****

**U.B.A. FACULTAD DE INGENIERÍA**

**Departamento de Informática**

**75.59 – Técnicas de Programación Concurrentes I**

**Primer Proyecto: ConcuPig**

**Curso: 2013 – 1er Cuatrimestre**

|  |  |
| --- | --- |
| **APELLIDO, Nombres** | **N° PADRÓN** |
| Rodriguez, Sebastian | 90202 |
| Schenkelman, Damián | 90728 |
| Servetto, Matías | 91363 |
| **Fecha de Aprobación :** |  |
| **Calificación :** |  |
| **Firma de Aprobación :** |  |

**Observaciones:**

Índice

[Análisis del problema 2](#_Toc355179415)

[Hipótesis 2](#_Toc355179416)

[Casos de uso 2](#_Toc355179417)

[Diagrama de casos de uso 2](#_Toc355179418)

[Descripción de casos de uso 2](#_Toc355179419)

[Resolución del problema 2](#_Toc355179420)

# Análisis del problema

Nos encontramos ante el problema de implementar la simulación del juego” Chancho va”.

Este juego posee la dinámica de varios jugadores interactuando entre ellos al mismo tiempo, donde la interacción se da ente jugadores vecinos. En esta interacción, un jugador envía una carta a un vecino y recibe la carta del otro.

El juego impone la regla de que esta acción la deben realizar al mismo tiempo todos los jugadores e inmediatamente levantadas las cartas los jugadores deben comprobar si su mano es ganadora.

En el caso que un jugador gana, debe poner su mano (no las cartas) en el centro de la mesa y, ante este evento, el resto de los jugadores debe colocar la mano sobre la del ganador sin importar lo que estaban realizando en ese momento, ni el juego de cartas que tenga en la mano.

Para entrar en este estado de juego, existe un memento previo donde se deben repartir cartas a todos los jugadores. La baraja del juego varía según la cantidad de jugadores y debe ser elegido al comienzo. No hay una regla que indique si las cartas las reparte un “Dealer” ajeno al juego o los jugadores deben tomar el rol.

Este proceso de acciones “Repartir” luego “Jugar” se debe repetir tantas veces como sea necesario para llegar al estado en que un jugador pierda 7 veces (por cada ver que pierda se le asigna de puntaje una letra de la palabra “CHANCHO” hasta que completa la palabra).

Dado el análisis del problema y las técnicas con las que se requiere que se resuelvan nos encontramos con los siguientes problemas del punto de vista de la concurrencia:

* Debemos implementar la simulación de manera que todos los jugadores realicen las interacciones jugador-jugador “al mismo tiempo”.
* Realizar la acción del propio jugador sin un orden especifico, o sea, que el enviar y recibir no tenga un orden especifico.
* Debemos buscar un mecanismo para sincronizar el reparto de cartas y tanto el comienzo como el fin de cada ronda.

# Hipótesis

Acá ponemos las hipótesis

# Casos de uso

## Diagrama de casos de uso

Acá mostramos un diagrama de casos de uso

## Descripción de casos de uso

Acá mostramos la descripción de los mismos

# Resolución del problema

Acá describimos y justificamos como resolvimos el problema

# Diagrama de clases

Acá va el diagrama

# Diagrama de estados del jugador

Acá va el diagrama de estados