

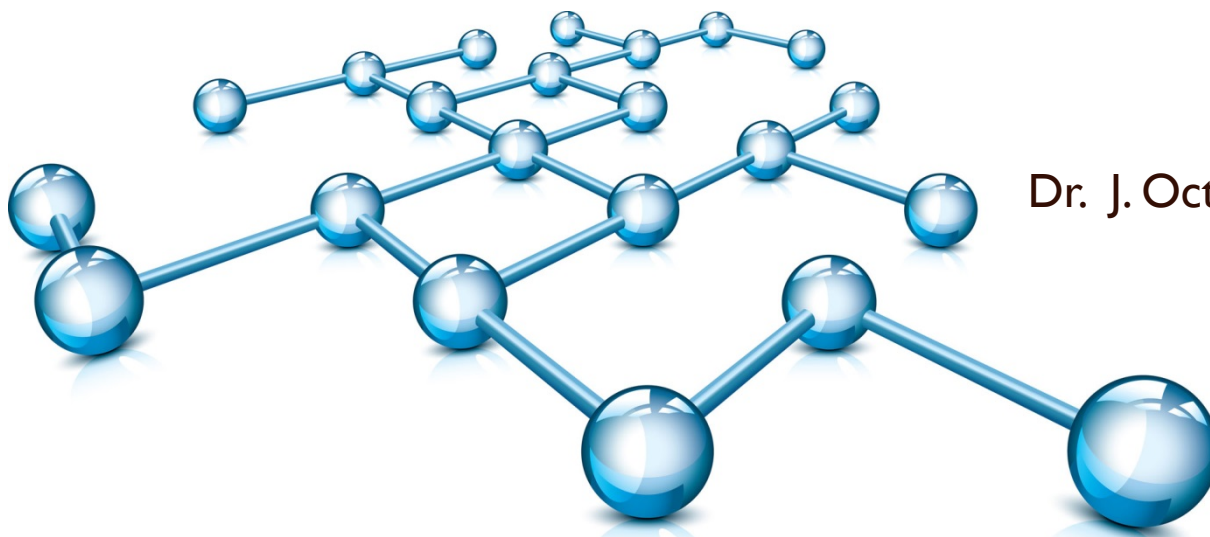


ITAM

Proyecto

ALP̄HA

$\alpha$

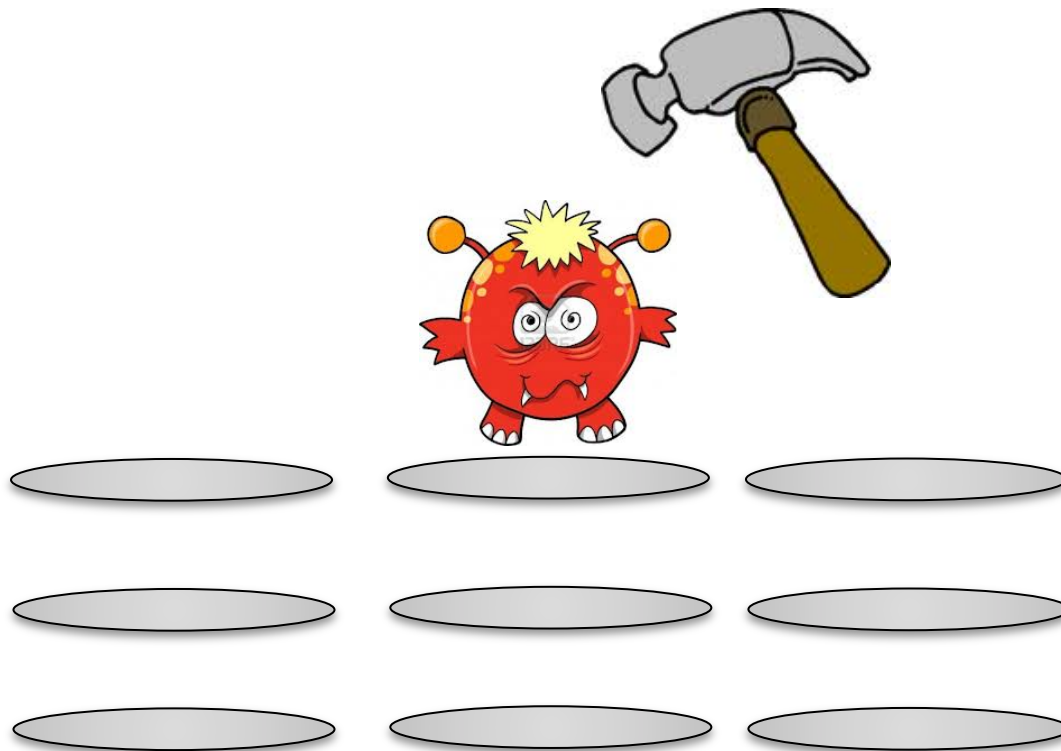


Profesor:

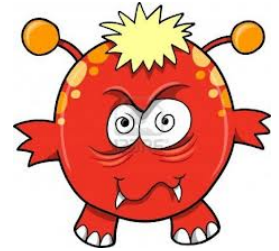
Dr. J. Octavio Gutiérrez García

# Proyecto Alpha

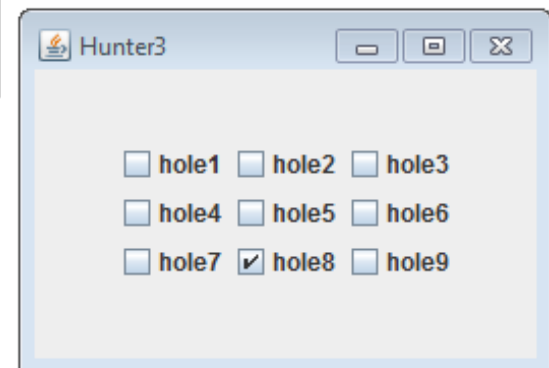
