

# Lepší než život

## Návod

### Vlákno (thread)

Dostanete od *Otce Tkalce*. Bez vlastního vlákna nebude žádný *trpaslík* vpuštěn do virtuální reality (VR).

### Okamžik (time slice)

Dostanete od *Otce Plánovače* (scheduler). Jedna karta vám umožňuje pobýt ve VR 1 minutu a učinit 1 tomu přiměřený úkon. Tento úkon musí být na kartičce předem popsán a potvrzen kódem.

### Zdroj (resource)

Dostanete od *Otce Résorse*. Ke každé „hmotné“ věci, kterou chcete ve VR realizovat, potřebujete tuto kartičku. Přitom je třeba uvažovat takto:

- i. Každá věc, u které můžeme určit počet (např. jedno jablko, dvě jablka, čtyři jablka), vyžaduje svou vlastní kartu.
- ii. Každá věc, kde nelze určit počet, ale určuje se jen celkové množství (litr mléka), vystačí s jednou kartou.
- iii. Každá surovina či přísada (použije se přiměřeně pro věci, které lze takto přičetně označit), i kdyby se na ní jinak dalo uplatnit pravidlo i, vystačí s jednou kartou. (Např. borůvky.)

Na kartě musí být předem napsáno, o jaký zdroj se jedná, a musí být opatřena kódem.

K některým zdrojům budete potřebovat najít i skutečné hmotné komponenty, někdy postačí jen karta. I toto na ní musí být uvedeno.

### Průvodce hrou

Vyčleníte jednoho *trpaslíka* svého *procesu* (týmu), který bude mít neomezený a nepodmíněný přístup do VR. Jeho omezením je jen to, že nesmí ve VR dělat nic, kromě komunikace s hráči, především tím, který byl vašemu procesu přidělen. Ten bude sloužit jako spojka (messaging) a bude vám tlumočit přání vašeho hráče.

### Průběh hry

Pohybujete se po sběrnících *Matky Börd* uvnitř X-Boxu, dokud si neopatříte vše, co potřebujete k vykreslení scény (rendering). Pak zvolíte voláním „repaint()“ a přesunete se do VR, kde zrealizujete zadané přání. Poté odevzdáte všechny kartičky *Otci Popeláři* (garbage collector) a vrátíte se do X-Boxu. Pozor na překročení povoleného času, jinak bude vyvržena *Výjimka běhu času* (RuntimeException).

To vše sleduje *Otec Profajler* ze své říditelné vzducholodi a hodnotí, jak jsou hráči s vaším výkonem spokojeni a jak efektivně jste jej splnili.

Vaše body stoupají s:

- spokojeností vašeho hráče,
- nespokojeností hráče, kterému chtěl váš hráč zaškodit.

Klesají s:

- chybami běhu programu (chybějící, či špatně vyplněné kartičky, vržené výjimky, atd.),
- nevyužitými zdroji (plýtvání).