

## Ada – treść zadania

Uzupełnij kod programu **simulation.adb** o następujące punkty:

1. Wprowadź własną tematykę do projektu (restauracja, linia produkcyjna, przetwórnia, itd.). Dostosuj komunikaty i ew. zachowanie programu do wybranej tematyki.
2. Zastosuj spotkania: **selektywne oczekiwane** i **selektywne z warunkowym wywołaniem**
3. Rozwiąż problemy brzegowe:
  - a. Konsument nie powinien dostawać zestawu nr 0, zaproponuj jego reakcję
  - b. Co się dzieje, gdy producent nie może dostarczyć produktu do bufora
  - c. Być może inne wynikające ze sposobu implementacji konkretnego tematu
4. Rozwiąż problemy współbieżności:
  - a. Przeciwdziałaj zakleszczeniu
  - b. Zaproponuj pomysł na zrównoważenie bufora lub dostaw, aby program działał jak najpłynniej
5. W swoim programie stwórz task "Furious\_Worker", posiadający entry Start (tak, jak Consumer i Producer)
  - a. W "ciele" tasku symuluj wykonywanie "Furious\_Worker" z pewnym stałym czasem trwania. Utwórz zmienną losową "fury\_level" całkowitą z zakresu [0,10] i jeśli "fury\_level" > 8 wywołuj task bufora Quarrel\_In\_Storage
  - b. W tasku Bufora dodaj entry Quarrel\_In\_Storage, a w jego ciele procedurę/funkcję Throwing\_Products, która zmniejsza liczbę każdego produktu o połowę (sufit); np.

```
Storage contents: 6 Product1
Storage contents: 4 Product2
Storage contents: 4 Product3
Storage contents: 5 Product4
Storage contents: 5 Product5
John's fury gains level 9
After Jonh's fury, we lost half of the products in storage
Storage contents: 3 Product1
Storage contents: 2 Product2
Storage contents: 2 Product3
Storage contents: 3 Product4
Storage contents: 3 Product5
```

Gotowe rozwiązanie wgraj na e-nauczanie w terminie nie przekraczającym datę podaną na wprowadzeniu do Ady.

Przyjdź z całym zespołem **10 min** przed umówionym terminem oddawania projektu, aby się przygotować i zaprezentować program prowadzącemu. Można mieć własny komputer.

Powodzenia!