

## **Threads**

### **Aufgabe 1**

Programmieren Sie die Klasse „ThreadBeispiel“ die das Interface `java.lang.Runnable` implementiert.

Hinterher soll jeder Thread in einem bestimmten Rhythmus eine den Thread identifizierende Zeichenkette bestimmt oft ausgeben.

Der Konstruktor der Klasse könnte wie folgt aussehen:

*ThreadBeispiel(String bezeichner, int rhythmus, int anzahlAusgaben);*

Testen Sie Ihre Klasse durch die Erzeugung zweier Threads mit unterschiedlichen Parametern.

### **Aufgabe 2**

Schreiben Sie ein Programm bei dem um die Wette gewürfelt wird. Implementieren Sie dafür folgende Klassen:

- *Wuerfel*
- *Spieler*
- *Spiel*

Die folgende Methode sollte *Wuerfel* beinhalten:

- *werfe* - mit dieser Methode soll gewürfelt werden

Klasse *Spieler*:

- Erbt von der Klasse `java.lang.Thread`
- Konstruktor: *Spieler (Wuerfel w, String name)*

Klasse *Spiel*:

- Konstruktor: *Spiel(int anzahlSpieler)*

Gewährleisten Sie, dass immer nur ein Spieler würfelt und mit dem Würfeln so lange wartet, bis er von einem anderen Spieler benachrichtigt wird.

Tipp zum Würfeln: `Math.random()` gibt eine Zufallszahl  $\geq 0.0$  und  $< 1.0$  zurück.