

L'esercizio di programmazione concorrente si poteva risolvere facilmente usando due barriere: una sulla quale i giocatori aspettano di essere ammessi alla fase di gioco e una su cui attendono di poter leggere i risultati.

Senza usare le barriere, si può comunque rendere bloccanti le giocate e le letture nel solito modo (usando wait) e sbloccare esplicitamente tutti i thread in attesa quando l'ultimo thread gioca o legge.

Entrambe le soluzioni sono date.

Gli esercizi di programmazione distribuita erano assolutamente standard.