

Paradygmaty programowania - ćwiczenia

Lista 13

Wszystkie programy mają być napisane w języku Scala.

1. Serwer posiada prywatny licznik zapytań. Po każdym zapytaniu od klienta zwiększa stan tego licznika i zwraca nowy stan w odpowiedzi na to zapytanie.
Serwer i klienci są reprezentowani przez aktorów. Zapytania zdefiniuj dowolnie.
Napisz dwa warianty programu:
 - a) z asynchroniczną komunikacją klient-serwer;
 - b) z synchroniczną komunikacją klient-serwer (użyj metody `reply`).
2. W kręgu stoi trzech graczy, którzy rzucają między sobą piłkę. Gdy gracz złapie piłkę, wybiera losowo jednego z dwóch pozostałych graczy i rzuca piłkę do niego.
Gracze są reprezentowani przez aktorów. Piłka jest następującym komunikatem:

```
case class Ball(count: Int)
```


gdzie `count` jest numerem rzutu.
Napisz program, symulujący tę grę.