

Точилина Полина БПИ199.

Вариант 25

Первая задача об Острове Сокровищ.

Шайка пиратов под предводительством Джона Сильвера высадилась на берег Острова Сокровищ. Не смотря на добытую карту старого Флинта, местоположение сокровищ попрежнему остается загадкой, поэтому искать клад приходится практически на ощупь. Так как Сильвер ходит на деревянной ноге, то самому бродить по джунглям ему не с руки. Джон Сильвер поделил остров на участки, а пиратов на небольшие группы. Каждой группе поручается искать клад на одном из участков, а сам Сильвер ждет на берегу. Пираты, обшарив свою часть острова, возвращаются к Сильверу и докладывают о результатах. Требуется создать многопоточное приложение с управляющим потоком, моделирующее действия Сильвера и пиратов.

Код программы

includes

```
#include <iostream>
#include <string>
#include <vector>
#include <time.h>
#include <thread>
#include <mutex>
#include <condition_variable>
#include <queue>
#include <algorithm>
```

Глобальные переменные

```

// высота острова
int fieldHeight;
// ширина острова
int fieldWidth;
// номер ячейки с сокровищем
int treasureNumber;
// Найден ли клад
bool found = false;
// группа нашедшая клад
int foundGroup;
// группы пиратов
std::vector<int> groups;
// все треды
std::vector<std::thread> threads;
// задания для потоков
std::vector<int> tasks;
std::queue<int> freeThreads;
// остров
std::vector<std::string> island;

std::mutex mPrint;
std::mutex mTasks;
std::mutex m;
// поток освободился (команда завершила работу)
std::condition_variable cvthread;
// появилось задание для команды
std::condition_variable cvtask;
// был найден клад (востребовано если основной цикл завершился, но команды еще не завершили поиск на ячейке с кладом)
std::condition_variable cvfound;

```

Считывание целочисленных значений

Переписан stoi, чтобы не было исключений

Написан метод, который считывает числа в интервале и сравнивает stoi с начальной строкой, чтобы не пропускать строки, которые просто начинаются с числа.

```

bool stoi(const std::string& str, int* p_value, std::size_t* pos = 0, int base = 10) {
    // обертка чтобы не было исключений
    try {
        *p_value = std::stoi(str, pos, base);
        return true;
    }
    catch (const std::exception& e)
    {
        return false;
    }
}

int readInt(int min = INT_MIN, int max = INT_MAX) {
    int result;
    bool correctInput = false;
    std::string tmp;
    std::cin >> tmp;
    correctInput = stoi(tmp, &result);

    while (!correctInput || std::to_string(result) != tmp || result < min || result > max) {
        std::cout << "Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз\n";
        std::cin >> tmp;
        correctInput = stoi(tmp, &result);
    }

    return result;
}

```

Вывод информации об острове

Данный метод используется, чтобы вывести все ячейки острова с текущей информацией о том, исследованы ли они

```
void outIsland() {
    std::cout << "Остров:\n";
    for (int i = 0; i < fieldHeight; i++) {
        for (int j = 0; j < fieldWidth; j++)
            std::cout << island[i * fieldWidth + j] << " ";
        std::cout << std::endl;
    }
}
```

Приветствие пользователя и установка начальных значений

Данный метод объясняет пользователю суть программы и просит ввести его начальные данные для работы программы

