聊天程序

程序主要分服务器和客户端。服务器为了支持多个IP登陆，采用了多线程编程，一个线程负责接收连接请求，每加入一个客户端便新建立一个线程专门接收客户端的信息。客户端的信息将根据一定协议发送，开头是要接收方客户端的IP值，中间用空格隔开，之后接发送的信息，客户端会自动在信息开头添加IP地址。服务器通过MAP建立IP与SOCKET的连接，从而实现多人间的信息互发。

客户端采用了非阻塞模式的SOCKET来编程，从而可以采用单线程编程，使用QTime类定时发送信号来触发函数去接收消息。确定了接收端IP后，按下按钮发送消息。

经过测试，程序可以实现多个客户端同时互发信息。