

UNIDAD ACADÉMICA PROFESIONAL TIANGUISTENCO

INGENIERÍA EN SOFTWARE

PROGRAMACIÓN PARALELA

ENSAYO: READY PLAYER ONE

AUTOR: **ERNEST CLINE**

NOMBRE DEL DOCENTE:

GUSTAVO GOMEZ VERGARA

ALUMNO:

DANIELA YAMILE VEGA GONZÁLEZ

5TO SEMESTRE GRUPO S5

06/SEPTIEMBRE/2020

INTRODUCCIÓN

Ready player one es una novela de ciencia-ficción cuyo autor es El estadounidense **Ernest Cline , la novela nos introduce en el año 2044, un año en el que lamentablemente tiene crisis energética, falta de recursos, la única manera en la que puede la gente puede huir de esa cruda realidad es OASIS: un universo de realidad virtual empleando avatares y recursos digitales, dicho videojuego funciona mediante gafas y un traje haptico que hacen que puedas sentirte como si fuera realidad.**

**DESARROLLO**

**Oasis es un universo de inmersión virtual al que cualquier ciudadano puede tener acceso de manera gratuita y en el que puede encontrar todo lo que desee. La gran mayoría de la población lo usa como método de escape de la realidad. Pasan gran cantidad de horas conectados a él. Muchos trabajan y estudian a través de Oasis, convirtiéndose de esta manera en el gran pilar de la sociedad. Oasis es tan importante que los créditos dentro del juego son tan valiosos como el dinero real.**

**Entre tantos personajes destaca Wade,** también conocido como Parzival en el mundo virtual.  
Wade vive con su tía y demás familias en una caravana. Su papá fue asesinado robando y su mamá murió por drogas, sin embargo, su vida cambia cuando James Halliday, el famoso creador de Oasis, anuncia con un video grabado tras su muerte, que ha escondido un "Huevo de Pascua" o secreto en alguna parte de Oasis. Y que aquel que consiga encontrarlo, se convertirá en el dueño de toda su fortuna.  
Al final muestra un acertijo, que es la pista para poder encontrar la primara llave.

En el video anuncia que son tres llaves, una de cobre, de jade y de cristal, además de tres puertas. Rápidamente cambian las reglas del universo, empresas multimillonarias crean departamentos centrados únicamente en resolver la adivinanza de Halliday y hacerse propietarios de la mayor compañía existente. También, nacen los clanes y los foros de gunters: cazadores de huevos. Y Wade, por fin, encuentra algo en lo que especializarse. A partir de entonces, el gran Parzival, dedicará todos los minutos de su vida en reconstruir las pasiones y los gustos del gran Halliday y conseguir encontrar el huevo. Verá todas las series que Halliday vio, analizará cada obra y libro y, sobretodo, jugará a todos los videojuegos a los que el genio de los 80 estaba enganchado, escucho todas las canciones favoritas.

Pero los años pasan, y conforme la competencia se hace cada vez más amplia, la adivinanza se queda clavada en foros y espacios de Oasis. Pero nadie parece poder resolverla. Y Parzival, sin dinero ni recursos, se queda muy atrás respecto a los otros gunters, ya que su avatar era nivel 3 apenas, no tenía tantos créditos ni artefactos mágicos.

Una noche leyendo el acertijo, logro descifrarlo y encontrar a “Tumba de los horrores” en la cual se encontraba la primera llave, la obtuvo, se hizo famoso y le comenzaron a llegar miles de emails, unos para comprar su marca, ofrecerle dinero a cambio de cosas, otras eran amenazas de muerte, etc.

Art3miz también es muy importante en esta novela, es una gunter muy famosa, de nivel muy alto.  
En un momento de búsqueda, cuando Parzival logro descifrar el primer acertijo se encontró con ella, tuvieron sus problemas porque él ya había obtenido la primer llave en su primer intento y Art3miz llevaba 5 semanas intentándolo, fue la segunda en obtener la llave.  
Hache el mejor amigo de Parzival, dentro de Oasis pasaban mucho tiempo juntos, fue el tercero en encontrar la llave gracias a un poco de ayuda de parte de Parzival.

Después de que ellos tres estuvieran en la Tabla de posiciones, dos avatares Shoto y Daito, hermanos, no de sangre, se posicionaron en los lugares 4 y 5 de la tabla.

Conforme va pasando la historia se van presentando más y más acertijos para las demás llaves y puertas.  
Sorrento, un director de la empresa IOI hizo todo lo posible por investigar a los 5 primeros de la tabla, lanzo una bomba hacia la caravana de Wade, mato a su tía y a todos lo que vivían ahí, vigilaba a Art3miz y a Shoto, mando a matar a Daito, no pudo con Hache porque siempre estaba en movimiento y al darse de alta en la escuela uso datos falsos.  
En realidad toda la trama es muy interesante y te clavas en la historia, claramente los 5 desean en encontrar el huevo de Halliday, encontrar las llaves y puertas se vuelve una travesía. Miles de horas conectados para poder resolver los acertijos, pasar las pruebas, obstáculos como la empresa IOI. Finalmente Parzival lo consigue, con su vida extra.  
La novela nos muestra diversas cosas, como la paciencia, el deseo, poder, amistades sin poder conocerse en persona, enamorarse a ciegas, perseverancia para obtener lo que deseas, el futuro que podríamos tener, conectados a una consola lejos de la realidad.

CONCLUSION

Nos encontramos con un libro lleno de emoción, acción, aventuras e incluso romance, que logra enganchar al lector. Recomiendo su lectura a todo aquel a quien la trama le llame la atención. Pero sobre todo a aquellos amantes de los videojuegos, de internet o de la ciencia ficción. Además, aquellos que hayan crecido con las series, películas y videojuegos que se mencionan lo disfrutarán aún más por la nostalgia que les transmitirá.  
A decir verdad es una novela muy interesante, realmente es muy fácil de leer, si el lector es de los años 80’s la disfrutara muchísimo por todas las referencias que nos menciona.