

SZO.P JAVÍTÓ/PÓT ZÁRTHELYI DOLGOZAT

1. Feladat

Készítsen egy konzolos alkalmazást, ami 2 szálon fut.

- A. Az egyik szál kiírja a számokat a konzol 2. sorára, nullától kilencig, 1 másodperces késleltetéssel, piros színnel, egymás mellé.
- B. A másik szál kiírja a számokat nullától kilencig visszafelé, a konzol 5. sorába, 0.5 másodperc késleltetéssel, zöld színnel, egymás mellé.
- C. Ha mindkét szál a végére ért, írassa ki a konzol 10. sorába sárgával, hogy végeztünk.

A kurzor pozícióját a következő utasítással tudja beállítani:

Console.SetCursorPosition(oszlopIndex, sorIndex);

2. Feladat

Egy cukrászatban 3 cukrász dolgozik, ahol süteményeket gyártanak. Egy süteménynek van neve és ára.

1. Az első cukrász csak muffint tud csinálni, 60 darabot, aminek 300 Ft a darabja.
2. A második csak fánkot, 45 darabot, aminek 150 Ft a darabja.
3. A harmadik csak csokitortát, 10 darabot, aminek 1500 Ft a darabja.

Amint elkészülnek egy süteménnyel, kirakják a kirakatba, ahol maximum 30 termék fér el. A cukrászatot 4 vásárló látogatta meg, akik véletlenszerűen választanak egy süteményt a kirakatból, és megeszik. Annyi süteményt esznek, amennyit csak meg tudnak csinálni a cukrászok.

- A. Ábrázolja a helyzetet termelő fogyasztó problémaként!
- B. A termelők elindítása után várjon 1 másodpercet, és utána indítsa el a fogyasztókat!
- C. A süteményt szervezze ki külön osztályba!
- D. Hozzon létre egy külön osztályt, ahol a cukrászathoz tartozó elemeket kezeli! (puffer, cukrászok száma)
- E. Ha a kirakatban változás történik, írassa ki a konzolra (ha bele raktak zölddel, ha kivettek pirossal)!
- F. A nap végén szeretnék azt is tudni, hogy hány sütemény maradt a kirakatban!