

Aclaraciones Red de Petri

La red de petri presentada modela una parte del sistema que es, la opción de multijugador.

En esta red se modela que, para poder comenzar a jugar se necesita que haya rondas disponibles y que el servidor también lo este, además de esto, la red modela las situaciones de juego, es decir, un jugador puede responder bien o mal, si este responde mal, lo único que se hace es otorgar el turno al otro jugador e incrementar la ronda, pero si este responde bien, puede tener la posibilidad de ganar una categoría o solo responder bien. En el caso de que este gane una categoría, acumulara una de ellas (Se necesitan 6 para poder ganar el juego), y continuara respondiendo, en el caso de que solo haya respondido bien, continuara jugando.

Si un determinado jugador alcanza el máximo de categorías ganadas, independientemente de que, si se ha llegado al máximo de rondas o no, se le otorga la victoria a dicho usuario, no permitiendo que el otro pueda seguir jugando. En el caso de que se haya alcanzado el máximo de rondas permitidas y ninguno de los jugadores haya alcanzado el máximo de categorías ganadas, se le otorgara la victoria a aquel jugador que posea más categorías que su rival, caso contrario se otorgara un empate.

(*) El marking inicial de los places CatGan1 y CatGan2, es de 1, ya que el peso de un arco no puede ser igual a cero y en el caso de que ninguno de los jugadores logre ganar una categoría, se debe conceder el empate.

(**) En la red de Petri Extendida, utilizamos como peso de un arco el máximo entre los places (CatGan1 y CatGan2), esto simplifica mucho el diseño, permitiendo tener en un place un token o no dependiendo si posee más categorías ganadas que su rival o no.

(***) También en la red de Petri Extendida se colocaron ciertas prioridades a las transiciones para poder modelar más fielmente la situación del juego real, cuando se ejecuta la red.

(****) Las transiciones CorreccionGanador1 y 2 en la red de petri sin prioridades, son necesarias debido a que se puede ejecutar la transición Gano1 o 2 de manera indeseada dando la victoria a un usuario cuando no le corresponde (Al menos en ese momento), y con las transiciones CorreccionGanador, se corrige esto, volviendo a colocar un empate.