

Projekt – wyścig szczurów

Zadanie:

Na planszy-labiryncie z **losowo** wyznaczonymi przeszkodami i rozrzuconym pożywieniem (być może zatrutym) dwie, konkurujące ze sobą kolonie szczurów mają za zadanie dotrzeć do wyjścia (eliminując – jeśli zajdzie potrzeba – przeciwników).

Wszystkie chwytły dozwolone...

Kryteria oceny:

- Wątki dst¹
- Komunikacja +²
- Synchronizacja +³
- Interfejs +⁴
- Optymalizacja +⁵

Przemysław Śliwiński

¹ Każdy szczur ma mieć własny wątek.

² Szczury-wątki widzą się, mogą przekazywać informacje (np. w postaci „znaczników” – por. np. [Rat Behavior and Biology](#)).

³ Dostęp do wspólnych zasobów należy synchronizować (wybrać i uzasadnić algorytm kolejowania)

⁴ Niedopuszczalne jest stosowanie „grafiki tekstowej”. Premiowane będzie zastosowanie bibliotek [Open GL](#), [DirectX](#), lub [Java 3D](#).

⁵ *Citius, altius, fortius...optimus.*