

1. Implemente o servidor a seguir. Qualquer cliente (de qualquer plataforma) pode se conectar a este servidor e receber informações. A questão é projetar e implementar um servidor de “Mensagens de Boa Sorte”, iguais àquelas que aparecem em biscoitos da sorte. As mensagens podem estar implementadas no próprio servidor (para simplificarmos a questão) ou então estarem em algum arquivo texto ou banco de dados. Use o esqueleto a seguir para implementar seu servidor, preenchendo as lacunas indicadas por comentários:

// Exemplo de servidor para enviar mensagens de boa sorte

```
import java.io.*;
import java.net.*;
class SolicitacaoDeMensagens Implements Runnable
{ // (1) crie um vetor de mensagens
  String boaSorte( )
  { // (2) escolha uma mensagem aleatória do vetor e envie } }
  public void run(){
    boaSorte();
  }

  public class Servidor
  { public static void main(String[] args)
    { // (3) escolha uma porta para ser usada por este servidor
      Mensagens msg = new Mensagens();
      try
      { // (4) crie um socket de servidor
        while(true) {
          // (5) aceite uma conexão de um cliente,
          // (6) envie a mensagem de boa sorte e
          // (7) feche a conexão } }
        catch(Exception e)
        { System.out.println(e); } } }
```