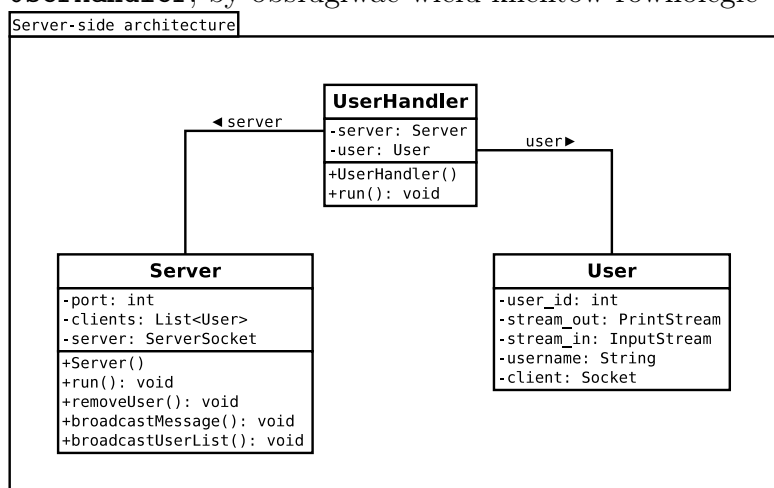
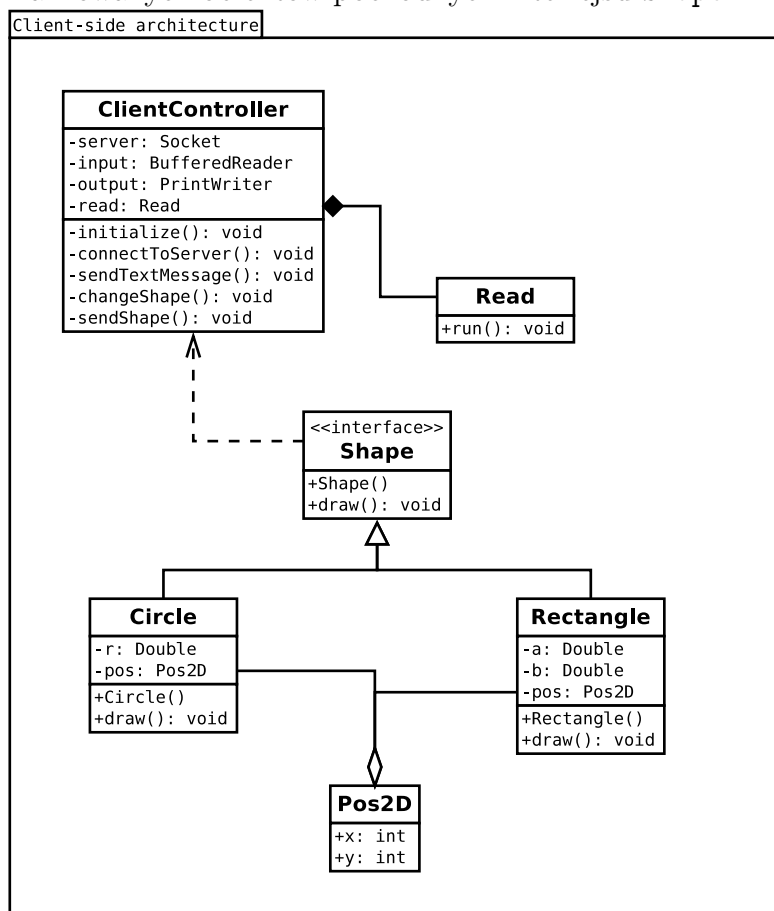


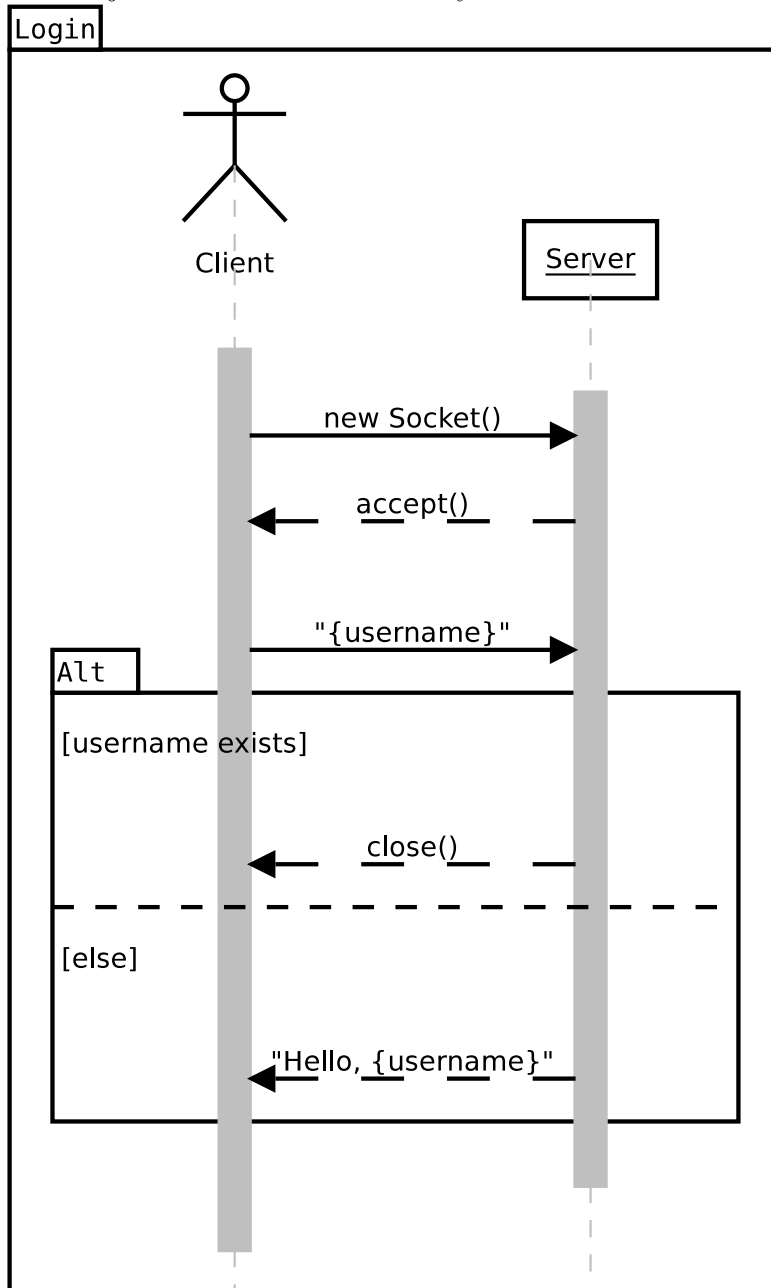
Rysunek 1: Dla każdego nowego użytkownika **Server** tworzy obiekt **UserHandler**, by obsługiwać wielu klientów równolegle



Rysunek 2: Obiekt Read nasłuchuje wiadomości przychodzących od serera. ClientController, prócz zwykłych wiadomości, pozwala na wysyłanie zse-rializowanych obiektów pochodnych interfejsu Shape



Rysunek 3: Klient zostanie zaakceptowany, jeśli na liście klientów serwera nie ma już osobnika o takim samym `username`



Rysunek 4: Serwer przesyła otrzymaną wiadomość do wszystkich, łącznie z nadawcą

