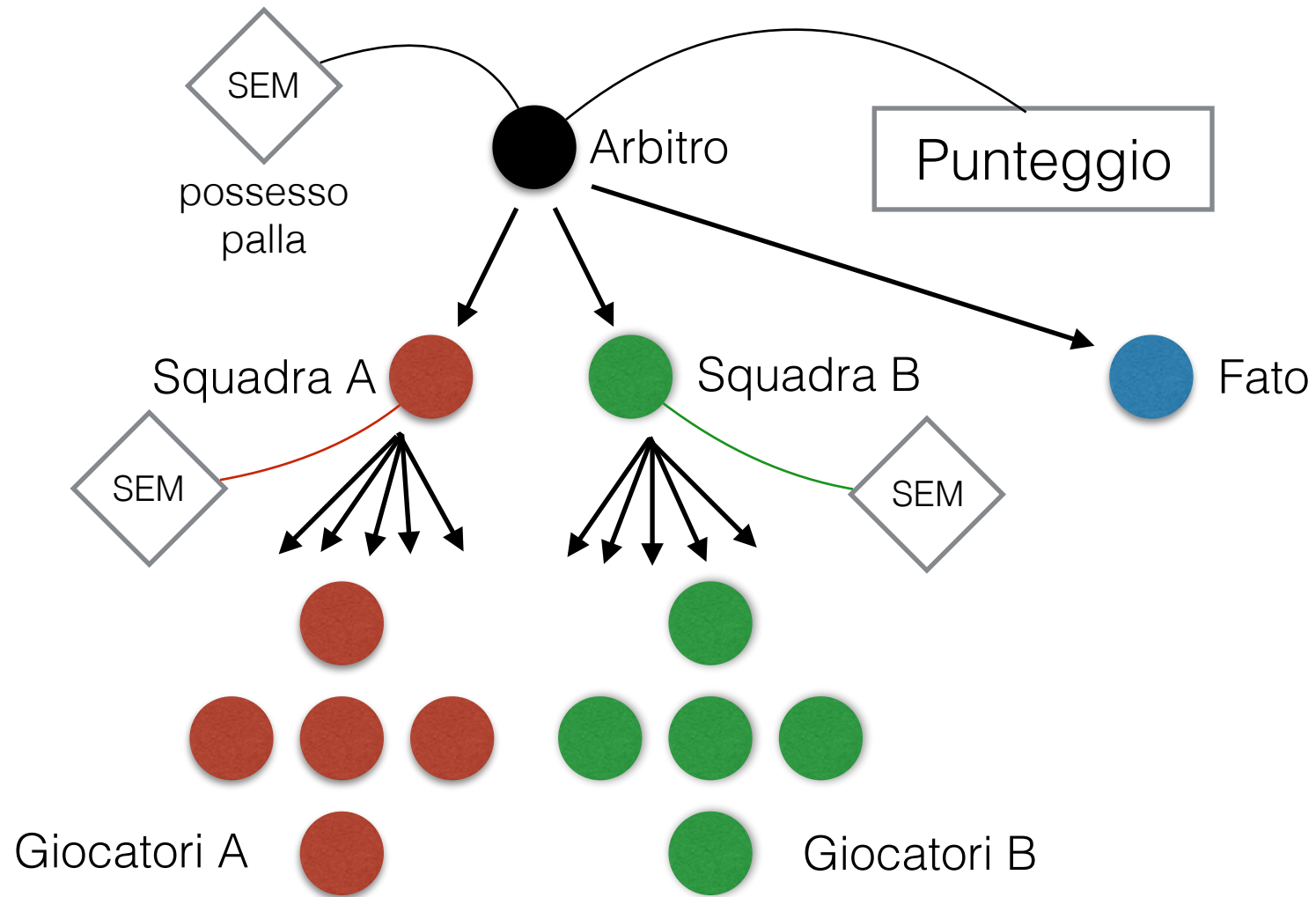


Architettura dei processi



PROGETTO SO-UNIX

2016-2017

"CALCETTO"

Gestione eventi

Tiro andato a segno

Il giocatore genera un segnale che viene catturato dal processo arbitro che aggiorna il punteggio. Viene rilasciato il semaforo "palla".

Infortunio

Il processo giocatore termina e decrementa il semaforo della propria squadra. Il processo squadra si accorge che manca un processo giocatore e ne crea uno nuovo. Il semaforo "palla" viene rilasciato.

Dribbling

Il giocatore ha a disposizione una nuova giocata (e quindi un tiro, un infortunio o un altro dribbling).

Flusso e comunicazione

Giocatori in loop
richiesta accesso

