

Ada – treść zadania

Uzupełnij kod programu **simulation.adb** o następujące punkty:

1. Wprowadź własną tematykę do projektu (restauracja, linia produkcyjna, przetwórnia, itd.). Dostosuj komunikaty i ew. zachowanie programu do wybranej tematyki.
2. Zastosuj spotkania: **selektywne oczekiwane** i **selektywne z asynchroniczną zmianą wątku sterowania**
3. Rozwiąż problemy brzegowe:
 - a. Konsument nie powinien dostawać zestawu nr 0, zaproponuj jego reakcję
 - b. Co się dzieje, gdy producent nie może dostarczyć produktu do bufora
 - c. Być może inne wynikające ze sposobu implementacji konkretnego tematu
4. Rozwiąż problemy współbieżności:
 - a. Przeciwdziałaj zakleszczeniu
 - b. Zaproponuj pomysł na zrównoważenie bufora lub dostaw, aby program działał jak najpłynniej
5. W swoim programie stwórz zadanie "Pest", posiadający entry Start (tak, jak Consumer i Producer) oraz:
 - a. W "ciele" zadania symuluj wykonywanie szkodnika z pewnym losowym czasem trwania i wywołuj wejście bufora Pest_In_Storage
 - b. W zadaniu Bufora dodaj wejście (entry) Pest_In_Storage, zaś w jego ciele procedurę/funkcję Product_destruction, która usuwa z magazynu cały zasób losowo wybranego produktu, np.

```
Storage contents: 1 Product1
Storage contents: 4 Product2
Storage contents: 1 Product3
Storage contents: 11 Product4
Storage contents: 7 Product5
PEST ENTERED: this pest likes product Product4 and will eat it
...
PEST RESULT: you have lost all stock of product Product4
Storage contents: 1 Product1
Storage contents: 4 Product2
Storage contents: 1 Product3
Storage contents: 0 Product4
Storage contents: 7 Product5
```

Gotowe rozwiązanie wgraj na e-nauczanie w terminie nie przekraczającym datę podaną na wprowadzeniu do Ady.

Przyjdź z całym zespołem **10 min** przed umówionym terminem oddawania projektu, aby się przygotować i zaprezentować program prowadzącemu. Można mieć własny komputer.

Powodzenia!