Генерируется случайное место сокровища на острове

```
void setup() {
    std::cout << "Джон, мы видим остров!\n"
        << "Однако он слишком большой, а карта не даёт четких указаний о местоположении сокровищ.\n"
        << "Я предлагаю разделить остров на секции и пиратов на группы.\n"
        << "(Один пират исследует один участок за 5 секунд. Группа из n пиратов работает в n раз быстрее)\n\n";

    std::cout << "Введите высоту острова (> 0):\n";
    fieldHeight = readInt(1);

    std::cout << "Введите ширину острова (> 0):\n";
    fieldWidth = readInt(1);

    std::cout << std::endl;

    for (int i = 0; i < fieldHeight * fieldWidth; i++) island.push_back("_");
    outIsland();
    std::cout << std::endl;

    std::cout << "Введите количество пиратов (> 0):\n";
    int people = readInt(1);
    int freePeople = people;
    std::cout << std::endl;

    for (int i = 0; ; i++) {
        if (freePeople == 0)
            break;
        std::cout << "Количество свободных пиратов: " << freePeople << std::endl;
        std::cout << "Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа " << i + 1 << " (0 < n <= free pirates)\n";
        int currentGroup = readInt(1, freePeople);
        groups.push_back(currentGroup);
        freePeople -= currentGroup;
    }

    std::cout << "\nГруппы пиратов сформированы:\n";
    for (auto i : groups)
        std::cout << i << " ";
    std::cout << "\n\nВы прибыли на остров. Поиски начинаются.\n\n"
        << "-----\n\n";

    treasureNumber = std::rand() % (fieldHeight * fieldWidth);
}
```

Функция потоков-работчих

Поток ожидает новой задаче в своей ячейке вектора задач

```

void groupFunction(int tNumber, int members) {
    while (true) {

        // ожидаем поступления задания
        {
            std::unique_lock<std::mutex> ul(m);
            cvtask.wait(ul, [tNumber] {return tasks[tNumber] != -1; });
        }
        int task = tasks[tNumber];
    }
}

```

Выполнение задачи

Поток завершается, если задача = -2 (код завершения)

В ином случае поток уведомляет о начале выполнения задания

Поток засыпает на время равное 5 / members (один пират исследует ячейку за 5 секунд), симулируя выполнение задания

```

// завершение миссии
if (task == -2)
    return;

{
    std::unique_lock<std::mutex> ulp(mPrint);
    std::cout << tNumber << " начала обследовать ячейку " << task << std::endl;
}

// выполнение задания
std::this_thread::sleep_for(std::chrono::seconds(5 / members));

```

Обработка информации

После пробуждения поток определяет, был ли найден клад и уведомляет главный поток о том, что работа завершена

Поток выводит информацию о текущем статусе острова после завершения миссии

```

std::unique_lock<std::mutex> ul(mTasks);

// нашли ли клад
if (task == treasureNumber) {
    island[task] = "X";
    {
        std::unique_lock<std::mutex> ulp(mPrint);
        std::cout << std::endl << tNumber << " закончила обследовать ячейку " << task << std::endl;
        std::cout << "Капитан, мы нашли клад! Дождёмся ушедшие группы и можно отплывать.\n";
        outIsland();
        std::cout << std::endl;
    }
    foundGroup = tNumber;
    found = true;
    freeThreads.push(tNumber);
    cvthread.notify_one();
    cvfound.notify_one();
    return;
}

island[task] = "0";
{
    std::unique_lock<std::mutex> ulp(mPrint);
    std::cout << std::endl << tNumber << " закончила обследовать ячейку " << task << std::endl;
    outIsland();
    std::cout << std::endl;
}

if(tasks[tNumber] != -2)
    tasks[tNumber] = -1;
freeThreads.push(tNumber);
cvthread.notify_one();
}
}

```

Функция main

Активирует setup и настраивает локаль и рандом

```

int main()
{
    setlocale(LC_ALL, "rus");
    srand(time(0));
    setup();
}

```

Далее функция регулирует основной поток

Создаются потоки, симулирующие команды пиратов Если введено команд больше, чем ячеек в острове, то лишние команды проигнорируются (останутся у корабля)

```

// создаем потоки без задач
for (int i = 0; i < std::min((int)groups.size(), fieldHeight * fieldWidth); i++) {
    std::thread t(groupFunction, i, groups[i]);
    threads.push_back(std::move(t));
    freeThreads.push(i);
    tasks.push_back(-1);
}

