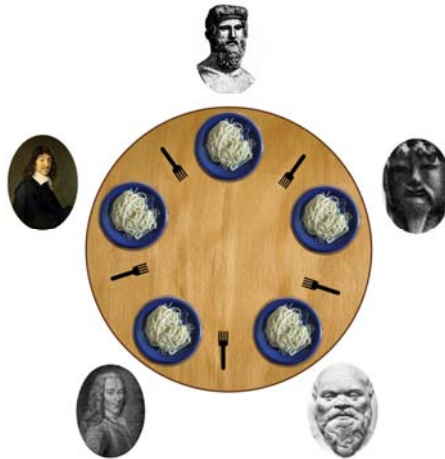


Nome e Cognome:**Matricola o Alias:**

(Scrivere nello spazio sottostante ciascun esercizio. Se necessario, usare il retro del foglio. Consegnare solo il presente foglio. La brutta copia non verrà presa in considerazione!)

5 filosofi siedono intorno ad un tavolo circolare e trascorrono tutto il loro tempo pensando o mangiando. Sul tavolo ci sono 5 piatti, 5 forchette 5 piatti di spaghetti, come indicato in figura. Ogni filosofo ha bisogno di due forchette per poter mangiare e può raccogliere, prendendole una per volta, solo le due al suo fianco, se entrambe disponibili.



Il tempo che ogni filosofo trascorre pensando o mangiando è uguale per tutti.

Parte da svolgere in classe (65 Punti)

Implementare una simulazione di questo problema che consenta a tutti i filosofi di mangiare, tenendo conto che ogni filosofo può resistere per un tempo limitato senza mangiare, dopodiché muore.

Parte da svolgere a casa (35 Punti)

Attraverso la libreria SWT realizzare l'interfaccia grafica dell'applicazione. Questa permetterà di impostare il tempo che ogni filosofo trascorre pensando, mangiando, e quanto tempo può resistere senza cibo. L'interfaccia grafica mostrerà il gioco in esecuzione visualizzando lo stato di ogni filosofo (penso, mangio, ho fame, deceduto).

Istruzioni (Attenersi scrupolosamente, pena l'esclusione!!):

1. Conservare una copia dell'elaborato;
2. Correggere ed estendere a casa l'elaborato in modo che compili ed esegua correttamente;
3. I sorgenti dovranno essere archiviati in un file in formato ZIP (NON sono ammessi altri formati, come rar, arj, lzh ...) il quale dovrà contenere esclusivamente una directory con il nome del package, che sarà tpa, i file sorgenti java ed un file README.txt contenente una descrizione testuale delle modifiche apportate (solo per la parte richiesta in classe);
4. Il metodo main che avvia la demo deve essere nel file "filosofi.java";
5. Sottomettere il succitato archivio ZIP entro le ore 13.00 di Lunedì 19/07/2010 solo ed esclusivamente tramite la piattaforma RP (predisporrò un lavoro apposito). Sottomettere il lavoro solo se si è riusciti a compilarlo ed eseguirlo correttamente e se le modifiche necessarie per rendere funzionante l'elaborato consegnato in classe non superano il 40%.