

## Práctica 3.3.

### Comunicación Cliente-Servidor con Sockets

Desarrolla las clases cliente y servidor para que mediante sockets se realice comunicación entre ellas con los siguientes parámetros.

- El cliente recibe como único parámetro el nombre de la máquina donde se encuentra el servidor (localhost si es la misma máquina). El servidor no recibe ningún parámetro.
- El cliente se conecta al servidor y le envía mensajes de texto. Cuando el cliente le manda la cadena Adiós se cierra la conexión.
- El servidor acepta la conexión de un cliente, y muestra por pantalla los mensajes que recibe.
- El servidor debe tratar los mensajes que le llegan del cliente y contestar al cliente con la siguiente información:

<u>SERVIDOR</u>	<u>CLIENTE</u>
Esperando conexión...	Conectado al servidor...
Conectado.	Conectado.
	Hola
Cliente: Hola	
	Servidor: Hola soy el servidor.
	¿Cómo estás?
Cliente: ¿Cómo estás?	
	Servidor: Muy bien.
	Adiós
Cliente: Adiós.	
	Servidor: Hasta luego
Cerrando conexión...	Cerrando conexión...

Guarda como **Práctica 3.3.1.**

## **Práctica 3.3.2.**

MEJORA: Modifica el ejercicio anterior para introducir la información por teclado.