

Uso: gioco-oca <file.txt> <n-giocatori>

Il padre genera i processi e cancella le strutture IPC. I processi sono i seguenti:

- Giudice: legge riga per riga il file dato in input un target, un intero che indica il numero a cui i giocatori devono arrivare per vincere. Il primo giocatore ad arrivare al numero vince e la partita si interrompe.
- Giocatore: genera un numero casuale compreso tra 0 al target di riferimento e lo aggiunge al suo contatore finché non arriva al target. Vince chi arriva al risultato con meno step.

Il numero di step con cui ciascun giocatore arriva al target viene salvato in un'area di memoria condivisa, il giudice deve scegliere il minore