

ESQUEMA DEL CURSO

Actividad 3 tema 2



carles ricart

public class Animal2 extends Thread{

//Constructor para ponerle nombre a cada objeto Animal creado

public Animal2 (String str){

super(str);

}

//Método que ejecuta cada hilo

public void run(){

System.out.println(getName()+" se prepara en la linea de salida");

int metros = 0;

int prioridadTortuga = 1;

int prioridadGuepardo = 10;

//Condicional el cual asigna una prioridad dependiendo del animal que sea

if (getName().equals("Tortuga")){

setPriority(1);

} else if (getName().equals("Liebre")){

setPriority(2);

} else {

setPriority(10);

}

//Bucle para aumentar la distancia recorrida

for(int i = 0;i<7;i++){

metros++;

System.out.println(getName()+" corre"+" "+metros+" metros con prioridad "+getPriority() );

//Condicional que aumenta o disminuye una unidad de prioridad dependiendo del animal

if (getName().equals("Tortuga")){

prioridadTortuga++;

setPriority(prioridadTortuga);

} else if (getName().equals("Guepardo")){

prioridadGuepardo--;

setPriority(prioridadGuepardo);

}

try {

sleep(400);

} catch (Exception e){

}

}

System.out.println(getName()+" Llega a meta con prioridad "+getPriority());

}

//Constructor del programa

public static void main(String[] args) throws Exception {

Thread oTortuga = new Animal2("Tortuga");

Thread oLiebre = new Animal2("Liebre");

Thread oGuepardo = new Animal2("Guepardo");

oTortuga.start();

oLiebre.start();

oGuepardo.start();

}