

Programmet består av en server, som är tänkt att köras på en stationär dator, en klient chatt som körs på datorn och en klient chatt som körs på en android telefon. Programmet tillåter flera klienter, på både dator och android telefon, att kommunicera med varandra via en server.

Sammanlagt består programmet av 9 java klasser:

Desktop:

ChatServer2.java :

Tar emot meddelanden från klienter och skickar det till alla klienter som är kopplade till servern. Har ett grafiskt användargränssnitt som visar antalet kopplade klienter och meddelanden.

ChatClient2.java:

Skickar och tar emot meddelanden från servern och skriver ut inkommande meddelanden i en chattruta.

ChatGUI2.java:

Utgör grafiska användargränssnittet för en chattklient. Har en egen ChatClient2 för kommunikation.

StartClient.java

Sätter upp chattklienten och kopplar till angiven server.

Message.java

Behållarklass för meddelanden mellan server och klient. Varje meddelanden har förutom själva meddelandet även datum då meddelandet skickades och ip-adressen meddelandet skickades ifrån.

Android:

ChatClient.java:

Funkar som ChatClient2 med enstaka skillnader.

AndroidMessage.java:

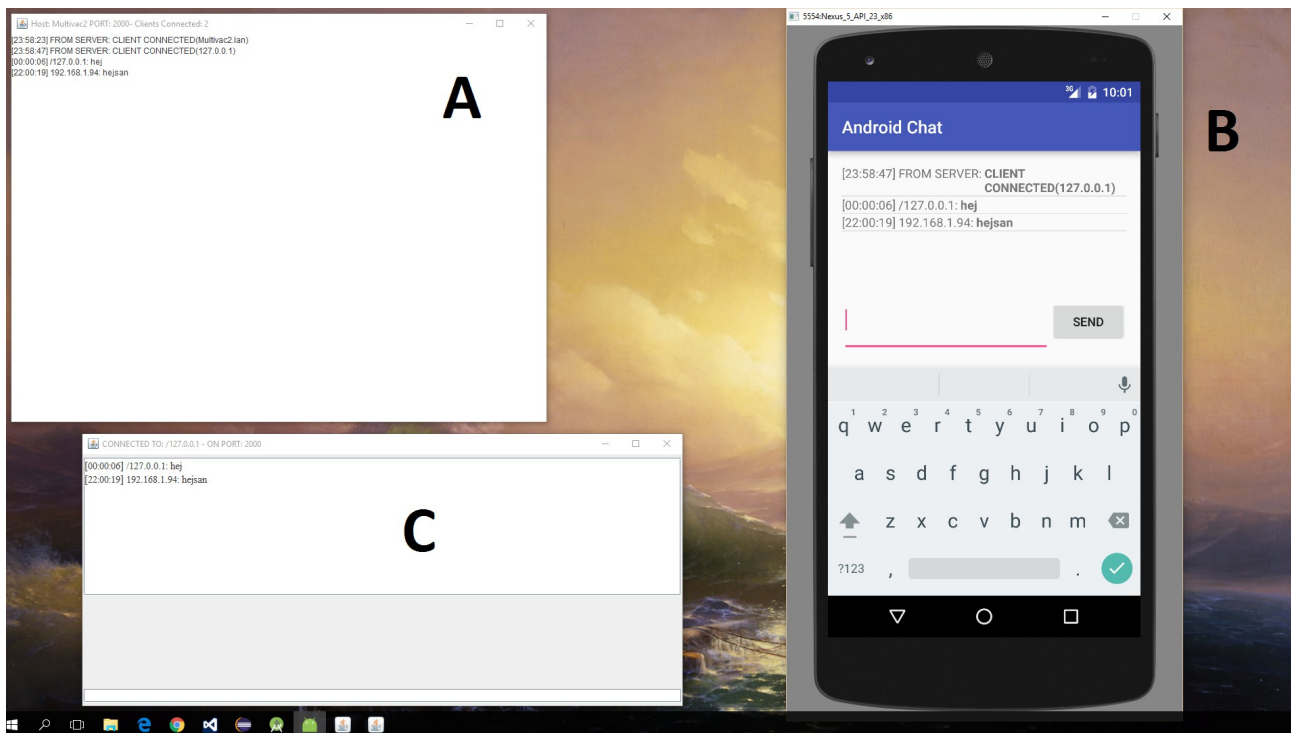
Är en kopia av Message-klassen från desktop-versionen

MessageAdapter.java

Uppdaterar listan med nya meddelanden

MainActivity.java

Startar chattklienten, gör det möjligt att skapa meddelanden med en knapp, bestämmer vad som händer när det kommer ett nytt meddelande till chattklienten.



