

ПРАКТИЧНИ ПРОБЛЕМИ ОД ПОГЛАВЈЕ 4.3.1

1. Да се напише програма во C програмскиот јазик што работи со процеси и нитки. На почетокот, главниот процес креира нов процес чија задача е да креира низа од 100 елементи и истите да ги иницијализира на 0. Потоа, дете процесот креира N нитки, што корисникот ги внесува од тастатура. За секоја нитка, по случаен избор се генерира број помал или еднаков на 500, кој кажува колку промени секоја нитка треба да направи во низата. Првата половина прави инкремент на вредностите, додека пак втората нитка прави декремент. Изборот на елемент од низата се прави преку генерирање на случаен број. На крајот, да се испечати бројот на променети елементи во низата.
2. Да се напише програма во C програмскиот јазик што работи со процеси и нитки. Главниот процес, како аргументи од командна линија, добива UNIX наредби што треба да се извршат. Главниот процес треба да креира онолку деца процеси колку што има наредби. Паралелно, главниот процес исто така креира и еднаков број на нитки, при што секоја нитка има за задача да изброи колку секунди биле потребни за извршување на соодветниот процес. Откога ќе завршат сите процеси, главниот процес треба да испечати колку секунди им биле потребни на секој од процесите да завршат.