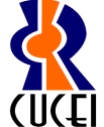
Logotipo

Descripción generada automáticamenteUniversidad de Guadalajara.

Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías.

DIVISIÓN DE TECNOLOGÍAS PARA LA INTEGRACIÓN CIBER HUMANA.

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS

COMPUTACIONALES.

Practica6

**NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES:**

Padilla Perez Jorge Daray

Juan Jesús Sámano Juárez

Ernesto Macias Flores

NOMBRE DE LA MATERIA: Seminario Sistemas Operativos

SECCION: D04

CICLO ESCOLAR: 2024-A

NOMBRE DEL PROFESOR: Julio Esteban

Esta actividad esta conformada por 3 códigos a continuación se mostrarán.

**Códigos:**

**Main\_java**

**Texto

Descripción generada automáticamente con confianza media**

importación de clases e imágenes

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Tabla

Descripción generada automáticamente

**Capturas de ejecución:**

Lo primero que s muestra al usuario es esta página, la cual mostrará el botón de iniciar para ejecutar el programa.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza media

Luego tiene 2 estados en el que el repartidor espera pedidos mientras que el cliente consume.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Y el que el rappi esta repartiendo la comida mientras el cliente espera.

Referencias:

# Referencias

Disco Duro de Roer Ejemplo modelo Productor Consumidor en Java <https://www.discoduroderoer.es/ejemplo-modelo-productor-consumidor-en-java/>

**Conclusiones:**

**Juan Jesús Sámano Juárez**:

Al realizar este proyecto fue un poco complicado el manejo de frames o también conocidos como marcos, después de haber solucionado este paso fue la elaboración de icono, los cuales en esta actividad son (gallina, zorro, semillas y bote) esto fue relativamente fácil de este punto la siguiente tarea era asignarles un evento de movimiento y arrastre para que el usuario pueda manejarlos y por último agregar las condicionales del juego.

**Padilla Perez Jorge Daray:**

Para concluir con esta actividad interesante ya que es raro tener que simular que una computadora actual tarde tanto en hacer ciertos procesos y más cuando es algo tan sencillo, el tema de tener varias ventanas fue todo un reto que el compañero Ernesto soluciono, la comunicación en equipo fue importante para la realización de esta actividad, aprendí juntos a mis compañeros y espero que podamos seguir así de comunicados.

**Ernesto Macias Flores:**

Durante la ejecución de este proyecto, nos encontramos con algunos desafíos al gestionar los marcos o frames. Una vez resueltos, nos enfocamos en el diseño de los íconos necesarios para la actividad: una gallina, un zorro, semillas y un bote. Este proceso resultó relativamente sencillo. A continuación, nos centramos en dotar a cada ícono con eventos de movimiento y capacidad de arrastre, brindando así al usuario el control necesario. Finalmente, completamos el proyecto integrando las condiciones del juego para una experiencia de usuario completa.