

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

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

Client

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