

Laboratorio

Programmazione concorrente e distribuita

Simone Albertini
14 maggio 2013

Come si lavora oggi

- Ognuno sulla sua postazione
- Svolgere l'esercizio sulla traccia
- Si possono scambiare opinioni, consultare materiale, fare domande.
- Tempo: 3 ore.

<http://bit.ly/10n9yWI>

Problema

- *Simulare lo svolgimento di un gioco da un numero arbitrario di giocatori.*
- *Un croupier gestisce il gioco.*
- *Il gioco è a turni: ogni giocatore ad ogni turno ottiene un numero di punti, da 0 a 9.*
- *Il primo che arriva a 30 punti vince.*

Giocatore

- Oggetto attivo
- Identificato da un nome
- Gioca:
 - Effettuare la giocata necessita un tempo casuale da 1 a 3 secondi
 - I punti ottenuti sono calcolati casualmente tra 0 e 9.

Croupier

- Gestisce la partita, attendendo le giocate di tutti i giocatori.
- Quando tutti hanno giocato, dà il via libera alle giocate successive.

Gestire i punti

- Ad ogni turno, ciascun giocatore ottiene dei punti.
- La somma dei punti deve essere ricordata e ad ogni turno si deve controllare se c'è un vincitore
 - Vince chi supera per primo soglia 30 punti
 - Se più giocatori superano la soglia, vince chi ha più punti
- Implementare la gestione dei punti in un oggetto indipendente!

Riepilogo

- Oggetti:
 - Player (attivo)
 - Croupier (passivo)
 - Points (passivo)

