

소켓 통신을 활용한 프로그램 제작

## 서버

클라이언트

클라이언트의 요청을 받기 위한 준비 (ServerSocket)

클라이언트의 요청을 받음 (accept)



서버에 접속 요청 (Socket)

클라이언트가 보낸 데이터 를 출력 (BufferedReader)



서버에 메시지를 보냄 (BufferedWriter)

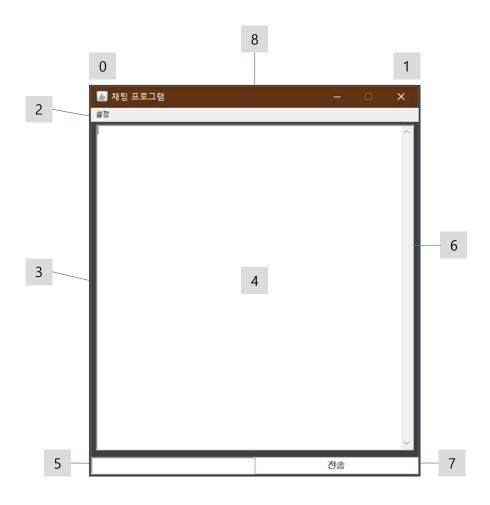
클라이언트에 메시지를 보 냄 (BufferedWriter)



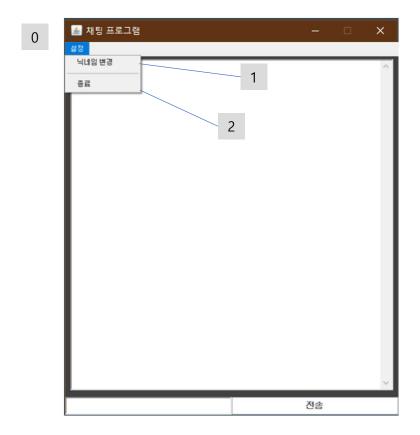
서버가 보낸 메시지를 출력 (BufferedReader)

종료 ( socket.close() )

종료 ( socket.close() )



Project		소켓 통신을 활용한 프로그램 제작				
Program		채팅 프로그램 제작				
<u>설명</u>						
0	Title - 채팅 프로그램					
1	X버튼 - 창 닫힘					
2	메뉴바 - 설정 메뉴					
3	(Padding)여백을 주고 배경색 Dark_Gray					
4	입력한 내용이 보임					
5	채팅 입력(Enter)					
6	스크롤은 세로만 적용					
7	채팅을 입력하고 버튼 클릭 시 전송					
8	창 사이즈 변경X (사이즈 고정)					
•		<u> </u>				



Project		소켓 통신을 활용한 프로그램 제작				
Program		채팅 프로그램 제작				
설명						
0	메뉴바 - 설정 클릭 시 메뉴 확장					
1	사용할 닉네임을 변경할 수 있도록 이벤트 창이 열림					
2	종료 클릭 시 창 닫힘					
3						
4						
5						
6						
7						
8						



Project		소켓 통신을 활용한 프로그램 제작				
Program		채팅 프로그램 제작				
설명						
0	Title - 닉네임 변경					
1	X버튼 - 창 닫힘					
2	사용할 이름 입력					
3	입력 후 확인 버튼을 누르면 변경된 이름이 적용					
4	창 사이즈 변경X (사이즈 고정)					
5						
6						
7						
8						