INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

ESCUELA SUPERIOR DE COMPÚTO

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

PRÁCTICA 4: HILOS

PROF. ROBERTO TECLA PARRA

GRUPO 2CM4

ZEPEDA FLORES ALEJANDRO DE JESÚS

16/04/3018

public class Ticket implements Runnable{

private int sleepTime, howMany, i;

private String s, s2 = "";

Thread t;

public Ticket(int n, int sleep, String string){

sleepTime = sleep;

howMany = n;

s = string;

t = new Thread(this);

t.start();

}

public void run(){

char imprimir;

int tam;

tam = s.length();

System.out.println(s);

while(true){

for(i = 0; i < s.length() ; i++)

s2 += s.charAt((i+1) % s.length());

System.out.println(s2);

s = s2;

s2 = "";

try{

Thread.sleep(300); //tiempo de ejecucion

}

catch(Exception e){

return;

}

howMany--;

}

}

public static void main(String s[]){

new Ticket(5, 500, "This put does a smile on my face");

}

interface Runneable{

void run();

}

}

**CONCLUSIÓN**

Los hilos en Java hacen que el manejo de los objetos sea más cómodo y más manipulable, sin embargo, este programa es muy sencillo, si utilizamos hilos en programas más complejos, podríamos perder la secuencia de la programación.