

Algoritmos de elección

Elaborado por: Ukranio Coronilla

En esta practica se debe implementar un algoritmo de elección, ya sea el algoritmo del grandulón o el algoritmo de anillo, tal y como se vieron en clase y que se explican en la sección 3.3 (página 140) del libro “Sistemas Operativos Distribuidos” de Andrew Tanenbaum.



Todo el código se debe elaborar en C++ y con sockets UDP, tal como lo hemos hecho hasta ahora. Por facilidad tendremos las siguientes consideraciones:

Dada la pequeña cantidad de mensajes, vamos a asumir que ningún mensaje se va a perder. Cada computadora va a recibir en la línea de comandos las IP de todas las computadoras que participan en el grupo.

Para observar el funcionamiento del algoritmo cada pantalla debe imprimir en letras grandes, el último mensaje que se ha enviado así como el último que se ha recibido junto con la IP correspondiente. Para ello utilizaremos un simulador de display de 16 segmentos mediante la función `gfx_display_ascii()` que incorporé en las librerías `gfx.tar` disponibles en este servidor.

objeto de que se pueda visualizar el funcionamiento del algoritmo.

