

Aufgabe: Netzwerk-Galgenmännchen (Streams, Sockets)

- a) Schreiben Sie einen TCP Server, der wiederholt Textzeilen von einem Client empfangen kann. Der Server sendet dem Client nach jeder empfangenen Zeile ein OK zurück.
- b) Schreiben Sie einen TCP Client, der wiederholt von der Standardeingabe Textzeilen liest und diese an den Server aus Aufgabenteil a) sendet.
- c) Verwenden Sie das Gerüst aus den Aufgabenteilen a) und b) um das Spiel Galgenmännchen über das Netzwerk umzusetzen. Der Server soll sich den Begriff ausdenken. Der Client soll wiederholt versuchen, den Begriff zu erraten. Die Regeln sind aus Programmieren I bekannt!

Wichtig: Mit der Methode `flush()` stellen Sie sicher, dass Daten, die in einen `OutputStream` geschrieben werden, an die Gegenseite übermittelt werden.