В Server.java се установява връзката между сокетът на сървъра и на клиента. След като е установена връзката.

Когато, в Server.java, currentThread()==t1, се приема какво пише сървъра, в противен случай се предава какво е написано от клиента докато не се въведе END . А когато, в Client.java, currentThread()==t2, се приема какво пише клиента, в противен случай се предава какво е казал сървъра докато не се въведе END. Когато се стигне до който и да било END, въведен от която и да е страна чатът приключва.