



## Mãos à obra: Alterando o client

Vamos alterar o client `ClienteTarefas` para que o cliente possa enviar **um** comando para o servidor. Os nossos comandos serão bem simples, como `c1`, `c2` e `c3`, mas poderiam ser mais sofisticados e até definir um protocolo de comunicação:

1) No projeto `cliente-tarefas` crie um `PrintStream` chamado de `saida` e passe no seu construtor o `OutputStream` do `Socket`. Ele será responsável por enviar o comando para o servidor:

```
//enviando comando c1 para servidor
PrintStream saida = new PrintStream(socket.getOutputStream());
saida.println("c1");
```

2) Lembre-se de ao final fechar tanto o `Scanner` `teclado` quanto o `PrintStream` `saida`, sem remover o `socket.close()`.