

10

Mão à obra: Enviando comandos

Vamos alterar a classe `DistribuirTarefas` para receber o comando enviado pelo cliente. Esse será a responsabilidade da classe `DistribuirTarefas`, é ela quem analisará os comandos e executará alguma ação baseado neles:

1) Na classe `DistribuirTarefas`, no método `run`, remova o `Thread.sleep()`, já que agora vamos processar comandos do cliente.

2) Na mesma classe crie um `java.util.Scanner` com a variável `entradaCliente` que recebe um `InputStream` do socket do cliente no construtor. Faça isso dentro de um bloco `try`, e também já feche o `Scanner`:

```
try {
    //passando o InputStream do cliente no construtor
    Scanner entradaCliente = new Scanner(socket.getInputStream());

    //aqui vem mais código

    entradaCliente.close(); //fechando o scanner

} catch (Exception e) {
    //aqui vem mais
}
```

3) Verifique enquanto (`while`) houver comandos no `entradaCliente`, imprima-os linha a linha.

```
//abrindo Scanner
while (entradaCliente.hasNextLine()) {
    String comando = entradaCliente.nextLine();
    System.out.println(comando);
}
//fechando Scanner
```

4) Altere a exceção do bloco `catch` para uma `Exception` tradicional e lance uma `RuntimeException(e)` em caso de falha:

```
//bloco try omitido
} catch (Exception e) {
    throw new RuntimeException(e);
}
```