

L'obiettivo è realizzare un'applicazione client - server per l'acquisto di prodotti a un costo vantaggioso. Questa applicazione coinvolge un server e un certo numero di client (almeno 3).

L'applicazione dovrà essere sviluppata con RMI.

I prodotti hanno un prezzo che varia all'interno di un intervallo tra 10 e 200 €.

Il server periodicamente genera in modo casuale i prezzi di vendita e informa i client sul loro valore.

Ogni cliente riceve di volta in volta i prezzi dei prodotti, genera in modo casuale il prezzo d'acquisto (sempre nell'intervallo tra 10 e 200 €) e invia al server una richiesta di acquisto se il prezzo d'acquisto è minore del prezzo di vendita.

Il server, ricevuta la richiesta di acquisto, invia una conferma di vendita, se il prezzo di acquisto è maggiore o uguale al prezzo corrente di vendita; altrimenti invia un messaggio di rifiuto.

Ogni client termina la sua attività dopo lo stesso numero di acquisti (almeno 10).

Quando tutti i client hanno concluso gli acquisti, il server termina l'applicazione.