Napisać dwa skrypty (serwer i klient) mogące się ze sobą komunikować w trybie asynchronicznym. Połączenie między nimi należy zasymulować na adresie 'localhost' odpalając skrypty w dwóch różnych konsolach. Założenie komunikacji asynchronicznej mówi, że w każdej chwili czasu każdy z użytkowników może cokolwiek przesłać z sukcesem, nie blokując wiersza wprowadzania tekstu, do każdego innego użytkownika.

Skrypt pythonowy odpalający serwera i klienta (1 pkt). Użycie wątków (1 pkt). Komunikacja asynchroniczna z użyciem wątków (3 pkt).

Dla grupy 1  (7:15)

Przesyłanie pliku graficznego z konwersją do ASCII-art (\*1 pkt). Przesłanie za pomocą TCP/IP dokumentu \*.docx (\*1 pkt).  Napisanie serwera aby obsługiwał dowolną liczbę klientów (\*1 pkt). Dorobienie okienek w PySide2/6 (\*1 pkt).