

Errata: Захарије Радивојевић, Игор Икодиновић, Зоран Јовановић, Конкурентно и дистрибуирано програмирање: Академска мисао, 2008, ISBN 978-86-7466-318-9.

Страна 16, ред 44: уместо

```
p.y := Ymin + (i div Ny + 0.5) * dy;
```

треба да стоји

```
p.y := Ymin + (i div Nx + 0.5) * dy;
```

Страна 26, решење г) треба занемарити

Страна 38, ред 23, треба додати

```
again := false;
```

Страна 49, ред 34, треба додати:

```
dr:=0; dw:=0; nr:=0; nw:=0;
```

Страна 52, редови 22 и 23: уместо

```
if (dw = 0) then begin dr := dr - 1; signal(r) end
```

```
else if (dr > 0) then begin dw := dw - 1; signal(w) end
```

треба да стоји

```
if (dw > 0) then begin dw := dw - 1; signal(w) end
```

```
else if (dr > 0) then begin dr := dr - 1; signal(r) end
```

Стране 53-59, метода `get_item` је избачена.

Стране 53-59, метода произвођач сада има исто тело у свим варијантама решења:

```
make_new(item);
```

```
wait(empty);
```

```
put_item(item);
```

```
for index := 1 to N do signal(full[index]);
```

Страна 57, редови 48 и 49: уместо

```
readFromIndex[ID]:= (readFromIndex[ID] mod B) + 1;
```

```
signal(mutex);
```

ради повећање конкурентности може се ставити

```
signal(mutex);
```

```
readFromIndex[ID]:= (readFromIndex[ID] mod B) + 1;
```

Страна 59, редови 27 и 28: уместо

```
readFromIndex[ID]:= (readFromIndex[ID] mod B) + 1;
```

```
signal(mutex[readFromIndex[ID]]);
```

ради повећање конкурентности може се ставити

```
signal(mutex[readFromIndex[ID]]);
```

```
readFromIndex[ID]:= (readFromIndex[ID] mod B) + 1;
```

Страна 62, редови 1 и 2: уместо

```
end;
```

```
eat;
```

треба да стоји

```
eat;
```

```
end;
```

Страна 75, ред 44-46: уместо

```
signal (hydroSem);  
signal (hydroSem);  
wait (oxyMutex);  
треба да стоји  
wait (oxyMutex);  
signal (hydroSem);  
signal (hydroSem);
```

Страна 76, ред 4-7: уместо

```
signal (oxySem);  
signal (hydroSem2);  
signal (hydroSem2);  
count := 0  
треба да стоји  
count := 0;  
signal (oxySem);  
signal (hydroSem2);  
signal (hydroSem2);
```

слично и у осталим варијантама решења.

Стране 78-79 избачена решења три и четири јер не доносе ништа ново.

Страна 135, ред 37: уместо

```
procedure berac(id : integer);  
треба да стоји  
procedure berac(id : integer; nosivost_beraca : integer);
```

Страна 135, ред 43: уместо

```
ostavljam_gajbice(id);  
треба да стоји  
ostavljam_gajbice(nosivost_beraca);
```

Стране 138 и 139, у методу rokusaj_granja треба додати пражњење корпе:

```
begin  
radi := true;  
korpa_belo := 0;  
belo_peri.signal_all;  
end;  
2: if korpa_sareno > L then  
begin  
radi := true;  
korpa_sareno := 0;  
sareno_peri.signal_all;  
end;  
3: if korpa_osetljivo > L then  
begin  
radi := true;  
korpa_osetljivo := 0;  
osetljivo_peri.signal_all;
```

end;

Страна 158, ред 32: треба додати
need_echo := ... {number of neighbours -1}

Страна 172, ред 38: уместо
send response to Q;
треба да стоји
send response to P;

Страна 183, ред 1: уместо
N=100
треба да стоји
N=101

Страна 183, ред 27: уместо
SIEVE(101)
треба да стоји
SIEVE(100)

Стране 190-194 уместо сигнала remove, setleft, setright, постављен је само један replace чија је имплементација

```
[] k : integer; node(left)?replace(k) ? left := k;  
[] k : integer; node(right)?replace(k) ? right := k;
```

Страна 211, редови 16 и 28: уместо
Monitor! startwrite ()
треба да стоји
Monitor! endwrite ()

Страна 299, ред 47: уместо
if(s1 == 0) inp("floor", x);
треба да стоји
if(s1 == 1) inp("floor", x);

Страна 300, ред 2: уместо
if(s2 == 0) inp("floor", y);
треба да стоји
if(s2 == 1) inp("floor", y);

Страна 301, редови 30-35: уместо
in("numw", ?num);
in("direction", ?dir);
if(dir == 2){
 out("direction", 2);
 in("numm", 0);
 in("direction", ?dir);
}
треба да стоји
in("direction", ?dir);
if(dir == 2){
 rd("numm", 0);

```
}  
in("numw", ?num);
```

слично и за мушкарце.

Стране 307-310, знак & треба заменити са ?

Страна 320, ред 38: уместо
notify();
треба да стоји
notifyAll();

Страна 321, ред 1: уместо
notify();
треба да стоји
notifyAll();

Страна 353, ред 5: уместо
if(numWoman == 1) notifyAll();
боље је:
if((numWoman == 2) && (numChild != 0)) notifyAll();

Страна 353, ред 15: уместо
if(numMan == 1) notifyAll();
боље је:
if((numMan == 2) && (numChild != 0)) notifyAll();

Страна 36, решење г) се може заменити са:

```
procedure pointgen(j : 0..Npointgen-1; n : integer);  
var i, slot : integer;  
p : point;  
begin  
  for i := 1 to n do begin  
    wait(mutexRear);  
    slot := rear;  
    rear := (rear + 1) mod size;  
    signal(mutexRear);  
  
    wait(empty[slot]);  
    p.x := Xmin + random(trunc(Xmax - Xmin));  
    p.y := Ymin + random(trunc(Ymax - Ymin));  
    buffer[slot] := p;  
    signal(full[slot])  
  end  
end;
```

```
procedure integral(j : 0..Nintegral-1; n : integer);  
var i, slot : integer;  
p : point;  
begin  
  for i := 1 to n do begin  
    wait(mutexFront);
```

```
slot := front;  
front := (front + 1) mod size;  
signal(mutexFront);
```

```
wait(full[slot]);  
p := buffer[slot];  
signal(empty[slot]);
```

```
wait(mutexF);  
if ((p.y <= f(p.x)) and (p.y >= 0)) then F := F + 1;  
if ((p.y >= f(p.x)) and (p.y <= 0)) then F := F - 1;  
signal(mutexF)
```

```
end
```

```
end;
```