

생산자 소비자 디자인 패턴 (데이터)

생산자 소비자 디자인 패턴 (이벤트)

CHAPTER 3. 디자인 패턴 III

1. 생산자/소비자 디자인 패턴(데이터)

Queue 이용

병렬 루프 동기화

큐 (Queue)

- 병렬 루프 간 데이터 통신에 사용.
- 여러 데이터 저장(즉 데이터 버퍼링).
- 기본적으로 FIFO(선입선출) 방식으로 작동.
- 모든 데이터 타입 저장 가능.

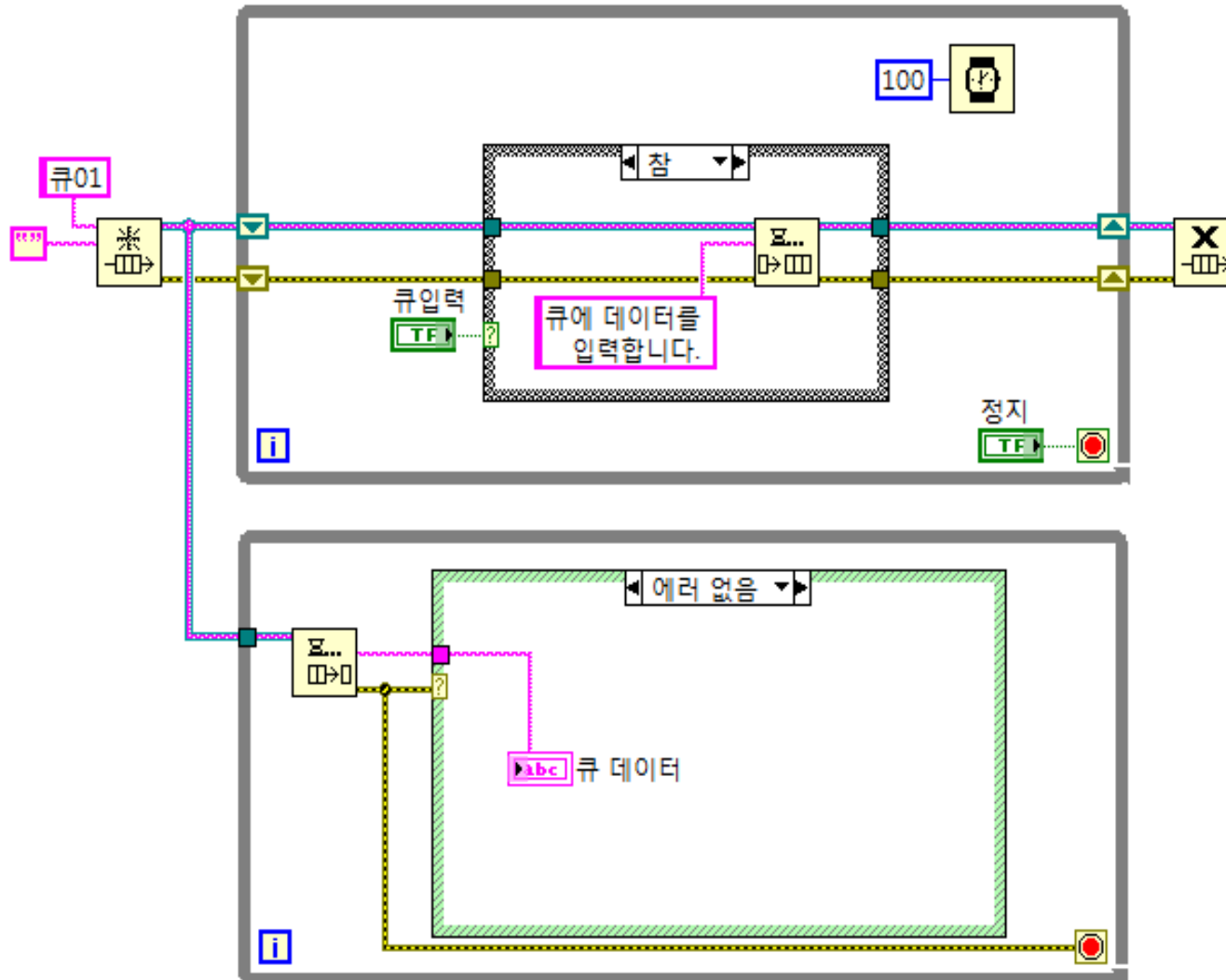
큐 동작

큐 동작 함수를 사용하여 큐 생성 후 데이터 통신:

- VI의 여러 루프 간 통신.
- 여러 VI 간 통신.



