

## UD3P4. Modificació T3S2Exemple1\_UDPClientServidor

Modifica el programa client anterior, perquè envie al servidor els missatges que introdueix un usuari per l'entrada teclat.

S'espera el següent funcionament en el client:

```
C:\U3P4ClienteSolucio>javac U3P4ClientSolucio.java  
  
C:\U3P4ClienteSolucio>java U3P4ClientSolucio localhost 5000  
Introduzca el mensaje a enviar:  
Au  
Resposta: Au
```