

## Respostas do Exercício de Sockets

- 1) Implementado.
- 2) O servidor só consegue ouvir por novas mensagens e o cliente só consegue enviar. Isso acontece porque ambos estão "bloqueados" no loop de receber/enviar mensagens. Para contornar isso criei as classes ConnectionWriter e ConnectionListener que implementam a interface Runnable, dessa forma tanto o cliente quanto o servidor podem escutar e escrever simultaneamente.
- 3) Implementado.
- 4) O servidor mantém uma lista de conexões ativas e a cada mensagem nova repassa o conteúdo para todos os outros clientes conectados.
- 5) O cliente pode enviar uma mensagem cujo o conteúdo seria uma string que representa o cálculo a ser realizado, ex: "3 + 2 \* 4". O servidor, ao receber a mensagem, faz o parsing do conteúdo para enfim efetuar o cálculo e devolver uma mensagem com o valor calculado.