

PROGRAMARE ORIENTATĂ PE OBIECTE

GENGE BÉLA

LABORATOR 9

Fire de execuție

Fire de execuție și GUI

- Accesarea GUI din alte fire de execuție poate duce la o stare inconsistentă.
- Accesare GUI din alte fire trebuie realizată asincron, prin mecanisme de comunicare între fire de execuție.
- Soluția din Swing: apelul `invokeLater()`. Exemplu:

```
SwingUtilities.invokeLater(new Runnable() {  
    public void run() {  
        createAndShowGUI();  
    }  
});
```

Task 1

- Să se implementeze o aplicație care crează un fir de execuție (th1) care afișează în consolă (cu o rată de 10 numere pe secundă) toate numerele din intervalul $[A,B]$:
 - A și B sunt citite de la tastatură.

Task 2

- Să se adauge un JFrame cu un JTextField.
- Afişarea numerelor să se realizeze în JTextField.

Task 3

- Să se extindă aplicația anterioară cu un al doilea fir (th2) (creat tot din main) care continuă afișarea numerelor în intervalul [B,C]:
 - C este citit de la tastatură.
- th2 va continua cu afișarea numerelor din intervalul dat (cu o rată de 20 de numere pe secundă), doar după ce th1 și-a terminat execuția.
- th1 va “semnala” lui th2 continuarea afișării.