

Kurs programowania - 2018

Lista nr 6(na ocenę)

Zadanie 1 Napisz korzystając z wątków następującą symulację:

- Plansza do symulacji jest prostokątem n na m pól.
- Rozmiar planszy (m i n), szybkość działania (k) i prawdopodobieństwo zmiany koloru (p) powinny być podane jako parametry. Początkowe kolory pól powinny być losowe.
- Każde pole jest wątkiem który co pewien czas (opóźnienie jest równe losowo wybranej liczbie milisekund z przedziału $[0.5k, 1.5k]$) wykonuje następujące czynności:
 - z prawdopodobieństwem p zmienia swój kolor na losowy;
 - z prawdopodobieństwem $1 - p$ sprawdza kolory swoich czterech sąsiadów (planszę traktujemy jako dwuwymiarowy torus) i przyjmuje jako kolor średnią z nich.

(Zobacz opis klasy generującej liczby pseudolosowe `java.util.Random` i użyj metod `double nextDouble()` i `int nextInt(int n)` - generator pseudolosowy powinien być tylko jeden w całej aplikacji. Zobacz także opis klasy `java.awt.Color` z użyciem konstruktora `Color(int r, int g, int b)` i metod `int getRed()`, `int getGreen()`, `int getBlue()` - przeczytaj opis systemu definiowania kolorów RGB.)

- Należy zadbać o synchronizację planszy i pól, aby nie dochodziło do konfliktów (czytania koloru sąsiada w trakcie jego zmiany).

Należy zadbać o odpowiednie skalowanie wyglądu aplikacji. Program musi posiadać komentarze dokumentacyjne i mieć wygenerowaną dokumentację (w programach `javadoc` i `doxygen`). Końcowa aplikacja powinna być spakowana do pliku `jar`.