



- Server 메시지 수신 용 스레드
- Server로의 메시지 송신은 GUI 스레드 담당

- Client 통신 용 Socket 생성
- Client 대응 용 스레드 생성
- (Client 마다 Socket과 스레드 하나씩 생성)
- Socket에서 ObjectInputStream과 ObjectOutputStream을 생성하여 해당 Client와 송수신이 가능한 통로를 확보
- 이 통로를 사용하여 Client/Server간 통신 진행
- Client 를 대응하는 스레드는 해당 Client에서 메시지가 도착하는지를 기다렸다가 수신한 후 이를 처리함 (필요하면 송신)





메시지의 포맷 (ChatMessage)