Задание состоит из двух программ, которые необходимо реализовать. Взаимодействие программ должно быть реализовано через использование сокетов.

**Программа №1.**

Должна состоять из двух потоков и одного общего буфера. Тип общего буфера должен быть: файл или shared memory.

Поток 1. Принимает строку, которую введет пользователь. Должна быть проверка, что строка состоит только из цифр и не превышает 64 символа. После проверки строка должна быть отсортирована по убыванию и все четные элементы заменены на латинские буквы «КВ». После данная строка помещается в общий буфер и поток должен ожидать дальнейшего ввода пользователя.

Поток 2. Должен обрабатывать данные, которые помещаются в общий буфер. После получения данных общий буфер затирается. Поток должен вывести полученные данные на экран, рассчитать общую сумму всех элементов, которые являются численными значениями. Полученную сумму передать в Программу №2. После этого поток ожидает следующие данные.

*Примечание по Программе №1: Взаимодействие потоков должно быть синхронизировано, поток №2 не должен постоянно опрашивать общий буфер. Механизм синхронизации не должен быть глобальной переменной.*

**Программа №2.**

Ожидает данные от Программы №1. При получении данных происходит анализ из скольки символов состоит переданное значение. Если оно больше 2-ух символов и, если оно кратно 32 выводит сообщение о полученных данных, иначе выводится сообщение об ошибке. Далее программа продолжает ожидать данные.

Примечание по заданию: Не обязательно все размещать в одном классе. Может быть разработана иерархия классов. Чем более функционален интерфейс класса, тем лучше.

**Требования к присылаемым решениям.**

* Готовое задание должно быть передано ответным письмом в zip архиве.
* Каждая из программ должна находиться в своей папке.
* Для сборки программа не должна требовать настроек системы или нахождения определенных файлов в специфичном месте.
* Исходный код должен компилироваться средствами **cmake или make с использованием gcc для работы в среде Linux**. В папке с исходным кодом не должно быть мусора: неиспользуемых файлов исходных кодов или ресурсов, промежуточных файлов сборки и т.д.