

**ATSAKYMAS. B****PAAIŠKINIMAS**

Jei susiklosto situacijos A, C ir D, vienas iš bebrėukų gali gauti reikiamą įrankį, baigti kurti žaislą ir gražinti į salelę abu įrankius. Tada kitas bebrėukas gali gauti reikiamą įrankį ir baigti kurti savo žaislą.

B situacijoje bebrėukai turės laukti vienas kito amžinai, nes pasiėmė vienas kito reikiamą įrankį.

TAI INFORMATIKA

Įrankio pasiėmimas atitinka proceso blokavimą. Situacija, kai kiekvienas sąveikaujančios procesų aibės procesas laukia įvykio, kurį gali pateikti tik tos aibės procesas, vadinama aklaviete. Kai programos bando prieiti prie bendrai naudojamų išteklių, procesų blokavimas yra svarbus, siekiant išvengti aklavietės.

Nemažai kompiuterių ir kompiuterių tinklų programų sąveikauja tarpusavyje ir veikia lygiagrečiai.

Bendras išteklių naudojimas ir aklavietės vengimas yra svarbūs informatikos konceptai.