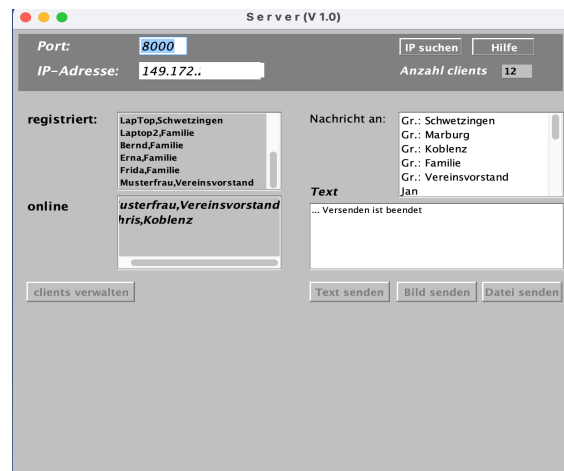


DAS CHAT-PROGRAMM



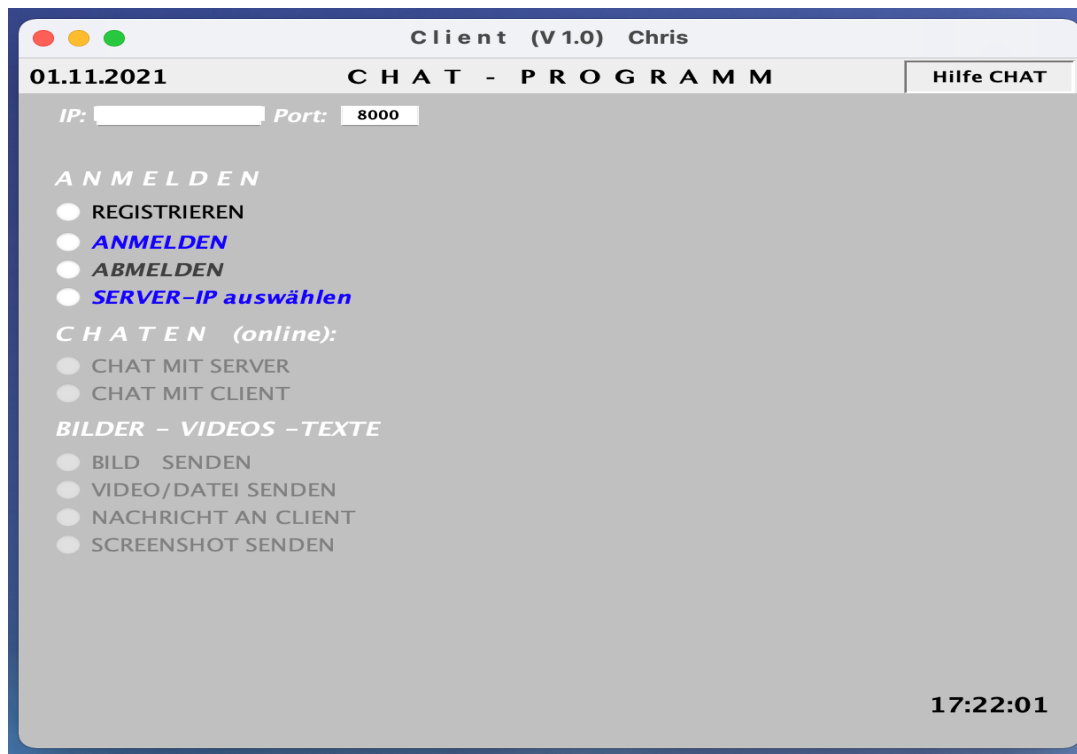
Wie alle Chat-Programme besteht auch dieses aus einem Client-Programm und einem Server-Programm. Im Gegensatz zu den anderen ist der Server jedoch als Programm auf einem beliebigen PC abgelegt. Dies bedeutet, dass von Fremden keinerlei Möglichkeit besteht auf diesen zuzugreifen. Der Datenaustausch zwischen Client und Server ist immer ein Austausch zwischen zwei Programmen die auf einem PC gespeichert sind nicht auf einem WEB-SERVER. Die Daten (Bilder, Texte, Videos) werden nur auf diesen PC's gespeichert!

Wer also ein Interesse daran hat, dass seine Daten nicht von Fremden gelesen werden können, liegt mit diesen Programmen genau richtig.

Der Datenaustausch findet über den Router des Servers statt. Dies bedeutet, dass auf dem Server-Programm die feste IPv4-Adresse des Routers eingetragen werden muss ebenso der Port z.B. 8000 der auf dem Router freigeschaltet wurde. Diese beiden Zahlen sind dem Client mitzuteilen und schon kann der Datenaustausch beginnen.

