

10. Потоки.

- 10.1.** Один потік кожні t_1 одиниць часу надає повідомлення. Інший потік має обробити ці повідомлення. Обробка займає t_2 одиниць часу. Скласти програму, яка генерує та обробляє повідомлення. Повідомлення мають оброблятися у порядку їх надходження. Обробка повідомлення – це просто показ його на екрані. Використати чергу.
- 10.2.** Залізниця має одноколіїну ділянку. Цю ділянку поїзди проходять за деякий випадковий час у діапазоні від t_1 до t_2 . Якщо у момент підходу іншого потяга одноколіїна ділянка зайнята, то зустрічний потяг чекає її звільнення. Промодельовати рух потягів, вважаючи, що наступний потяг підходить до ділянки через випадковий інтервал від t_3 до t_4 . Кожний потяг – це 1 потік.
- 10.3.** У файлі F містяться слова, які розділені пропусками. Один потік раз в t_1 одиниць часу зчитує одне слово з файлу F та передає в чергу. Два інших потоки отримують слова з черги та обробляють кожне слово за t_2 та t_3 одиниць часу, відповідно. Обробка слова – це просто показ його на екрані.
- 10.4.** Готель має N номерів. Через випадковий час від t_1 до t_2 приходить новий клієнт та заселяється у один з номерів (якщо є вільний), у якому живе час від t_3 до t_4 . Якщо вільних номерів немає, то клієнт очікує на звільнення будь-якого номера. Промодельовати роботу готелю та розрахувати середній час очікування для заданої кількості клієнтів. Один клієнт – це 1 потік.
- 10.5.** Порт має N причалів. Через випадковий час від t_1 до t_2 до порту причалює новий корабель для розвантаження або завантаження контейнерів та займає один вільний причал. Якщо вільних причалів немає, корабель чекає поки якийсь причал не звільниться. Завантаження та розвантаження одного контейнеру займає t_3 та t_4 одиниць часу, відповідно. Кількість контейнерів, яку має завантажити або розвантажити окремий корабель визначається довільним значенням від 1 до m . Промодельовати роботу порту, якщо до нього має причалити n_1 кораблів для розвантаження та n_2 кораблів для завантаження контейнерів. Один корабель – це 1 потік.
- 10.6.** Стоянка має N місць. Через випадковий час від t_1 до t_2 до стоянки приїздить новий автомобіль, займає довільне вільне місце та через випадковий час від t_3 до t_4 покидає стоянку. На одному місці може знаходитися тільки один автомобіль. Якщо всі місця зайняті, то автомобіль не стане чекати і поїде на іншу стоянку. Промодельовати роботу стоянки та обчислити кількість зароблених стоянкою грошей, якщо за одиницю часу на стоянці водій має заплатити m грошей. Один автомобіль – це 1 потік.
- 10.7.** Call-центр має N операторів. Через випадковий час від t_1 до t_2 до call-центру надходять дзвінки клієнтів. Оператор може одночасно обслуговувати тільки

одного клієнта. Час обслуговування клієнта займає від t_3 до t_4 одиниць часу. Якщо всі оператори зайняті, клієнт кладе трубку і передзвонює ще раз через деякий випадковий час від t_5 до t_6 . Промодельовати роботу call-центру. Один клієнт – це 1 потік.

10.8. Стадіон має N турнікетів. Через турнікет глядач проходить за фіксований час t_1 . Усі глядачі приходять до стадіону до початку матчу у випадкові моменти часу від t_2 до t_3 . Турнікети відчиняють за t_3 одиниць часу до початку матчу. Змодельовати проходження глядачів через турнікети та з'ясувати скільки глядачів не встигнуть пройти турнікет до початку матчу. Один глядач – це 1 потік.