

## Pràctica T3P2. Comunicació Client/Servidor amb Sockets I

Desenvolupa les classes client i servidor per a que, mitjançant sockets, es puguin comunicar entre elles amb els següents paràmetres:

- El client rep com a únic paràmetre el nom de la màquina on es troba el servidor (localhost si és la mateixa màquina). El servidor no rep cap paràmetre.
- El client es connecta al servidor i li envia missatges de text. Quan el client li mana la cadena «Adeu» es tancarà la connexió.
- El servidor accepta la connexió d'un client, i mostra per pantalla els missatges que rep.
- El servidor deu tractar els missatges que li arriben del client i contestar al client amb la següent informació:
- Es poden eludir els accents per facilitar el tractament de la informació.

```
C:\Users\lliurex>cd C:\U3P2Servidor
C:\U3P2Servidor>java Servidor
Escolte al port 5000
Serveisc al client
Client: Hola
Client: ¿Com estàs?
Client: Adeu
Tancant connexió...
```

```
C:\U3P2Cliente>java Client localhost
Conectado al servidor...
Conectado.
Hola
Servidor: Hola sóc el servidor
¿Com estàs?
Servidor: Molt bé
Adeu
Servidor: Fins després
Tancant connexió...
C:\U3P2Cliente>
```