

Programación Concurrente y de Tiempo Real

PRÁCTICA 7

M^a Teresa Supervielle Sánchez

1. Ejercicio 2: drakkarVikingo.java y usaDrakkarVikingo.java

Pseudocódigo teórico del problema Drakkar Vikingo

monitor Drakkar

```
integer marmita  $\leftarrow$  10
condition marmitaVacía, marmitaLlena

operation comer
    if marmita = 0 or marmitaVacía
        signalC (marmitaVacía)
        waitC (marmitaLlena)
    marmita  $\leftarrow$  marmita - 1

operation cocinar
    if marmita > 0 or marmitaLlena
        waitC (marmitaVacía)
    marmita  $\leftarrow$  marmita + 1
    signalC (marmitaLlena)
```