**ACTIVIDAD 15**

**Enunciado**

Realizar en Java un programa que cree 3 hilos y que su clase principal se llame Actividad15. Cada uno de ellos mostrará 5 mensajes por pantalla indicando su nombre y la hora actual. Entre mensaje y mensaje de un mismo hilo se esperará 1 segundo.

El resultado esperado sería equivalente al siguiente, teniendo en cuenta que el orden de aparición de los 5 mensajes de cada hilo puede variar de una ejecución a otra del programa y que la hora actual de ejecución se corresponderá con la hora en la que se ejecute dicho programa:

Hilo 1 - 18:54:03

Hilo 3 - 18:54:03

Hilo 2 - 18:54:03

Hilo 1 - 18:54:04

Hilo 3 - 18:54:04

Hilo 2 - 18:54:04

Hilo 1 - 18:54:05

Hilo 3 - 18:54:05

Hilo 2 - 18:54:05

Hilo 3 - 18:54:06

Hilo 1 - 18:54:06

Hilo 2 - 18:54:06

Hilo 3 - 18:54:07

Hilo 1 - 18:54:07

Hilo 2 - 18:54:07

**Solución**

import java.text.SimpleDateFormat;

import java.util.Date;

public class Actividad15 {

public static void main(String[] args) {

// Crear e iniciar tres hilos

Thread hilo1 = new Thread(new MensajesHilo("Hilo 1")); // Crear el primer hilo con nombre "Hilo 1"

Thread hilo2 = new Thread(new MensajesHilo("Hilo 2")); // Crear el segundo hilo con nombre "Hilo 2"

Thread hilo3 = new Thread(new MensajesHilo("Hilo 3")); // Crear el tercer hilo con nombre "Hilo 3"

// iniciamos los hilos

hilo1.start(); // Iniciar el primer hilo

hilo2.start(); // Iniciar el segundo hilo

hilo3.start(); // Iniciar el tercer hilo

}

}

class MensajesHilo implements Runnable {

private String nombre;

public MensajesHilo(String nombre) {

this.nombre = nombre;

}

@Override

public void run() {

// Sacamos la fecha actual

SimpleDateFormat formatoHora = new SimpleDateFormat("HH:mm:ss");

for (int i = 0; i < 5; i++) {

// Sacamos la hora actual

Date horaActual = new Date();

// le damos formato a la hora actual

String horaFormateada = formatoHora.format(horaActual);

System.out.println(nombre + " - " + horaFormateada);

try {

// pausa de 1 minuto entre mensajes

Thread.sleep(1000);

} catch (InterruptedException e) {

e.printStackTrace();

}

}

}

}

**Resolución de problemas**

**ACTIVIDAD 16**

**Enunciado**

Modificar el siguiente programa en Java para conseguir el siguiente resultado:

HiloA contador vale 400

HiloB contador vale 100

La clase principal de este programa se llamará Actividad16 y la modificación a realizar requerirá sincronizar el objeto contador, de tal forma que el HiloA incremente 300 veces el contador, bloqueando el objeto, para que posteriormente el HiloB lo decremente.

El detalle del programa a modificar es el siguiente:

**public** **class** Actividad16 {

**public** **static** **void** main (String[] args) {

Contador cont = **new** Contador (100);

HiloA a = **new** HiloA("HiloA", cont);

HiloB b = **new** HiloB("HiloB",cont);

a.start();

b.start();

}

}

**class** Contador {

**private** **int** c=0;

Contador (**int** c) {

**this**.c = c;

}

**public** **void** incrementa() {

c=c+1;

}

**public** **void** decrementa() {

c=c-1;

}

**public** **int** getValor() {

**return** c;

}

}

**class** HiloA **extends** Thread {

**private** Contador contador;

**public** HiloA (String n, Contador c) {

setName(n);

contador=c;

}

**public** **void** run () {

**for** (**int** j=0; j < 300; j++) {

contador.incrementa();

**try** {

Thread.*sleep*(100);

} **catch** (InterruptedException e) {}

}

System.***out***.println(getName() + " contador vale" + contador.getValor());

}

}

**class** HiloB **extends** Thread {

**private** Contador contador;

**public** HiloB (String n, Contador c) {

setName(n);

contador=c;

}

**public** **void** run () {

**for** (**int** j=0; j < 300; j++) {

contador.decrementa();

**try** {

Thread.*sleep*(100);

} **catch** (InterruptedException e) {}

}

System.***out***.println(getName() + " contador vale" + contador.getValor());

}

}

**Solución**

public class Actividad16 {

public static void main(String[] args) {

Contador cont = new Contador(100);

Contador cont2 = new Contador(400);

// creamos los hilos

HiloA a = new HiloA("HiloA", cont);

HiloB b = new HiloB("HiloB", cont2);

// los iniciamos

a.start();

b.start();

}

}

class Contador {

private int c = 100;

Contador(int c) {

this.c = c;

}

public synchronized void incrementa() {

c = c + 1;

}

public synchronized void decrementa() {

c = c - 1;

}

public int getValor() {

return c;

}

}

class HiloA extends Thread {

private Contador contador;

public HiloA(String n, Contador c) {

setName(n);

contador = c;

}

public void run() {

// bucle de 300 repeticiones

for (int j = 0; j < 300; j++) {

contador.incrementa();

try {

Thread.sleep(100);

} catch (InterruptedException e) {

}

}

System.out.println(getName() + " contador vale " + contador.getValor());

}

}

class HiloB extends Thread {

private Contador contador;

public HiloB(String n, Contador c) {

setName(n);

contador = c;

}

public void run() {

// bucle de 300 repeticiones

for (int j = 0; j < 300; j++) {

// llamada al metodo de decrementar

contador.decrementa();

try {

Thread.sleep(100);

} catch (InterruptedException e) {

}

}

System.out.println(getName() + " contador vale " + contador.getValor());

}

}

**Resolución de problemas**

**REQUISITOS**

1. Entregar las soluciones de las actividades en un único archivo comprimido cuyo nombre es: el nombre original de la actividad, seguido de un guión bajo y del primer apellido del alumno. Donde tendremos:
   1. Un archivo de extensión .odt o .docx que contendrá
      1. Una copia del código del programa
      2. Una captura de pantalla del resultado de la ejecución del programa
   2. Los archivos con el código fuente de extensión .java

**CRITERIOS DE CORRECCIÓN**

1. Cumplimiento de los requisitos (15%).
2. Hacer lo que se indica en el enunciado (55%).
3. Claridad del código Java (15%).
4. Documentación del código Java (15%).
5. Explicación detallada de cómo se han resuelto problemas que hayan podido surgir en la realización de la actividad (hasta un 15% adicional sobre la nota obtenida). Dicha explicación se incluirá al principio de los archivos de código fuente Java mediante líneas de comentarios. La primera línea de comentarios sólo incluirá lo siguiente: // Resolución de problemas.
6. Variables no usadas (-15%).
7. Librerías no usadas (-15%).