# 聊天室设计

## 结构设计

聊天室系统包括，一个服务器端和若干个客户端

## 通讯方法

使用Socket编程，服务器端由sokWelcome监听并建立若干与客户端的链接sokConnection，并将其保存在字典dictConnection中（键值为port），客户端的通讯含有1、广播2、单人对话3、多人对话4、小文件传输（5M内stream）5、大文件传输（服务器端Ftp服务或循环式小文件传输……（但会加大客户端的工作量））

上述通讯中，广播、单人对话、多人对话、大文件传输均通过服务器，而小文件传输是以客户端与客户端的通讯。

## 协议规定

传输过程中均为byte流，规定协议在byte流前加入标识符：

Byte[0]

[服务器端协议]

0代表广播

1代表单人对话

2代表多人对话

[客户端端协议]

3代表小文件传输

4代表大文件传输

Byte[1] //目标port

Byte[2] //自己的port

## 更远的畅想

搭建一个数据库，包含用户及密码，用户登陆时更新ip和port；

在软件开启时，下载在线用户列表，用户登陆时更新列表；