

Hinweise zum Qwitter-Client

- Die Kommunikation mit dem Server läuft *asynchron*. Vorher hat der Client eine Anfrage an den Server geschickt und dieser hat geantwortet. Jetzt schickt auch der Server Informationen an den Client, ohne das dieser explizit danach gefragt hat.
- Da die Kommunikation nicht mehr rein linear abläuft (der Server könnte jederzeit einen „NEW“ Befehl an den Client schicken), muss der Client verschiedene Zustände verwalten, und die Antworten entsprechend verarbeiten.
- Es gibt keine „receive()“-Methode mehr!
- Teste Deine Implementierung, indem Du mehrere Client-Objekte in BlueJ erstellst und die Methoden (*login*, *qweet*, *quit*) direkt auf den Objekten aufrufst. Starte vorher den QwitterServer über das „start.bat“ Skript oder direkt aus BlueJ.

