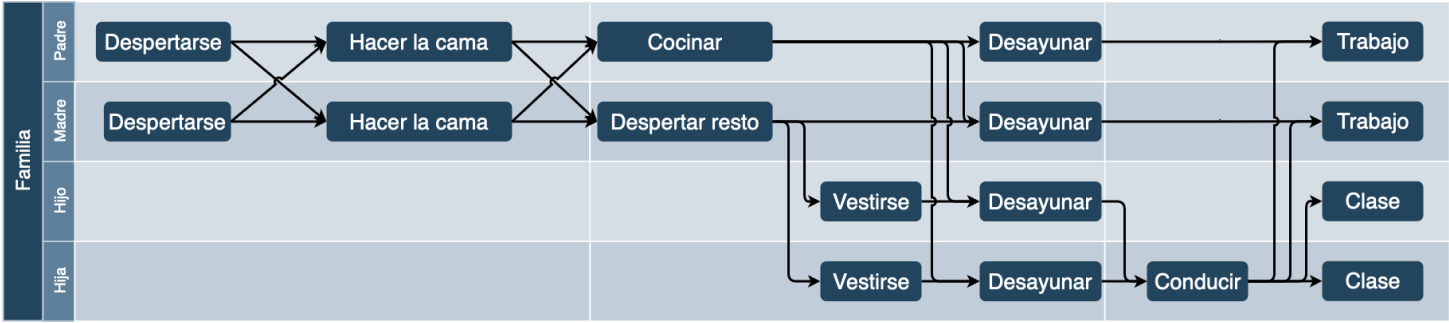


Ejercicio 1

Vamos a simular a una familia que tiene el siguiente comportamiento.
Sólo se podrá realizar con espera activa.
El programa tiene que cumplir los requisitos del diagrama de precedencia y además ejecutarse de forma correcta.



Ejercicio 2

La universidad va a realizar un concurso de debate.

Se quiere simular la concurrencia de la vida real, suponiendo que estamos en un concurso de debate. En el curso tenemos una serie de equipos que van a competir entre ellos. El ganador será el que tenga más puntos al final de la simulación. La simulación debería durar entorno a 10 segundos y después finalizar de forma correcta.

Para tener gestionar de forma adecuada todo, y que no tengamos problemas tendremos las siguientes entidades, que son diferentes hilos:

- Juez del concurso
- Tabla de resultados
- Equipo

El concurso comenzará cuando lleguen todos los equipos, el juez se irá encargando de ir llamando a los equipos, sólo habrá dos equipos en un mismo momento. En cada ronda sólo habrá dos preguntas. El juez hace se encargará de realizar las dos preguntas a los equipos. Cada equipo genera 5 números diferentes. En la primera pregunta devolverá el mayor de los cinco, en la segunda pregunta el menor de los cinco.

Entre medias de cada debate se simulará el cambio de equipos con una espera de 100ms.

En cada ronda el juez informará a la tabla de resultados de las puntuaciones, si gana 2 puntos, si pierde 0 puntos y si se empata 1 punto.

Trascurrido el tiempo indicado anteriormente, el programa se tendrá que parar de la mejor forma posible, acabando la ronda en cuestión y finalizando correctamente todos los hilos. Cuando todo acabe se mostrará la tabla de calificaciones, antes de finalizar por completo el programa.

Para esta pregunta se puede utilizar todo lo visto desde el Tema 1 al Tema 3. Toda lógica no especificada, o falta de información, puede ser completada por el alumno con cierto criterio.