Primer examen parcial

Consignas

La Final de Ping Pong:

En la final de Ping Pong, entre Japon y Argentina, se cuenta con dos procesos (uno por cada equipo) que juegan un partido de ping pong.

A la par también se cuenta con un tercer proceso, cancha/panel que informa lo que va sucediendo en el partido.

El partido termina cuando uno de los equipos llega a la cantidad máxima de tantos (11) que puede ser fija, o puede ser informada por parámetro al ejecutar el/los programa/s.

Es un partido por turnos, en cada turno se realiza el remate de cada equipo. Para el remate sale un número aleatorio 1 a 2, si sale 1 fue tanto del equipo, si sale 2 fue fuera. Eso se debe guardar en archivo (ya sea uno solo o uno por equipo, ojo).

Remate del primer equipo, se debe informar en el proceso del equipo. Luego puede mostrarse en el panel, o esperar el segundo remate.

Remate del segundo equipo, se debe informar en el proceso del equipo. Luego debe informarse en el panel la totalidad de los remates de los dos equipos y el primero en llegar a 11. Si empatan se puede solucionar mediante un tiro más con numero aleatorio si quiere.

Panel: Todo lo que va sucediendo debe ir informándose en el proceso panel. Puede informarse luego de cada remate de un equipo, ó remata el primer equipo, remata el segundo equipo, y se muestra por panel, y así sucesivamente hasta el final.

En el final del partido se debe informar el ganador y los goles.

Para comunicar puede/debe utilizarse archivos y/o semáforos para el sincronismo.

Cada 500ms cada sistema debe chequear para mostrar o pasar el turno.

En total son 3 procesos corriendo en forma simultanea.

**Se debe mostrar la actividad de cada proceso.**

**Concentrarse en un MVP, funcional.**

**Consignas**

1) Leer todo el enunciado.

2) Resolver el ejercicio.

3) Enviar las resolución como respuesta a esta actividad en archivo comprimido .tar o .tar.gz

**Condiciones de corrección (si no se cumple lo siguiente, no se corrige)**

* El programa debe compilar sin errores.
* El programa debe correr sin errores de memoria.
* Debe estar correctamente identado.
* Utilizar constantes.

**Puntos a tener en cuenta**

* Los nombres de las variables deben ser descriptivos de su función (sobre todo en el main).
* Comentar el código todo lo posible.
* Toda variable o arreglo definido en forma dinámica debe ser liberado al finalizar el programa.