Figur A:

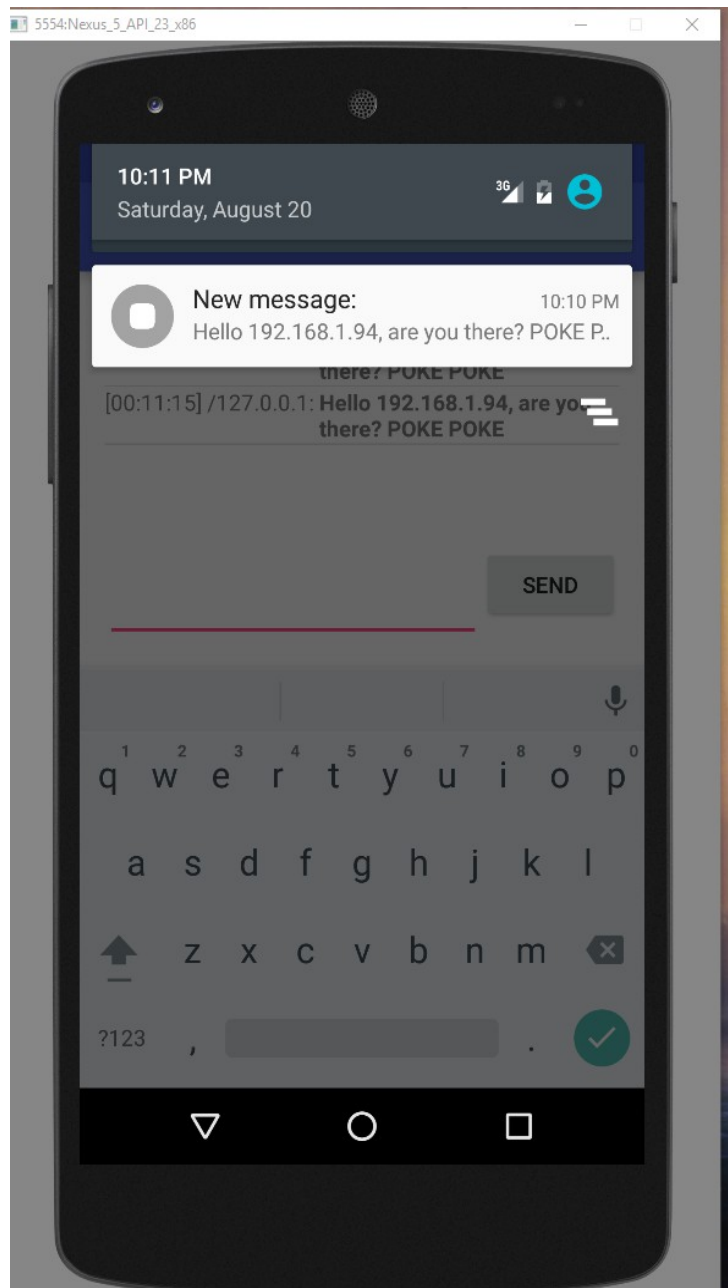
Grafiska användarsnittet för servern. Visar antalet uppkopplade klienter och meddelanden.

Figur B:

Grafiska användarsnittet för Android chatten. För varje meddelande visas tid och IP-adress (som användar ID). Telefonen vibrerar vid nya meddelanden.

Figur C:

Grafiska användargränssnittet för desktop chatten. För varje meddelande visas tid och IP-adress (som användar ID).



Om någon nämner telefonenanvändarens användarnamn i chatten (här IP-address) så skapas en notifikation på telefonen som visar meddelandet.