

15021482. CSIFC02. MP0490. Programación de servicios e procesos. (Grupo B)

[Página Principal](#) / [Mis cursos](#) / [130_15021482_ZSIFC02_MP0490_B](#) / [Unidad didáctica 4](#) / [Tarea para PSP04](#)

Tarea para PSP04

Detalles de la tarea de esta unidad.

Enunciado.

La tarea de la unidad esta dividida en 2 actividades.

Actividad 4.1. Modifica el ejercicio 1 de la unidad 3 para que el servidor permita trabajar de forma concurrente con varios clientes que le soliciten tickets.

Actividad 4.2. Se necesita desarrollar un pequeño videojuego con arquitectura cliente servidor con RMI. El juego dispondrá de 5 jugadores que se deben generar en el servidor.

Estos jugadores tendrán dos parámetros: Puntos de Salud (PS) y Puntos de Combate (PC). Se deben generar de manera aleatoria dichos parámetros. Los PS entre 40-60 y PC entre 20-100.

El servidor debe asignar al cliente uno de los 5 jugadores y atender a tres acciones del cliente:

Consulta ranking completo de los 5 jugadores.

Ataque de un jugador a otro.

Formula de ataque y descuento de salud:

Ataque = PC (jugador que ataca) * (1 - random * random) / 5 ; Nota: random = número aleatorio entre 0 y 1

PS (jugador atacado) = PS (jugador atacado) - Ataque

Consulta de puntos de salud y puntos de combate (invariable) del cliente.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

- Actividad 4.1 - 3 puntos
- Actividad 4.2 - 7 puntos

Nota: se valorará positivamente la gestión de excepciones, una correcta arquitectura O.O. y código limpio y ordenado

Recursos necesarios para realizar la Tarea.

Para la realización del ejercicios se os aporta la Interfaz que no podéis modificar (JuegoInterface) y una clase Jugador que si podéis adaptar a vuestra solución (Jugador)

Consejos y recomendaciones.

Leer detenidamente el contenido de la unidad y los recursos aportados

Indicaciones de entrega.

Una vez realizada la tarea elaborarás un único documento donde figuren las respuestas correspondientes.

El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_SIGxx_Tarea

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños.

Así por ejemplo la alumna Begoña Sánchez Mañas para la cuarta unidad del MP de PSP, debería nombrar esta tarea como...

sanchez_manas_begona_PSP04_Tarea



[JuegoInterface.java](#)

2 de marzo de 2022, 16:42

[Jugador.java](#)

2 de marzo de 2022, 16:42

Estado de la entrega

Estado de la entrega	No entregado
Estado de la calificación	Sin calificar
Fecha de entrega	miércoles, 16 de marzo de 2022, 23:59
Tiempo restante	13 días 9 horas
Última modificación	-

Comentarios de la entrega

► [Comentarios \(0\)](#)

Agregar entrega

Todavía no has realizado una entrega.

◀ [PSP 4RMI Ejemplos](#)

Ir a...

