

Lista 2

termin wykonania: ~~2021-05-02~~ 2021-05-06

Zadanie 1.

Rozszerz system zaimplementowany w zadaniu z poprzedniej listy w taki sposób, aby można w nim dodać b krawędzi skierowanych postaci (i, j) , gdzie $i > j$, oraz ustalić parametr h , oznaczający *czas życia* pakietu rozumiany jako największa liczba jego transferów od wierzchołka do wierzchołka. W grafie mogą występować cykle, więc jeśli pakiet w h krokach nie dotrze do celu, to drukowany jest komunikat o jego śmierci i znika z systemu.

Program ma być uruchamiany z parametrami: n, d, b, k, h , gdzie parametry n, d, k oznaczają to samo co w zadaniu z poprzedniej listy, a parametry b, h mają takie znaczenie jak opisano wyżej.

Punktacja:

- implementacja w Adzie: 1.5 p.
- implementacja w Go: 1.5 p.

Zadanie 2.

Dodaj wątek *kłusownika*, który co pewien czas budzi się, kontaktuje się z wątkiem losowo wybranego wierzchołka i umieszcza w nim *pułapkę* na jeden pakiet. Jeśli pakiet dotrze do wierzchołka z zastawioną pułapką, to drukowany jest komunikat, że wpadł on w pułapkę i pakiet znika z systemu wraz z pułapką, w którą wpadł.

(Wskazówka: W wątku wierzchołka zastosuj konstrukcję `select`, aby mógł on obsługiwać zarówno zastawienie pułapki kłusownika, jak i odbieranie pakietów.)

Punktacja:

- implementacja w Adzie: 1.5 p.
- implementacja w Go: 1 p.