

Exercici d'una implementació de productor-consumidor

En un restaurant hi ha un cuiner i un cambrer. El cuiner no pot començar a fer comandes fins que el cambrer no li notifiqui que en té una. Per tant el cuiner s'haurà d'esperar a tenir una comanda per a començar a cuinar. Un cambrer triga uns 5 segons a generar una comanda i els clients van entrant al restaurant de forma aleatòria. El cuiner serveix els plats cada 4 segons.

Heu de desenvolupar una aplicació que controli aquest sistema utilitzant fils. És una implementació de productor-consumidor a on el productor (cambrer) notifica al consumidor (cuiner) que té un ítem (comanda) per consumir. Una forma de resoldre el problema és crear dues classes: una **Cambrer** i una altra **Cuiner**.

Haureu de sincronitzar algun mètode o un bloc de codi d'algun mètode. Haureu de mostrar a través de missatges quan el cuiner està esperant i quan rep la comanda del cambrer. La classe Comanda haurà de tenir un atribut amb el número de comanda i els mètodes **QString qszGetPlat()** i **vSetPlat(QString)**.