

Cel:

- synchronizacja wątków.

Kroki:

1. Utworzenie katalogu roboczego (np. lab_4)
2. Stworzenie programu tworzącego dwa wątki – jeden inkrementuje zmienną licznik w strukturze danych do 100000, a drugi ją dekrementuje tyle samo razy. Jaką wartość ma na końcu ta zmienna? – rozwiąż problem by dawała wartość 0.
3. Implementacja symulacji pubu:

- W pubie jest n kuflów 1 L.
- Klienci są reprezentowani przez wątki.
- Kufl jest mniej niż klientów.
- Każdy klient pragnie wypić 2 litry piwa.
- Klient opróżnia kufl losową ilość czasu.
- Po wypiciu 2 litrów klient opuszcza pub.
- Pub otwarty jest do ostatniego klienta (ale nie wpuszcza nowych).

Zaimplementować symulację pubu przy powyższych założeniach. Parametrami symulacji są: ilość klientów, ilość kuflów oraz maksymalny czas picia piwa.

Przykładowy wydruk:

```
Klient nr 5 zamawia piwo w kuflu nr 10
Klient nr 3 zamawia piwo w kuflu nr 2
Klient nr 4 oddaje kufl nr 3 po czasie 11
...

```

Warunki zaliczenia:

1. Obecność na zajęciach i wykonanie kroków 1-3.
2. Oddanie sprawozdania z opisem zadania, kodem źródłowym programów i przykładowymi wydrukami dla różnych parametrów symulacji.