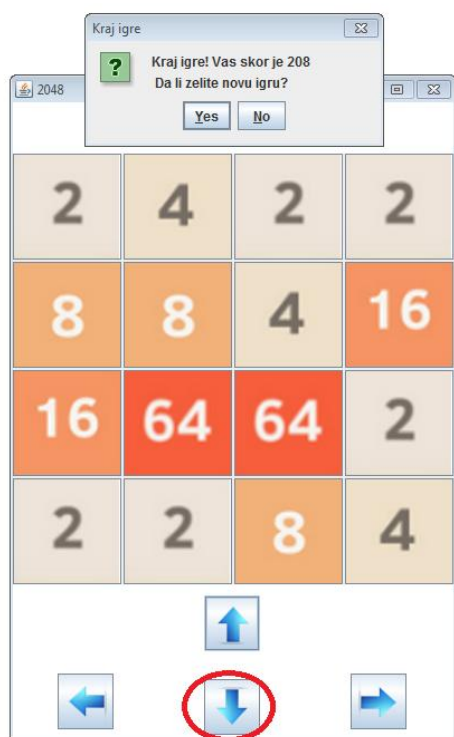


Napraviti program koji predstavlja uprošćenu verziju popularne igre 2048.

Igra se može opisati na sledeći način:

- U središnjem delu se nalazi tabla na kojoj se nalaze stepeni dvojke,
- Na početku igre se pojavljuju dva broja koji mogu imati vrednost 2 ili 4,
- Igrač može klikom na strelice upravljati brojevima i tako ih pomerati na četiri strane (gore, dole, levo, desno),
- Spajanjem blokova sa istom vrednošću, njihove vrednosti se sabiraju i nastaje jedan novi blok,
- Sa svakim potezom nastaje jos jedan novi blok na slučajno izabranom slodobnom mestu (novi blok može imati vrednost 2 ili 4),
- Cilj igre je pomeranjem brojeva doći do broja 2048,
- Ukoliko je tabla puna, a igrač klikne na stranu na koju ne postoje blokovi koji se mogu spojiti, igra se završava i pojavljuje se prozor u kome se igrač pita da li želi novu partiju. Potvrdnim odgovorom tabla se inicijalizuje na početno stanja, u suprotnom se izlazi iz igre,
- U labeli "Skor" potrebno je ispisati sumu brojeva koji se nalaze na tabli,
- Klikom na dugme "Nova igra" tabla se postavlja na inicijalno stanje za početak igre.



NITI

Napraviti potrebne tipove i konzolnu aplikaciju kojom se simulira rad tri procesa: Producer, Consumer1 i Consumer2 koji koriste 1 resurs. Resurs sadrži 2 slota. Producer funkcijom upisi(x), puni samo jedan (slobodan) slot. Oba slota moraju da budu napunjena da bi čitanje moglo da započne, pri čemu Consumer1 i Consumer 2 f-jom citaj() preuzimaju vrednosti iz oba slota odjednom. Nije dozvoljeno novo čitanje, dok se nove vrednosti ne upisu, niti dva uzastopna upisa dok oba čitača ne pročitaju vrednosti (Dakle, redosled mora da bude Producer, Producer, oba Consumer-a).