

INFORME PROGRAMACIÓN CONCURRENTE

de Aragón, Juan Manuel
Godoy, Matías Lucas Cabrera

INFORME PROYECTO

PRIMER CUATRIMESTRE 2022

INTRODUCCIÓN

Durante el transcurso de la materia, hemos desarrollado diversas capacidades de razonamiento y deducción a través de la programación implementada en la materia Programación Concurrente. Como entrega parcial número 3, se nos asignó la tarea de realizar un juego que debía cumplir ciertas características

EQUIPO IMPLICADO

Responsable	Cargo
Juan Manuel de Aragón	Desarrollador
Matías Godoy	Desarrollador

DESCRIPCIÓN TÉCNICA

La consigna asignada fue la siguiente:

Continuando con las actividades realizadas a lo largo de la asignatura, se debe realizar una versión “jugable” (interactiva) del programa de los Delivery. Para ello, se deberá incorporar un menú de opciones y lo necesario para la interacción del usuario mediante el teclado

PROCESOS A IMPLEMENTAR



ENCARGADO



TELÉFONO



COCINERO



DELIVERY

LOS OBJETIVOS

1. Crear un proceso que sea encargado de crear procesos y crear medios d comunicación y al finalizar la ejecución deberá eliminar el sistema
2. Hilo encargado de generar de manera aleatoria los pedidos
3. Proceso encargado de cocinar pedidos
 - a. Cada uno de estos se tomará de una cola de mensajes
4. Administrar el tiempo de cada una de las tareas que esta encargada de realizar el juego, administrando entrada y salida de pedidos

CONCLUSIÓN

La idea planteada dentro del enunciado fue empleada de manera exitosa y se pudieron obtener los resultados solicitados, permitiendo a un usuario interactuar con el programa que el mismo devuelva los resultados requeridos

La experiencia obtenida a través del proyecto ha sido muy beneficiosa al momento de aprender nuevas herramientas y aplicarlas en un proyecto el cual nos lleva "a tierra" los aprendizajes que adquirimos en la materia