

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA**  
**ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS**  
**SISTEMAS OPERATIVOS 1**



**NOMBRE:** WILLIAM FERNANDO VALLADARES MUÑOZ  
**CARNET:** 201314510  
**FECHA:** 18/09/2016

## Índice

<b>I.</b>	<b>Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>II.</b>	<b>Objetivos.....</b>	<b>2</b>
<b>III.</b>	<b>Práctica 2</b>	
	a) Descripción.....	3
	b) Entorno Gráfico.....	4
<b>IV.</b>	<b>Contacto.....</b>	<b>9</b>

## I. Introducción

La siguiente práctica, desarrollado en el laboratorio del curso de Sistemas Operativos 1, consiste en un juego basado en el clásico Space Invaders con capacidad multijugador, lo cual se logró mediante memoria compartida.

Se utilizó lenguaje C para el desarrollo del juego, así mismo la librería visual NCurses.

## II. Objetivos

### **Generales**

- Permitir el funcionamiento en paralelo de la aplicación mediante memoria compartida, utilizando medidas antibloqueo en toda la ejecución.

### **Específicos**

- Brindar una interfaz amigable e intuitiva.
- Mostrar mensajes informativos en toda la ejecución.
- Establecer una conexión SSH en tiempo real.
- Permitir el funcionamiento de múltiples instancias compartidas.

### III. Práctica 2

#### a) **Descripción**

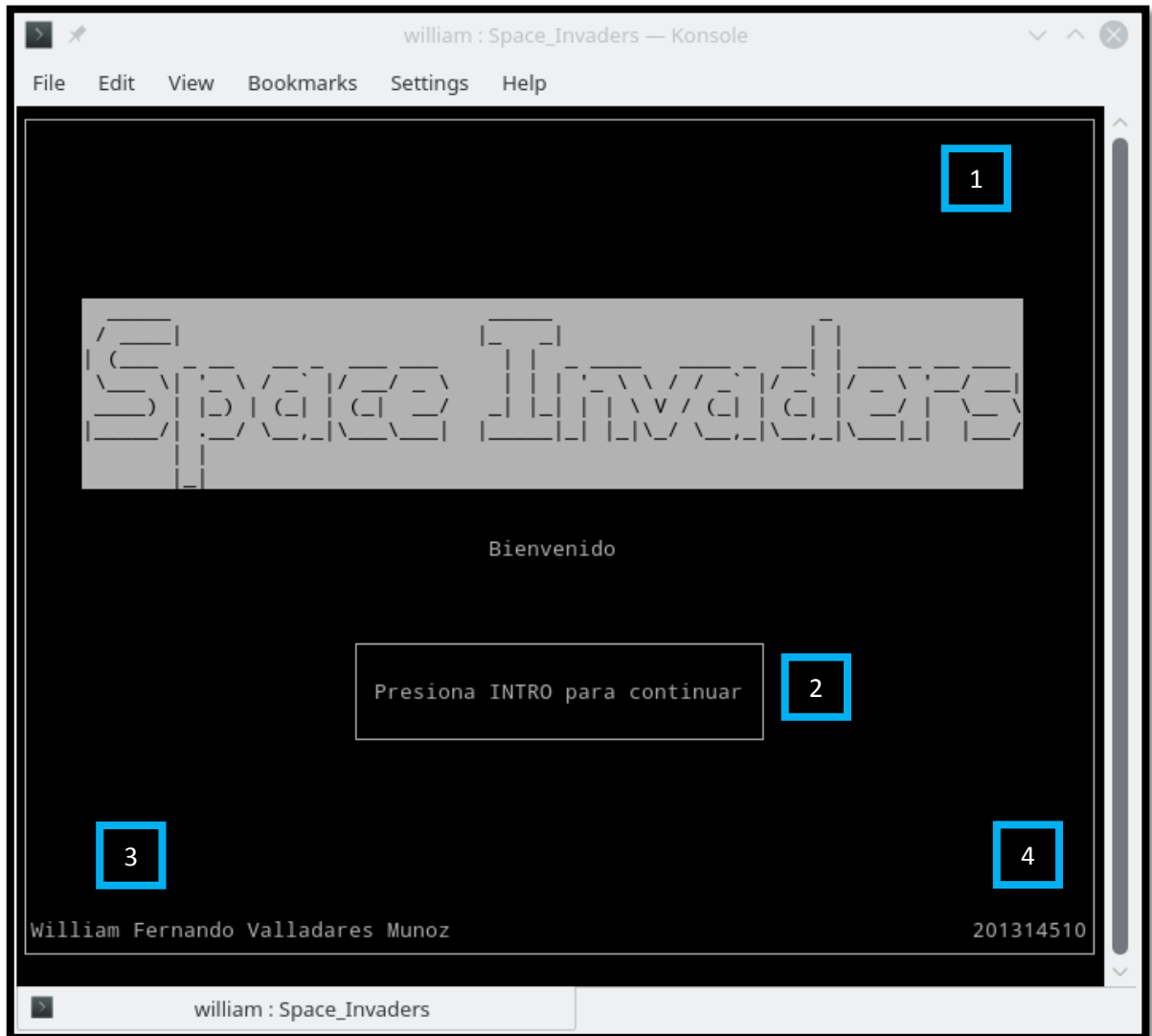
Práctica 2.0 es un programa amigable, de bajos recursos y de fácil uso. Su interfaz está basada en un concepto minimalista, permitiendo un fácil acceso a sus funciones esenciales.

