

Practica 2. Soquets TCP Multihilos

1. Chat Cliente-Servidor Multihilos

- Crea un servidor que pueda manejar múltiples clientes simultáneamente utilizando sockets TCP.
- Los clientes deben ser capaces de conectarse al servidor y enviar mensajes de texto.
- El servidor debe transmitir los mensajes recibidos de un cliente a todos los otros clientes conectados.
- Cada cliente debe tener su propio hilo para manejar la comunicación con el servidor.

2. Juego de Preguntas y Respuestas Multijugador:

- Implementa un juego de preguntas y respuestas donde múltiples jugadores pueden conectarse a un servidor y competir entre sí.
- El servidor debe enviar preguntas a los clientes y recibir sus respuestas.
- Los jugadores obtienen puntos por respuestas correctas y se mantiene un marcador actualizado en el servidor.
- Utiliza threads para permitir que el servidor maneje múltiples jugadores conectados simultáneamente.

3. Sistema de Gestión de Tareas:

- Crea un sistema de gestión de tareas donde los clientes pueden conectarse a un servidor y enviar solicitudes para agregar, eliminar o listar tareas.
- El servidor debe mantener una lista de tareas y manejar las solicitudes de los clientes de manera concurrente utilizando multihilos.
- Los clientes deben poder ver la lista de tareas actualizada después de cada operación.