

TRABAJO PRÁCTICO FINAL

SISTEMAS OPERATIVOS I

Dzikiewicz, Luis Enrique

Legajo: D-3850/4

luisdzi.87@gmail.com

Ernandorena, Iván

Legajo: E-1115/1

ivan.ernandorena@gmail.com

Güella, Julio

Legajo: G-5061/1

julioguella@hotmail.com

Fecha de entrega: -2017

Docentes

Guido Macchi

Guillermo Grinblat

José Luis Díaz



Diseño del trabajo práctico

El trabajo práctico consta de dos archivos que permiten su funcionamiento:

- ▶ `server.erl`: En él se encuentra todo lo relacionado a los servidores, conexiones, juegos y comandos.
- ▶ `game.erl`: Se encarga de la interfaz y de la parte visual relacionada a el juego de TA-TE-TI, por ejemplo, se encuentran las funciones encargadas de imprimir la ayuda, el tablero, chequear cuando un jugador gana, etc.

Conceptos de diseño

- ▶ Al iniciar un servidor, se crea una lista donde llevar los clientes llamada `list_of_client`, que se registra globalmente con el nombre de `clients_pid` y una para llevar las partidas en curso llamada `lists_of_games`, registrada como `games_pid`. Además, se da inicio y registro a los procesos de `pbalance` y `pstat`, así como al `dispatcher`.
- ▶ Con respecto al balanceo, la función `pstat` se encarga de obtener las cargas de los nodos e informarles a los demás nodos sobre las cargas antes obtenidas. Luego, ejecuta `pbalance` sobre cada nodo y le envía un mensaje con la carga del nodo previamente obtenida con la función `statistics`. En `pbalance`, si la carga obtenida por el mensaje es menor a la carga del nodo en la que estoy parado, entonces... Preguntar a Ivan ?)...