

Klient

Serwer

wysyła obiekt string o stałej wartości gotów

Wysyła obiekt integer[10]

Tablica ma być uzupełniona losowymi

wartościami z przedziału 1-n,

gdzie n wartość podana przez użytkownika.

wysyła obiekt String o stałej wartości gotowy do
odbioru

wysyła liczbę n obiektów klasy Message jako n

kolejnych obiektów (nie mylić z tablicą lub kolekcją)

wysyła obiekt String o stałej wartości skonczyłem

Message.java:

```
public class Message implements Serialization {  
    private int number=new int[10];  
    private String content;  
    //setters and getters  
}
```