Többféle adatot szeretnénk küldeni az eszközök között. Szükség less

* TYPE : Eldönti, hogy a csomag milyen típusú, Ez alapján elküldi a megfelelő modulnak a csomagot.
  + Pl.: MP -> MusicPlayer-hez köthető üzenez
* SUBTYPE : A csomag további azonostásához szükséges. Ebbe a SocketThread nem néz bele. Az ebben rejlő információ a feldolgozó modulnak érdeles. Pl.: MP\_DEL\_SONG, MP\_ADD\_SONG

A vezérlő csomagokat az 5050-es porton küldik az eszközök. Míg a hangstreamet az 5060-as porton közvetítik egymás felé.

1. Szerver és kliens oldalon egyaránt több socketre van szükség, mindegyiket külön szálon futtatva.
   1. ServerSocketWrapper:
      1. A Szerver oldali ServerSocketThread objektumokat tartalmaz.
         1. ControllerSocket : VezérlőUtasítások közlésére
         2. MusicStreamSocket : Hang csomagok küldésére és fogadására
         3. *PreAccessSocket : Az újonnan becsatlakozó klienseket köszönti, elküldi nekik Party metainformációit.*
   2. ClientSocketWrapper :
      1. A kliens oldali ClientSocketThread Obektumokat tartalmaz:
         1. ControllerSocket : VezérlőUtasítások közlésére
         2. MusicStreamSocket : Hang csomagok küldésére és fogadására

Eventek:

A MusicPlayer nevű objektum a Server modellben fel vani iratkozva a ServersocketWrapper.serverSOcketre