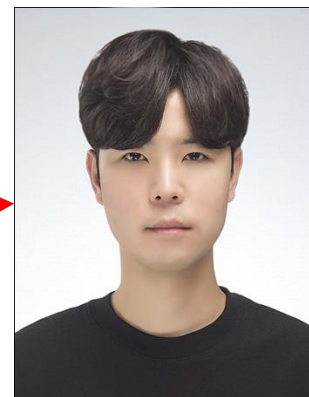


java

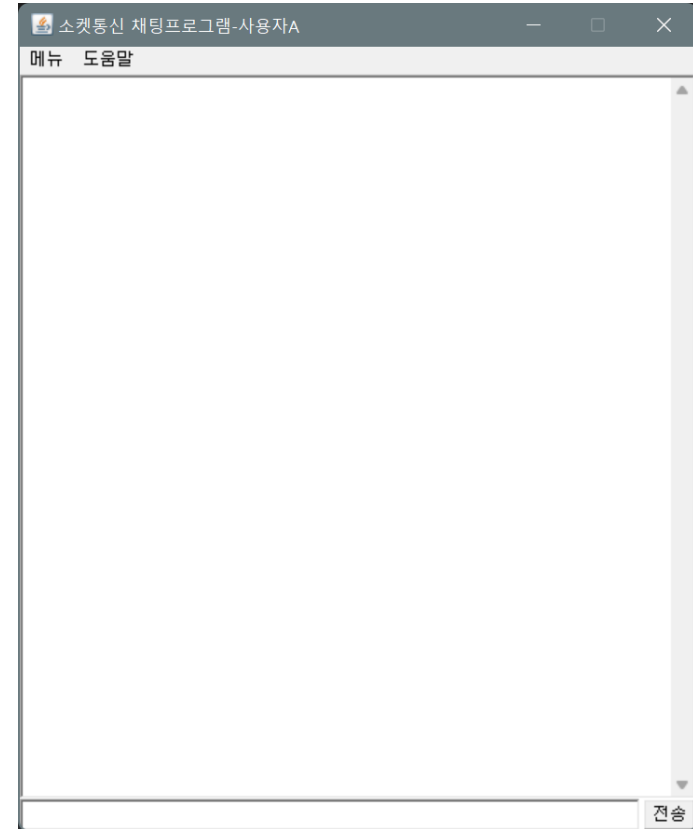
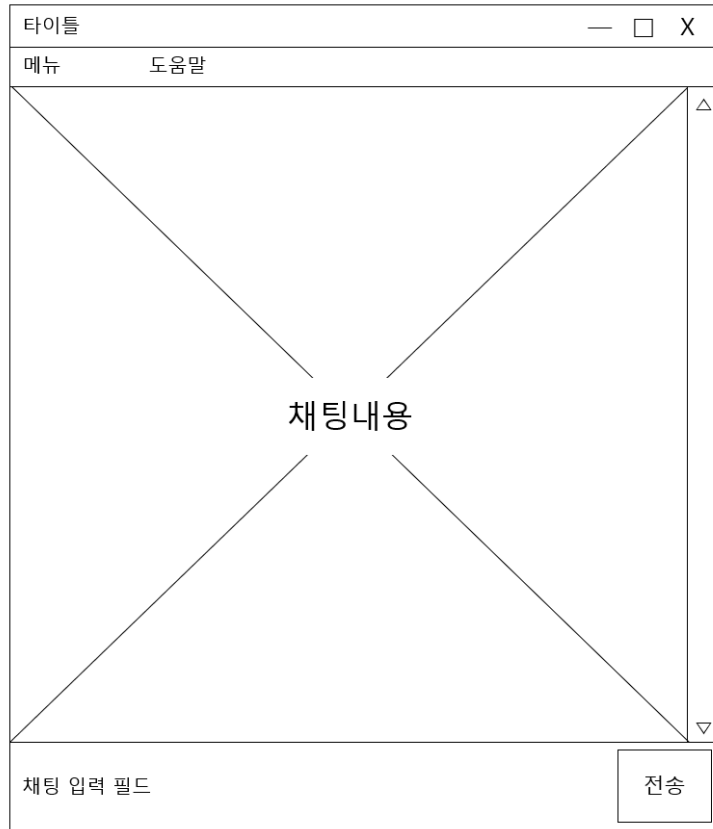
소켓통신을 활용한 채팅 프로그램



·작성자: 민지홍

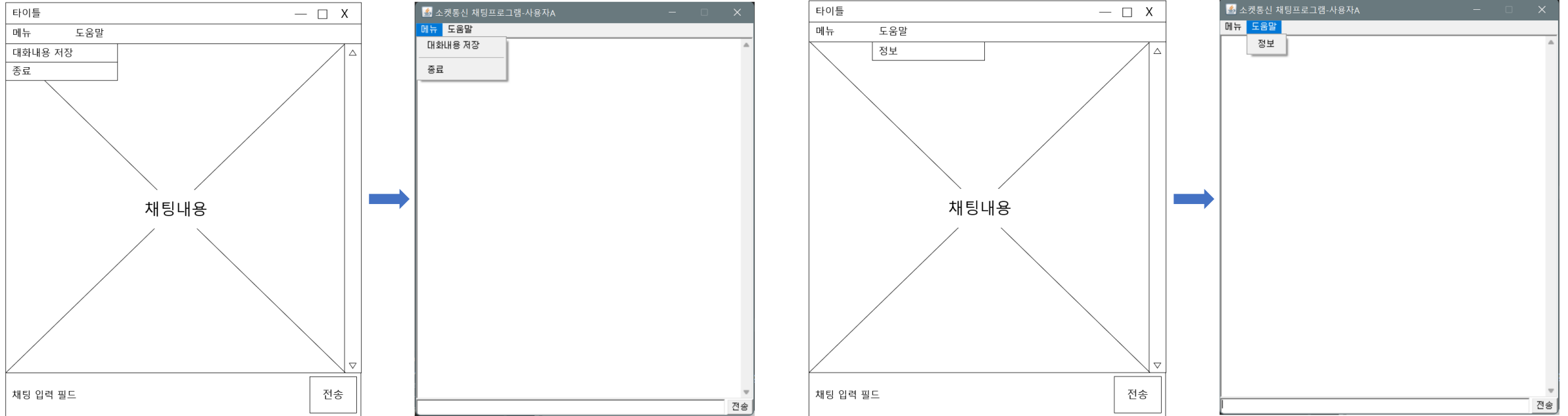
·최종수정일: 2022.01.15

화면구성 및 기능



소켓통신을 활용하여 클라이언트간 간단한 대화가 가능하도록 함.
선행 작성한 화면설계서를 토대로 채팅프로그램의 UI를 구현.

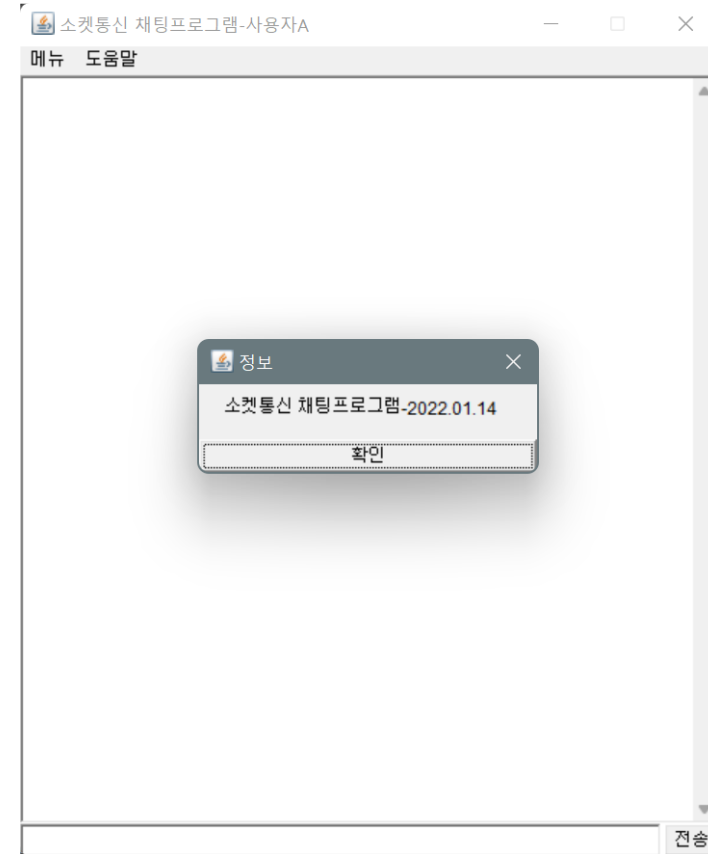
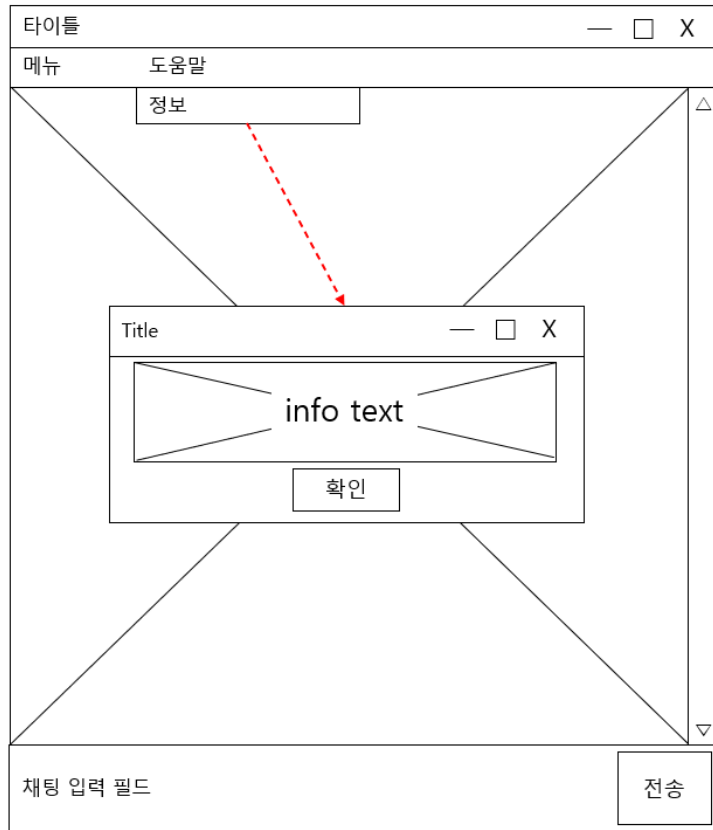
화면구성 및 기능



메뉴바에 메뉴아이템을 추가하여 화면설계서 대로 UI 및 기능 추가.

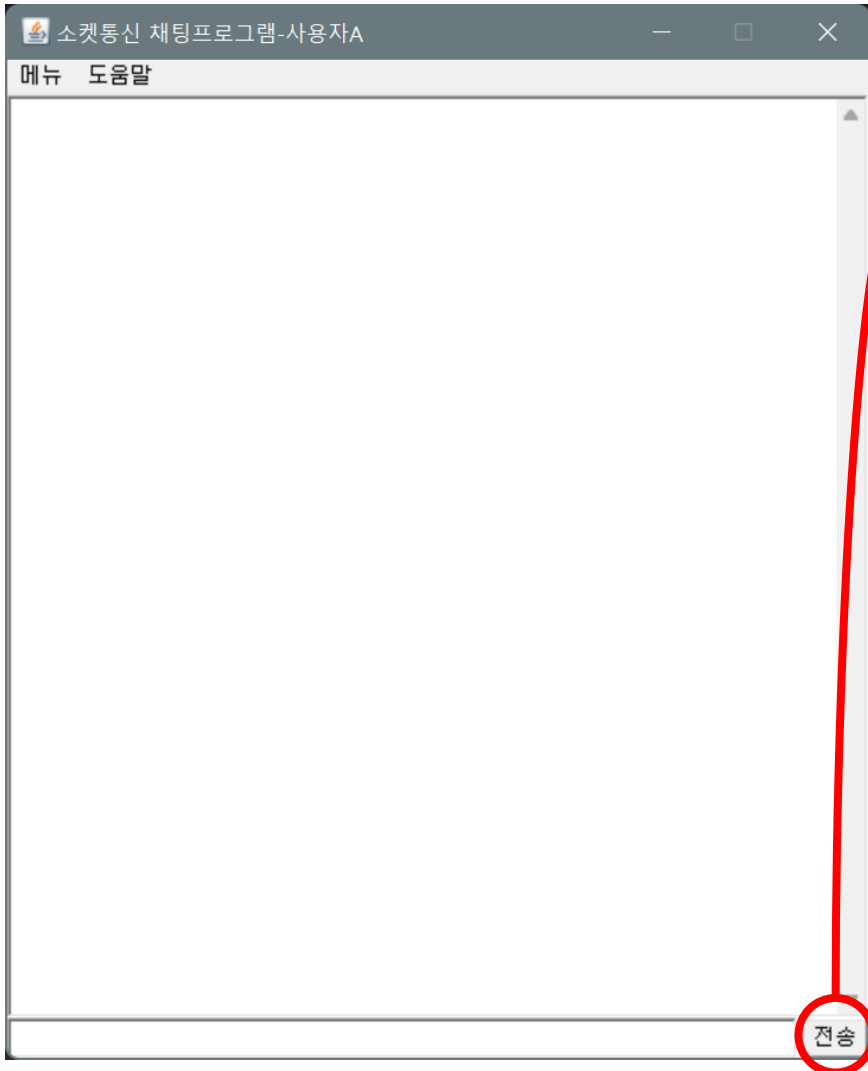
[대화내용 저장] 메뉴에서는 FileDialog를 사용하여 채팅 내용을 파일로 저장.
[종료] 메뉴로 창을 dispose하여 종료.

화면구성 및 기능



[정보] 메뉴에서 프로그램의 간단한 정보를 새 창으로 열람 가능하도록 함.
해당 팝업창이 있는 동안 다른 창에 접근 불가.

화면구성 및 기능

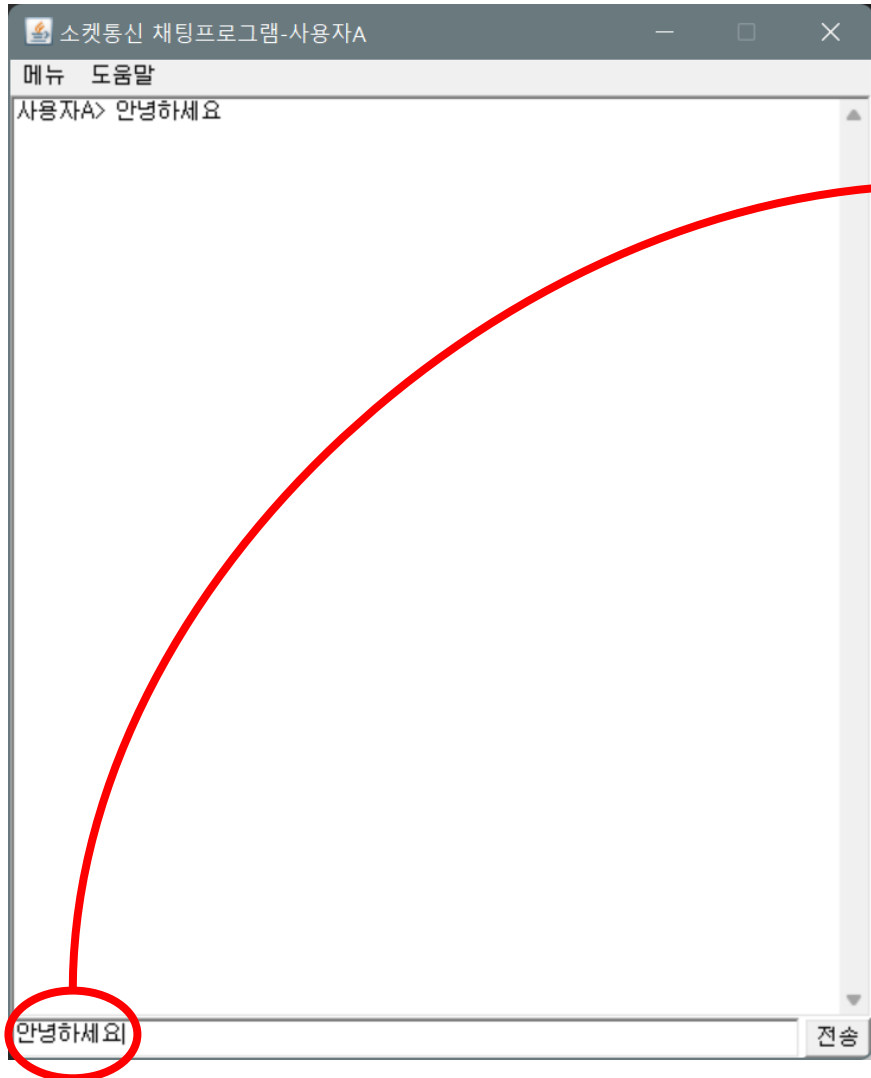


```
p.add( ta, BorderLayout.CENTER);  
p1.add( tf, BorderLayout.WEST);  
  
btn1=new Button("전송");  
btn1.addActionListener(this);  
p1.add(btn1, BorderLayout.EAST);  
  
add(p1, BorderLayout.SOUTH);  
add(p, BorderLayout.CENTER);  
setMenuBar(bar);
```

BorderLayout을 두개 겹쳐 사용하여
채팅입력 필드 옆 [전송] 버튼 배치.

창의 사이즈가 변화할 때, 채팅입력 필드와 전송버튼의 모양이
이상하게 깨지는 경우가 발생하여 창 리사이징을 금지.

화면구성 및 기능



```
String msg=tf.getText();
try {
    bw.write(name+"> "+msg);
    bw.newLine();
    bw.flush();
    tf.setText("");
} catch (IOException e1) {
    e1.printStackTrace();
}
```

[전송] 버튼이나 엔터를 입력하여 채팅을 전송한 후 채팅입력 필드에 메시지가 남는 문제가 있어 TextField를 .setText(""); 하여 해당 필드가 비워지도록 함.

시연

실행 및 시연