## Hafta 13, Laboratuvar 6, Uygulama 5: Proses/Thread Senkronizasyonu

Çalışmanızı UZEM'deki yükleme alanına yükleyiniz!

Uygulama prosedürünü terminal kullanarak gerçekleştiriniz.

<u>Prosedür</u>: Farklı *thread*lerin alt işlemleri arasındaki ilişkiyi senkronizasyon yapılarını kullanarak sağlayınız. Program aşağıda belirtilen senaryodaki alt işlemler için beş farklı *thread* içermektedir. Her bir *thread*in kendi içerisindeki alt işlem sıralaması verildiği şekilde sabittir.

Senaryo: Sağlık Çalışanları Giyinme Simülasyonu

- Baş → 4 öğe (yüz dezenfektanı, sağlık maskesi, bone, koruyucu plastik yüz maskesi)
- Gövde  $\rightarrow$  3 öğe (atlet, gömlek, tulum) Bacak  $\rightarrow$  2 öğe (pantolon, kemer)
- El → 2 öğe (el dezenfektanı, eldiven) Ayak → 2 öğe (çorap, ayakkabı)

Önemli Not: Örnek program koşusu kısmında gösterilen çıktı formatına tam olarak uyunuz!

Kodunuzdaki print() satırlarını direkt olarak izleyen anahtar kelimeleri içerecek şekilde yapınız.

YuzDezenfektani,SaglikMaskesi,Bone,KoruyucuPlastikYuzMaskesi,Atlet,Gomlek,Tulum,ElDezenfektani,Eldiven,Pantolon,Kemer,Corap,Ayakkabi

- 1. Her bir öğe için ekrana hangi sırada olduğu gibi bazı bilgilendirme metinleri de çıktı olarak basılacaktır. Aşağıdaki ek bilgilendirmeler çıktı kontrolüne eklenmelidir:
  - Tüm sürecin ilk öğesi ise işlemin başladığı belirtilir.
  - Kalan öğe sayısı yarıdan az ise bu sayı da bilgilendirilir.
  - Tüm sürecin son öğesi ise işlemin sonlandığı belirtilir.
- 2. Tüm alt işlemler, istenen senkronizasyon ilişkilerine ve kurallarına uygun olarak tamamlanmalıdır.
  - Gereksiz bekleme yapılmamalıdır.
  - Kod satırları/blokları tekrar etmemelidir.
  - En az sayıda senkronizasyon değişkeni kullanılmalıdır.
  - Yaratılan tüm senkronizasyon değişkenleri yok edilmelidir.
- 3. Threadler arası ilişkiler aşağıdaki gibidir:
  - İlk olarak atlet giyilir.
  - *Çorap* ve *gömlek*, *pantolon*dan önce giyilir.
  - Ayakkabı, dezenfektan ürünlerinden önce, pantolondan sonra giyilir.
  - Eldiven, kemerden sonra; sağlık maskesinden önce takılır.
  - Tulum, boneden sonra giyilir.
  - En son koruyucu plastik yüz maskesi giyilir.

## Örnek program kosusu #1:

Offick program koşusu #1.						
0.		> Saglik	calisanlarina	sonsuz tesekkurler	١	
1.	(govde)	Atlet				
2.	(govde)	Gomlek				
3.	(ayak )	Corap				
4.	(bacak)	Pantolon				
5.	(bacak)	Kemer				
6.	(ayak )	Ayakkabi				
7.	(kafa )	YuzDezenfektani	>	Kalan oge sayisi:	6	
8.	(el )	ElDezenfektani	>	Kalan oge sayisi:	5	
9.	(el )	Eldiven	>	Kalan oge sayisi:	4	
10.	(kafa )	SaglikMaskesi	>	Kalan oge sayisi:	3	
11.	(kafa )	Bone	>	Kalan oge sayisi:	2	
12.	(govde)	Tulum	>	Kalan oge sayisi:	1	
13.	(kafa )	KoruyucuPlastikYuzMa	skesi>	Goreve hazirim!		

## Örnek program koşusu #2:

Offick program koşusu #2.						
0.	> Saglik c	alisanlarina	sonsuz tes	ekkurler!		
<ol> <li>(govde) Atlet</li> </ol>	:					
<ol><li>(govde) Gomle</li></ol>	èk					
3. (ayak ) Cora	)					
4. (bacak) Panto	olon					
5. (bacak) Kemer	•					
6. (ayak ) Ayakl	cabi					
7. (el ) ElDez	zenfektani	>	Kalan oge	sayisi:	6	
8. (el ) Eldiv	/en	>	Kalan oge	sayisi:	5	
9. (kafa ) YuzDe	ezenfektani	>	Kalan oge	sayisi:	4	
10. (kafa ) Sagli	kMaskesi	>	Kalan oge	sayisi:	3	
11. (kafa ) Bone		>	Kalan oge	sayisi:	2	
12. (govde) Tulur	1	>	Kalan oge	sayisi:	1	
13. (kafa ) Koruy	/ucuPlastikYuzMask	cesi>	Goreve haz	zirim!		

<u>Yüklenmesi Gereken Dosyalar</u>: <OgrNo6> için öğrenci numaranızın <u>son altı hane</u>sini giriniz!

kaynak kod dosyası <OgrNo6>\_uyg<#><Şube>.<dil>

\*çalıştırma sonuçlarını içeren çıktı dosyası **<OgrNo6>\_uyg<#><Şube>\_output.txt** 

## Puanlama Sistemi:

C	PERFORMANS		
SynchHariciThread	20	15	hakimiyet
Tam Synch	40	10	kod düzeni
(minSenkDeğ)			
Doğru Çıktı	15		
(scriptPass)	15		

Uygulamalar laboratuvar performansı ve uygulamanın doğru kısımlarına göre değerlendirilir. Yüklenmesi gereken dosyalar "<OgrNo>\_<Ders><Şube><AkademikYıl><GUZ/BHR/YAZ>\_<UYG/HW><#>.zip" (Örnek: 152120151028\_IsSisLabC2223BHR\_UYG5.zip) isimlendirme formatında sıkıştırılarak yükleme alanına yüklenir. <u>Yükleme hatalarına ceza puanı uygulanır</u>. Sisteme yüklenmeyen çalışmalar geçersiz sayılır.

<sup>\*</sup>derlenmiş bir executable dosya değildir, koşu sonuçlarını içerir! Manuel oluşturulabilir.