Documentazione del progetto di Sistemi Operativi A.A. 2022/2023

Pietro BIANCHEDI, Niccolò ISELLE

Indice

1	Introduzione										3							
	1.1	Schema semafori server-client-client																3

Introduzione

TODO...

1.1 Schema semafori server-client-client

```
bool S = 0, C1 = 0, C2 = 0; // Semafori inizializzati a 0
```

Server

Client

```
int Server() {
                                  int Client() {
// Creazione ed inizializzazione
                                   // Creazione ed inizializzazione
coda dei messggi e
                                 coda dei messggi e
// creazione della memoria
                                   // creazione della memoria
condivisa. Attesa che i due
                                 condivisa. Attesa che i due
// client siano connessi al
                                   // client siano connessi al
server
                                 server
                                   P(S);
  P(S);
// Inizializzazione della matrice // Inizializzazione della
nella memoria condivisa
                                 matrice nella memoria condivisa
// ad una matrice di caratteri
                                   // ad una matrice di caratteri
vuota
                                 vuota
// passa il turno al giocatore
                                   // passa il turno al giocatore
1 (client_1).
                                 1 (client_1).
  V(C1);
                                   V(C1);
// Attendi che il giocatore 1
                                    // Attendi che il giocatore
abbia effettuato le sue azioni
                                 1 abbia effettuato le sue azioni
                                   P(S);
  P(S);
}
                                 }
```