



MAY 2022

INFORME PROGRAMACIÓN CONCURRENTE

UNIVERSIDAD BLAS PASCAL

ELABORADO POR
DE ARAGÓN, JUAN MANUEL
GODOY CABRERA, LUCAS
MATÍAS

ANALIZADO POR
MAXIMILIANO ESCHOYEZ



INTRODUCCIÓN

La problemática abordada consiste en el desarrollo de un video juego con hilos que deben comunicarse entre si y estar sincronizados para poder cumplir su función correctamente mediante la utilización de los diferentes conocimientos adquiridos en clases en las que se trataron temas tales como memoria compartida, Mutex, Semáforos, Señales, Buffers y Monitores.

El juego fue realizado por el grupo integrado por Matías Lucas Godoy Cabrera y Juan Manuel de Aragón.

La misma fue realizada en un período definido por el profesor de un mes, en el cual se realizaron pruebas y testeos para verificar el funcionamiento correcto del mismo.

DESARROLLO

El desarrollo del proyecto no fue simple, fue necesario implementar las técnicas aprendidas en el cursado para poder resolver inconvenientes que se fueron presentando a través del proyecto. La idea para poder realizar la tarea de manera más organizada fue el tratar los hilos de manera independiente y luego integrarlos en el proyecto general



HILO ENCARGADO

**MOSTRAR
MENÚ**

**INICIALIZAR
MONITORES
Y MEMORIAS**

**CREAR EL
RESTO DE
LOS HILOS**

**INGRESAR
DATOS POR
PARTE DEL
USUARIO**

**MOSTRAR
RESULTADOS**

**LIBERAR
MEMORIA**

HILO COCINERO

**TOMAR
PEDIDOS**

**CAPACIDAD
DE
MANTENERSE
EN ESPERA**

**ESCRIBIR
DATOS DE
LOS
PEDIDOS**

HILO DELIVERY

**TOMAR
PEDIDOS**

**TOMAR
PEDIDOS**

HILO TELEFONO

**GENERAR
LLAMADO
PARA
PEDIDOS
ALEATORIOS**

HILOS SECUNDARIOS

**INTERFAZ
DEL JUEGO**

**LEER AL
USUARIO**

**DISMINUIR
TIEMPO**

CONCLUSIÓN

Un resumen del desarrollo del proyecto

La idea planteada dentro del enunciado fue empleada correctamente y se ha podido obtener los resultados deseados, permitiendo a un jugador interactuar de manera correcta con el programa y el mismo devuelve los resultados correspondientes

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