

## Angaben für das 4. Projekt

1. Schreiben Sie einen socket-client, der sich mit dem "wuerfel\_server" verbindet (localhost, port 56700) und eine Serie von Würfeln (throw) anfordert:

Die Syntax ist: throw zahl1 zahl2

zahl1: Anzahl der Würfe zahl2: Kennzahl für die Zinkung des Würfels

mit der Anfrage "help" erhalten Sie die möglichen Kennzahlen

Die Zahlen von 1-6 erhalten Sie in einer Kette ohne Trennzeichen.

2. Leiten Sie die daurch erhaltenen Daten an ein Statistikprogramm weiter, das die entsprechenden Analysen durchführt.
  - a) Entropie
  - b) Binomialverteilung (Mittelwert und Standardabweichung)

Versuchen Sie die Zinkung für die entsprechende Kennzahl herauszufinden  
Welches ist der wahrscheinlich ungezinkte Würfel?