El objetivo principal de Práctica 2.0 es brindarle un juego multijugador local que hace uso de la memoria compartida para enlazar el funcionamiento en paralelo.

Así mismo, Práctica 2.0 es totalmente portable, no necesita instalación alguna y funciona incluso con bajos recursos.

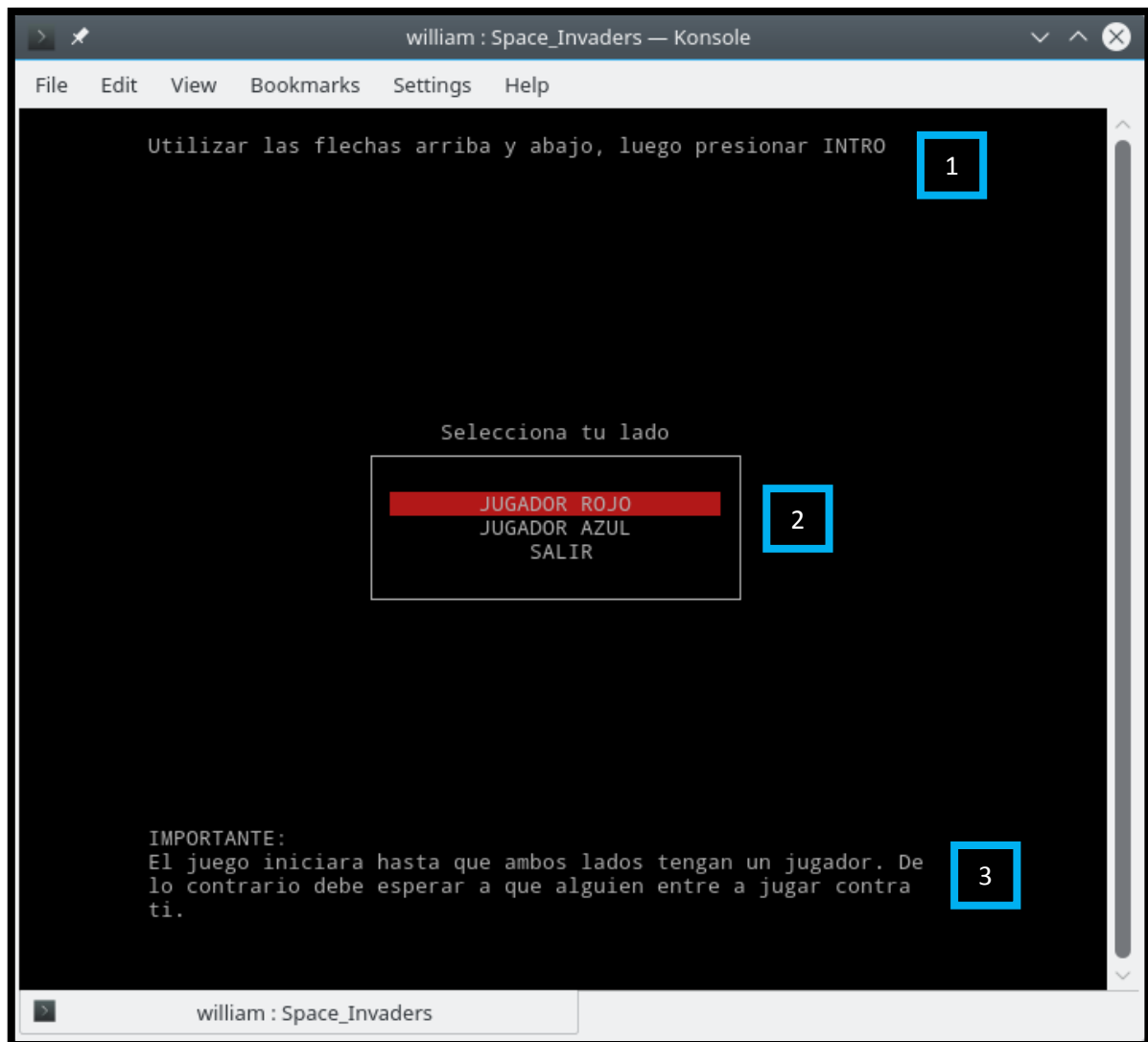
Para utilizarlo es necesario un sistema operativo basado en UNIX, como MacOS o GNU Linux.

