

Esercizio di preparazione all'assignment su UDP

L'esercizio consiste nella scrittura di un server che offre il servizio di "Ping Pong" e del relativo programma client.

- un client si connette al server ed invia il messaggio di "Ping".
- il server, se riceve il messaggio, risponde con il messaggio di "Pong".
- Client e Server usano il protocollo UDP per lo scambio di messaggi.