

**Universidad Autónoma del Estado de México**

**Unidad Académica Profesional Tianguistenco**

**Ingeniería en software**

**Unidad de aprendizaje:**

Programación paralela

**Profesor:**

Gustavo Gómez Vergara

**Titulo:**

Ensayo de “Ready player one” de Ernest Cline

**Alumno:**

Daniela Garduño Fernández

**Fecha de entrega:** 11/septiembre/2020

**Introducción**

Hoy en día el tema de desarrollo de los videojuegos en nuestro mundo está tomando más fuerzas gracias a las oportunidades del mercado global y a la disponibilidad de herramientas profesionales para todos los que quieran hacer un videojuego.

Un videojuego es un juego electrónico en donde las personas interactúan a través de un controlador, con una consola dotada de imágenes de video y sonido.

Los videojuegos son hoy en día un arte del entretenimiento.

La programación de videojuegos es un tema del desarrollo del mismo, esta es el desarrollo de software.

La programación de juegos requiere una gran cantidad de conocimientos en la ingeniera de software y la especialización de simulación gráfica, graficas de computadora, programación de audio, programación física e incluso inteligencia artificial.

El juego dentro de la vida de un programador siempre va a tener una valiosa importancia, porque de ahí partirán grandes sobre lo que queremos hacer y definirá los rasgos de los jugadores.

Tal fue el caso de Jim Halley del creador de oasis.

**Desarrollo**

La historia comienza en el año 2044, el mundo al parecer ya no es el mismo ha tenido muchos cambios, una crisis energética y la falta de recursos naturales que han sido sobre extraídos como el petróleo, ha sido una época demasiado inestable, los gobiernos no pueden evitar que las personas mueran de hambre, el mundo ya no se mantiene estable.

Solo existe una forma en la que la gente puede escapar de la realidad y es a través de un videojuego.

Oasis: es un universo de realidad virtual, este videojuego funciona mediante lentes inteligentes y un traje háptico que hacen sentir todos los elementos del videojuego y provoca una sensación de realidad.

El creador de oasis llamado James Halliday junto a su socio Og Marrow, siempre había soñado con crear un sistema perfecto, este videojuego era gratuito, y ha hecho que la sociedad se integre al sistema instalándose en oficinas, escuelas, etc. Oasis tiene un “in-limite” de servicio.

En Estados unidos existe un adolescente llamado Wade, vive en una torre armada de cabinas, armadas de remolques y autos, sus padres murieron, el entrar a oasis le ha permito tener conocimiento, ahí aprendió a leer, escribir, multiplicar, pues dice que mientras su madre trabajaba, oasis era un tipo de niñera.

El gobierno tiene una consideración, sabiendo que el mundo exterior es inestable otorga a los alumnos una consola y guantes muy básicos para que puedan conectarse a Oasis.

Wade crea un avatar donde dice que le pone Parzival.

La parte más emocionante de la lectura es cuando el principal creado de Oasis muere, envía a todos los usuarios un e-mail, para indicar que ha dejado una fortuna, el primero en encontrar “el huevo de pascua”, será el heredero, donde se encuentran tres llaves y tres puertas cada una de ellas tendrá que sr descubierta.

El videojuego provoca una locura porque todos los usuarios desean encontrar el huevo, pero es tan difícil, solo se ha dejado una pista, y todos tienen que hacer muy atentos, en este procesos se encuentran dos grupos muy importantes, los sixer que pertenecen a una compañía importante llamada IOI donde dice que una vez que la compañía tome Oasis ganando el juego, nunca más podrá ser publica, y por otro lado existe los Gunters, nombrados así haciendo referencia a cazadores de huevos, donde actúan sin fines de lucro, el sueño de casi todos los usuarios de oasis es encontrar el huevo.

Han pasado cinco años, nadie ha tenido suerte de encontrar el “huevo”, ni siquiera una pista de cuál es la siguiente llave.

