

Princess in trouble!

Szymon Jabłoński
Krzysztof Palcowski

01.06.2011

Agenda

- 1 Założenia
- 2 Rozwiązania funkcjonalne
- 3 Mechanizmy synchronizacji
- 4 Screen :)

Założenia wstępne

- 1 Aplikacja wykorzystującą jak największą ilość mechanizmów synchronizacji
- 2 System VxWorks 6.8
- 3 Zrealizowanie gry Rogue style
- 4 Gra komputerowa to w pewnym sensie RTS
- 5 Interaktywna

Rozwiązania funkcjonalne

- 1 Język programowania - C
- 2 Wykorzystanie biblioteki curses
- 3 IPC praktycznie - nie na siłę
- 4 Procesy: Game, Timer, Renderer, Guard, Player

Mechanizmy synchronizacji

- 1 Pamięć współdzielona
- 2 Semaforey
- 3 Kolejki komunikatów
- 4 Sygnały

Screen :)

```

### #####
##   ###
##   ###
##   ###
##   ###
##   ###
##   #  ##  #####  G
#    ##  #####  G
#      #####
##     ##
#      #####
#      E      ##  G
#      ##     ##
#      ###    G
##     #####  $
##     #####
##### #####  G  #####
#####
#####
#####
#####

```

Rysunek: Tristan w akcji!