

TP : Les sockets

Exercice 1 :

On souhaite développer un jeu java avec les sockets qui permet de déterminer un nombre magique secret par des joueurs. Pour cela, définir un nombre magique (un nombre secret) dans le programme serveur, c'est un nombre généré aléatoirement entre 0 et 100, utiliser la méthode statique **random** de la classe **Math**. Puis les joueurs vont tenter de trouver le nombre magique. dans chaque tentative il faut indiquer au joueur s'il est en dessus ou au-dessous du nombre magique.