

## EJERCICIO 3\_2

El objetivo del ejercicio es crear una aplicación cliente/servidor usando **sockets datagram** que se comuniquen por el puerto 2000 y realice lo siguiente:

El servidor debe generar un número secreto de forma aleatoria entre el 0 al 100. El objetivo del cliente es solicitarle al usuario un número y enviarlo al servidor hasta que adivine el número secreto. Para ello, el servidor para cada número que le envía el cliente le indicará si es menor, mayor o es el número secreto del servidor.