

Prueba 2, Sistemas Distribuidos - Práctica 2024-01

Esta prueba consta de dos secciones, una teórica y una práctica. Para la parte teórica tienen 70min. La parte práctica se entrega el lunes 17-06-2024 y tiene hasta el domingo 23-06-2024, la entrega es vía email (luis.veasc@inf.uach.cl), a lo más dos personas por grupo (se descontará 1 punto por cada día de atraso). La calificación está determinada por la siguiente fórmula:

Calificación = Teoría (78%) + problema 1 Práctica(12%) + problema 2 Práctica(10%)

El asunto del email debe decir: "Prueba2, Sistemas Distribuidos, Práctica"

El cuerpo del email debe decir: los nombres de los integrantes

Adjuntar el código en un archivo zip llamado:

Si realiza el trabajo de forma individual \Rightarrow nombre_apellido(1).zip

Si realiza el trabajo \Rightarrow nombre_apellido(1)_nombre_apellido(2).zip

Problema 1

Crear log centralizado mediante RMI basada en el juego de tablero creado en la Prueba 1

Debe crear una estructura de log que permita identificar tiempo de inicio y fin de cada operación realizada sobre el juego

Ejemplo

timestamp(0), ini, juego1, inicio-juego

timestamp(i), ini, juego1, crea-jugador, equipo1, pepito

timestamp(i+1), fin, juego1, crea-jugador, equipo1, pepito

timestamp(i+2), ini, juego1, lanza-dado, equipo1, pepito, 5

timestamp(i+3), fin, juego1, lanza-dado, equipo1, pepito, 5

cada log debe ser leído desde un cliente RMI y debe ser enviado a un Servidor RMI, el cual se encarga de crear un gran log centralizado donde se detalle la información de todas las partidas realizadas en el juego

Problema 2

Crear gráficos estadísticos basados en el log centralizado del Problema 1, utilizando Python

1. Jugadores creados por equipo en un juego.
2. Jugadas realizadas por jugador en un juego.
3. Curvas de puntuación por equipo a través del tiempo. El tamaño de la ventana debe ser una variable de entorno.

4. Equipos creados por ventanas de tiempo. El tamaño de la ventana debe ser una variable de entorno.
5. Jugadores creados por ventanas de tiempo. El tamaño de la ventana debe ser una variable de entorno.

Diagrama de contexto

