



**Tiempo de trabajo del estudiante: 5 horas**

**Habilidades de pensamiento a desarrollar:**

<b>Habilidades de orden básico</b>	<i>Observar</i>		<i>Identificar</i>		<i>Comparar</i>	
	<i>Relacionar</i>		<i>Ordenar</i>		<i>Clasificar jerárquicamente</i>	
<b>Habilidades de integración</b>	<i>Analizar</i>		<i>Sintetizar</i>		<i>Evaluar</i>	X
<b>Habilidades de orden superior</b>	<i>Metacognición</i>		<i>Toma de decisiones</i>	X	<i>Pensamiento crítico</i>	X
	<i>Pensamiento creativo</i>					

**Nombre de la tarea**

**Desarrollo de hilos y socket**

**Objetivo de aprendizaje**

Construir una aplicación que aplique las temáticas vistas en el eje 3, sobre hilos y socket en java.

**Descripción de la tarea**

Construir una aplicación en java que permite aplicar el tema de hilos y socket, la aplicación consiste en:

- Construir un juego en el que se generan números aleatorios a través de hilos por parte del cliente.
- Establecer una comunicación entre el cliente y el servidor para que el servidor adivine los números generados por el cliente.
- Contabilizar los aciertos y desaciertos cuando finalice la aplicación.
- Cuando el servidor lleve 3 desaciertos seguidos debe salir un mensaje de "Perdiste".
- Terminar la aplicación cuando el cliente envíe la palabra "terminar".





### Requisitos para la tarea

Para desarrollar la actividad y presentar el documento y el código fuente tenga en cuenta los siguientes requisitos.

- Realice la lectura del referente de pensamiento, así como de la complementaria.
- Revise otros documentos asociados con el desarrollo del eje tomando como base información disponible en las bases de datos de la universidad o libros impresos a los que pueda tener acceso relacionados en las referencias bibliográficas del eje.
- Desarrollar en un lenguaje de programación (Java) los puntos solicitados en la actividad.

### Instrucciones

Siga las siguientes instrucciones para la elaboración de su documento:

1. Explore diferentes recursos de estudio que relacionen el tema hilos y socket.
2. Construya el código de programación que dé solución a la descripción de la actividad, construyendo su propio código.
3. Construir un documento en PDF, que contenga (Portada, objetivo, el desarrollo de la actividad (puede escribir código e incluir imágenes claras), describir el código y las imágenes del documento, conclusiones, referencias de libros o sitios confiables con normas APA)
4. Envíe el documento PDF al espacio de tareas del módulo.
5. Envíe el código fuente para su revisión al espacio de la tareas del módulo.

