

## EJERCICIO 3\_5

1. El objetivo del ejercicio es crear una aplicación cliente/servidor usando ***sockets*** ***datagram*** que permita el envío de objetos de clase Persona entre los equipos. El cliente enviará un objeto (serializable) al servidor y este mostrará por pantalla los datos recibidos, asignará un valor al campo registro del objeto y lo devolverá al cliente para que reescriba el objeto enviado y mostrará por pantalla los datos.

La clase Persona contendrá los datos: nombre, edad, DNI y registro.