



## UNA POSSIBILE STRUTTURA DATI

### TRACCIA CODICE SERVER

```

...
// inizializzazione socket
...
while(1) {
    accept(...) // accettazione connessioni
    recv(...) // ricezione messaggio di identificazione

    if (client_msg.tipo == 1) {

        // codice gestione maestro
        ...}
    else if (client_msg.tipo == 2) {

        // codice gestione nuotatore
        ...}
}

```

### LIST giorno[12]; // vettore di liste

