

Aufgabe 16.2: Helfen Sie Cowboy Jim

Cowboy Jim hat neuerdings Schwierigkeiten, beim Tabakkauen möglichst cool zu gehen. Entwerfen Sie die Klassen `LaufThread` und `KauThread` als separate Threads. In der `run()`-Methode der Klasse `LaufThread` soll Jim abwechselnd sein linkes und rechtes Bein benutzen. Geben Sie hierzu abwechselnd "links" bzw. "rechts" auf dem Bildschirm aus. In der `run()`-Methode der Klasse `KauThread` soll die wiederholte Ausgabe eines einfachen "Schmatz" auf dem Bildschirm erfolgen.

Schreiben Sie eine weitere Klasse `CowboyJim`, welche die beiden Threads startet. Starten Sie die Klasse `CowboyJim` mehrmals und erklären Sie die Ausgabe.

Auf schnellen Rechnern sollten Sie die Schleifen in den `run()`-Methoden der Klassen `LaufThread` und `KauThread` mindestens 1000 mal durchlaufen, damit sich die Threads gegenseitig unterbrechen. Selbstverständlich kann diese Zahl je nach Hardware-Ausstattung nach oben und unten variieren. Wird die Anzahl der Schleifendurchläufe in den Threads zu niedrig gewählt, dann werden die einzelnen Threads komplett abgearbeitet, bevor zum anderen Thread umgeschaltet wird. Ein "cooles Gehen beim Tabakkauen" ist damit für Cowboy Jim nicht möglich. Sollte die Textausgabe so groß sein, dass sie trotz Gebrauch der Scrollbalken nicht komplett im Konsolenfenster angezeigt werden kann, dann geben Sie das Ergebnis seitenweise aus oder leiten es in eine Textdatei um. Zum Beispiel in Windows:

```
java CowboyJim | more
```

oder

```
java CowboyJim > cowboyJim.txt
```