



# Sistemi Operativi

Modulo di Laboratorio 11E



# Esercizio 01

- Codificare in C con l'utilizzo delle ncurses un programma che si occupa di **riempire la schermata del terminale con un carattere prescelto**, stampando un carattere la volta
  - Il programma deve essere implementato con un singolo processo
  - Le stampe devono essere intervallate da una pausa di 500 microsecondi
  - La posizione di stampa deve essere generata casualmente ad ogni intervallo, scegliendo tra una di quelle all'interno dell'area di stampa
    - Non importa se la posizione generata è stata scelta in precedenza
  - La pressione di qualsiasi tasto da parte dell'utente deve interrompere il programma
    - Si consiglia di impostare il comportamento non-bloccante degli input

# Esercizio 02

- Partendo dal codice dell'esempio 05 visto a lezione, codificare in C e con l'utilizzo delle ncurses un programma che simuli un semplice gioco singolo processo
  - L'utente controlla un carattere # con le frecce, e il carattere q induce la terminazione
    - Si consiglia di impostare un comportamento non-bloccante per l'input utente
  - L'utente deve raccogliere i caratteri \$ per accumulare punti
    - I caratteri \$ sono generati casualmente sullo schermo, fino ad un massimo di N
    - Ogni carattere raccolto da sempre lo stesso numero di punti
    - Raccolti dei \$, altri possono essere generati in seguito finché non sono nuovamente N
  - Lo schermo si compone di due finestre separate orizzontali
    - Le prime 3 righe sono riservate alla stampa del punteggio
    - Tutte le restanti righe sono la zona di gioco in cui compaiono i caratteri # e \$
  - Per verificare che il carattere # dell'utente sia passato o meno sopra un carattere \$ leggere direttamente dalla finestra (non usare strutture dati ausiliarie)

# Fine Modulo 11E

