

Implementare un programma che simuli il gioco dei dadi tra due processi.

Il programma prevede che un processo P1 comunichi al processo P2 ogni secondo il valore ottenuto dal lancio di un dado.

Il processo P2, una volta ricevuto il valore del dado da P1, lancia a sua volta un dado e, se questo ha valore superiore al dado di P1, comunica la vittoria. Se invece il valore trasmesso da P1 è 0, termina.

Dopo 10 invii, P1 trasmette il valore 0 e termina.

Utilizzare la memoria condivisa e i semafori per la comunicazione tra i processi.

Non utilizzare sleep() per la sincronizzazione.

Utilizzare rand() per il valore casuale del dado.