

1. (12,5) Проблем филозофа који ручавају (*Dining Philosophers Problem*). Филозофи који су раније изразили жељу за храном треба раније да буду опслужени. Решити проблем филозофа који ручавају користећи мониторе са *signal and continued* дисциплином. Условне променљиве нису FIFO нити имају приоритетне редове чекања.

2. (12,5) У клубу друштвених игара постоји укупно 10 друштвених игара и за сваку од њих постоји посебан сто. Све игре су намењене за тачно 6 играча. Клуб има једног запосленог који води евиденцију о томе које се све игре тренутно играју. Особе долазе у клуб са жељом да играју неку одговарајућу игру, чекају да се скупи прописан број играча, играју једну партију и одлазе. Прва особа пристигла за сто је потребно да преузме игру од запосленог, док све остале могу да седају право за сто. Партија се сматра завршеном кад прва особа устане од стола. По завршетку партије, особа која последња устаје од стола је потребно да врати игру запосленом. Уколико је нека партија у току, особа која жели да игра ту игру ће сачекати на неку од наредних партија. Користећи регионе написати програм који решава овај проблем. Потребно је да решење буде максимално конкурентно.

Колоквијум играје 1,5 сати.

1. (12,5) Проблем филозофа који ручавају (*Dining Philosophers Problem*). Филозофи који су раније изразили жељу за храном треба раније да буду опслужени. Решити проблем филозофа који ручавају користећи мониторе са *signal and continued* дисциплином. Условне променљиве нису FIFO нити имају приоритетне редове чекања.

2. (12,5) У клубу друштвених игара постоји укупно 10 друштвених игара и за сваку од њих постоји посебан сто. Све игре су намењене за тачно 6 играча. Клуб има једног запосленог који води евиденцију о томе које се све игре тренутно играју. Особе долазе у клуб са жељом да играју неку одговарајућу игру, чекају да се скупи прописан број играча, играју једну партију и одлазе. Прва особа пристигла за сто је потребно да преузме игру од запосленог, док све остале могу да седају право за сто. Партија се сматра завршеном кад прва особа устане од стола. По завршетку партије, особа која последња устаје од стола је потребно да врати игру запосленом. Уколико је нека партија у току, особа која жели да игра ту игру ће сачекати на неку од наредних партија. Користећи регионе написати програм који решава овај проблем. Потребно је да решење буде максимално конкурентно.

Колоквијум играје 1,5 сати.