

### **PRÁCTICA TEMA 3.- PROGRAMACIÓN DE COMUNICACIONES EN RED.**

---

Crear un Juego en Java con Sockets que permita adivinar un número al azar entre 0 y 10. Cada conexión dispone de 5 intentos para adivinarlo. El servidor debe devolver si ha adivinado el número, en cuantos intentos lo ha adivinado y en cuanto tiempo.