Parzival también es un Gunter y le importa mucho la cacería, un día se encontraba en la escuela, explica como son las clases dentro de ahí, y que tiene que permanecer estudiando o la consola y guantes podrán ser extraídos por el gobierno en caso de no cumplir.

Un día estando en clase, sobre la vida de Halleday el creador del video juego llega una pista sobre donde puede estar la primera llave, para este punto debemos saber que Parzival es el actor principal, y que no tenía beneficios, solo se podía mover en el mundo donde estudiaba, tomando en cuenta todas esas características y uniendo las pistas se da cuenta que es posible llegar a la llave de cobre pues todo indica que se encuentra en su mundo.

Una vez encontrado el sitio donde se encuentra la llave y ser el primero en obtenerla sin recursos, sin nada, solo con el conocimiento que tenía sobre la vida de Halley siente una emoción al saber que su nombre está colocado en la primera posición de la tabla de los cazadores huevo, para su sorpresa él creía que era el único que había descubierto el lugar, sin embargo un avatar llamado Artemis que parece ser una mujer, lleva intentando 5 semanas vencer el reto, el reto era un videojuego, donde tenían que jugar y ganar a la máquina que estaba programada con inteligencia artificial, Artemis se da cuenta de que Parzival obtiene la llave y eso le ayuda a tener que ganar el juego y obtener una copia.

Todo se desata ahí, los avatares comienzan en la búsqueda, se suman tres personajes más importantes, Hache amigo de Parzival, Shioto, Dioro, son los siguientes en colocarse en los primeros cinco puestos de la tabla.

La compañía IOI no se quedaría atrás y el jefe Llamado Sorrento tiene que encontrar la llave, después del primero cinco lugares los sixer comiezan a llenar los siguientes puestos de la tabla.

Parzival a continuación se dirige a encontrar la primera puerta y abrirla con la llave de cobre.

Desde ahí Wade o Parzival comienza a ganar mucho dinero porque ahora es una súper estrella en oasis por ser la primera persona en encontrar la primera pista, la primera llave, la primera puerta.

Gracias a que comienza a ganar dinero, compra un equipo mejor para poder seguir jugando y ganar en la cacería, Sorrento intenta siempre convencer a Parzival de unirse a la compañía y ganar para ellos el huevo, pero siempre fracasa, Wade se niega y lo único que dice es que la única manera de que trabaje ahí es que lo despidan a él, lo que lo hace enojar e iniciar una investigación.

Así como a Wade comienzan a investigar, comienzan una gran investigación con los avatares que ocupan las 4 posiciones siguientes de la tabla.

Han pasado algunos meses desde que se descubrió la primera llave y Artemis es la primera en encontrar la llave, le sigue Hache y después de eso el equipo de los sixer, Wade sin tener idea de cuál es la pista para descubrir la llave de jade, queda en un shock al saber que se encuentra en las 4 posición y que ahora los sixer saben cómo obtener la llave su posición en la tabla seguirá bajando, con ayuda de hache logra encontrar la llave de jade, se trataba de jugar otro juego de árcade y descifrar cierta parte de una canción.

Un día el piensa que perdió su tiempo jugando en una máquina de pacman, era otro “huevo de pascua” que nadie más sabía, el ganar a la puntación máxima le otorgaba una moneda de 25 centavos, al creer que no hacía nada la termina ignorando, pero esta moneda es muy importante para la historia.

Artemis, hache, Sorrento jefe de los sixer, sixers, Parzival y shioto, tienen la llave de plata. Lo que paso con Dioro es que sido asesinado tratando de conseguir también la llave, y asesinado en la vida real por el grupo IOI.

Los sixer saben dónde se encuentra la última entrada para obtener el huevo, ya está por terminar la cacería, tiene bloqueado el castillo de Anorak.

