

FORMATO DE GUÍA DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA DOCENTES

CARRERA: Computación

ASIGNATURA: Programación Aplicada

NRO. PRÁCTICA:

3

TÍTULO PRÁCTICA: Hilos

OBJETIVO (Colocar el o los objetivos que se alcanzarán al desarrollar la práctica):

- Aplica conceptos y herramientas basadas en el uso de programación concurrente para el desarrollo de aplicaciones multitarea.

INSTRUCCIONES (Detallar las instrucciones que se dará al estudiante):

1. Generar una aplicación que simule el juego de tragamonedas con threads.

Funcionalidad:

- Se simulan tres columnas con 4 imágenes.
 - Las imágenes de las tres columnas deben tener un mismo orden y al inicio empezar igual (como se muestra en la imagen).
- El tiempo por cada columna se ingresará por parte del usuario.
- Habrá un botón “iniciar” por cada columna, que iniciará la columna a la que corresponda.
- Habrá un botón “iniciar”, que inicializará los tres hilos o columnas, y empezará a cambiar las imágenes en orden.
- Habrá un botón “parar” por cada columna, que interrumpirá o parará el movimiento de las imágenes.
- Habrá un botón “finalizar” que permitirá interrumpir o parar los movimientos de las imágenes de las tres columnas.
- Si las imágenes de la segunda fila de las tres columnas son iguales, presentar el mensaje “HA GANADO”, caso contrario presentar el mensaje “VUELVA A INTENTAR”.

5. Criterios de valoración: **NO** se calificará en caso de no presentar la implementación a través de hilos con una presentación visual.

Criterio	Puntaje
• Iniciar individual	2
• Iniciar grupal	2
• Parar individual	2
• Parar grupal	2
• Presentar mensaje.	1

6. Consideraciones:

- El trabajo se podrá realizar en parejas y se presentará el día lunes 03 de enero 2022 – 23h00.
- El nombre del proyecto debe presentar el siguiente formato: ApellidoInicial del primer nombre seguido del ApellidoInicial del primer nombre del segundo integrante. Por ejemplo: PlazaA_CorderoM

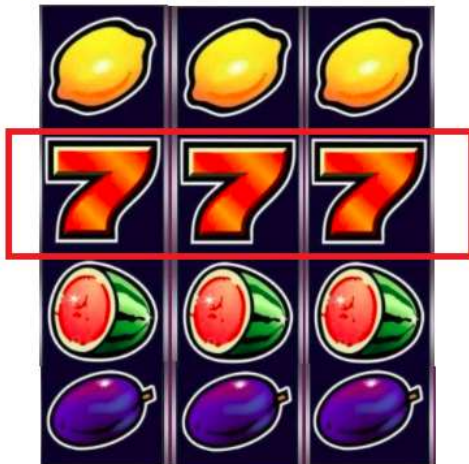
ACTIVIDADES POR DESARROLLAR

(Anotar las actividades que deberá seguir el estudiante para el cumplimiento de la práctica)

1. Se solicita generar una aplicación que permita simular el juego de tragamonedas implementando hilos.

Por ejemplo:

Tiempo:



Iniciar	Iniciar	Iniciar	Iniciar
Parar	Parar	Parar	Finalizar

RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

Escribir los resultados obtenidos con la realización de la práctica.

- Identifica técnicas de programación avanzada como la programación genérica, expresiones regulares y programación concurrente.

CONCLUSIONES:

- Cada estudiante conocerá el ciclo de vida de los hilos.
- Cada estudiante conocerá los estados de los hilos.

RECOMENDACIONES:

- Revisar los ejercicios sobre Hilos.

Docente / Técnico Docente: Ing. Andrea Plaza C

Firma: _____