

Mãos 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 codigo  
  
    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);  
}
```