

# Créer une messagerie

Principe :

**Concevoir un système client-serveur de test d'une application de messagerie.**

- On propose d'utiliser les sockets pour le fonctionnement du système.
- Concevoir l'interface utilisateur de l'application cliente :
  - L'utilisateur doit pouvoir taper du texte, puis envoyer ce texte au serveur ;
  - Une trace de sa saisie est conservée ;
  - Une trace de la réponse du serveur est affichée.
- Créer le serveur :
  - Il reçoit le texte envoyé par un client ;
  - il construit une réponse en fonction du texte reçu ;
  - Il retourne cette réponse.
- Créer le client.