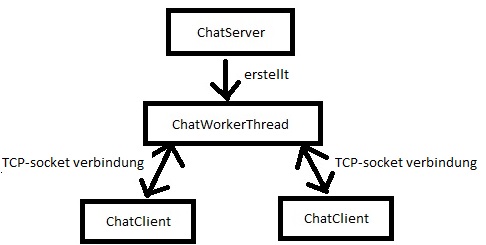
1.



TCP weil:

TCP stellt zuverlässige reienfolge-erhaltende Byte-Übertragung ("pipe") zwischen Client und Server bereit

2.

3.

ChatServer

Methods:

run: (Portnummer) startet einen Chatserver welcher neue Verbindungen annimmt und ChatWorkerThreads mit den Sockets erstellt  
  
  
ChatWorkerThread

Methods:

constructor: (socket) erzeugt einen neuen ChatWorkerThread mit übergebenem TCP-Socket

run: authentifiziert zuerst den benutzer um danach den input des clients zu verarbeiten und zu broadcasten

broadcast: (string) sendet den übergebenen String an alle teilnehmenden clients des „Chatraums“

Chatclient

Methods:

constructor: erstellt einen neuen Chatclient

run: erstellt zunächst die Socketverbindung zum Server um danach den input vom server zu verarbeiten

Chatclient benötigt einen Eventmanager der eingegebene Nachrichten zum ChatWorkerThread über den Socket schickt.