

PRÁCTICA TEMA 2.- PROGRAMACIÓN MULTHILO.

Simular un encuentro de baloncesto con dos equipos. Cada equipo es un hilo y realizan lanzamientos a canasta con valor aleatorio.

Un lanzamiento puede valer:

- 0 puntos si lo falla. (30%)
- 1 punto si mete tiro libre. (20%)
- 2 puntos si encesta tiro de campo. (40%)
- 3 puntos si encesta tripe. (10%)

El partido termina cuando cada equipo agota sus 150 posesiones. Incorporar a cada posesión un retraso de 100ms.

Al finalizar, mostrar de cada equipo:

- Puntos Total anotados.
- Canastas Falladas.
- Tiros libres Encestados.
- Tiros de dos encestados.
- Tiros de Tres encestados.