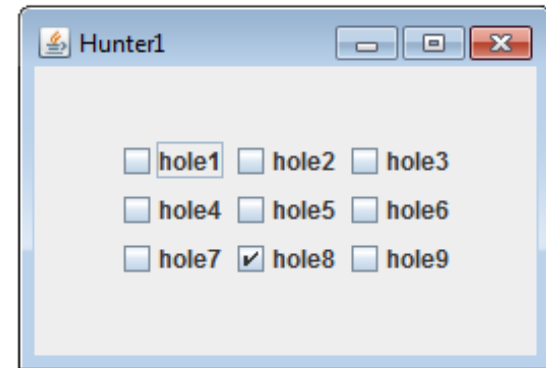
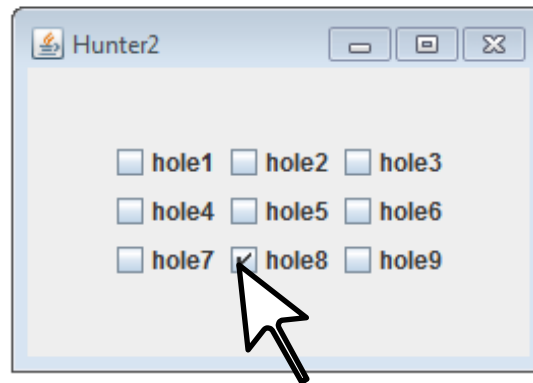
- Juego: ¡Pégale al monstruo!



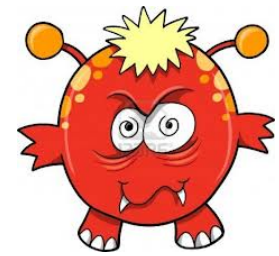
# Proyecto Alpha



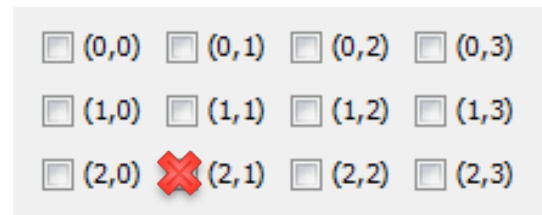
- Juego: ¡Pégale al monstruo!
  - Multicast (UDP), Sockets TCP y Java RMI



