

Implementa unha simulación da fabula que conta a carreira entre a lebre e a tartaruga. Para facelo máis interesante a carreira será costa arriba por unha pista esvaradía, de modo que ás veces poderán escorregar e retroceder algunhas posicións. Haberá un thread que implementará a tartaruga e outro a lebre. Cada un suspenderase durante un segundo e logo avaliará o que pasou segundo unhas probabilidades:

Animal	Suceso	Probalidade	Movemento
Tartaruga	Avance rápido	50%	3 casiñas á dereita
	Esvarou	20%	6 casiñas á esquerda
	Avance lento	30%	1 casiña á dereita
Lebre	Dorme	20%	
	Gran salto	20%	9 casiñas á dereita
	Esvarón grande	10%	12 casiñas á esquerda
	Pequeno salto	30%	1 casiña á dereita
	Esvarón pequeno	20%	2 casiñas á esquerda

Calcule a probabilidade con random, de 1 a 100 e determine co devandito número que fixo cada animal. Considere que hai 70 casiñas, da 1 á 70, a 1 de saída e a 70 de chegada.

Se escorrega ao principio volve á 1, nunca por baixo. Tras cada segundo e despois de calcular a súa nova posición imprima unha liña por cada animal, ca posición e logo unha letra T para a tartaruga e unha L para a lebre. Imprima ao comeza da carreira unha mensaxe. Despois de imprimir as liñas determine se algún chegou a meta e gañou, imprimindo unha mensaxe. Se ambos chegan á vez declare un empate.

