

L'obiettivo di questa serie d'esercizi è di esplorare le tecniche di programmazione concorrente ad oggetti, affrontando problemi legati alla corretta costruzione e pubblicazione di oggetti.

Esercizio 1

Riprendete l'esercizio 5 della serie 4 (Tassi di cambio) e semplificalo applicando le tecniche di programmazione ad oggetti concorrenti apprese durante le scorse lezioni. Spiegate che parti di codice potete semplificare e quali tecniche potete sfruttare a vostro vantaggio.

Esercizio 2

Copiate il codice sorgente 'S6Esercizio2.java' e analizzatelo nel dettaglio. Il programma simula l'utilizzo dei servizi pubblici di un parco da parte di 20 persone. Dalle misure di performances eseguite risulta che, pur essendoci diversi bagni a disposizione sia per uomini che per donne, i tempi per riuscire ad andare al bagno sono alti. Cercate d'individuare il problema e proponete una soluzione.