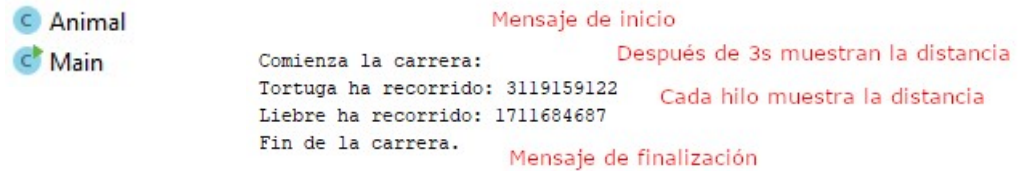


Ejercicio 3 - Prioridades

Utilizando hilos simula en Java una carrera entre una liebre y una tortuga. Los hilos se ejecutarán y pasados 5 segundos estos serán parados. Cuando paren cada hilo mostrara la distancia que ha recorrido, y se mostrar un mensaje “Fin de la carrera”.



Consideraciones a tener en cuenta:

- Solo habrá dos clases: **Animal.java** y **Main.java**
- Se debe aprovechar las variables de las clases implementadas o extendidas.
- Utilizar los términos `private` y `public` adecuadamente, constructores, y comentarios “cuando sea necesario”.
- “Fin de carrera” debe ser siempre el último mensaje en mostrarse, y se debe de hacer uso de la función existente para ello.
- El hilo de la tortuga tendrá ventaja sobre la liebre, de tal forma que indicaremos al planificador de hilos que le dé el mayor protagonismo posible, y al hilo de la liebre le dé el menor protagonismo posible.
- Para detener la ejecución de los hilos utiliza métodos que no estén obsoletos o deprecated.