

Kreirati konzolnu aplikaciju koja sadrži četiri *thread*-a. Svaki *thread* ima svoj naziv i to:

1. `THREAD_1`
2. `THREAD_22`
3. `THREAD_3`
4. `THREAD_44`

Nazivi *thread*-ova se ne smeju zakucavati u kodu, već je kroz petlju potrebno generisati tražene nazive u zavisnosti od pravila koji je potrebno uočiti u nizu naziva. Za svaki kreirani *thread* potrebno je u konzoli ispisati da je kreiran. Npr. *Thread\_1* je kreiran.

Prvi i drugi *thread* kreću u isto vreme. Prvi *thread* upisuje jediničnu matricu veličine 100x100 u fajl sa nazivom "*FileByThread\_1.txt*". Drugi *thread* generiše *random* 1000 neparnih brojeva od 0-10000 i upisuje ih u fajl "*FileByThread\_22.txt*". Nakon završetka ova dva *thread*-a potrebno je u konzoli ispisati ukupno vreme trajanja ovih *thread*-ova zajedno.

Matrica mora biti u odgovarajućem formatu i u fajlu i na konzoli.

Treći *thread* počinje kad se prva dva završe. *Thread\_3* je zadužen za ispisivanje na konzoli onoga što je *Thread\_1* upisao u "*FileByThread\_1.txt*" što podrazumeva čitanje iz fajla. Četvrti *thread* služi za ispisivanje sume svih izgenerisanih neparnih brojeva koji se nalaze u "*FileByThread\_22.txt*". Četvrti *thread* počinje u isto vreme kada i treći.