# ¡Pégale al monstruo!

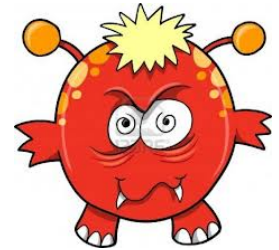


- El cliente tiene una interfaz con una rejilla de objetos (pueden ser checkboxes)

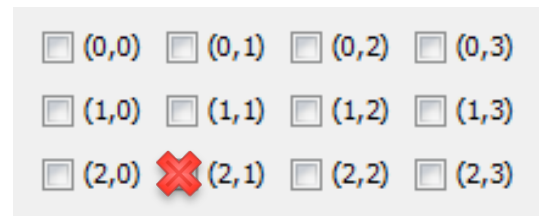


- Cada jugador tiene la misma interfaz con una rejilla de objetos
- El servidor puede enviar a los clientes (vía mensaje multicast) un “monstruo” y la posición en la cual aparecerá. El servidor abre una ventana de tiempo para recibir respuestas. Las respuestas provienen de los clientes indicando que han golpeado al “monstruo”.

# ¡Pégale al monstruo!

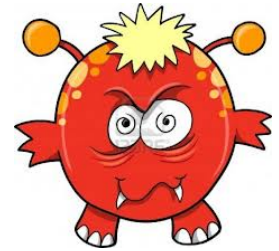


- Los clientes reciben mensajes multicast (conteniendo monstruos) y lo despliegan en pantalla en la posición indicada.



- El usuario golpea al monstruo (hace clic sobre el checkbox) y envía un mensaje vía Sockets al servidor.

# ¡Pégale al monstruo!



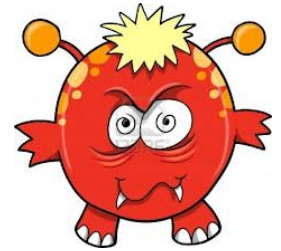
- El cliente que golpee **N** monstruos primero es el ganador. Esto es determinado por el Servidor.
- El servidor le avisa a los jugadores (vía un mensaje multicast) quien ganó el juego y se inicializa para empezar otro juego.
- Los jugadores deben de poder entrar y salir del juego dinámicamente, sin que se afecte la partida actual.

# ¡Pégale al monstruo!



- El servidor debe ofrecer un servicio de registro desplegado en **Java RMI**. Como respuesta al registro, el servidor le pasará al cliente la dirección IP y los puertos con los que se realiza el juego. Esta comunicación será obligatoriamente usando Java RMI.
- Sólo jugadores registrados podrán jugar.

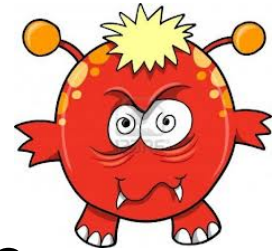
# ¡Pégale al monstruo!



- ¿Qué debo entregar?
  - Todo el código fuente.
  - Evaluación experimental de desempeño

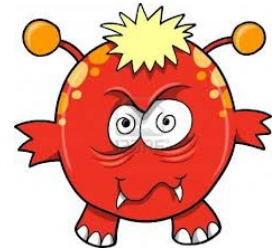


# ¡Pégale al monstruo!



- Evaluación experimental de desempeño
  - Explicación detallada de la definición del experimento
  - Interpretación y análisis de resultados.
  - Ejemplo: tiempo de respuesta promedio y desviación estándar para 50, 100, 150, ..., 500 clientes.
  - Realice al menos 10 repeticiones por configuración
  - Incluir gráficas
- Hoja de cálculo con los datos de los experimentos.

# ¡Pégale al monstruo!



- Criterios evaluación:
  - Equipo de 2 personas.
  - Ejecución del proyecto con todos los requerimientos indicados en su descripción (60%)
  - Calidad y presentación de la evaluación experimental de desempeño (40%)
  - Peso total del proyecto: 15% de su calificación final
  - Fecha de entrega: Viernes 16 de Marzo de 2018 a las 4 pm \*
- NOTA 1: 25% menos por cada día natural de retraso.
- NOTA 2: Si se entrega después de la hora de entrega, en automático aplica un día menos.