👮‍♂️ 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 motes 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.