### **Sever**

* Sau khi nhận được mã TOTP do client gửi tới thì server tự tạo mã TOTP sẵn để so sánh với mã TOTP từ client.
* Chạy một vòng lặp while để đọc thông tin từ client.
* Nếu mã TOTP từ client gửi tới không trùng với mã TOTP do server tạo ra thì phản hồi cho client là “false”và tiếp tục so sánh.
* Ngược lại nếu mã TOTP do client gửi tới trùng với mã TOTP do server tạo ra thì phản hồi cho client là “true” và thoát chương trình.
* Do mã TOTP này chỉ tồn tại trong 30 giây nên sau mỗi 30 giây nếu server vẫn chưa gửi phản hồi “true” cho client thì client sẽ gửi một tin nhắn báo hiệu hết giờ cho server (“timeout”). Khi server nhận được tin nhắn này thì server sẽ tự tạo một mã TOTP mới để tiếp tục quá trình so sánh.

*Mỗi phản hồi server gửi về cho client đều được đính kèm thêm một ID ở cuối, ngăn cách với phần thông điệp bằng “,”. ID này được tạo ra nhằm mục đích phân biệt các tin nhắn với nhau.*

### **Client**

* Bên client sẽ gồm 2 luồng phụ: đếm ngược và nhận phản hồi từ server.
* Đếm ngược: tự đếm ngược hết 30 giây nếu hết thời gian mà vẫn chưa nhận được phản hồi “true” từ server thì sẽ khởi động lại đếm ngược và gửi cho server một tin nhắn báo hiệu hết giờ (“timeout”).
* Nhận phản hồi từ server: khi nhận được phản hồi “true” thì xuất ra thông báo “Success!” và dừng màn hình 3 giây để người dùng xem được kết quả sau đó kết thúc chương trình.

### **Transfer money**

* Hiển thị giao diện để nhập số tiền cần chuyển sau đó gọi form client ra để thực hiện trao đổi mã.