

Przetwarzanie współbieżne
Laboratorium 3

Kroki:

1. Uruchom załączony program tworzący dwa wątki – jeden inkrementuje zmienną licznik do 100000, a drugi ją dekrementuje tyle samo razy. Jaką wartość ma na końcu ta zmienna? – rozwiąż problem by dawała wartość 0.
2. Implementacja symulacji pubu:
 - W pubie jest n kufli 1 L.
 - Klienci są reprezentowani przez wątki.
 - Kufli jest mniej niż klientów.
 - Każdy klient pragnie wypić 2 litry piwa.
 - Klient opróżnia kufel losową ilość czasu.
 - Po wypiciu 2 litrów klient opuszcza pub.
 - Pub otwarty jest do ostatniego klienta (ale nie wpuszcza nowych).

Zaimplementować symulację pubu przy powyższych założeniach. Parametrami symulacji są: ilość klientów, ilość kufli oraz maksymalny czas picia piwa.

Przykładowy wydruk:

Klient nr 5 zamawia piwo w kufli nr 10
Klient nr 3 zamawia piwo w kufli nr 2
Klient nr 4 oddaje kufel nr 3 po czasie 11
...