

# Java-Chat

## Konsole:

- Server und Client lassen sich aus der Konsole starten
- hierzu muss zunächst in das Verzeichnis der Server.class und Client.class Dateien gewechselt werden (/.../JavaChat/classes/)
- für jeden Server/Client wird ein eigenes Konsolenfenster benötigt

## Server:

- mit dem Konsolenbefehl „java Server“ wird der Server gestartet
- ein gestarteter Server kann beliebig viele Clients bedienen

## Client:

- mit dem Befehl „java Client“ können nun beliebig viele Clients gestartet werden
- es öffnet sich für jeden erfolgreich gestarteten Client ein eigenes Chatfenster
- im Chatfenster kann man einen Nicknamen (erlaubte Zeichen: A-Z,a-z,0-9; Namen können mehrfach vergeben werden), die Hostadresse und den Port des Servers eingeben
- nach einem Klick auf den „Verbinden Button“ versucht der Client eine Verbindung zum Server herzustellen
- falls eine Verbindung hergestellt werden konnte, ändert sich die Statusanzeige von „OFFLINE“ zu „ONLINE“
- andernfalls wird eine Fehlermeldung ausgegeben und die Statusanzeige bleibt unverändert
- alle Nachrichten die man in das Eingabefeld neben dem Senden Button tätigt, werden durch einen Klick auf den Senden Button oder durch Drücken der Enter Taste zunächst an den Server übermittelt
- der Server leitet die eingegangenen Nachrichten daraufhin an alle verbundenen Clients weiter
- außerdem besteht die Möglichkeit durch Klicken des Trennen Buttons die Verbindung zum Server zu trennen (um beispielsweise eine neue Verbindung mit einem anderen Server und/oder Nicknamen herzustellen)
- der Status ändert sich bei erfolgreicher Trennung wieder von „ONLINE“ zu „OFFLINE“