

Práctica 4: Dibuja dos serpientes

(Tema 5)

- **Objetivos:**
 - practicar la creación y la gestión de threads
 - practicar la utilización de los atributos de planificación de threads
- **Realización**
 - Modificar el programa de la práctica 3 para que sean dos las serpientes que se desplazan
 - cada una controlada por un juego de teclas diferente
 - Asignar parámetros de planificación a los threads
 - según lo expuesto a continuación

Realización

Asignar parámetros de planificación a los threads:

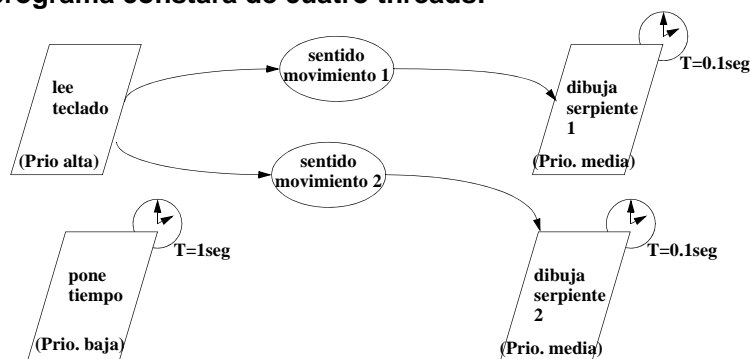
- **lee_teclado:** prioridad alta, política de servidor esporádico
 - calcula el tiempo de recarga y la capacidad teniendo en cuenta que no queremos dedicar más de 5ms de cada 100ms en el procesado de teclas (aprox. 10 teclas por segundo)
 - poner como máximo 4 recargas (límite por defecto en MaRTE)
- **dibuja_serpiente:** prioridad media, política Round Robin
- **pone_tiempo:** prioridad baja, política FIFO

Los threads **dibuja_serpiente** deberán tener el mismo cuerpo

- el thread principal pasa a cada serpiente un identificador diferente en su argumento de entrada (**arg**)
- que permite a cada serpiente conocer la variable de la que debe obtener su sentido de movimiento, su color, etc.

Arquitectura

El programa constará de cuatro threads:



Entrega

Enviar por e-mail al profesor (aldeam@unican.es):

- Código desarrollado