

## Lista 7: programação de rede

Prof. Felipe Duque  
`felipe.duque@ufpe.br`

1. (2 pontos) Compile e execute os exemplos de cliente e servidor localizados no *Classroom* da turma. Inclua, na entrega deste item, uma captura de tela (*screenshot*) na qual a comunicação entre os dois executáveis seja exibida.
2. (8 pontos) Escreva um cliente que, a cada 2 segundos, envie a um servidor um número aleatório entre 0 e 99 (veja a função `rand()`, presente em `stdlib.h`). O cliente deverá mostrar na tela os números enviados. Escreva um servidor que mostre na tela os número recebidos do cliente e informe se a soma dos 2 últimos é maior do que 50. Inclua um *screenshot* do programa funcionando.