

## SISTEMAS DISTRIBUIDOS

Segundo Cuatrimestre de 2014

### Segundo Proyecto

#### 1. Proyecto Comisión

##### 1.1. Memoria

Este proyecto consiste en diseñar e implementar el juego de la memoria para 2 jugadores ubicados en diferentes máquinas. Cuando un jugador está pensando qué elemento elegir el otro jugador no puede realizar ninguna actividad en el juego.

Consideraciones:

1. Cualquier jugador puede realizar la invitación para comenzar el juego.
2. Antes de iniciar el juego se deben poner de acuerdo en la cantidad de elementos que puede tener la grilla de juego.

Realizar todos los programas que considere necesario para resolver este problema. Explicar el modelo que realizó para poder implementarlo.

##### 1.2. Batalla Naval

Este proyecto consiste en diseñar e implementar el juego de la Batalla Naval para 2 jugadores ubicados en diferentes máquinas. Cuando un jugador está pensando qué elemento elegir el otro jugador no puede realizar ninguna actividad en el juego. Cada jugador debe poder visualizar las 2 grillas en la pantalla al mismo tiempo.

Consideraciones:

1. Cualquier jugador puede realizar la invitación para comenzar el juego.
2. Antes de iniciar el juego se deben poner de acuerdo los componentes de la flota naval.

#### Actividades

1. Elegir uno de los dos problemas presentados.
2. Capa de interfaz (presentación): sirve para facilitar la comunicación con el usuario, básicamente se considera el conjunto de pantalla para ingresar los datos y la selección de las funciones.

3. Capa de diseño e implementación del problema Especificar el modelo diseñado para resolver el problema. Dónde se ubican cada uno de los módulos, la forma de comunicación.
4. Realizar la implementación del mismo.

## 2. Proyecto Consorcios

### 2.1. Consorcio VersC

Sistema de Control de Versión para archivo fuentes de c VERSC. Cada servidor tiene registro de todas las versiones generadas sobre el conjunto de archivos fuentes realizadas por los usuarios conectados al servidor. Cada usuario cuando se loguea puede realizar las siguientes operaciones:

1. Modificar un archivo fuente. El servidor debe brindarle la última versión generada en todo el sistema, esto es, puede haber una versión más nueva en otro lugar.
2. Mostrar todas las versiones de un archivo fuente.
3. Crear un nuevo archivo fuente.

Se le pueden agregar otras funciones, como mostrar todos los archivos fuentes creados por un usuario, eliminar un archivo fuente con toda su historia, etc.

### Actividades

1. Capa de interfaz (presentación): sirve para facilitar la comunicación con el usuario, básicamente se considera el conjunto de pantalla para ingresar los datos y la selección de las funciones.
2. Capa de diseño e implementación del problema. Especificar el modelo diseñado para resolver el problema. Dónde se ubican cada uno de los módulos, la forma de comunicación.
3. Cada servidor se debe comunicar con el resto de los servidores que realizan las mismas funciones. Todas las comisiones deben preparar un documento detallando la especificación para invocar los servicios que brindan cada uno de los servidores, esto no significa que internamente deban estar diseñados e implementados de la misma forma. El documento debe estar firmado por todos los miembros del consorcio.
4. Realizar la implementación del mismo.

**Indicaciones**

- Los experimentos deben realizarse en lenguaje C.
- Las pruebas deben realizarse sobre PC, Sun y Alpha.
- Se debe entregar los fuentes realizados para cada una de las experiencias debidamente identificados (impresos y en disco) y un informe con los modelos realizados y los resultados obtenidos.
- El día de entrega del segundo proyecto, se mostrará el funcionamiento de los mismos a la cátedra, en forma individual por comisión y en forma global.