

Cognome e Nome:

Matricola:

Seconda parte

Prova 4 (fino a 18 punti)

Si consideri un trenino panoramico di un parco avventura che gira su una rotaia circolare. Il trenino è composto da 10 cabine (cabine[]) ed ogni cabina può ospitare al massimo 10 turisti. Ogni cabina impiega 10 “scatti” per fare un giro completo del parco avventura e le varie cabine sono equidistanti una dalle altre. I *turisti* possono salire sulle cabine da un unico punto (*punto di accesso*) dove troveranno un *impiegato* che effettua le seguenti operazioni in maniera ciclica:

- 1) Permette ai turisti che si trovano nella cabina che è appena arrivata al punto di accesso di scendere.
- 2) Permette ad un gruppo di 10 turisti di salire nella cabina che è appena arrivata al punto di accesso (per ragione di semplicità, vengono scelti 10 turisti a caso). ~~Se non sono presenti almeno 10 turisti passa direttamente all'operazione successiva.~~ **L'impiegato attende sempre che la cabina sia piena (10 turisti) prima di partire.**
- 3) Da il comando per effettuare uno *scatto*. Uno scatto del trenino dura 30 secondi. Tutte le cabine vengono mosse in avanti.

Si modelli il sistema descritto in Java, dove *impiegato* e *turisti* sono dei thread che interagiscono tramite un oggetto *Trenino* che espone (almeno) i seguenti metodi:

- **void turSali():** il turista vuole salire sul trenino. Si tratta di un metodo che blocca il turista sul punto di accesso fin quando non sale su una delle cabine del trenino.
- **void turScendi():** il turista scende dal trenino. Si tratta di un metodo che blocca il turista fin quando la cabina non ritorna al punto di accesso.
- **void impFaiScendere():** se nella cabina che è appena arrivata al punto di accesso sono presenti dei turisti l'impiegato fa scendere i turisti.
- **void impFaiSalire():** l'impiegato fa salire un gruppo di 10 turisti nella cabina che è arrivata al punto di accesso.
- **void impMuovi():** l'impiegato dà il comando per far fare uno scatto alle cabine del trenino.

Prova 4a (fino a 9 punti)

Si implementi la classe **Trenino** (astratta), **Impiegato** e **Turista**, e una soluzione che riproduca il funzionamento del problema sopra descritto utilizzando la classe **Semaphore** (usare solo i metodi *acquire* e *release*) del package **java.util.concurrent**.

Prova 4b (fino a 9 punti)

Si implementi una soluzione che riproduca il funzionamento del problema sopra descritto utilizzando gli strumenti di mutua esclusione e sincronizzazione del package **java.util.concurrent.locks**.

N.B.: 1): Si chiede di commentare il codice e/o aggiungere delle stampe a video. 2): Si chiede di scrivere un breve commento per ogni semaforo o condition. 3) Si prega di numerare i fogli dove sono svolti gli esercizi. 4) Si prega di usare una calligrafia leggibile.