

6.1 O banquete de javalis

Programar o seguinte problema “produtor/consumidor”. Num banquete de javalis assados existem vários cozinheiros e glutões concorrentes e uma mesa com capacidade limitada (e.g., só cabem na mesa 10 javalis). Cada cozinheiro repetidamente produz um javali assado e coloca-o na mesa. Caso encontre a mesa cheia fica à espera que a mesa fique com espaço disponível para depositar o seu javali. Cada glutão repetidamente retira da mesa um javali e consome-o. Caso encontre a mesa vazia fica à espera que a mesa contenha de novo algum javali. Sincronizar o recurso mesa por forma a coordenar devidamente os vários cozinheiros e glutões. Utilizar ainda mensagens apropriadas para observação do comportamento dos vários actores no banquete. Cada Javali deve ser identificado pelo cozinheiro que o produziu e por um número de ordem. Versão 1: Considerar que os cozinheiros/glutões produzem/consomem um número fixo de javalis.