

SEMÁFOROS E ANIMAÇÃO

EltonCN

PROBLEMA ESCOLHIDO: "BUILDING H2O"

- 2 tipos de thread: "H" e "O"



- Para poder realizar um "bond", é preciso que existam 2 threads "H" e uma thread "O" disponível
 - ~Barreira



- Pg 143:

<https://greenteapress.com/semaphores/LittleBookOfSemaphores.pdf>

SOLUÇÃO

- 4 semáforos
 - Entrada de threads “H”
 - Entrada de threads “O”
 - Realização do “bond”
 - Lock para o estado (threads “H” e “O” dentro da barreira)
- Passos:
 - A thread verifica se existe a quantidade correta para realizar um bond.
 - Não: Dorme
 - Sim: Acorda as outras
 - Executa o bond
 - As threads atualizam a quantidade de threads dentro da barreira
 - Última thread: libera a entrada do próximo conjunto

ANIMAÇÃO

- Criada utilizando a Unity

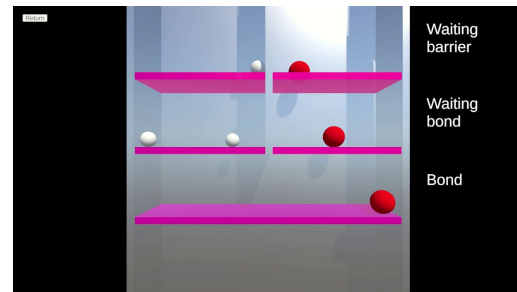


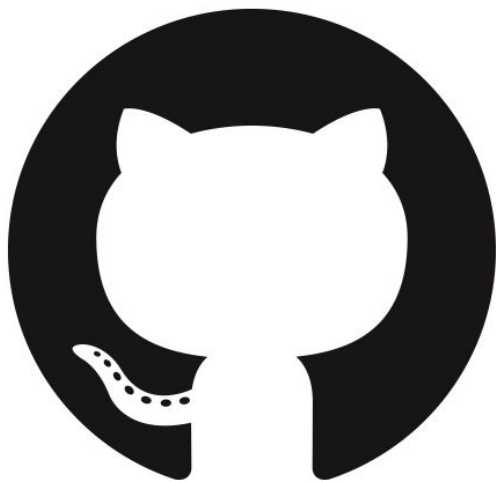
- Game engine
- Pode ser utilizada para criar programas com renderizações 3D



- Ideia

- Código em C escreve um log com o roteiro da animação
- Aplicação lê o log e executa a animação





[EltonCN/MC504-SistemasOperacionais](https://github.com/EltonCN/MC504-SistemasOperacionais)

CÓDIGOS E VÍDEOS