Ver2

- Cách sử dụng:

+ add thư viện dll vào project sever add sever , client add client

+ Có 2 Event là nhận hình ảnh và nhận text

Tham số của đầu vào của event là object ( string hoặc Image ) , int RoomId

RoomId : Đây là thông số được gửi kèm theo dữ dữ liệu nhằm mục đích là xác định tin nhắn vừa đến thuộc khung chat nào , tùy ng code phần xử lí quy định. Giả sử đang xài máy A , và đang chat vs BC ( room 1 ) ,CDE (room 2) , dựa vào cái RoomId mà ta xác định đc tin nhắn này đến room nào

- 1 số lưu ý :

+ do việc sử dụng luồng để nhận dữ liệu và cập nhật lên luồng chính nên sẽ phát sinh lỗi IllegalCrossThreadCalls => xử lý thêm đoạn code CheckForIllegalCrossThreadCalls = false;

+ Ngoài ra do C# không cho mình update UI bằng 1 luồng khác luồng chính , trong khi việc nhận + ghép + chuyển đổi là nằm ở luồng khác nên có phương thức để thêm object vào UI chính

- Next path: Giảm bộ nhớ , tự động xác định IP , xác định max data mõi lần gửi , Thêm properti , event truy xuất danh sách các client

Ver1

- Cách sử dụng :

+ add thư viện dll vào project sever add sever , client add client

+ Data nhận dc sẽ gọi thông qua event ReciveTextEvent có tham số truyền vào là 1 object. ( Tương tự với ReciveImageEvent, RecivevoidEvent [ chưa làm ])

- 1 số lưu ý :

+ do việc sử dụng luồng để nhận dữ liệu và cập nhật lên luồng chính nên sẽ phát sinh lỗi IllegalCrossThreadCalls => xử lý thêm đoạn code CheckForIllegalCrossThreadCalls = false;

- Next path ( ghi chú cá nhân ) : Xem xét lại vấn đề IP và port tĩnh. Bổ sung dữ liệu , thêm thông số để nhận biết loại dữ liệu ( text , image.. ) và địa chỉ đích ( nếu có). Thêm hàm truy xuất danh sách client.