```

В цикле для каждой ячейки острова поток ждет свободную команду и отдает ей на выполнение данную ячейку, если клад еще не был найден

```

// для каждой ячейки острова
for (int i = 0; i < fieldHeight * fieldWidth; i++) {
    // ждем свободного потока

    {
        std::unique_lock<std::mutex> ul(mTasks);
        cvthread.wait(ul, [] {return !freeThreads.empty(); });
    }

    // блокируем вывод и выводим команду.
    {
        // проверяем найден ли клад
        if (found) break;
        std::unique_lock<std::mutex> ul(mPrint);
        std::cout << "\nКоманде " << freeThreads.front() << " назначено новое задание в ячейке " << i << "\n\n";
    }

    {
        std::unique_lock<std::mutex> ul(mTasks);
        // добавляем задачу треду в очереди
        tasks[freeThreads.front()] = i;
        // удаляем тред из очереди
        freeThreads.pop();
    }
    // уведомляем ожидающие треды, чтобы они проверили значения задач
    cvtask.notify_all();
}

```

После того как был найден клад или остров закончился поток выходит из цикла

Поток ожидает, пока не будет найден клад

(Например если была 1 команда и клад находился в последней ячейке, нам необходимо дождаться его нахождения после завершения цикла)

Далее основной поток уведомляет все рабочие потоки о необходимости завершения и ожидает их присоединения

```

{
    std::unique_lock<std::mutex> ul(mTasks);
    cvfound.wait(ul, [] {return found; });
}

// заполняем все задачи на завершение
{
    std::unique_lock<std::mutex> ul(mTasks);
    for (int i = 0; i < tasks.size(); i++) tasks[i] = -2;
}

cvtask.notify_all();

// ждем завершения всех потоков
for (std::thread& th : threads)
    th.join();

std::cout << "Клад найден группой " << foundGroup << "\n";

std::cout << "Все пираты вернулись к кораблю, можно отплывать!\n";
}

```

Тестирование программы

Протестируем проверку ввода острова

```
Джон, мы видим остров!
Однако он слишком большой, а карта не даёт четких указаний о местоположении сокровищ.
Я предлагаю разделить остров на секции и пиратов на группы.
(Один пират исследует один участок за 5 секунд. Группа из n пиратов работает в n раз быстрее)

Введите высоту острова (> 0):
-2
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
sf
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
0
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
3.5
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
10
Введите ширину острова (> 0):
10

Остров:
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
```

Протестируем проверку ввода пиартов

```
Введите количество пиратов (> 0):
-2
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
0
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
sf
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
3.56
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
20

Количество свободных пиратов: 20
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 1 (0 < n <= free pirates)
0
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
d
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
1
Количество свободных пиратов: 19
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 2 (0 < n <= free pirates)
20
Некорректный ввод. Попробуйте ещё раз
10
Количество свободных пиратов: 9
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 3 (0 < n <= free pirates)
8
Количество свободных пиратов: 1
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 4 (0 < n <= free pirates)
1

Группы пиратов сформированы:
1 10 8 1

Вы прибыли на остров. Поиски начинаются.
-----
```

Проверим на корретном вводе

Вводим все необходимые значения

```
Джон, мы видим остров!
Однако он слишком большой, а карта не даёт четких указаний о местоположении сокровищ.
Я предлагаю разделить остров на секции и пиратов на группы.
(Один пират исследует один участок за 5 секунд. Группа из n пиратов работает в n раз быстрее)

Введите высоту острова (> 0):
5
Введите ширину острова (> 0):
5

Остров:
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - -

Введите количество пиратов (> 0):
20

Количество свободных пиратов: 20
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 1 (0 < n <= free pirates)
1
Количество свободных пиратов: 19
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 2 (0 < n <= free pirates)
18
Количество свободных пиратов: 1
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 3 (0 < n <= free pirates)
1

Группы пиратов сформированы:
1 18 1

Вы прибыли на остров. Поиски начинаются.

-----
```

Так как команда №1 в 18 раз больше двух других, она завершает свои задачи быстрее.


```

Команде 0 назначено новое задание в ячейке 0
0 начала обследовать ячейку 0

Команде 1 назначено новое задание в ячейке 1

Команде 2 назначено новое задание в ячейке 2
1 начала обследовать ячейку 1
1 закончила обследовать ячейку 1
Остров:
_ 0 _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _

2 начала обследовать ячейку 2

Команде 1 назначено новое задание в ячейке 3
1 начала обследовать ячейку 3
1 закончила обследовать ячейку 3
Остров:
_ 0 _ 0 _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _

Команде 1 назначено новое задание в ячейке 4