Wade se infiltra en las oficinas de IOI mediante una identidad secreta y asi describe los planes de apoderarse de Oasis, encuentra los archivos de sus compañeros de tabla, y descifra como lograra atravesar el campo que rodea el castillo, logra salir de la compañía y vuelve a conectarse a oasis, donde advierte a los jugadores de los planes de IOI y a sus compañeros que saben toda la información.

Finalmente, cuando esta por ganar la partida junto con dos de sus amigos, hache y Artemis, una clase bomba nuclear los matan, la parte más interesante es que gracias a la moneda de 25 centavos que obtuvo en pacman, él logra obtener una vida extra.

Es ahí como se adentra al castillo y finalmente gana el huevo.

Halledey explica porque creo oasis, el crear oasis es porque creía que un mundo así sería mejor, él no era tan sociable y le permitía crear propio mundo, pero al final dice que la realidad siempre la realidad.

**Conclusiones**

El ser humano siempre tiene diferentes maneras de ver el mundo, es verdad que no todos somos iguales, aunque tengamos las mismas ideas, nunca seremos iguales.

Tenemos que ser cuidadoso con el ambiente, con la vida, con el uso e la tecnología, y entender que, aunque no es fácil, si todos aportamos algo el mundo será mejor y así no querremos vivir en un mundo donde todo puede ser basado en ciencia ficción.

Es verdad que en la actualidad la ciencia ficción está a punto de ser alcanzada por la tecnología, todos los días crece, todos los días se desarrolla, y no dudemos que algún día exista un Halliday lleno de ideas que puedan transformar el mundo, la idea no está mal, la tecnología nos a triado grandes beneficios, pero debemos ser cuidadosos en su uso.

Considero que es nun buen libro para amantes del pop, de los videojuegos clásicos, hace muchas buenas referencias, sobre cosas que llegamos a conocer y también nos gustaron alguna vez.

Es una lectura muy liviana, se puede leer con facilidad, el leer este tipo de lectura hace que mis limites sobre el desarrollo de software sobre salgan porque me ha permitido imaginar que pasaría si logro desarrollar un sistema como el de oasis.

Para todas aquellas personas que les interesa el mundo virtual, los videojuegos, la informática o la ciencia ficción, como tal es mi caso, es un libro que se va querer disfrutar sobre todo por las descripciones de oasis, realmente es un mundo mágico, donde probablemente existe un millón de planetas enfocados a una sola cosa, si es que de verdad te gusta todo ese tipo de cosas el libro es bueno para ti.

El contexto del libro es muy bueno, pero en mi opinión en l final del libro no fue tanto de mi agrado, sabía que el escritor, dejaría estar a Artemis o Samantha como se llama con Wade, y aunque eso no me pareció del todo, la trama es muy buena, hay sucesos que no esperaba y eso ocasiona que no pares de leer, una vez que te introduces a una escena inesperada quieres continuar leyendo para saber qué es lo próximo que pasara.

Quiero decir antes de tener una reflexión que leer crea mundos nuevos, hace que imagines muchas cosas que algún día probablemente sean posibles.

El mundo está en constante cambios, la verdad es que esperaría que fueran buenos, pero en la mayor parte de este no lo es, hay muchas situaciones con las que se deben lidiar, es verdad que existen guerras, hambre, destrucción, pero solo nosotros somos los que debemos cuidar este planeta si queremos dejarla a futuras generaciones y que vean lo que somos capaces de cosntruir, no estamos tan lejos de llegar a la situación del año 2044 descrita en el libro si seguimos maltratando el mundo en el que vivimos, y si tal vez es un libro de fantasía, de ciencias ficción pero estamos arriesgándonos mucho y podemos llegar a un colapso, debemos tener tecnologías, claro que si para ser mejores, pero debemos usarlas con cuidado.

Ready pleyer one procura entrar una mirada positiva a la realidad virtual, pero también demuestra que aun estando en otra “realidad” puede tener consecuencias, la realidad es la realidad.