

ENUNCIADO EJERCICIO3_5

/ ENVÍO DE OBJETOS A TRAVÉS DE SOCKETS**/*

- Clase *ObjectOutputStream*
- Clase *ObjectInputStream*
 - (cast o molde) *flujodelecturadeobjetos.readObject()*
 - *fludeescrituradeobjetos.writeObject(objeto)*

Crea una clase Java llamada *Numeros*, que defina tres atributos, uno de ellos entero para un número y dos atributos long para cuadrado y cubo.

Crea un programa cliente que reciba por teclado un entero e inicialice un objeto de tipo *Numeros*, el atributo *numero* debe contener el dato recibido por teclado. **El cliente debe enviar este objeto al proceso servidor.** Este proceso se repite en el cliente mientras que el número recibido por teclado sea mayor que 0.

El proceso servidor recibe un objeto de tipo *Numeros* y calcula el cuadrado y el cubo del atributo *numero* y debe enviar el objeto al cliente con los cálculos realizados y almacenados en sus respectivos atributos. El cliente visualizará todos los atributos del objeto recibido.

El servidor finalizará su proceso con el cliente, cuando el número recibido en el objeto sea menor o igual que cero.