

# Threads

כתבו מחלקה Speedy המממשת Runnable.  
הגדירו משתנה מחלקה flag אשר מאפשר להפסיק את ה-Thread באמצעות מתודה  
stop() המרימה את ה-flag וגורמת ל-run() להסתיים  
הגדירו משתנה מסוג Speedy ובנאי המקבל אותו. משתנה זה יחזיק אובייקט Speedy  
אשר מתחרה ב-this.  
דרסו את המתודה run() כך שתספור מ-1 עד 100 ותדפיס את הערכים  
בין כל הדפסה, הפעילו את המתודה sleep עם משך זמן אקראי שנע בין 0 ל-1000.  
ברגע שהספירה מגיעה ל-100 – תופעל המתודה stop() על ה-Speedy האחר – על מנת  
להודיע לו שסיימנו לרוץ ושעליו לעצור.

הגדירו מחלקה Run עם main אשר מייצרת 2 מופעים של Speedy – כאשר האחד מסתכל  
על השני.  
"שגרו" את שני המופעים לריצה כ-Thread וצפו מי סיים קודם וכמה הספיק לספור  
המפסיד...