

Asignatura:

Programación concurrente

Propósito de aprendizaje de la asignatura

El alumno construirá arquitecturas concurrentes mediante la definición de patologías, procesos de programación, primitivas de sincronización y patrones de diseño para optimizar los tiempos de ejecución de tareas simultáneas.

Corte 01

Unidad de aprendizaje: **I n t r o d u c c i ó n a l a p r o g r a m a c i ó n
c o n c u r r e n t e**

Actividad 01

Aplicación concurrente

Descripción de la actividad.

Diseñar e implementar una aplicación concurrente, tomando como base las reglas de un juego.

Alcance de la actividad.

El proyecto deberá cumplir los siguientes requerimientos:

- La aplicación deberá tener cuando menos 03 subprocesos de autoría propia
- La aplicación deberá presentar una interfaz visual.
- El desarrollo de la aplicación deberá seguir las bases de una arquitectura limpia (separar en capas las responsabilidades)

Actividad 01

Aplicación concurrente

Proceso de evaluación.

La evaluación se realizará en dos etapas.

- Etapa 01. Para superar la etapa 01 se deberá cumplir con los requisitos indicados en el apartado anterior.
- Etapa 02. Presentación de la aplicación concurrente en aula.

Artefacto de evaluación: Rúbrica de evaluación.

Valor de la actividad: 50 pts