

Contenido:

- `pthread_create`
- `pthread_join`
- `pthread_detach`
- `pthread_exit`
- Otras: `sleep`, `rand/srand`, `malloc`, `sizeof`

Enunciado:

Se debe crear una aplicación que realice lo siguiente:

- Crear un primer hilo que internamente incremente un contador en una unidad, hasta llegar al valor máximo de 2500000000.
- Pasados dos segundos, dejaremos de esperar a este primer hilo para realizar las siguientes acciones:
 - Mostrar por pantalla el valor que ha alcanzado en estos dos segundos el hilo anterior. Si alcanza siempre el mismo, pruebe a aumentar el valor máximo comentado con anterioridad.
 - A continuación, pedirá la introducción por teclado de un número entero positivo.
 - Por último, creará dos hilos que se ejecutarán concurrentemente:
 - Uno recibirá por parámetro el valor introducido previamente, y calculará un valor aleatorio entre 0 y dicho valor, simulando que tarda al menos 2 segundos, por ejemplo. Una vez calculado, mostrará un mensaje por pantalla "Número calculado, ¡intente adivinarlo en 10 intentos!". Aquí terminaría su ejecución.
 - El otro, simulará el juego de adivinar dicho valor, en los intentos marcados. Primero esperará a que el hilo anterior muestre dicho mensaje, para a continuación solicitar un número, que comparándolo con el calculado nos diga si es mayor o menor. Si lo acierta, devolverá un valor de 1 al proceso principal, o un 0 en caso de no terminar acertando el valor.
- El programa principal, esperará a que ambos hilos anteriores finalicen. En el momento que lo hagan, tomando el valor que le haya devuelto el último hilo, indicará por pantalla un mensaje que indique si el usuario ha acertado o no el número secreto.
- Recuerde, que los hilos comparten memoria. Esto podría ayudar a solucionar algún problema de la práctica.

La práctica tendrá los siguientes ficheros:

- `adivina.c`, que contendrá el código del ejercicio completo.
- Un fichero `Makefile` que compile la aplicación.