



Grupo 3
Cabinas de Entretenimiento

76624 CAMACHO OCAMPO, ISAAC
EDGAR
81027 MONTERROSO CARRILLO, GINO
96722 BOGOVIC, FEDERICO EZEQUIEL
98541 ZAMBELLI TELLO, BRIAN
100752 PARODI, JOAQUIN

Una sala de espera de un aeropuerto tiene Cabinas de Entretenimiento (Play Booths) para cuatro clientes. Las cabinas deben estar completas para funcionar. Hay una cantidad infinita (a los fines prácticos) de cabinas. El problema está en la composición de los jugadores.

Las cabinas son usadas por **otakus** o **góticos**. Para evitar problemas, los grupos de cuatro pasajeros pueden estar integrados por cuatro **otakus**, cuatro **góticos** o dos cada tribu.

Programar en C++ los programas necesarios para poder correr el escenario descripto. Cada programa deberá tener en su fuente e imprimir al lanzarse el nombre y padrón de los integrantes del grupo. Deberán usarse los nombres y parámetros descriptos en el enunciado (los nombres están en negrita). Deberán usarse las primitivas de semáforos y memoria compartida *System V* que se encuentran en la página del curso. Los programas se compilarán con el comando *make all* y los ejecutables se borrarán con *make clean*. (o sea, debe programarse un *Makefile* adecuado).

Pueden ser necesarios un *inicializador* y un *finalizador* para comenzar y terminar la simulación y un *terminador* que se encarguen de las estructuras de IPC. Puede ser necesario un coordinador. Entregar todos los archivos en un subdirectorio con el nombre del tema (**Cabinas**) y comprimido (tgz o zip).