\_\_\_\_\_

## Guía de corrección

Nombre de estudiantes:	
Nombre profesor prácticas:	
Turno:	
Nota final:	
	A rellenar por el profesor

Para la corrección de las prácticas, estos son los apartados y valoraciones que se tendrán en cuenta. El estudiante *deberá entregar este documento* cumplimentado el día de la corrección, indicando en la columna "A." (referente a Alumno) si el alumno cumple con el requerimiento. El profesor validará si los cumple o no en la columna "P.". Para poder realizar la evaluación, el día de la corrección, el estudiante deberá desplegar en los laboratorios el escenario indicado en la especificación de la práctica. Este escenario debe ser puesto en marcha delante del profesor lanzando cada uno de los procesos y componentes necesarios, coincidiendo con los pasos detallados en la memoria que cada estudiante debe entregar.

Concepto a evaluar	A.	P.
Despliegue, modularidad y escalabilidad (2 punto).		
El sistema se despliega correctamente según se determina en la especificación		
de la práctica y se ha comentado en clase y sin necesidad de usar los entornos		
de compilación para su corrección.		
Es posible desplegar tantas instancias del mismo módulo como se requiera en		
distintas máquinas o en la misma a criterio del profesor. Así, por ejemplo, se		
podría tener distintos Engine con el mismo Registry, distintos visitantes cada		
uno conectado a distintos Engine o distintos Servidores de tiempo de espera,		
esperando peticiones del Engine . El profesor puede requerir desplegar una		
instancia nueva de un determinado módulo.		
Funcionamiento base (hasta 3 puntos)		
Se pueden parametrizar distintos aspectos de la solución en cada uno de los		
módulos evitando que dichos parámetros se encuentren definidos de forma		
fija en el código. Así será posible parametrizar los puertos de servidores, IP a		
las que los módulos clientes deben conectarse, número máximos de visitantes		
o cualquier otro parámetro que el alumno considere necesario para la		
ejecución de su solución.		
La aplicación no falla durante el transcurso normal de una ejecución.		
Todos los módulos implementan las funcionalidades especificadas en la		
práctica.		
Los servidores son todos concurrentes y están disponibles para recibir		
peticiones en todo momento.		
Resiliencia (hasta 2,5 puntos)		
Cualquier fallo en cualquier componente solo invalida el servicio		
proporcionado por ese componente. El resto de los componentes del sistema	1	
pueden seguir con su operativa normal salvo en lo que se vea afectado por el	1	

Página 1 de 2

FWQ: Guía de Corrección

componente caído. Así, por ejemplo, si un visitante se desconecta en cualquier	
momento o un sensor deja de funcionar, el resto del sistema debe seguir	
funcionando correctamente. Esto aplica a cualquier componente.	
El sistema se recupera de forma correcta cuando se restituye el servicio de	
cualquier componente caído debiendo reiniciarse el mínimo número de	
módulos el sistema.	
Se capturan los errores derivados de cualquier caída y se muestran al usuario	
de forma controlada. Ej.: Si el Engine está fuera de servicio o cae durante una	
partida los visitantes visualizarán un error del tipo "servidor no disponible"	
Otros aspectos técnicos (hasta 1 puntos)	
Se ha implementado correctamente un protocolo de intercambio de mensajes	
en los sockets.	
El sistema es capaz de limitar el número de visitantes sacando una alerta y	
evitando el acceso cuando se ha superado el límite.	
General (hasta 1,5 puntos)	
Entrega de la memoria (Informe de desarrollo, detalle de despliegue,	
resultados, formato y corrección).	
El alumno es capaz de explicar el código fuente y responder a las preguntas	
que el profesor haga a tal propósito. (Este requerimiento es indispensable	
para poder ser evaluado)	
Diseño, confort, interfaces, acabado profesional.	
Otros aspectos reseñables por el alumno.	

Nota: Es obligatorio desplegar todo el escenario, no se corregirán componentes independientes. LA PRÁCTICA NO ES EVALUABLE si no se logra desplegar el escenario mínimo en, al menos, 3 computadoras distintas (físicas o virtuales), con todos los componentes conectados e interactuando adecuadamente.

Página 2 de 2