import java.io.BufferedReader;

import java.io.IOException;

import java.io.InputStreamReader;

import java.net.ServerSocket;

import java.net.Socket;

public class Main {

public static void main(String[] args) {

int port = 1234; // le port sur lequel le serveur écoute les connexions

try (ServerSocket serverSocket = new ServerSocket(port)) {

System.out.println("Serveur démarré sur le port " + port);

// Attente de la connexion d'un client

Socket clientSocket = serverSocket.accept();

System.out.println("Client connecté depuis " + clientSocket.getInetAddress().getHostAddress());

// Lecture des données envoyées par le client (dans ce cas, l'Arduino)

BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStreamReader(clientSocket.getInputStream()));

String inputLine;

while ((inputLine = in.readLine()) != null) {

System.out.println("Données reçues : " + inputLine);

}

} catch (IOException e) {

System.out.println("Erreur lors de l'exécution du serveur : " + e.getMessage());

}

}

}