

1 Apartat 1:

En aquest apartat és important saber que fem un bucle de crides a la funció wait, ja que volem esperar que morin tots els fills abans d'acabar el programa per tal de no deixar fills en estat zombi.

2 Apartat 2

En aquest apartat és important saber que com que el wait en agafar l'estatus que envia el fill en l'exit el passarà codificat, i per tant haurem de dividir aquest enter entre 256 per tal de poder-lo tractar correctament.

3 Apartat 3

En aquest apartat és important saber que en la implementació que he fet jo fem servir una única pipe perquè tots els jugadors que no s'hagin passat enviaran el seu resultat, per tal de fer això, hem de passar el pid juntament amb la puntuació per tal de poder distingir qui ens envia el resultat, a partir d'aquí només ens queda separar i tractar les dades.

També és important saber que com que els processos fills contenen una instrucció execv no tindrem accés a les variables declarades en el pare, pe tant hem de pensar una mica i adonar-nos que on hem d'escriure és al descriptor de fitxer numero 4.

4 Apartat 4

En aquest apartat és important saber que hem de fer tantes pipes com jugadors, per tant és important trobar un descriptor de fitxer lliure per tal de fer-lo servir en els fills per llegir les cartes que ens passarà el crupier, aquest descriptor serà el número 5. També és important la declaració d'una estructura per tal de fer-nos la vida més fàcil a l'hora de tractar amb els jugadors, també d'una variable global que és un punter a una variable de tipus de l'estructura anterior-ment mencionada.