

# Devolución Trabajo Práctico N°1 - Inter Process Communication

---

Instituto Tecnológico de Buenos Aires (ITBA) - 72.11 - Sistemas Operativos

**Grupo:** 10

**Integrantes:**

- Mateo Hernán Cornejo
- Lautaro Bonseñor
- Nicolás Rivas

## Evaluación

---

La evaluación incluye y no se limita a los siguientes puntos:

- Deadline. **[1 punto]**
- Funcionalidad (Mandatorio). **[4 puntos]**
- Calidad de código. **[3 puntos]**
- Limpieza de recursos del sistema. **[1 punto]**
- Informe. **[1 punto]**
- Defensa.

### Deadline

**Calificación parcial:** 1/1 punto.

### Funcionalidad

- Si un jugador termina inesperadamente, temrina el juego para todos.

**Calificación parcial:** 4/4 puntos.

### Calidad de código

- Entiendo que intentaron replicar el master, pero ARI no es un nombre representativo para constantes
- Valoro el esfuerzo de separar el código en diferentes unidades de compilación, pero hay algunas incoherencias. askViewToPrint no forma parte de la la lógica del juego (un)lockGameStateReads tampoco y a la vez waitToRead y finishReading están en player directamente. Podría haber una UC destinada a sync.

- ipc.c junta TODOS los ipcs usados, pero podría estar perfectamente separado shm, de pipes y sem
- Esta falta de separación se observa también en utils.h que junta todos los structs.
- utils no es el nombre más feliz para esa carpeta
- Si algo hay que ponerle de nombre "varios" o "utils" porque no hay un nombre específico más adecuado, es un claro síntoma de que hace falta un refactor y se están mezclando responsabilidades.

**Calificación parcial:** 1.5/3 puntos.

## Limpieza de recursos del sistema

**Calificación parcial:** 1/1 punto.

## Informe

**Calificación parcial:** 1/1 punto.

## Defensa

- Agregar paredes

## Calificación

---

**Calificación total del trabajo práctico:** 8.5/10 puntos.

## Comentarios adicionales

---

-