

Javakurs SS03 - Übung 10

1 Chat Client

Schreibe ein grafisches Programm, das eine bidirektionale Socketverbindung zu einem Chatserver (Javaprogramm auf der Vorlesungsseite) auf Port 9999 öffnet und dort (mit newline abgeschlossene) `Strings` schickt und vom Server empfangene `Strings` anzeigt (z.B in einem `java.swing.JTextArea`).

Als erstes soll (zum Einloggen) der `String Lnickname` geschickt werden, wobei `nickname` der entsprechende Loginname ist. `Strings textline`, die vom Benutzer an alle eingeloggten Personen geschickt werden sollen, werden als `Btextline` (Broadcast) gesendet. Zum Ausloggen soll ein `Q` (Quit) gesendet werden.