

Esercizio 4.3

- Progettare ed implementare l'applicazione «Tris»
 - [https://it.wikipedia.org/wiki/Tris_\(gioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Tris_(gioco))
- Un server si occupa di gestire tutte le partite.
- Il client si collega al server ricevendo tutti gli utenti attivi. Selezione un utente (avversario) e richiede l'inizio di una partita. Se l'avversario accetta inizia la partita.
- Il server attiva una partita: riceve le mosse da parte di un utente, memorizza la mossa e l'inoltra all'avversario, fin quando la partita non termina. Il server controlla lo stato della partita, e caso mai stabilisce il vincitore.
- Il server memorizza per ogni utente il numero di vittorie totalizzate.
- N.B.: In un applicazione di rete il client è identificato da un indirizzo IP, in un implementazione locale dalla coppia <indirizzo IP, porta>.