

Especificação de Jogo – Exercício

Modificar o código fonte do cliente e do servidor utilizando SOCKETS em JAVA (Aula 3) para o seguinte jogo:

- O Servidor deve sortear um número entre 0 e 99.
- O cliente deve enviar números para tentar adivinhar.
- O servidor responderá se o número enviado é MENOR, MAIOR ou IGUAL.
- O cliente terá 5 tentativas para tentar acertar o número.
- Implementar o jogo em versão monousuário e multiusuário.
 - Dica: para multiusuário, cada sessão poderá ser armazenada em uma estrutura de dados do tipo HASHMAP, onde o IP do cliente será a chave para guardar o número sorteado e a quantidade de jogadas do cliente.