

- 1) Probatu kopia berri dituzun adibideak: **adibide1**, **adibide2**, **adibide2b**, **adibide3** eta **adibide4**. Aztertu kodea, exekutatu eta emaitzak analizatu. Ulertzen da funtzionamendua?
- 2) Probatu **erlojua** programa. Aztertu kodea eta ulertu funtzionamendua.
- 3) Probatu **astuna** programa. Aztertu kodea eta ulertu funtzionamendua.
- 4) Probatu **fork** programa. Aztertu kodea eta ulertu funtzionamendua.
- 5) Probatu **gurasoa** programa. Aztertu kodea eta ulertu funtzionamendua. Adibidez:

```
gurasoa 3 erlojua 6
```

```
gurasoa 6 erlojua 3
```

```
gurasoa 5 astuna
```

- 6) Probatu **jaurti1** programa. Aztertu kodea (klasean azaldutakoa da), eta ulertu funtzionamendua. Adibidez: **jaurti1**

```
Jaurti1> ls
```

```
Jaurti1> erlojua 4
```

```
Jaurti1> ps
```

- 7) Eraiki **jaurti2** programa: sarrera estandarretik komandoak irakurri eta **konkurrentzian** (*SPAWN*) edo **sekuentzian** (*RUN*) exekutatzen dituen bertsio berri bat egin. Aukera karaktere batez zehaztuko da komandoaren lerro berean, hasierako karaktere bezala. Adibidez: **jaurti2**

```
Jaurti2> R erlojua 3
```

```
Jaurti2> S erlojua 5
```

- 8) Eraiki **jaurti3** programa: aurreko bertsioa aldatu, ume-prozesu bakoitza hasten denean eta bukatzen denean bere pid-a azal dadin.
- 9) Eraiki **jaurti4** programa: aurreko bertsioa aldatu komando bakoitzaren lerroan zehazten den denbora -R edo S karakterearen ondoren- kontrola dadin, komandoaren exekuzioa amaiaraziz denbora hori gaintitzen denean. Adibidez: **jaurti4**

```
Jaurti4> R 3 erlojua 6
```

```
Jaurti4> S 6 erlojua 3
```

```
Jaurti4> S 5 astuna
```

- 10) Jarraitu ariketa gehiago egiten: **tty_erloju**, **tty_erloju_q**, **denbora_proba**, **modu_segurua**...