

do uterlang

não, porque mesmo com um bilhete o processo não entra no estado de execução, só pode demorar mais para ser executado do que os processos com mais bilhetes.

②

```
processos[N]
processos[0] = 1;
while(TRUE){
    while(processos[turn] != 1);
    critical-region();
    if(turn == N) {
        processos[turn] = 0;
        turn = 0;
    } else {
        turn++;
    }
    processos[turn] = 1;
    noncritical-region();
}
```

③ I) papa → papé

II) papu → popi → papé

III) $\begin{matrix} \text{papo} \\ \text{pazu} \end{matrix} \rightarrow \text{papi}$

Sim, porque se uma thread tentar acessar o arquivo papa e necessariamente terá que seguir a regra I e se a mesma thread tentar acessar o arquivo popi ela pode ser bloqueada, mas nenhuma outra thread consegue usar o arquivo papé e requisitar o arquivo papa para causar um deadlock. Na regra II mesmo que o papé esteja bloqueado nenhuma outra thread consegue acessar o papu ou popi após o papé portanto também não causa deadlock. Na regra III é a mesma ideia o papu ou papo não são podem ser acessado após o papi em nenhuma regra, portanto não causa deadlock.