

Bonusuppgift X2

Du ska nu skapa en simpel klient som connectar till server för att spela spelet 100 gånger. Använd `java.net.HttpURLConnection` för att spela spelet effektivt. Se till att din kod binärsöker (gissar på mitten av det giltiga intervallet hela tiden). Efter att du är klar så ska du presentera det genomsnittliga antalet gissningar som behövdes för de 100 omgångarna. (hint, det borde vara ett tal lägre än 10).

För att göra det här så behöver du läsa `SESSIONID` kakan som servern skickar och skicka tillbaka den för varje request.

Du får inte göra några som helst ändringar på servern för att underlätta den här uppgiften.

References:

<https://developers.google.com/appengine/docs/java/urifetch/usingjavanet>