**package** network;

**public** **class** Protocol {

**public** **static** **final** String ***ENTER*** = "100";

**public** **static** **final** String ***EXIT*** = "200";

**public** **static** **final** String ***SEND\_MESSAGE*** = "300";

}

// 1. 서버를 먼저 실행해야 한다

// - 서버 소켓(소켓과는 다르다) : 기다려주는 역할만 한다.

// - 클라이언트가 접속하기를 기다린다

// - Accept해서 클라이언트와 대화 할 소켓을 만든다

// 클라이언트의 개수만큼 소켓을 만들어주는 거지.

// 2. 클라이언트(서비스 요청하는 사람)가 준비되어야 한다. - port번호, 서버 IP, 소켓