

Il processo padre crea tre processi figli, ovvero J (giudice), P1 (giocatore 1) e P2 (giocatore 2).

Si occupa poi di distruggere le strutture per la comunicazione dei processi, al termine delle partite.

J legge dal file riga per riga un intero e lo salva nella memoria condivisa. Dopo di che permette ai processi P1 e P2 di generare un numero casuale, che salveranno in due altre porzioni della stessa memoria condivisa. Se i giocatori generano lo stesso numero, il match si

ripete. Altrimenti il giocatore che si avvicina di più all'intero che sarà il target vincerà il

match. J stamperà a video, partita per partita, i vincitori. Le partite terminano quando termina il file da cui J legge. Utilizzare un numero sufficiente di semafori