Die Programme sind sowohl auf Windows, Apple und Linux lauffähig weil sie in Java programmiert wurden. Falls das „Java Runtime Environment (JRE)“ noch nicht auf ihrem PC heruntergeladen wurde, ist dies vor dem Start der Programme nachzuholen. Eventuell macht es auch Sinn das „Java Development Kit“ JDK (aktuelle Version 15.0.1) herunter zu laden. Insbesondere bei Windows-Rechnern kann dies notwendig sein.

DAS CLIENT-PROGRAMM



REGISTRIEREN

Wenn Sie zum ersten Mal das Programm „Client“ aufrufen, werden Sie darauf hingewiesen, dass nur bei einer Registrierung alle Funktionen zur Verfügung stehen. Wählen Sie jetzt den Button REGISTRIEREN. Es werden von Ihnen Name, Gruppe, e-mail Adresse und ein Passwort gewünscht. Diese Daten werden an den SERVER weitergeleitet. Der Name der Gruppe sollte mit dem SERVER abgestimmt werden, weil über diese später Nachrichten vom SERVER versendet werden können. Denkbar sind hier z.B. Wohnort, Freundeskreisbezeichnung, bei Parteien und Vereinen: Vorstand, Beisitzer usw. Nach Abschluss der Registrierung müssen Sie das Programm neu starten.



CHATTEN (online)

Sie können nur mit Clients oder Server chatten, die auch online sind!

1. DIALOG MIT SERVER

Es wird ein Fenster geöffnet, Hier können Sie eigenen Text eingeben. Voraussetzung ist, dass der SERVER online ist. Der Dialog wird jetzt in Echtzeit geführt.

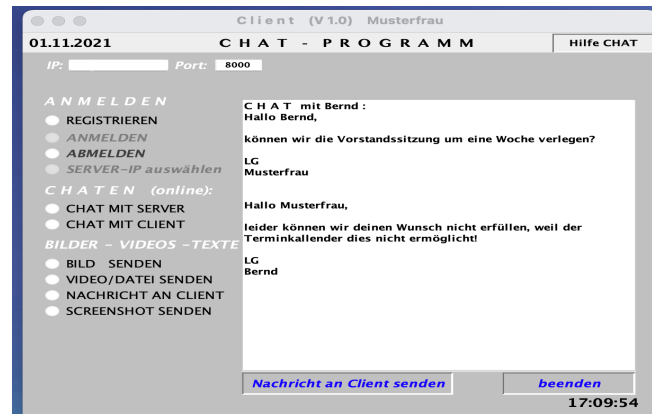


2. DIALOG MIT CLIENT

Da es sich ja um einen online-Dialog handelt, werden Ihnen vom SERVER zunächst alle Clients angezeigt, die online sind (auch Sie selbst!). Wählen Sie jetzt den gewünschten Dialogpartner (können auch Sie selbst sein!).

Analog dem Dialog mit dem SERVER können Sie jetzt mit dem ausgewählten Client einen Echtzeitdialog führen!

Die geschriebenen Texte werden nicht gespeichert, d.h. nach der Beendigung sind die Texte gelöscht!



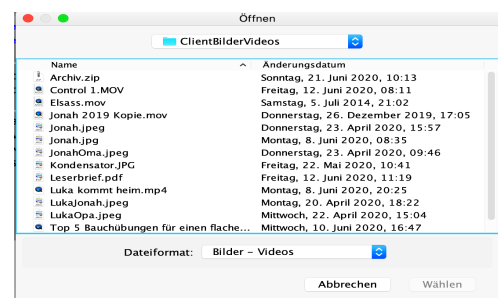
BILDER – VIDEOS – TEXTE versenden

In einem Fenster können Sie auswählen an wen Sie Bilder, Videos oder Screenshots versenden wollen: an einzelnen Clients oder an GRUPPEN. Bei letzteren erhalten alle Gruppenmitglieder die entsprechende Datei. In der aktuellen Version allerdings nur die, die auch online sind.

BILD SENDEN

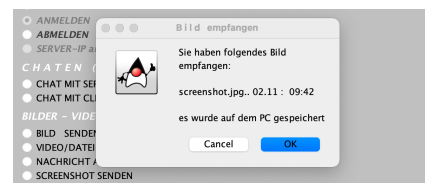
Zur Auswahl der Bilddatei wird Ihnen ein Fenster angeboten, aus dem Sie die Datei wählen können. Das Bild wird Ihnen vor dem Versenden auf dem Desktop angezeigt. Zudem werden Sie gefragt, ob Sie dieses Bild tatsächlich versenden wollen.

