

CASO I.
Manejo de la concurrencia

Como se mencionó en el enunciado, la aplicación de Historia Laboral recibe múltiples consultas y debe tener un buen tiempo de respuesta puesto que estos se refleja en una eficiente atención al público.

Las consultas consisten en un número de cédula, y la aplicación debe retornar la historia laboral (secuencia de los empleos que ha tenido la persona, y cada empleo se describe con un rangos de años, NIT del empleador y monto pagado). Sin embargo, en este caso, no tendremos en cuenta el contenido de esos mensajes, puesto que deseamos concentrarnos en el esquema de concurrencia. Para probar el programa, las consultas pueden consistir en números generados en secuencia, o al azar, y la respuesta en este número incrementado en uno.

Objetivo

Diseñar un mecanismo de comunicación para manejar las consultas de múltiples clientes sobre la aplicación de historia laboral. Para este caso, los clientes y el servidor serán *threads* en la misma máquina (en realidad debería ser un sistema distribuido; este es solo un prototipo).

El proyecto debe ser realizado en java, usando *threads*. Para la sincronización solo pueden usar directamente las funcionalidades básicas de Java: *synchronized*, *wait*, *notify*, *notifyAll*, *join*, *yield*.

Funcionamiento

Cada *thread* cliente hace un cierto número de consultas y termina. El número de clientes y el número de mensajes que envía cada uno deben ser configurables (a cada cliente se le podrá asignar un número particular de mensajes para enviar). Para cada mensaje, el *thread* cliente debe generar un objeto de tipo Mensaje e inicializarlo, después lo envía. Cuando termine, el cliente le debe avisar al buffer que se retira.

El servidor, por su lado, estará compuesto por varios *threads* para poder atender múltiples consultas simultáneamente. Estos *threads* deben terminar cuando no haya más clientes. Los *threads* servidores estarán continuamente solicitando mensajes al buffer y respondiendo las respectivas consultas (responder consiste en incrementar el valor del mensaje y avisarle al cliente que puede continuar). El número de servidores también debe ser configurable.

El número de clientes, el número de servidores, el número de consultas de cada uno de los clientes y el tamaño del buffer deben estar en un archivo, el cual será procesado por el *main* del programa.

Diseño:

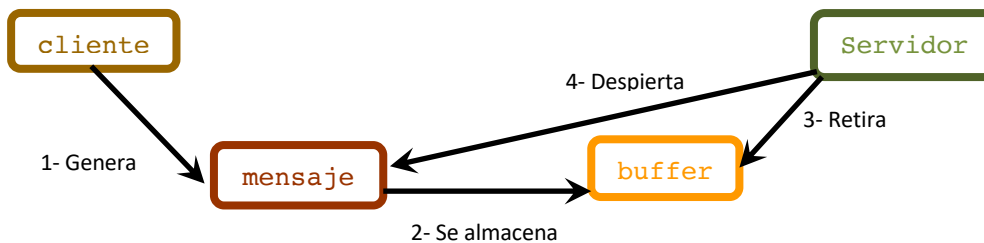
En el sistema tendremos: clientes, servidores, buffer y mensajes. Los clientes y servidores son los antes descritos.

En cuanto al buffer, es un sitio donde los clientes almacenan los mensajes para que sean recogidos por los servidores; este buffer debe tener una cierta capacidad limitada, y funcionar en esquema productor-consumidor. Por su parte, los mensajes son objetos con la consulta que hace el cliente, y donde el servidor deja la respuesta.

El funcionamiento es el siguiente: un cliente genera un mensaje, e intenta depositarlo en el buffer; si no es posible queda a la espera dormido en el buffer (espera pasiva). Una vez depositado el mensaje, el cliente debe

quedar a la espera de la respuesta del servidor; pero esta vez la espera se realiza dormido sobre el mismo objeto mensaje (espera pasiva).

Cada servidor, por su parte, está continuamente intentando retirar mensajes del buffer; si está vacío, se queda en espera activa. Sin embargo, el servidor debe ceder el procesador después de cada intento (método `yield`). Una vez retirado el mensaje, genera una respuesta, y procede a despertar al cliente que se encuentra a la espera dormido en el mensaje.



Note que el cliente no se comunica directamente con el buffer, sino con el mensaje, y es este último quien se comunica con el buffer. El servidor se comunica con el buffer; no se comunica directamente con el cliente. El buffer debe recibir la información de cuántos clientes hay, pero no de cuántos mensajes van a circular. El tamaño del buffer debe ser configurable; puede ser mayor, menor o igual al número de clientes

Condiciones de entrega

- En un archivo .zip entregar los fuentes del programa, y un documento word explicando el diseño y funcionamiento del programa. En particular, para cada pareja de objetos que interactúan, explique cómo se realiza la sincronización, así como el funcionamiento global del sistema. El nombre del archivo debe ser: caso1_login1_login2.zip
- El trabajo se realiza en grupos de 2 personas. No debe haber consultas entre grupos.
- El grupo responde solidariamente por el contenido de todo el trabajo, y lo elabora conjuntamente (no es trabajo en grupo repartirse puntos o trabajos diferentes).
- Se puede solicitar una sustentación a cualquier miembro del grupo sobre cualquier parte del trabajo. Dicha sustentación puede afectar la nota de todos los miembros.
- El proyecto debe ser entregado por Sicua+ por uno solo de los integrantes del grupo. **Al comienzo del documento word, deben estar los nombres y carnés de los integrantes del grupo.** Si un integrante no aparece en el documento entregado, el grupo podrá informarlo posteriormente, sin embargo, habrá una penalización: la calificación asignada será distribuida (dividida de forma equitativa) entre los integrantes del grupo.
- Se debe entregar por Sicua+ a más tardar el 12 de septiembre a las 23:55 p.m.