

第4週

実世界のアプリケーション

- 発展課題:

回転寿司のシミュレーション: 寿司を握るのと食べるの
仮想的に実現させる。

or

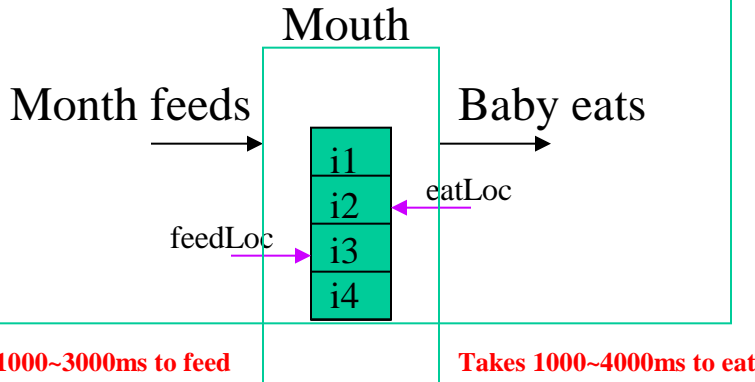
- **Other application selected by yourself**

成績評価方法

- 評価方法
 - (満点100点):
 - 出席(20点)
 - 課題(80点)
 - > 授業中の演習: 6点 x 4 = 24点
 - > 発展課題: 56点
 - **発展課題4: 回転寿司56点**
 - 4.1 コンソールで結果を出力する(1人職人と1人客、テーブルサイズ>1) → 30点
(mother_feeds_babyの例演習3を参考しなさい。) → 次のページ
 - 4.2 Self-made simple frame or use TA provided GUI frame で回転寿司をシミュレーションする →
(1人職人と1人客、テーブルサイズ>=4) → 10点
 - 4.3 (1) Self-made good GUI Frameで回転寿司をシミュレーションする
(複数の職人と複数の客、テーブルサイズ>=4) → 16点
(2) or use TA provided GUI but non 回転寿司 application → 16点
- 20+24+30 = 74
-

参考例: 演習3

演習3: Mouthの最大値は4つfeedを
仮定して、以上課題Ex1.が、巡回
バッファを4つ持ったプログラムに修
正せよ。



mouthの最大値は4つfeed

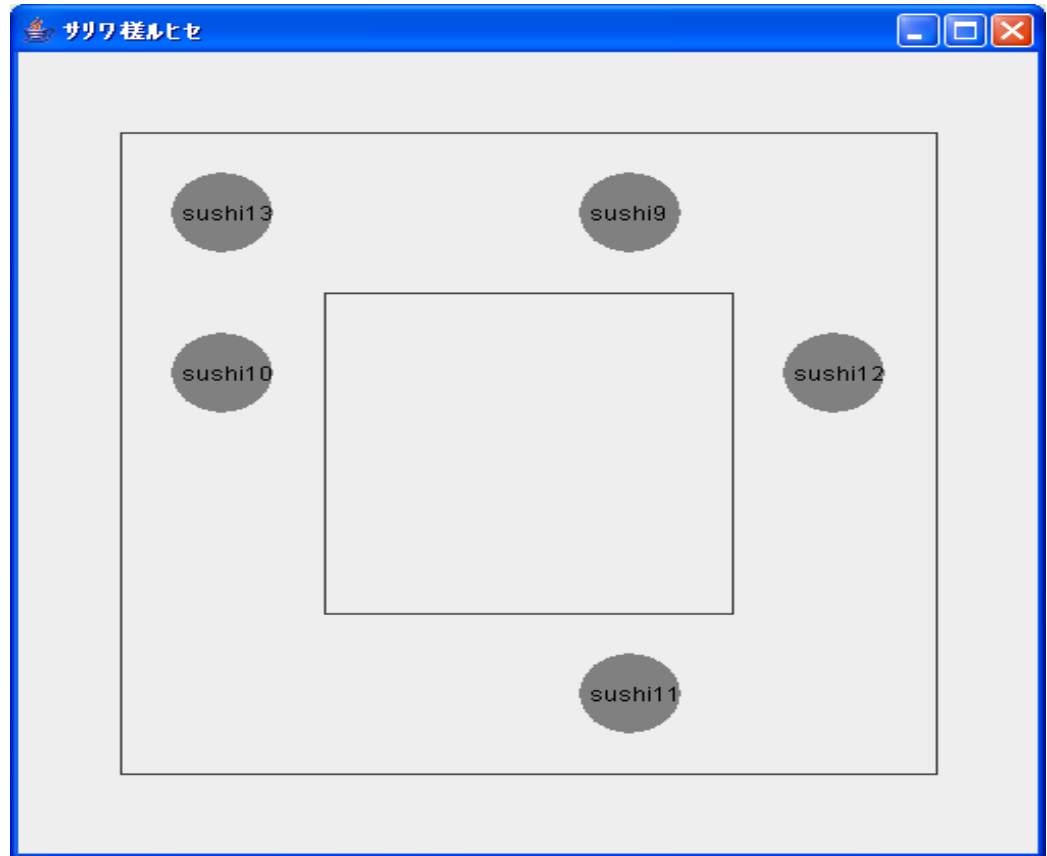
解答例: [Ex3.java](#)

```
コンソール
<終了> Ex22 [Java アプリケーション] C:\*
母親は 0 を食べさせた
赤ちゃんは 0 を食べた！
食べるものは無かった
母親は 1 を食べさせた
赤ちゃんは 1 を食べた！
食べるものは無かった
母親は 2 を食べさせた
赤ちゃんは 2 を食べた！
食べるものは無かった
母親は 3 を食べさせた
母親は 4 を食べさせた
母親は 5 を食べさせた
赤ちゃんは 3 を食べた！
赤ちゃんは 4 を食べた！
母親は 6 を食べさせた
母親は 7 を食べさせた
赤ちゃんは 5 を食べた！
赤ちゃんは 6 を食べた！
赤ちゃんは 7 を食べた！
食べるものは無かった
母親は 8 を食べさせた
赤ちゃんは 8 を食べた！
食べるものは無かった
母親は 9 を食べさせた
母親は 10 を食べさせた
赤ちゃんは 9 を食べた！
母親は 11 を食べさせた
赤ちゃんは 10 を食べた！
母親は 12 を食べさせた
母親は 13 を食べさせた
赤ちゃんは 11 を食べた！
赤ちゃんは 12 を食べた！
赤ちゃんは 13 を食べた！
食べるものは無かった
```

4.1 出力例:

```
コンソール x
<終了> Main [Java アプリケーション] C:\Pr
MakerThread-1 puts sushi1
MakerThread-1 puts sushi2
MakerThread-1 puts sushi3
EaterThread-1 takes sushi1
MakerThread-1 puts sushi4
MakerThread-1 puts sushi5
EaterThread-1 takes sushi2
MakerThread-1 puts sushi6
EaterThread-1 takes sushi3
MakerThread-1 puts sushi7
EaterThread-1 takes sushi4
MakerThread-1 puts sushi8
EaterThread-1 takes sushi5
MakerThread-1 puts sushi9
MakerThread-1 puts sushi10
EaterThread-1 takes sushi6
MakerThread-1 puts sushi11
EaterThread-1 takes sushi7
MakerThread-1 puts sushi12
EaterThread-1 takes sushi8
MakerThread-1 puts sushi13
```

4.2 出力例:



4.3 出力例:

