

# Tarea 1

---

## Sistemas Operativos

### 1. Enunciado

Desarrollar un programa utilizando el lenguaje de programación C o C++ que implemente un juego que simule una carrera de caballos. Este programa debe tener un set de funciones en una biblioteca que permitan hacer uso de alguno de las siguientes procedimientos:

- Hipodromo.
- Caballo.
- Carrera.
- Ganador.

Tener presente que el avance de los caballos debe tener un movimiento aleatorio.

Se debe realizar el manejo de pantalla en modalidad texto utilizando, por ejemplo, la biblioteca *ncurses.h*.

### 2. Programa

El código debe ser desarrollado usando una metodología de programación modular, es decir, debe haber uso de funciones y/o métodos que implementen de forma genérica las principales funcionalidades, las cuales serán usadas en el programa principal.

El objetivo de esta implementación es poder crear una biblioteca de funciones y/o métodos que puedan ser reutilizados en cualquier otro programa que se pueda implementar en el futuro con el correspondiente ahorro en tiempo y líneas de código.

### **3. Evaluación**

El trabajo debe ser original y no copiado desde Internet (copiar y pegar), de lo contrario será evaluado con la nota NCR.

El programa que se entregue deberá ser revisado con el profesor para verificar su apropiada codificación y ejecución.

La pauta de evaluación es la siguiente:

- Avance (trabajo efectivo desarrollado en la semana) 20 %.
- Interfaz (presentación por pantalla, manejo de errores, manual de instrucciones) 10 %
- Código (originalidad, uso de funciones y estructuras de datos ) 30 %.
- Funcionalidad (nivel de implementación de los requerimientos solicitados) 40 %.

### **4. Entregas**

La tarea se debe subir a la plataforma EVA en la fecha de entrega, la cual puede ser definida ya sea en el Syllabus de la asignatura o por un acuerdo en clases.