Login thành công : Lưu username vào chương trình

Sever kiểm tra và trả lại tìn hiệu thành công hay o .  
+ Thành công : Tìm kiếm socket đang lưu trong danh sách tạm, kết hợp vs username thànnh 1 đối tượng chứa socket và string ( username ) [ Client ] và lưu vào danh sách chính

+ Không thành công : không làm gì khá

Sever nhận client ( Socket ). Lưu socket này vào danh sách tạm

Client gửi username + pass bằng text ( Type = Login )

Clien gửi yêu cầu kết nối đến sever

Kết nối ban đầu

Danh sách client đang online

Sau 1 khoảng thời gian sever sẽ gửi danh sách các cilent (username)đang online ( sẽ có event bên client ) Type = listclient)

Client nhận danh sách và đưa vào list mành hình

Tạo phòng chat

Các Client nhận dc yêu cầu tạo room tiến hành tạo 1 đối tượng ClientRoom bao gồm mã phòng và username các thằng trong phòng

Sever nhận 1 list các usernam , tạo 1 đối tượng SeverRoom ( int mãphòng (tự sinh ), list<Client> ) rồi lưu trữ vào list<Room>. Tiến hành gửi 1 lệnh cho tất các client dc yêu cầu bao gồm int maphong và list các username

Client gửi 1 chuổi các username nó muốn tạo phòng chat ( bình thường chuỗi tin nhắn có Type = Text ; để phân biệt Type = CreatRoom

Gửi Tin nhắn

Nhận 1 text : string ( username thằng gửi ) và chờ nhận nội dung

2. Gửi nội dung (type = Text || Image )

1. Gửi username thằng gửi (Type = usename )

Gưi3 tin nhắn gồm 2 công đoạn

Sever nhận tin nhắn và truyền đến các client khác trong phòng Trong nội dung tin nhắn có chứa

Như cũ có 2 Type là Text vs Image , gửi kèm với mã phòng

Type : là 1 trường dc truyền khi gửi trong tin nhắn nhằm xác định tác vụ của tin nhắn đó

Type = Login : Client gửi user và pass cho sever và sever xác nhận cho client

= listclient : gửi list usename cho client

= Creatroom : các tác vụ tạo phòng

= username : xác định người gửi

= text : Tin nhắn ( strig)

= image :tin nhắn (image)