**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);