



# Sistemas Operativos

## Tarea 1:

Profesor: Viktor Tapia  
Ayudante Cátedra: Joaquín Castillo  
Ayudante Tareas: Giorgio Pellizzari

07 de Septiembre, 2020

## 1 Reglas Generales

Para la siguiente tarea se debe realizar un código programado en lenguaje C. Se exigirá que los archivos se presenten de la forma más limpia y legible posible. Deberá incluir un archivo README con las instrucciones de uso de sus programas junto a cualquier indicación que sea necesaria, y un archivo MAKE para poder ejecutar el programa.

## 2 Tarea

Se le solicita desarrollar un programa utilizando llamadas al sistema.

### 2.1 Problema:

Deberá crear un programa capaz de organizar los vídeo juegos de un usuario de computador previo a la existencia de Steam.

### 2.2 Condiciones:

- La biblioteca de juegos poseerá 5 categorías distintas creadas por ustedes.
- Los juegos por su parte poseen las siguientes etiquetas:
  - Nombre.
  - Categorías: Indica a que categorías pertenece el juego, puede pertenecer a mas de una.
  - Empresa Autora.
  - Resumen: Una breve explicación sobre de que trata el juego.

Deberá generar un un conjunto de juegos, quedando con al menos dos juegos por categoría y teniendo al menos 5 juegos con mas de una categoría. Los juegos serán representados por archivos .txt siguiendo la estructura dada anteriormente.

Amongas  
Terror , Roleplay , Multiplayer  
Innerslot  
Yo no fui , el juego , pero en el espacio .



Su programa deberá ser capaz de organizar los juegos en carpetas con los nombres de las categorías. Dentro de cada una de esas carpetas los juegos deberán ser ordenados ascendentemente según la cantidad de categorías a las que pertenecen. Si un juego pertenece a más de una categoría, este debe ser guardado en la carpeta de la primera categoría enlistada en el archivo .txt del juego.

El programa además deberá poder navegar en consola entre las carpetas y deberá permitir acceder a la información de cada uno de los juegos mostrando esta información por consola de forma clara.

Asuma que en un principio solo tienen sus juegos en una carpeta. Cuando se inicie el programa, este generará las carpetas que sean necesarias para las categorías y moverá los juegos a la carpeta que corresponda.

### 3 Consideraciones para la entrega

- Se deberá trabajar de a pares. Se deberá entregar en Moodle a más tardar el día 28 de Septiembre del 2020 a las 23:55 horas. Se descontarán 5 puntos por cada hora o fracción de atraso. Las copias serán evaluadas con nota 0 en el promedio de las tareas.
- La tarea debe ser hecha en el lenguaje C. Se asume que usted sabe programar en este lenguaje, a tenido vivencias con el, o que aprende con rapidez.
- Los archivos deberán ser comprimidos y enviados juntos en un archivo .tar.gz en el formato TAREA1.ROL1.ROL2.
- Las preguntas deben ser hechas por *Aula*
- Si no se entrega README o MAKE, o si su programa no funciona, la **nota es 0** hasta la corrección.
- Se **descontarán** 50 puntos por:
  - Mala implementación del makefile.
  - No respetar el formato de entrega.

### 4 Interrogatorio

Para cada tarea, se seleccionarán grupos al azar para presentar su tarea frente a ayudantes y eventualmente profesor, recibiendo una ponderación del 75% y 25% entre tarea y presentación respectivamente. Si su grupo presentó en una tarea, no volverá a salir nuevamente.