

Descrição do problema:

Criaturas são geradas pelo **GeradorDeCriaturas** e esmagadas pelo EsmagadorA (**CrusherA**); Este esmagador tritura 1 criatura por vez (as demais criaturas que já foram geradas e ainda não foram esmagadas estão na fila do EsmagadorA (**FEA**));

A cada **normal (3 , 1) horas**, o EsmagadorA é desabilitado e então um EsmagadorB (**CrusherB**) é habilitado; A partir deste ponto todas novas criaturas que são geradas são enviadas para CrusherB, que consegue esmagar até 4 criaturas simultaneamente. Um espetáculo dantesco...

Assim como CrusherA, CrusherB também possui uma fila (**FEB**) onde criaturas aguardam pacientemente sua vez para serem transformadas em uma lâmina gelatinosa.

A duração do período de tempo que CrusherA fica **desabilitado** é de **2 minutos**; findo este tempo, CrusherA é reabilitado e CrusherB é desabilitado. Quando um esmagador é desabilitado, ele prossegue esmagando (com indescritível prazer) a criatura que estava esmagando até seu agonizante final, enquanto todas as demais criaturas que estão na sua fila terão que aguardar avidamente que este esmagador seja reabilitado para poderem ser retiradas da fila e finalmente serem reduzidas a gosma gelatinosa; isto é válido tanto para CrusherA como para CrusherB.

Sabe-se que o tempo de esmagamento de uma fofa e indefesa criatura é de **normal (6 , 2) minutos** e que o poderoso e indiferente **GeradorDeCriaturas** cria estes frágeis e ignóbeis seres a cada **exponencial (3) min.** E o universos segue, indiferente a tudo isto...