* **Дано:**

// есть объект клана, примерно такого вида

class Clan {

private long id;

private String name;

private int gold;

}

// есть менеджер, в котором можно получить клан, а так же сохранить его

class ClanManager {

public static Clan getClan(long clanId) {

return null;

}

public static boolean saveClan(long clanId) {

return false;

}

}

// контроллер

class ClanController {

// Допустим этот метод вызывается параллельно пользователями 1000 раз в секунду в разных потоках

public void incGold(long clanId, int gold) {

Clan clan = ClanManager.getClan(clanId);

clan.incGold(gold);

}

}

* **Задача:**

1. Нужно реализовать логику добавления/уменьшения золота

2. Предусмотреть конкурентный доступ с разных потоков (допустим ~1000 параллельных запросов в секунду)

3. Предусмотреть целостность данных (*чтобы один запрос, не перетёр данные другого запроса*)