

Mãos à obra: Confirmando o recebimento dos comandos

Agora já podemos enviar qualquer comando pelo cliente, mas falta ainda confirmar o recebimento desse comando. Para isso vamos mexer na classe `DistribuirTarefas`, ou seja "no lado do servidor":

1) Abra a classe `DistribuirTarefas`, e logo após da linha da inicialização do `Scanner` "captura" o `OutputStream` do cliente usando um `PrintStream`:

```
PrintStream saidaCliente = new PrintStream(socket.getOutputStream());
```

2) Com a `saidaCliente` em mãos, dentro do laço `while`, teste o comando através do `switch` e confirme o comando recebido:

```
System.out.println("Comando recebido " + comando);

switch (comando) {
    case "c1": {
        saidaCliente.println("Confirmação do comando c1");
        break;
    }
    case "c2": {
        saidaCliente.println("Confirmação do comando c2");
        break;
    }
    default: {
        saidaCliente.println("Comando não encontrado");
    }
}
```

3) Também feche a `saidaCliente` logo antes do fechamento `entradaCliente`:

```
saidaCliente.close();
entradaCliente.close(); //já existe no código
```

4) Como sempre, antes de testar e rodar o código, não esqueça de parar o servidor. O mesmo aplica para o cliente. Também não esqueça de fechar todos os consoles inativos.

Ao rodar você pode enviar um comando para o servidor (`c1` ou `c2`) que deve ser confirmado. Usando um comando que não faz parte do `switch`, o servidor devolve "Comando não encontrado".



