

Aufgabe: Netzwerk-Galgenmännchen mit Objekten (Streams, Object Serialization, Sockets)

- a) Ändern Sie den Galgenmännchen TCP Server (aus einer vorherigen Übung) so ab, dass er anstelle einer zeilenbasierten Übertragung wiederholt ein Objekt entgegennehmen kann. Bei dem entgegengenommenen Objekt soll es sich um einen Rateversuch des Clients handeln. Als Antwort soll der Server ein Objekt
- mit dem anzuzeigenden String,
  - mit Hinweisen, ob das Wort fertig erraten wurde, ob das Spiel beendet wurde und ob der geratene Buchstabe ein Treffer war,
- übertragen.
- b) Ändern Sie den Galgenmännchen TCP Client (aus einer vorherigen Übung) dahingehend, dass er den Rateversuch als Objekt an den Server schickt und ein Objekt mit den Angaben aus der Teilaufgabe a) als Antwort entgegennimmt.

**Hinweis:** Wenn Sie `ObjectInputStreams` und `ObjectOutputStreams` verwenden, achten Sie darauf, dass der Client und der Server nicht beide zuerst einen `ObjectInputStream` öffnen. Im Konstruktor des `ObjectInputStreams` wird zuerst blockierend auf die Übertragung der Stream-Version gewartet.

**Zweiter Hinweis:** Wenn Sie Objekte übertragen, achten Sie darauf bei jeder Übertragung ein neu erstelltes Objekt zu übertragen! Versenden Sie keine modifizierten Objekte.