

En una mesa hay cinco filósofos que intentan comer de un plato. Cada filósofo tiene un cubierto a su izquierda y uno a su derecha y para poder comer tiene que conseguir los dos. Si lo consigue, mostrará un mensaje en pantalla que indique «Filósofo X está comiendo».

Después de comer, soltará los cubiertos y esperará al azar un tiempo entre 1 y 5 segundos, indicando por pantalla «El filósofo X está pensando».

En general, los Filósofos están en un bucle infinito dedicándose a comer y a pensar.

Simular este problema en un programa Java que muestre el progreso de todos sin caer en problemas de sincronización ni de inanición.

