

INSTITUTO TECNOLÓGICO DE COSTA RICA

SISTEMAS OPERATIVOS

Kick-off

Proyecto 2

Jean Marco Rojas

2015040717

Jonathan Guillén Campos

201261579

Profesor
Sr. Kevin MORAGA

Junio 07, 2021

1 Introducción:

QRFS es un sistema de archivos que reside en el espacio de usuario. Este sistema de archivos tiene como objetivo utilizar los píxeles de color de una imagen para almacenar archivos. Para QRFS el espacio físico donde se almacena su información y toda su estructura se encuentra en un conjunto de archivos de tipo de imagen en blanco y negro, definidos en la creación del FS.

2 Ambiente de desarrollo:

Cada miembro del equipo trabajara desde su propia máquina para la realización del código necesario para el proyecto, el problema presentado se dividirá en asignaciones y cada miembro seleccionará de cuales se hará cargo distribuyendo equitativamente las cargas de trabajo, esto se hará mediante sprints semanales, que nos permite dividir y observar el trabajo realizado por los integrantes del grupo, cada vez que se dé por terminada una asignación o parte de la misma se debe subir el trabajo realizado a Github de manera tal que permita el acceso a dicha información a los demás miembros del grupo, esto con el fin de tener una integración continua con versiones del trabajo realizado, poder realizar revisiones y comentar sobre el código realizado, además al final de cada sprint se hace una autoevaluación para detectar las debilidades del grupo de trabajo y así saber en qué mejorar. A continuación se detallan las herramientas utilizadas para la realización de esta tarea:

C: En el caso de este lenguaje se utilizará el compilador gcc y se programara utilizando Sublime text 3, Clion, VScode y Netbeans 8.2.

Latex: Este editor de texto será la herramienta principal para la realización de los documentos del kick off y la documentación final del proyecto.

GitHub: Como sistema de control de versiones.

Google Chrome: Como navegador web.

Clion: Como IDE principal para la escritura del lenguaje C.

Ubuntu: Como sistema operativo donde será desarrollada la tarea, en su versión 20.04.2.0 y donde en su terminal por defecto se corra el programa.

3 Control de versiones:

Al hacer uso de una herramienta para el control de versiones de un código fuente es necesario contar con una manera de recuperar archivos, así como comparar y compartir los cambios con los demás miembros del equipo de trabajo, adicionalmente tener la posibilidad de asignar trabajos y ver su avance para priorizar cual debe realizarse en cada momento durante el desarrollo del programa. También es importante poder tener la documentación centralizada para compartir información y poder realizar las consultas necesarias en cualquier momento tanto en el momento de desarrollo como en la posteridad, por estas razones consideramos la utilización de la herramienta de GitHub dado que cubre con estas necesidades de una manera eficiente y con la capacidad de tener todo de manera privada en

la que solo los miembros del equipo de trabajo e interesados puedan acceder a la información de esta tarea. Cada código que sea incorporado al Github deberá contar con su respectivo nombre relacionado con la funcionalidad para la que está diseñado y una numeración, esto con el fin de tener un mejor control sobre las versiones del código que se están desarrollando.

Ejemplo: my_create_v_1_1.c

Cuando se realice algún cambio significativo al código se modifica el primer número por su consecutivo y en el caso de que el cambio sea mínimo el número a modificar será el segundo.

En el siguiente link se encuentra el repositorio de GitHub que se utilizara en el proyecto: https://github.com/JhonnyGuillen/ProyectoOperativos2_Black-WhiteFilesystem

4 Diagrama UML:

