client::Client

- logger : Logger
- serialVersionUID : long
+ GAME_CARD : String
+ CONNECTOR_CARD : String
- DEFAULT_TEXT_COLOR : Color
- FRAME_SIZE : Dimension
- clientThread : ClientThread
- cards : JPanel
- gameArea : JTextPane
- gameField : JTextField
- chatArea : JTextPane
- chatField : JTextField

+ Client()
+ appendServerText(text : String)
+ appendGameText(input : String, color : Color)
+ appendChatText(text : String, color : Color)
- appendToArea(area : JTextPane, input : String, color : Color)
- handleExitEvent()
~ renewInterface()
- handleAboutEvent()
- handleChatSendEvent()
- isChatCommand(text : String) : boolean
- handleGameSendEvent()
- layoutMenuBar() : JMenuBar
- layoutConnectorInterface() : JPanel
+ switchCard(card : String)
- layoutSplitInterace() : JSplitPane
- layoutChatInterfae() : JPanel
- layoutGameInterface() : JPanel
+ main(args : String[])

client::ClientThread

- client : Client
- socket : Socket
- in : ObjectInputStream
- out : ObjectOutputStream
- done : boolean

+ ClientThread(client : Client, server : String, port : int)
+ sendMessage(message : message::ServerMessage)
+ getMessage() : message::ClientMessage
+ run()
- displayServerMessage(input : String, color : Color, status : message::Status)
+ closeConnection()

-1   -1

message::MessageProtocol

- serialVersionUID : long
time : long
status : Status

+ MessageProtocol()
+ getTime() : long
+ getStatus() : Status
+ readExternal(in : ObjectInput)
+ writeExternal(out : ObjectOutput)

«enum»
message::Status

OK
CHAT

message::ServerMessage

- serialVersionUID : long
- text : String

+ ServerMessage()
+ ServerMessage(text : String)
+ getPayload() : String
+ readExternal(in : ObjectInput)
+ writeExternal(out : ObjectOutput)

message::ClientMessage

- serialVersionUID : long
- payload : String
- color : Color

+ ClientMessage()
+ ClientMessage(payload : String, status : Status, color : Color)
+ ClientMessage(payload : String)
+ ClientMessage(payload : String, color : Color)
+ getPayload() : String
+ getColor() : Color
+ readExternal(in : ObjectInput)
+ writeExternal(out : ObjectOutput)

Diagram: class diagram Page 1