Primer plano

1. El cliente realiza la solicitud (apagar/encender focos) a través del método remoto correspondiente (interactuarCuarto1) y envía un booleano (falso = apagado; verdadero = encendido)
2. Servidor recibe la solicitud, procesa el booleano, crea un nuevo hilo y manda la orden hacia el socket del simulador.
3. El simulador recibe el booleano y realiza la orden de apagar/encender, según corresponda.

Segundo Plano

1. El cliente envía una solicitud para preguntar el estado actual de todas las habitaciones a través del método remoto (obtenerEstados), el cual está en constante ejecución.
2. El servidor recibe la solicitud y crea un hilo por cada habitación preguntando por un booleano al socket de cada simulador.
3. Cada simulador retorna su estado a través de un booleano (falso = apagado; verdadero = encendido)
4. El servidor le devuelve el estado de todos al cliente por medio del return del método.
5. El cliente enciende o apaga el foco en la UI dependiendo de la respuesta recibida.