

Implementar un servidor 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 la carrera. El servidor gestionará el orden de tirada de 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.