

### **Esercizio UDPPingPong**

L'esercizio consiste nella scrittura di un server che offre il servizio di "Ping Pong" e del relativo programma client.

Un client invia al server un messaggio di "Ping".

Il server, se riceve il messaggio, risponde con un messaggio di "Pong".

Il client sta in attesa n secondi di ricevere il messaggio dal server (timeout) e poi termina.

Client e Server usano il protocollo UDP per lo scambio di messaggi.