



DEPARTAMENTO
DE COMPUTACION

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales - UBA

Trabajo Práctico II

“SOScrabel”

Sistemas Operativos
Primer Cuatrimestre 2015

Integrante	LU	Correo electrónico
Aldasoro Agustina	86/13	agusaldasoro@gmail.com
More Ángel	931/12	angel_21_fer@hotmail.com
Zimenspitz Ezequiel	155/13	ezeqzim@gmail.com



Facultad de Ciencias Exactas y Naturales
Universidad de Buenos Aires

Ciudad Universitaria - (Pabellón I/Planta Baja)

Intendente Güiraldes 2160 - C1428EGA

Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Rep. Argentina

Tel/Fax: (54 11) 4576-3359

<http://www.fcen.uba.ar>

1. Read-Write Lock

En primer lugar, deberán implementar un Read-Write Lock libre de inanición utilizando únicamente Variables de Condición POSIX y respetando la interfaz provista en los archivos backend-multi/RWLock.h y backend-multi/RWLock.cpp.

2. Servidor Backend

El informe debera ser de caracter breve e incluir el pseudocodigo de los algoritmos que se ejecutan en el servidor de backend frente a cada peticion de un cliente, poniendo énfasis en las primitivas de sincronizacion al estilo del primer parcial de la materia. Si fuera necesario, puede ser buena idea incluir una explicacion del funcionamiento del servidor en lenguaje natural. Cualquier decision de diseño que hayan tomado debera ser incluida aqui. La implementacion que realicen del servidor de backend debe estar libre de condiciones de carrera y presentar la funcionalidad descripta arriba a cada uno de los clientes. A su vez, debe:

- Permitir que multiples clientes se conecten al backend de forma simultanea.
- Permitir que todos los jugadores coloquen letras en casilleros distintos de forma simultanea.
- Permitir que varios clientes consulten el estado del tablero de forma simultanea.