



I

## ES PLAYAMAR (Torremolinos)

### PROGRAMACIÓN DE SERVICIOS Y PROCESOS

NOV 2024

1.- Crea una simulación del almuerzo de pitufos con los siguientes nombres "Papa pitufo", "pitufina", "Filósofo", "pintor", "Gruñón", "bromista", "dormilón", "tímido", "bonachón", "romántico".

Acuden a almorzar al comedor de villa pitufo y cada uno de ellos come 2 platos lo que les consumirá cierto tiempo, El programa irá imprimiendo los nombres y la operación que realizan (Ej. Papa pitufo se zampa el plato fabada ). (2 puntos)

Añade la característica del límite en el comedor para 3 pitufos, una vez lleno, los pitufos deben esperar a que vayan saliendo para poder acceder al comedor. ( 1 pto)

Añade un variable int que funcione como contador del número de pitufos en el comedor

El programa terminará cuando todos los pitufos hayan almorzado.

Añade una captura del resultado de la ejecución.

La imagen de la ejecución acorde con el enunciado da 1 punto.

2.- Crea un programa donde se gestione una COLA de pedidos, usando un proceso que va vaciando el **primer pedido** que entró, y 2 procesos que crean los pedidos apuntándolos al final de la cola. Por simplificar, pondremos en el pedido un nombre de artículo solamente (string)

La clase Cola será la que tengamos que escribir a prueba de hilos.

*Planteamiento del problema correcto (2 ptos.)*

*Se establecen funciones y métodos adecuados y se comenta el código para comprender las partes críticas y (2 ptos)*

Por último, añadimos al código que los procesos trabajen en bucle, con cierto retraso para poder monitorizarlos.

Al realizar un pedido se informa del puesto del pedido en la cola.

Al servir el pedido se informa del siguiente en ser servido. (2 ptos)