



# Trabajo Práctico 2

## Paradigmas de la Programación

Pereyra Agustín<sup>1</sup>, Pizzaro Federico<sup>2</sup>

Universidad de San Andrés, Buenos Aires, Argentina

<sup>1</sup>apereyra@udesa.edu.ar

<sup>2</sup>fpizarro@udesa.edu.ar

11 de junio de 2025

Este trabajo tiene el objetivo de afianzar los conceptos de *Multithreading* o programación multi-hilos, con sincronización y uso de datos compartidos como también serialización, uso de clases y structs, containers y streams en C++

1. Pokedex
2. Control de Aeronave en Hangar Automatizado
3. Sistema de Monitoreo y Procesamiento de Robots Autónomos

Para la resolución de esta parte, se hizo uso de una sola estructura llamada Task, la cuál tiene las propiedades de las tareas emitidas por los Sensores y procesadas por los Robots, ambos implementados como hilos (threads). Además está casi todo el código dentro del mismo archivo source, main.cpp, y lo único fuera de él es tanto la implementación como la definición de la estructura.

El struct Task solo contiene el ID del mismo, el ID del sensor que lo generó y una descripción del mismo, la cual se elige aleatoriamente de un array de descripciones genéricas. Además tiene solo un constructor que tiene como función adicional, simular el delay de 175ms de la creación de una tarea.

Cuando el programa comienza, se definen tanto las constantes como las variables globales, entre ellas podemos destacar a los 2 objetos `std::mutex`, encargados de sincronizar tanto el uso de la consola como de la `std::queue` de tasks, al objeto `std::atomic` que lleva la

cuenta de los sensores activos y a la variable y a la variable condicional `std::condition_variable` usada para sincronizar a los sensores con los robots.

Luego se inician los threads definidos como `std::jthreads` para que todos sean ejecutados por completo y no puedan ser interrumpidos. Luego el funcionamiento se rige por la siguiente estructura para cada hilo:

### 3.1. Sensores

#### I. Por cada tarea a generar

- I. Se bloquea el `std::mutex` de la queue para crear la tarea, asignando los atributos y agregándola a la cola.
- II. Se bloquea la consola y se hace el *log* respectivo.
- III. Se notifica a los robots (que están en espera) que hay una tarea disponible mediante la variable condicional.

II. Lockeando el mutex destinado a los sensores, se actualiza el contador atómico y se verifica si es el último sensor. Si es el caso se notifica a los robots.

### 3.2. Robots

#### I. Mientras que hayan sensores activos o tareas disponibles

- I. Espera hasta ser notificado por los sensores que hay una tarea nueva disponible, o que terminó el último sensor

- II. Se quita la tarea de la cola y se la procesa (esperando el respectivo acceso mediante el mutex) primero la consola.
- III. Se simula el delay del procesamiento de la tarea de 250ms
- IV. Se hace el *log* del procesamiento lockeando
- II. Se loggea la finalización del trabajo del Robot

## **Aprendizaje**