

Se está jugando el mundial y por lo tanto existen J jugadores, A árbitros, y E estadios que se relacionan como sigue para modelar partidos del mundial.

En un estadio juegan dos equipos; para empezar el partido se debe esperar que lleguen los jugadores de los equipos y el árbitro.

El partido completo consta de X jugadas (X lo decide el árbitro al azar).

Mientras el partido no termine, un jugador elige una jugada al azar(gol, falta débil, falta fuerte) y luego:

- Si fue gol el árbitro debe anotar el número del jugador que realizó el gol.

- Si fue falta débil y el árbitro no lo registra inmediatamente que el jugador se lo dice, el jugador se hace el distraído y queda sin efecto, en caso contrario el árbitro debe anotar el número de jugador para asentar tarjeta amarilla.

- Si fue falta fuerte el jugador espera dos segundos que el árbitro lo registre, pasado ese tiempo el jugador se hace el distraído y queda sin efecto; en caso contrario el árbitro debe anotar el número de jugador para asentar tarjeta roja.

Cuando el partido termina, los jugadores se van y el árbitro envía al control central qué jugadores hicieron los goles, quienes tienen amarilla quiénes fueron expulsados.

El control central recibe los resultados de los árbitros y los atiende por orden, primero al que realizó más pedidos de atención, luego al siguiente y así sucesivamente, para lo cual los árbitros están pidiendo constantemente que los atiendan.

Notas: en cada estadio se juega un partido con un árbitro y 11 jugadores por equipo.

MODELICE EN ADA. MAXIMICE LA CONCURRENCIA.

(se aclara que no existe un tiempo fijo que dure el partido, la duración está dada por la cantidad de jugadas. No existe tampoco el concepto de "Equipo")