באופן כללי, כנראה נרצה להחזיק כמה משתנים בכל אחד מ-N אובייקטי הקובץ (file object), בשדה ה-private\_data, כאשר N הוא מספר המשחקים המקסימלי שמקבלים כקלט ל-init\_module. כנראה נרצה:

* semaphore לשחקן(ים) הראשון(ים) – מטרתם להבין האם השחקן הראשון הצטרף למשחק
* semaphore לשחקן(ים) השני(ים) – מטרתם להבין האם השחקן השני הצטרף למשחק
* semaphore שננעל ע"י השחקן הלבן (בתורו) ומקבל סיגנלים רק מהשחקן השחור, זאת כדי שאם השחקן הלבן ינסה לבצע 2 מהלכים ברצף, בניסיון השני הוא יאלץ לחכות לסיגנל מהשחור, שיגיע רק בסיום תורו.
* semaphore שננעל ע"י השחור ונפתח ע"י הלבן
* לוח משחק
* מצב המשחק
* מספר MINOR

**הערה:** יהיו הרבה מקומות שנצטרך לשלוח סיגנלים לכל מיני סמפורים כדי למנוע דדלוק. למשל, אם השחקן הלבן ממתין לתורו, ואז השחקן השחור מפסיד/יוצא...

אסור שזה יהיה "גורף"... אם שחקן לבן ממתין לבצע מהלך ואז שחור יוצא, אסור לתת ללבן להמשיך כרגיל...

**שאלות:**

* מה עושים אם מישהו עושה release לפני open?
* נניח המשחק נגמר בניצחון של הלבן, ואז מישהו מהשחקנים יוצא (release). האם לשחקן השני מותר לקרוא את הלוח? מה צריך להחזיר בבדיקת מצב המשחק?
* איך בכלל מזהים מי השחקן? אי אפשר פשוט לשמור pid ב-file\_object כי אם תהליך שעשה open עושה אח"כ fork אז גם הוא וגם הבן שלו הם אותו שחקן