

Implementar un servidor multihilo que gestiona una carrera de camellos, en la que cada jugador tendrá asignado un camello. En la carrera participará un número fijo de Jugadores, y por tanto de camellos, por ejemplo, 5.

Cuando todos los jugadores se hayan conectado al servidor comenzará el juego. El servidor deberá indicar el orden de tirada a cada jugador.

Cada jugador realizará la tirada con el número de metros que avanza su camello, que serán entre 1 y 10 metros. El servidor notificará a todos los jugadores cómo va su camello y el de los otros jugadores, indicando quien gana y el resultado de la carrera.

La carrera termina cuando uno de los camellos alcanza la meta, la cual está situada a 100 metros.