생산자/소비자 디자인 패턴(데이터)



- 클러스터 및 배리언트

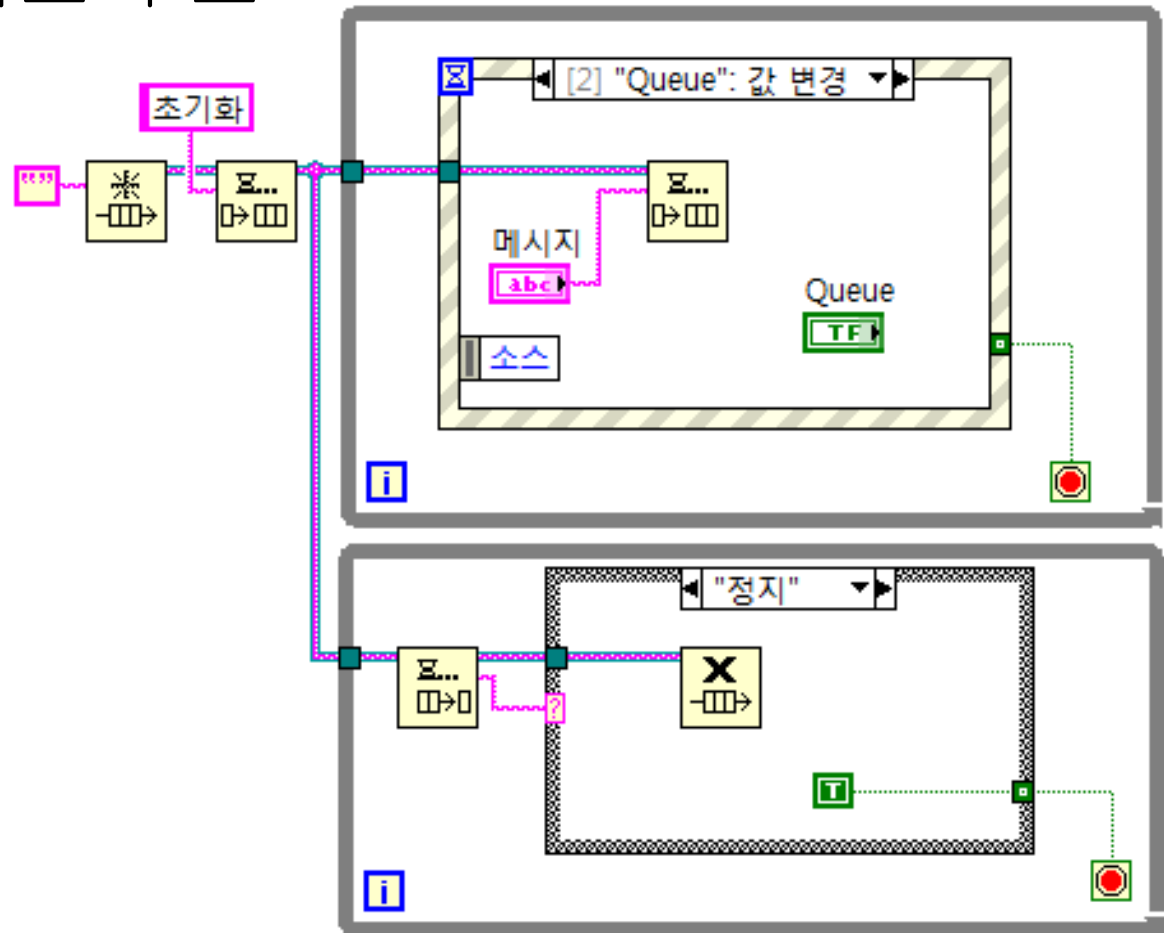


2. 생산자/소비자 디자인 패턴(이벤트)

