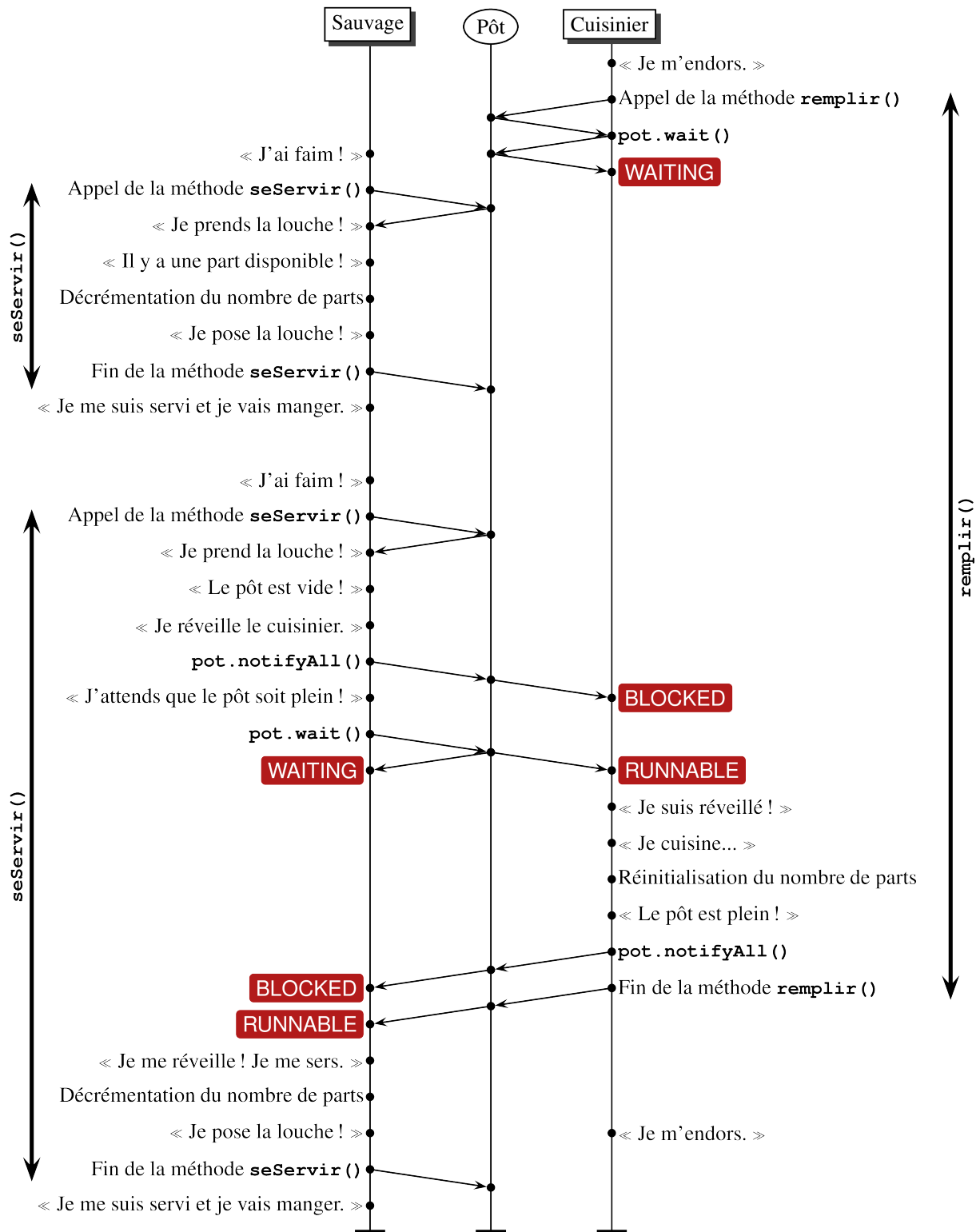


Exercice C.1 La marmite des sauvages Nous poursuivons l'exercice III.1 en nous appuyant sur le diagramme de séquence ci-dessous :



Complétez le code du programme `Diner.java` disponible dans l'archive `TP_C.tgz` (fig. 11) sans modifier le programme principal ni les classes `Sauvage` et `Cuisinier`. Vérifiez ensuite sur quelques exécutions que le sauvage qui réveille le cuisinier est bien toujours le premier à se servir.