

Tecnológico de Costa Rica
Escuela de Ingeniería en Computación
IC: 7602-Redes - 2 Semestre 2022
2018093728 - Paula Mariana Bustos Vargas

Apuntes de la clase del 26-07-2022

Presentacion del grupo

El profesor no va a permitir ningun tipo de discriminacion o burla.

Alumnos de las sedes de:

- Cartago
- San Carlos
- Limon

Programa del Curso

El curso es de asistencia **obligatoria**, pero si no esta interesado no vaya.

El libro a utilizar es el de "**Rede de computadoras**" Andrew S. Tanenbaum

El enfoque del curso esta dado en base que actualmente no va hacer una red local.

Evaluacion:

Rublo	Porcentaje	Nota
Examen Final	20%	Probablemente para resolver en casa. Todas las preguntas y respuestas se encuentran en el libro
Resúmenes	10%	8 - 10 probablemente
Quices	10%	Seran en base a los apuntes de las clases.
Tareas cortas	10%	2 probablemente
Proyectos (3)	50%	Leer bien las especificaciones.
Total 100%		

Formato de correo:

- Subject: 2022-02- [código del curso]-[Asunto]
 - No poner los corchetes cuadrados

- En el caso de evaluaciones, el [Asunto] deberá contener el nombre de la evaluación.
 - Por ejemplo, para el examen final del curso: **2022-02-IC-7602-Examen Final**
- Enviar copia al email del asistente.
 - **Email:** asistente.nereo@gmail.com
- Enviar copia a todos los integrantes del grupo, si era alguna evaluación grupal.

Horario de consulta

Se pueden realizar consultas en cualquier momento **vía Email o mensajería instantánea (Telegram)**

- **Email:** nereo08@gmail.com
- **Teléfono:** 88902472

Se debe notificar al menos un día antes que se ocupa consulta para organizar el horario.

- lunes a viernes:
 - 12:00 mediodía a 1:00 pm únicamente de forma virtual
- martes y viernes:
 - 4:00 pm a 5:00 pm de forma presencial o virtual

Por favor respetar el tiempo del profesor y el espacio apartado

Apuntadores

- Se debera al menos **2 veces** durante el semestre:
 - Escritos en un documento Markdown
 - Compilados como un documento PDF.
- Documento de calidad, con diagramas y apuntes claros.
- Apuntes cuentan como 1 resumen y 1 quiz.
- Luego de la clase en la cual se es apuntador, **se cuenta con una semana máximo para elaborar el documento y enviarlo al profesor**, el mismo los publicara en el TEC digital.

Otros puntos importantes

- **Todas las evaluaciones son necesarias para pasar el curso**, de lo contrario se considera un abandono de curso.
- - Si ya paso el curso almenos entregue la documentacion. Para que no pierda el curso
- Se debe crear un **único repositorio** invitar al profesor (nereo08@gmail.com), en el mismo se deberán mantener todas las evaluaciones.
- Toda **documentación o documento** (*incluidos quiz, resúmenes y artículos*) deberá ser escrita en **Markdown** y compilada en un documento PDF.

- Si se detecta un *plagio* en asignaciones grupales o individuales, automáticamente se pierde el curso y se procederá de acuerdo con el reglamento.
- No es posible tomar fotografías, videos o sonidos de la clase.
 - Para tomar foto pedir permiso
- Cualquier evaluación entregada fuera de horario, será calificada con una nota de 0, no importa el tipo de evaluación.

Proyecto Opcional

Crazy Chess

Grupo: maximo **4 personas**

Valor: **15% extra** de la nota final

- Nota maxima posible 115 en el curso pero solo se pondra 100 en actas.

Se debe crear un **repositorio** e invitar al profesor (nereo08@gmail.com)

Fecha de entrega: **26 de agosto**

Todo tiene que estar debidamente automatizado si no tendra 0

Tiene que tener documentacion si no 0.

- Tiene que estar en *Markdown*

El email de entrega debe contener:

- Una copia del proyecto en formato tar.gz
- enlace al repositorio donde se encuentra almacenado
- El formato para enviar correos del curso

Leer bien la documentacion del proyecto.

Puntos importantes a destacar

GC realiza las siguientes funciones:

- Crear juegos.
- Recibir movimientos.
- Aplicar movimientos (luego de pasados los 20 segundos)
- Toda la información del juego se mantendrá en un índice de Elasticsearch.
- Deberá guardar un histórico de toda la actividad realizada en un índice de Elasticsearch.
- Debe validar que los movimientos válidos.

2 tipos de usuario:

- Anfitrión:
 - Poder cargar partida con un número
 - Generar una nueva partida
- Invitado:
 - muestra algún tablero de los 200 que este en juego

Si a varios invitados se muestra el mismo tablero y responden en un periodo menor de 20s:

- El movimiento válido más repetido es el que se realiza
- Si no se repite se seleccionará alguno de forma aleatoria

Recordatorio

- Utilizar Docker, Docker Compose, Kubernetes, Helm Charts y Elasticsearch/Kibana
 - El viernes el profesor realizará una demostración de uso.

Nota finales

- El profesor estará informando cuando serán las clases **virtuales**
- El martes 1 de agosto no se tendrán clases.
- El primer mes va a ser completamente presencial.
- Asegurarse y leer bien las instrucciones dadas.