

ACTIVIDAD	Taller Individual – Procesamiento Múltiple				
DOCENTE	JAIRO ARMANDO RIAÑO HERRERA				
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN III (60)		Cod. Asignatura	8108257	Primer 50% <input type="checkbox"/> Segundo 50% <input checked="" type="checkbox"/>
TIPO ACTIVIDAD	Individual <input type="checkbox"/>	Grupos <input checked="" type="checkbox"/>	Número de Semanas		2.0
FECHAS	Fecha Inicio	19-Febrero-2024	Fecha Finalización		4-Marzo-2024

Competencia:

El estudiante hace uso de las características de procesamiento múltiple de Java para ejecutar código en paralelo.

Propósitos de Formación:

- Usar alguno de los métodos que implementa Java para implementar procesamiento en paralelo
- Aplicar el procesamiento múltiple de Java a situaciones de la vida real.

Descripción de la Actividad:

CONTEXTO:

Cinco amigos ubicados en diferentes partes geográficas del mundo, se reúnen a jugar en simultáneo “rápidos y furiosos”, con el objetivo de establecer las posiciones luego de un número determinado de partidas.

ACTIVIDADES:

- Diseñe e implemente una aplicación que permita simular las partidas del juego
- Indicar al final de la simulación del juego, las posiciones ocupadas

LÓGICA DEL JUEGO:

- El juego consiste en lanzamiento de dos dados para acumular los puntos obtenidos, con el objetivo de establecer el orden de llegada a la meta, que es cuando se completa un número (\geq) determinado de puntos
- La sesión de juego consiste en un número de partidas determinadas, a cada jugador, dependiendo de la posición ocupada se le asigna un puntaje, al final de las partidas se visualiza los puestos ocupados con base en los puntajes finales.

FUNCIONAMIENTO:

- Los parámetros de configuración se establecen a través de archivos en algún formato (plano, XML, JSON, properties, YAML, etc). Por ejemplo: datos de los jugadores (Nombre, ubicación,,), número de partidas, puntos a completar, etc..
- Definir algún elemento gráfico para dar inicio al juego.
- La Interfaz Gráfica de Usuario debe tener secciones para visualizar los datos de cada jugador, tales como:
 - Número de partida (n/m)
 - Hora según la ubicación del jugador, cambiando cada segundo
 - Nombre del jugador

ACTIVIDAD	Taller Individual – Procesamiento Múltiple				
DOCENTE	JAIRO ARMANDO RIAÑO HERRERA				
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN III (60)		Cod. Asignatura	8108257	Primer 50% <input type="checkbox"/> Segundo 50% <input checked="" type="checkbox"/>
TIPO ACTIVIDAD	Individual <input type="checkbox"/>	Grupos <input checked="" type="checkbox"/>	Número de Semanas		2.0
FECHAS	Fecha Inicio	19-Febrero-2024	Fecha Finalización		4-Marzo-2024

- Número de lanzamiento. Los lanzamientos no están sincronizados, es decir, los de un jugador pueden ir más rápido o despacio que otros (tiempo de espera aleatorio).
- Puntaje obtenido en el lanzamiento
- Suma de los puntajes
- Puntaje restante para llegar a meta
- Para cada jugador que completa la partida, se debe informar el puesto obtenido para esa partida.
- Antes de iniciar la siguiente partida, se debe esperar que todos los jugadores terminen
- Al final de todas las partidas visualizar la clasificación.

Entrega:

Formato:

- Empaquetar el programa como un .jar ejecutable. No se tendrán en cuenta envíos que no cumplan esta restricción
- Enviar el empaquetado en el espacio indicado.

Integrantes:

Los grupos de trabajo se deben conformar sin excepción, como máximo por dos estudiantes. La información pertinente debe aparecer en la interfaz gráfica de usuario a través de un *Acerca de...* que visualiza una ventana modal con los datos de los integrantes del equipo de trabajo

NOTA: Para la gestión de dependencias del proyecto se sugiere usar Maven

ACTIVIDAD	Taller Individual – Procesamiento Múltiple				
DOCENTE	JAIRO ARMANDO RIAÑO HERRERA				
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN III (60)		Cod. Asignatura	8108257	Primer 50% <input type="checkbox"/> Segundo 50% <input checked="" type="checkbox"/>
TIPO ACTIVIDAD	Individual <input type="checkbox"/>	Grupos <input checked="" type="checkbox"/>	Número de Semanas		2.0
FECHAS	Fecha Inicio	19-Febrero-2024	Fecha Finalización		4-Marzo-2024

RÚBRICA DE EVALUACIÓN				
ASPECTOS EVALUADOS	Niveles de Desempeño Individual de la Actividad			PUNTAJE
	VALORACIÓN			
	ALTA	MEDIA	BAJA	
Interfaz Gráfica de Usuario	El diseño de los elementos de la GUI, permiten cumplir con los requisitos dados	La disposición de los elementos no permite cumplir los requisitos dados o genera confusión y ambigüedad en la interpretación de los datos del juego	No es posible validar el ítem	20
	Hasta 40 Puntos	Hasta 20 Puntos	0 Puntos	
Parámetros de configuración del juego	El juego permite su parametrización de sus elementos a través de datos almacenados en archivos	Los parámetros de configuración del juego se encuentran quemados en el código del programa	No es posible validar el ítem	30
	Hasta 20 Puntos	Hasta 10 Puntos	0 Puntos	
Funcionalidad	La lógica del juego está conforme con la descripción dada	La lógica del juego no funciona con base en las instrucciones dadas	No hay funcionalidad	50
	Hasta 40 Puntos	Hasta 20 Puntos	0 Puntos	

JAIRO ARMANDO RIAÑO HERRERA
DOCENTE