

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL BACHARELADO EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

DJALMA ANTONY LEMOS RODRIGUES JONAS DE OLIVEIRA FREIRE FILHO

Relatório do Trabalho Prático: Mecanismos de Sincronização

Natal - RN Dezembro de 2022

Sumário

1	Introdução	1
2	Metodologia	2
3	Instruções para execução	3

1 Introdução

O presente relatório tem como objetivo explicar a lógica do programa concorrente desenvolvido pela equipe para resolver o problema "O Banheiro Unissex".

Para resolver o problema, já previamente explicado, usou-se a linguagem de programação Java em sua versão 11, priorizando o desenvolvimento de software de qualidade e as boas práticas de programação.

Ademais, no quesito de tecnologias de sincronização, o grupo usou a palavra chave syncronized, além das funções wait() e notify().

Os código utilizados no presente estudo e os dados obtidos a partir deles podem ser consultados no seguinte repositório.

2 Metodologia

Esta seção apresentará a metodologia empregada no desenvolvimento do programa, orientado pelos questionamentos cativados nas instruções desse trabalho.

A solução foi projetada utilizando os mecanismos de produtor e consumidor, já largamente difundidas na lógica de programação.

No quesito de lógica de sincronização, foi utilizado monitores juntamente com a palavra chave syncronized, a função wait() e a função notify() para garantir a corretude do programa.

A corretude da solução proposta pela equipe é garantida pelas tecnologias de sincronização usada.

Ademais, não foram encontradas dificuldades durante o desenvolvimento do programa.

3 Instruções para execução

Para executar o programa é necessário ter o Java 11 instalado no computador, além de uma IDLE compatível com o Java para executar a classe *main*, como o *Visual Studio Code* e o *IntelliJ IDEA*. Note que a classe *main* fica localizada nesse arquivo.