

```
monitor Drakkar
var
    marmita: integer;
    vikingo, cocinero: condition;

    procedure servir;
    begin
        if(marmita > 0) then
            marmita--;
            send(vikingo);
        else
            wait(vikingo);

    procedure llenar;
    begin
        if(marmita > 0) then wait(cocinero)
        else
            marmita = 10
            send(vikingo);
```