

# 객체지향 프로그래밍언어

20175429 유승훈

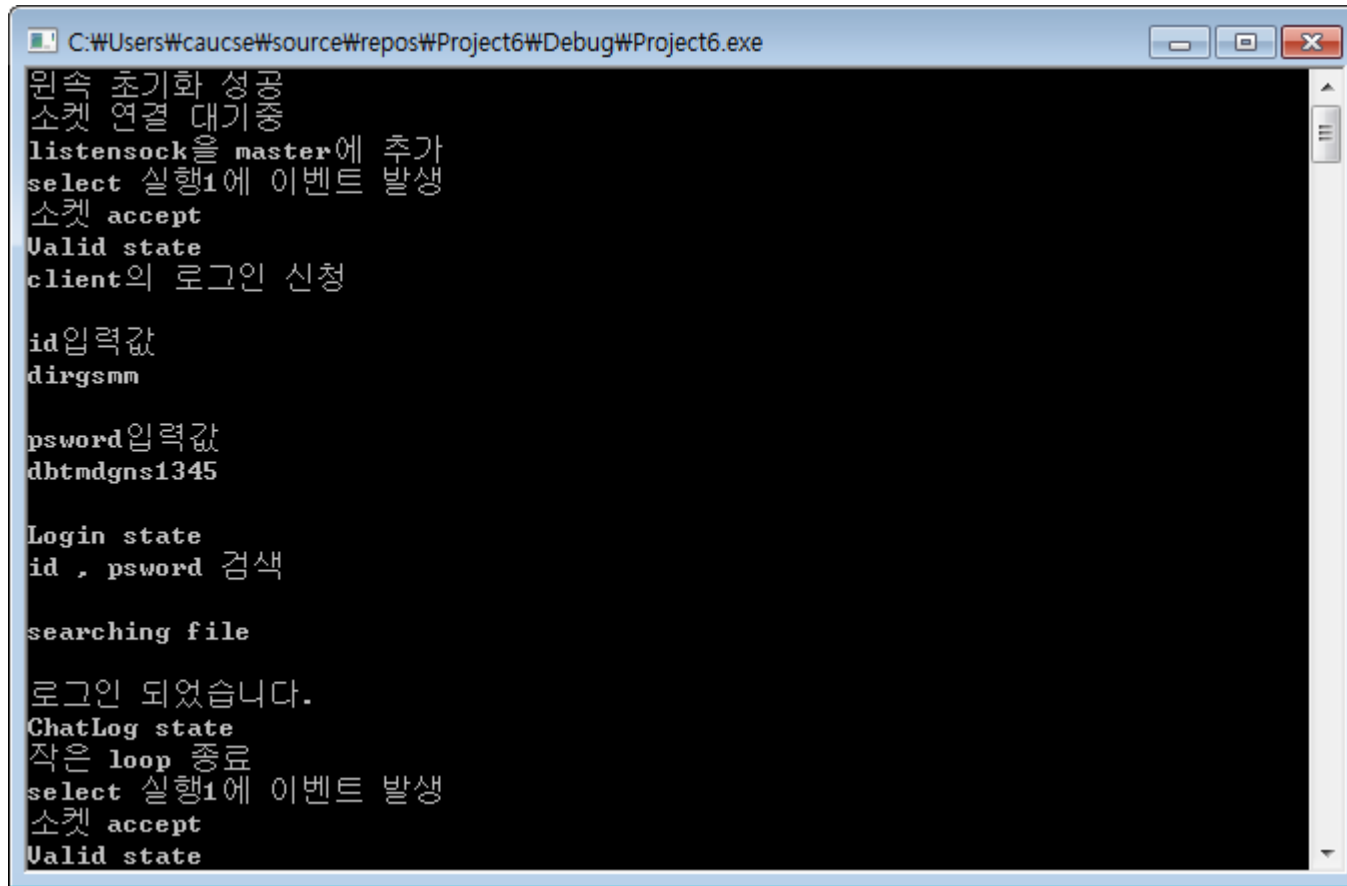
# 멀티채팅 프로그램

- 아이디와 패스워드를 통해 네트워크에 접근하고
- 유저들이 서버를 통해 단체 채팅을 할 수 있도록 프로그램을 작성
- 지난번의 네트워크 생성 과제에서 몇가지 기능을 추가함

# 클래스 소개

- Main class: client와 통신을, client끼리 통신을 담당하고 text파일 입출력을 통해 채팅로그를 저장합니다.
- Valid class: client의 회원가입이나 로그인 절차를 담당함
- Login class: valid class에서 사용되며 login을 위한 파일 입출력을 담당함
- Signin class: valid class에서 사용되며 signin을 위한 파일 입출력을 담당함
- Chatlog class: 새로운 client가 접속했을때 clien에게 이전까지 있었던 채팅의 로그를 제공하기 위해 파일 입출력을 통해 채팅의 로그를 출력해주는 역할
- Send class:
  1. winsock의 Send함수를 더 쉽게 변환시켜주며 valid class와 chatlog class 이를 이용함.
  2. virtual void state() 라는 함수를 이용하여 지금 현재 상태를 server 컴퓨터 콘솔에 출력하는 함수를 만듦 이는 모든 class에서 상속받으며 overriding을 통해 현재 자신의 상태를 출력함

- 서버는 지속적으로 자신의 상태와 client의 요구사항을 자신의 콘솔에 띄운다.



```
C:\Users\caucse\source\repos\Project6\Debug\Project6.exe
원속 초기화 성공
소켓 연결 대기중
listensock을 master에 추가
select 실행1에 이벤트 발생
소켓 accept
Valid state
client의 로그인 신청

id입력값
dirgsmn

psword입력값
dbtmdgns1345

Login state
id , psword 검색

searching file

로그인 되었습니다.
ChatLog state
작은 loop 종료
select 실행1에 이벤트 발생
소켓 accept
Valid state
```

```
C:\Users\caucse\source\repos\Project4\Debug\Project4.exe
원속 초기화 성공
connect 성공
1: sign up 2: log in
2
login a user
id를 입력하세요
dirgsmm

password를 입력하세요
dbtmdgns1345

login succeed!
Welcome to the Awesome Chat Server!

안녕하세요
저는 중앙대학교에 다니는 유승훈 입니다.
반갑습니다.
```

- 로그인에 성공했을 때 clien는 채팅을 할 수 있으며 이는 서버 컴퓨터에 txt파일 형태로 저장된다.
- 또한 새로 접속했을 때 이전의 채팅로그를 제공받는다.