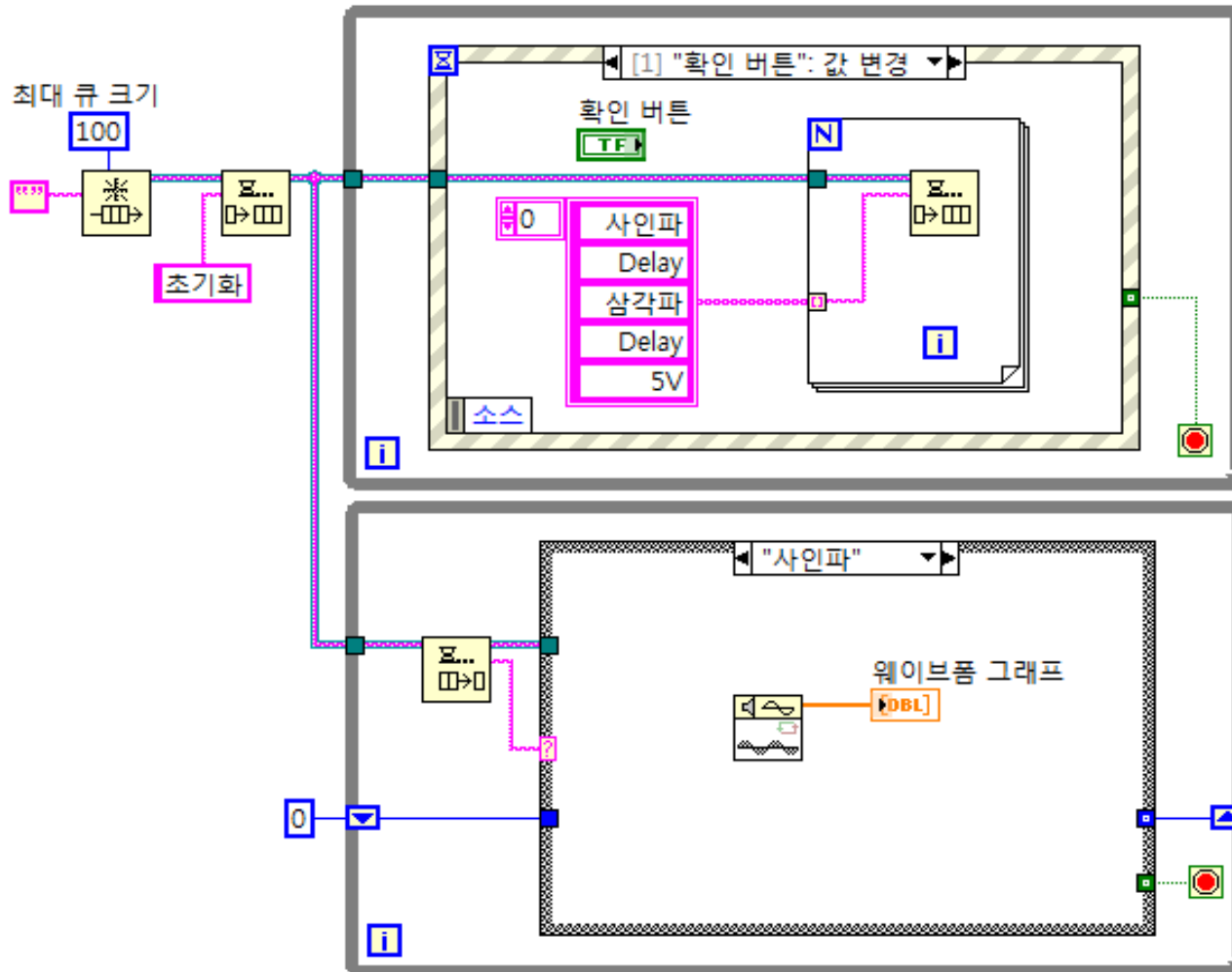
이벤트 전달

생산자/소비자 (이벤트)

- 생산자 루프 – 이벤트 구조
- 소비자 루프 – 케이스 구조



실습 3-2: 생산자 소비자 디자인 패턴(이벤트)



실습 3-3: 콜라자판기 – 생산자/소비자

