

## Test de TP Programmation réseau

### Exercice

Ecrivez un programme java permettant d'assurer le comportement suivant :

On veut développer un jeu de devinette tel que :

#### Coté serveur :

- Le serveur fixe une valeur secrète aléatoire entre 1 et 1000
- Le serveur choisit une valeur entre (0 et 20) qui représente la position du client privilégié
- Il accepte les connexions de plusieurs clients
- Il affiche les informations a propos des clients connectés : le rang et @ip du client
- Le traitement des valeurs reçues par les clients dépend de le l'ordre d'arrivée du client tel que
  - Si le rond du client est pair alors : Le serveur multiplie la valeur proposée par le client par 2
  - Sinon, Si le rond du client est impair alors il divise la valeur proposée par le client par 3
  - Dans le cas où le client est privilégié, on garde la même valeur
- Le serveur compare la valeur de chaque client avec la valeur secrète
  - Si on cas de correspondance, le serveur annonce le gagnant à tous les clients (@IP du client et la valeur secrète) et clôture le jeu

#### Cote client :

- Les clients se connectent au serveur
- Ils communiquent une valeur entre 0 et 1000 au serveur.