```

После нахождения клада командой, основной поток подождет возвращения двух оставшихся и программа завершилась

```

1 закончила обследовать ячейку 4
Капитан, мы нашли клад! Дождёмся ушедшие группы и можно отплывать.
Остров:
_ 0 _ 0 X
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _

0 закончила обследовать ячейку 0
Остров:
0 0 _ 0 X
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _

2 закончила обследовать ячейку 2
Остров:
0 0 0 0 X
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _
_ _ _ _ _

Клад найден группой 1
Все пираты вернулись к кораблю, можно отплывать!

```

Проверим на работе только с одной командой

Вводим все необходимые значения

```

Джон, мы видим остров!
Однако он слишком большой, а карта не даёт четких указаний о местоположении сокровищ.
Я предлагаю разделить остров на секции и пиратов на группы.
(Один пират исследует один участок за 5 секунд. Группа из n пиратов работает в n раз быстрее)

Введите высоту острова (> 0):
3
Введите ширину острова (> 0):
3
Остров:
_ _ _
_ _ _
_ _ _

Введите количество пиратов (> 0):
20

Количество свободных пиратов: 20
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 1 (0 < n <= free pirates)
20

Группы пиратов сформированы:
20

Вы прибыли на остров. Поиски начинаются.

-----

```

Поток последовательно отдает ячейки команде, пока не будет найден клад.

```

Команде 0 назначено новое задание в ячейке 0
0 начала обследовать ячейку 0
0 закончила обследовать ячейку 0
Остров:
0 _ _
_ _ _
_ _ _

Команде 0 назначено новое задание в ячейке 1
0 начала обследовать ячейку 1
0 закончила обследовать ячейку 1
Капитан, мы нашли клад! Дождёмся ушедшие группы и можно отплывать.
Остров:
0 X _
_ _ _
_ _ _

Клад найден группой 0
Все пираты вернулись к кораблю, можно отплывать!

```

Проверим на ввод большего количества команд, чем есть ячеек на острове

Вводим все необходимые значения

```

Джон, мы видим остров!
Однако он слишком большой, а карта не даёт четких указаний о местоположении сокровищ.
Я предлагаю разделить остров на секции и пиратов на группы.
(Один пират исследует один участок за 5 секунд. Группа из n пиратов работает в n раз быстрее)

Введите высоту острова (> 0):
2
Введите ширину острова (> 0):
2

Остров:
_ _
_ _

Введите количество пиратов (> 0):
5

Количество свободных пиратов: 5
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 1 (0 < n <= free pirates)
1
Количество свободных пиратов: 4
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 2 (0 < n <= free pirates)
1
Количество свободных пиратов: 3
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 3 (0 < n <= free pirates)
1
Количество свободных пиратов: 2
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 4 (0 < n <= free pirates)
1
Количество свободных пиратов: 1
Введите количество пиратов, из которых будет сформирована группа 5 (0 < n <= free pirates)
1

Группы пиратов сформированы:
1 1 1 1 1

Вы прибыли на остров. Поиски начинаются.
-----

```

Все команды кроме одного ушли выполнять задания (поток для последней команды не был создан)

Команде 0 назначено новое задание в ячейке 0

0 начала обследовать ячейку 0

Команде 1 назначено новое задание в ячейке 1

Команде 2 назначено новое задание в ячейке 2

1 начала обследовать ячейку 1

Команде 3 назначено новое задание в ячейке 3

2 начала обследовать ячейку 2

3 начала обследовать ячейку 3

0 закончила обследовать ячейку 0

Остров:

0 _

_ _

1 закончила обследовать ячейку 1

Остров:

0 0

_ _

2 закончила обследовать ячейку 2

Капитан, мы нашли клад! Дождёмся ушедшие группы и можно отплывать.

Остров:

0 0

X _

3 закончила обследовать ячейку 3

Остров:

0 0

X 0

Клад найден группой 2

Все пираты вернулись к кораблю, можно отплывать!