

TP CHAT Java

1°) Ecrire un composant graphique ServeurChat

ServeurChat dérive de Panel.

Voici le principe

```
Class ServeurChat {
    ArrayList<Socket> listClient = new
    ArrayList<Socket>();
    Public ServeurChat(int port){
        SocketServer sockEcoule = new
        SocketServer(port);
        While(true){
            Socket cli = sockEcoule.accept();
            listClient.add(cli);
            gestionDialogue thrDial = new
            gestionDialogue(this,cli) ;
        }
        Static void main()
        { ServeurChat s= new ServeurChat(40000);
        }
}
```

```
Class gestionDialogue extends Thread{
    Socket client ;
    ServeurChat serveur ;
    Public gestionDialogue(ServeurChat
    serv,Socket cli){
        client=cli ;
        serveur= serv ;
    }
    Void run(){
        While (true){
            String mess = cli.ReadLine() ;
            Foreach( socket c in serveur.listClient){
                c.writeLine(mess)
            }
        }
    }
}
```

2°) Ecrire un composant graphique ClientChat

```
Class PanelClientChat extends Panel{
    Socket serveur;
    Int port ;

    onClickButtonConnexion(){
        Serveur = new socket (ipServeur,port);
        ThreadLecture lecture = new...
    }

    On clickButtonEnvoi(){
        Serveur.writeLine( textFieldPseudo+textFieldMessage... );
    }
}
```

```
Class ThreadLecture{
PanelClientChat clientChat;
Public ThreadLecture (PanelClientChat frClient){
clientChat = frClient;
}

Run(){
While (true){
    String mess = clientChat.serveur.readLine() ;
    Afficher mess dans listbox de clientChat;
}
}
}
```

Ecrire le programme qui teste le Panelclient.