**Soft Real Time**

* **יישומי זמן אמת שבסביבה שאיננה RTOS (HRT)**
* **אפשרי בתנאי שאי עמידה בזמנים באופן נדיר הוא קביל.**
* **(היום) מערכות הפעלה כלליות מגבילים את רמת היישומים – מחייב דרכים אחרות לשלוט בזמן למשל.**

**יישום המשחק ב-java לעומת C:**

* **שימוש ב-thread-ים במקום בתהליכים (פותר בעיה של העברת מידע).**
* **כיוון שאין אפשרות להתערב במנגנון הפסיקות, יש שימוש ב"חוט מסנכרן" – חוט שמרדים את עצמו ליחידות זמן, ומעיר את חוטי המחזור.**
* **הגברת אמינות: עדיפות גבוהה לחוט המסנכרן וחוטים האסינכרוניים.**