Język: C++ Czas: 4 godz.

Twoim celem jest napisanie sieci node`w, który komunikują się ze sobą za pomocą warstwy sieciowej TCP/UDP.

Poszczególne instancje node`ów powinny udostępniać interfejs, który pozwala na zlecanie egzekucji dowolnego linuksowego polecenia konsolowego i w ich wyniku zwracać rezultat danego polecenia. W przypadku polecen blokujacych - ktorych egzekucja trwa dluzej niz 5sekund (ex. `sleep 10`, `read x`) egzekucja powinna zostac anulowana i zamiast rezultatu polecenia powinien zostac zwrocony blad. Egzekucja powinna byc wykonywana rownolegle - wykonywanie jednego zadania nie powinno blokowac innych.

```
message Command{
required string cmd
}
...
message Result{
required int return code
optional string cmd
}
```

Do serializacji Wiadomości wykorzystaj protobuf lub inny popularny mechanizm serializacji wiadomości.

Zadania mogą być zlecane z każdego z node`ów ale wykonywane maja być tylko na jednym z nich - na MASTERZE.

Master powinien zostać wyłoniony z pośród wszystkich aktywnych node`ów. Mozna wykorzystac do tego dotaktowy maly "serwis" ktory bedzie zarejestrowany na znanym porcie/portach i bedzie odpowiadal za wybor i publikacje informacji o nowym MASTERZE. Każdy z node'ów powinien mieć możliwość uruchomienia go z zadanym priorytetem tak aby móc ustalić prawdopodobieństwo z jakim będzie wybrany na MASTERA.

Dodatkowo Master powinien zostać automatycznie:

- po podlaczeniu nowego node`a z wyzszym priorytetem
- w przypadku gdy poprzedni node-master nie jest aktywny (zostal wylaczony)

Do serializacji wiadomości wykorzystaj gotowy mechanizm serializacji - np. protobuf Do komunikacji wykorzystaj protokół bezpołączeniowy - np. ZeroMQ

Zaproponuj własne strukturę wiadomości do:

- rejestracji node`a w sieci
- negocjacji mastera
- innych, które beda niezbędne aby spełnić wymagania

Docelowo aplikacja powinna byc uruchamiana w nastepujacy spodob

1 terminal:

`broker 127.0.0.1:3333`

2 terminal:

3 terminal: