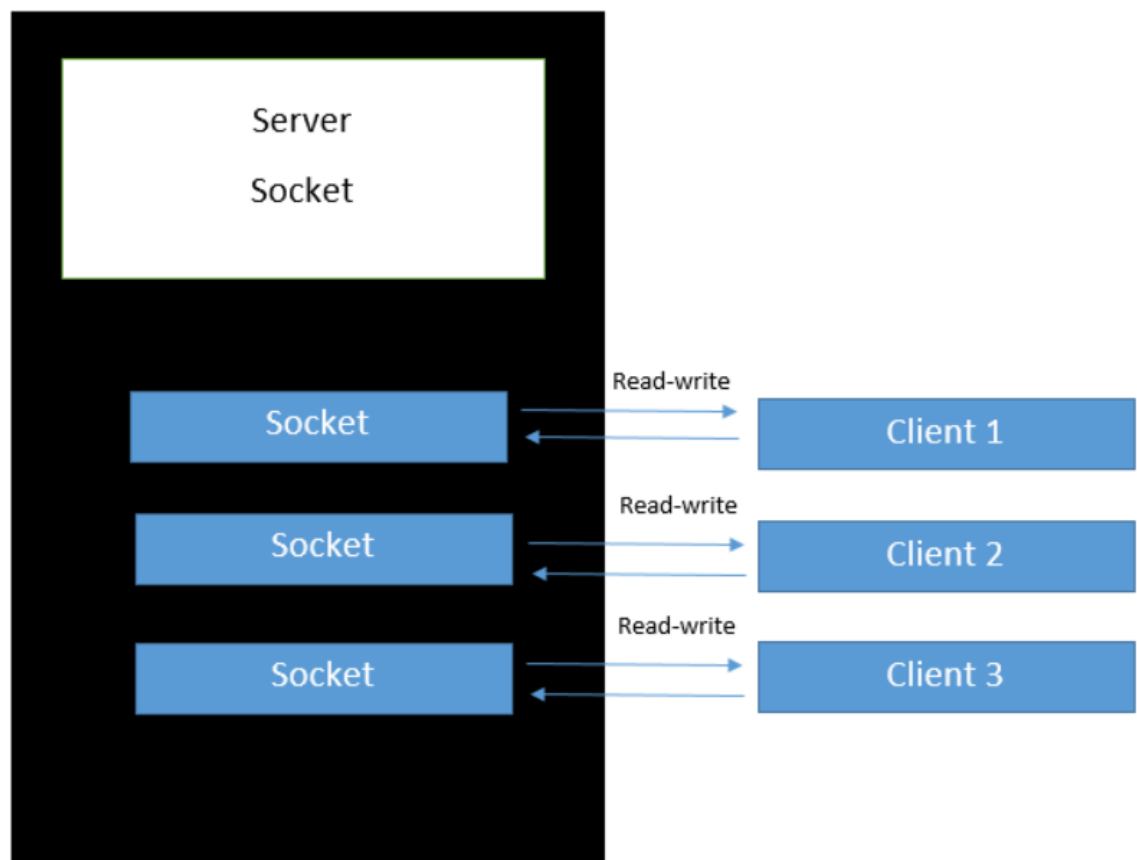
se la scelta è PRIVATA:

il server chiederà con quale utente vuoi connetterti,

dovrai scrivere il suo username, così da essere collegato e poter chattare solamente con lui.

se la scelta è LISTA:

il server stamperà tutti gli utenti connessi inseriti all'interno dell'array.



Server:

utilizziamo la classe Server che si collega a un numero di porta specifico. Quindi creiamo un socket del server e ascoltiamo una connessione con il client e la accettiamo. Il thread viene istanziato e avviato.

Client:

avviamo la connessione a un server ignorando l'indirizzo IP e il numero di porta. Utilizziamo Scanner per ottenere l'input dall'utente e inviare i dati al server utilizzando l'oggetto PrintWriter.