



Guardia Civil: Operación Choricillo

En este ejercicio te pondrás en la piel de la **Benemérita** en una jornada de patrulla, donde no paran de detener maleantes con apodos pintorescos, y el juzgado hace lo que puede por impartir justicia.




Objetivo

Simular mediante sockets TCP un sistema distribuido donde:

- Varias patrullas (clientes) hacen detenidos y los entregan en los calabozos para ser juzgados (servidor), imprimiendo por su consola la detención.
 - Cada patrulla detiene a personajes de lo más variopintos (los alias se pueden seleccionar aleatoriamente de una lista de nombres que quieras, a ser posible mote marroneros/barriobajeros).
 - El Juzgado (servidor) recibe estos nombres y los almacena temporalmente en un calabozo.
 - Cada cierto intervalo aleatorio, el juzgado juzga a un detenido
 - Si es culpable: **directo al talego**.
 - Si es inocente: **a la calle, pero fichado**.
 - El servidor imprime por su consola cada juicio. Y al terminar las patrullas, muestra un menú con opciones.
-

Requisitos del Proyecto

Ficheros principales (como mínimo):

-  Juzgado.java
-  Patrulla.java
-  Lanzador.java

1. Juzgado.java

- Escucha conexiones de clientes patrulla.
- Almacena los nombres recibidos en una cola.
- Cada pocos segundos (intervalo aleatorio), extrae un detenido de calabozos del juzgado y decide su destino.

- Muestra por su consola algo como:

```
Juzgando a 'El Gasofa'... Resultado: LIBERTAD con cargos.  
Juzgando a 'La Loli'... Resultado: PRISIÓN preventiva.
```

2. Patrulla.java

- Envían un *nombre de detenido* elegido aleatoriamente de un array por ejemplo (alias de barrio como "El Chispas", "La Pili", "El Topo").
- Muestran por consola:

```
[PATRULLA 2] Detenido 'El Chispas' detenido y puesto a disposición judicial.
```

3. Lanzador.java

- Proveerá un menú con opciones:

```
1. Seguir patrullando  
2. Terminar turno  
3. Ver estadísticas
```

- Si seleccionamos ver estadísticas, mostraremos el **número total de detenidos puestos a disposición judicial, ingresados en prisión y puesto en libertad** con cargos.
- Si seleccionamos seguir patrullando, indicamos el numero de patrullas del turno.
- Si se selecciona 'terminar turno', se cerrará el programa lanzador.