

PRACTICO 8

Manejo de Hilos de Control

Ej. 8.1

- A. Desarrollar **un protector de pantalla** en el cual una imagen se mueva por la pantalla y cambie de dirección al chocar con los bordes. Probar la visualización dentro de una ventana o en modo pantalla completa. La tarea de animar y mover tiene que ser realizada con un *thread*.
- B. Mejorar el “protector de pantalla” para que soporte múltiples imágenes que se muevan en simultáneo. Cada imagen será controlada por un *thread*.

Ej. 8.2

Codificar un programa que implemente una clase llamada “Productor” y una clase “Consumidor”. El productor puede generar sus datos en cualquier momento y el consumidor puede tomar un dato solamente cuando hay alguno.

Se debe garantizar que el consumidor no tome los datos más rápido de lo que los genera el productor. Para el intercambio de datos se usa una cola a la cual ambos tienen acceso.