

Sestavte konzolovou aplikaci, která ze standardního vstupu (klávesnice) přečte nezáporné číslo. Pokud je toto číslo nula, ukončí svoji činnost. Jinak vytvoří vlákno pro hledání tohoto čísla v souboru nazvaném *Cisla1* a rovněž vytvoří další vlákno pro hledání tohoto čísla v souboru *Cisla2*. Následně vyčká na ukončení obou vláken a vypíše zprávu, zda číslo bylo nalezeno v 1. souboru nebo v 2. souboru nebo nebylo nalezeno v žádném ze souborů. Poté opět čeká na vložení dalšího čísla.

Čísla jsou v souborech uložena v binárním tvaru jako 16-bitová čísla bez znaménka. V souborech jsou uložena prvočísla do 10000.

Při překladu musí být uveden parametr `-lpthread`

**`g++ Cisla.cpp -lpthread`**