

문제

1. 서버와 클라이언트를 클래스로 구현한다.
2. 클라이언트는 (장비이름, ON 또는 OFF)를 보낸다.
3. 서버는 장비 이름을 확인하고, 등록된 장비이면 장비의 상태 (Switch is ON 또는 OFF)를 전송한다. 등록되어 있지 않다면 비등록되어 있다고 통지한다.