

21720 Programació Concurrent

Curs 2022 - 2023

Tercer exercici avaluable: El problema del sopar de sushi amb Rabbitmq

Descripció de la simulació

Al restaurant hi ha un únic cuiner de sushi. El cuiner arriba, saluda i decideix quantes peces de sushi posarà al plat. Les peces són un número aleatori de nigiris de salmó, sashimis de tonyina i makis de cranc que en total sumen 10 peces. El cuiner fa les peces de sushi i les posa al plat, fins que el plat està ple els clients no poden menjar. En acabar d'omplir el plat el cuiner avisa als clients i poden menjar, després el cuiner acaba.

Els clients arriben i decideixen les peces que menjaran, quan els donen permís les van agafant del plat, quan el plat s'acaba esperen que el cuiner torni. Quan han menjat les peces que han decidit acaben.

Hi ha clients que són gàngsters que quan arriben agafen totes les peces del plat, rompen el plat i se'n van. Aquests també han d'esperar que el cuiner posi el plat a la taula.

Indicacions

Programar els processos del cuiner, dels clients educats i dels clients mal educats usant el llenguatge Go amb el gestor de missatges Rabbitmq.

Exemple

Veure l'execució a l'enllaç: <https://youtu.be/0hDo61HvJRg>