

Ampliación de Sistemas Operativos

Práctica 3. Paso de mensajes.

Funcionamiento general

En esta práctica crearéis un servicio de *tiempo* idéntico al de la práctica 2, pero sustituyendo las tuberías por un mecanismo de paso de mensajes.

Demonio de notificación de tiempo

Esta parte será idéntica a la práctica anterior.

Creación servidor (hasta 6 puntos)

El comportamiento del servidor (demonio) deberá ser similar al de la práctica anterior, pero usando *paso de mensajes*, en lugar de tuberías y `select()`. Se usarán dos colas de mensajes: una para recibir solicitudes de los clientes y otra para enviar las respuestas (incluyendo los mensajes destinados a todos los clientes, que se enviarán cuando venza la alarma del servidor).

Creación clientes (hasta 2 puntos).

Se creará una aplicación que se comporte como un cliente del servidor del apartado anterior. Al arrancar, entrará en un bucle de n iteraciones (siendo n un número aleatorio entre 1 y 10). En las iteraciones pares solicitará la hora al servidor y luego se quedará leyendo de la cola de mensajes; en las impares, sólo leerá de la cola de mensajes.