# ЛР3 Основы многопоточности в Java

## Задание:

Необходимо доработать реализованную в ЛР1 систему используя полученные знания о Concurrency. (Да, именно первую, Spring оставите в покое, там есть свои методы работы многопоточности)

Поскольку мало какие варианты содержат реально хорошие кейсы для использования многопоточности, то рекомендуется свести работу к решению к одной из задач многопоточного программирования:

* **Клиент-серверное взаимодействие.** Организовать работу генераторов запросов, очереди запросов и исполнителей данных запросов.
* **Решение задачи о спящих брадобреях.**
* (Скорее всего список будет дополнен и/или изменен)

## Отчет должен содержать:

* Правильно оформленный титульный лист.
* Текст вашего варианта.
* UML-диаграмму классов (можно использовать средства генерации UML по коду).
* Описание задачи, которую вы решаете.
* Описание компонентов вашего решения (какие классы что делают в плане многопоточности), критических секций, защиты критических секций, взаимодействие потоков.
* Скриншот работающей программы (ввод-вывод в терминале)
* Листинг разработанной программы. Для сокращения места можно удалить комментарии, можно использовать Consolas 10 – выглядит лучше и занимает меньше места.