Falls der Client offline ist wird das Bild beim Server zwischengespeichert und erst bei Wiederanmeldung des Empfänger-Clients zugestellt. Dieser erhält auf seinem Client-Programm eine entsprechende Mitteilung mit Dateibezeichnung und Sendedatum:

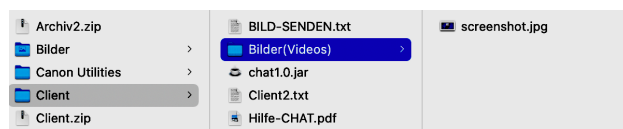


Die Datei wird beim Empfänger-Client direkt auf seinem PC gespeichert.

Der Empfänger-Client erhält die Information, welches Bild gerade angekommen ist und gespeichert wurde.



Vom Client-Programm wird automatisch ein Ordner „Bilder(Videos)“ angelegt. In diesen Ordner speichert das Programm das ankommende Bild (Video, Text).



VIDEO / DATEI VERSENDEN

Im Grunde verläuft diese Option analog zu der Beschreibung BILD VERSENDEN. Hier wird jedoch kein Bild auf dem Desktop angezeigt. Nach der Auswahl wird das Video (die Datei) direkt versendet. Da Videos i.d.R. größeren Dateiumfang haben, kann das Senden entsprechend lange dauern, hängt natürlich auch von Ihrem PC ab, z.B. Größe des Arbeitsspeichers. Der Sendevorgang wird Ihnen auf Ihrem Client-Programm angezeigt. Es kann vorkommen, dass bei großen Dateien Ihr PC und Ihr Arbeitsspeicher nicht für das Senden so großer Dateien geeignet ist, weil die gesamte Datei zunächst in den Arbeitsspeicher gelesen wird. Wenn Sie mehrere Dateien oder Bilder versenden wollen, ist es zweckmäßig, diese zu komprimieren und als „ZIP-Datei“ zu versenden.

Es sind folgende Dateiformate erlaubt:

"jpg", "jpeg", "gif", "tif", "mp4", "mov", "pdf", "zip", "docx", "txt", "xls"

NACHRICHT AN CLIENT

Sie wählen den Empfänger-Client aus und geben die Nachricht ein, die dann verschickt wird. Da der Empfänger-Client offline ist, wird die Nachricht beim Server zwischengespeichert. Falls ein anderer Client ebenfalls an denselben Empfänger-Client eine Nachricht schickt, werden die Nachrichten zusammengefasst. Wenn der Empfänger-Client sich anmeldet, wird ihm als erstes diese Nachricht zugestellt.

SCREENSHOT SENDEN

Sie wählen den Empfänger-Client aus. Die Home-Station macht automatisch einen Screenshot und zeigt ihn auf dem Desktop an. Sie können dann den Screenshot verschicken. Die Abfolge ist analog dem BILD VERSENDEN, auch beim Empfänger-Client. Der hat dann den Screenshot auf seinem PC direkt zur Weiterverarbeitung.

SERVER-IP auswählen

Grundsätzlich besteht für jeden Client die Möglichkeit mit maximal sechs verschiedenen SERVERN verbunden zu werden, **nicht gleichzeitig**. Die Auswahl wird Ihnen angezeigt: Die Server können zu verschiedenen Freundeskreisen, Vereins-

IP: Port: 8000

sichern

	IP:	Port	Zeit
AZimmer		8000	10:00 - 18:00
MacAir		8000	10:00 - 18:00
Laptop2		8000	10:00 - 18:00
Chris		8000	10:00 - 18:00
Büro		8000	10:00 - 18:00
SERVER6		8000	9:00 - 21:00

Server-Namen festlegen

Parteilgliederungen wie Vorstand und Aufsichtsgremium usw. gehören. Bei jedem Server wird auch die Uhrzeit genannt, in der er online ist. Es ist ja gerade die Absicht dieses Client-Server-Pakets, den Nutzerkreis den ein Server bedient klein zu halten. Aus diesem Grunde ist sicher nicht jeder Server an einem Arbeitsplatz eingerichtet, der 24 Stunden online ist, was natürlich für eine professionelle Nutzung sinnvoll wäre. Die entsprechenden Daten müssen Sie eingeben und speichern. Über die Option „SERVER-Namen festlegen“ haben Sie die Möglichkeit jeden Server individuell zu benennen.

Abmelden

Wenn Sie einen Chat beenden, müssen Sie sich abmelden.