

## El juego del número secreto multihilo

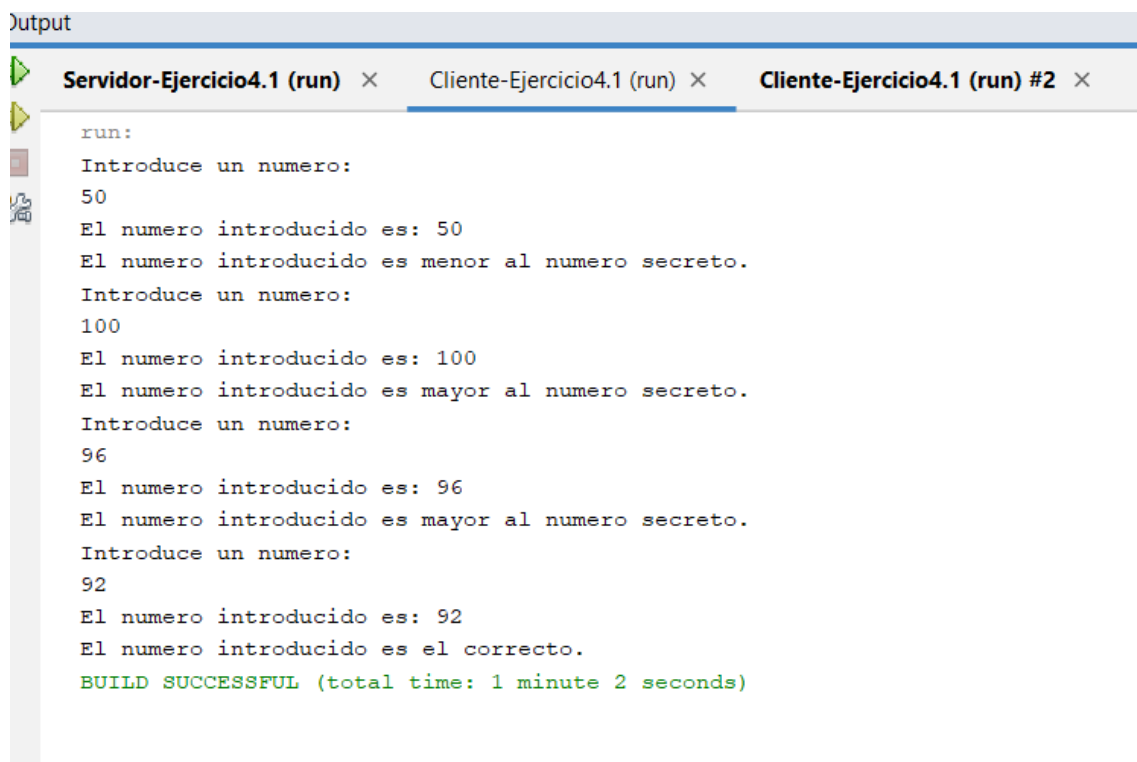
El objetivo del ejercicio es crear un servidor al que se puedan comunicar varios clientes al mismo tiempo. El servidor aceptará conexiones en el puerto 6666 y hará lo siguiente:

El servidor debe generar un número secreto de forma aleatoria entre el 0 al 100. El objetivo de los clientes es solicitarle al usuario un número y enviarlo al servidor hasta que adivine el número secreto. Tendrá

Para ello, el servidor para cada número que le envía el cliente le indicará si es menor, mayor o es el número secreto del servidor. El número aleatorio a adivinar será el mismo para todos los clientes.

Este ejercicio se realizará en versión sockets TCP.

Ejemplo de salida:



```
run:
Introduce un numero:
50
El numero introducido es: 50
El numero introducido es menor al numero secreto.
Introduce un numero:
100
El numero introducido es: 100
El numero introducido es mayor al numero secreto.
Introduce un numero:
96
El numero introducido es: 96
El numero introducido es mayor al numero secreto.
Introduce un numero:
92
El numero introducido es: 92
El numero introducido es el correcto.
BUILD SUCCESSFUL (total time: 1 minute 2 seconds)
```