## b) Entorno Gráfico

*Pantalla de Bienvenida*

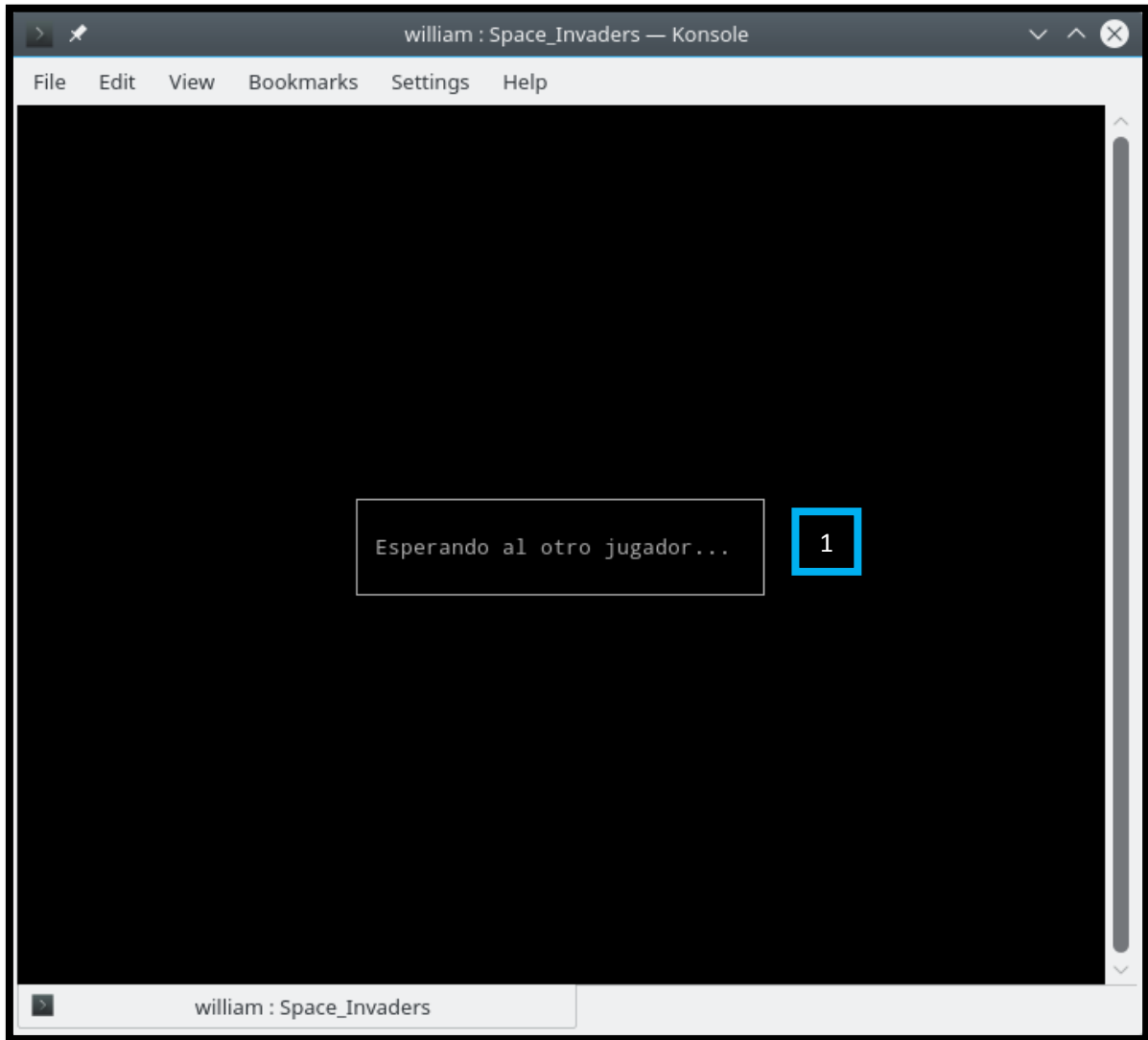
1. Pantalla de Bienvenida
2. Se debe presionar INTRO para continuar
3. Nombre del desarrollador
4. Carnet de estudiante del desarrollador

## *Pantalla de Selección*



1. Presionar INTRO para continuar
2. Menú de selección de bando
3. Aviso importante

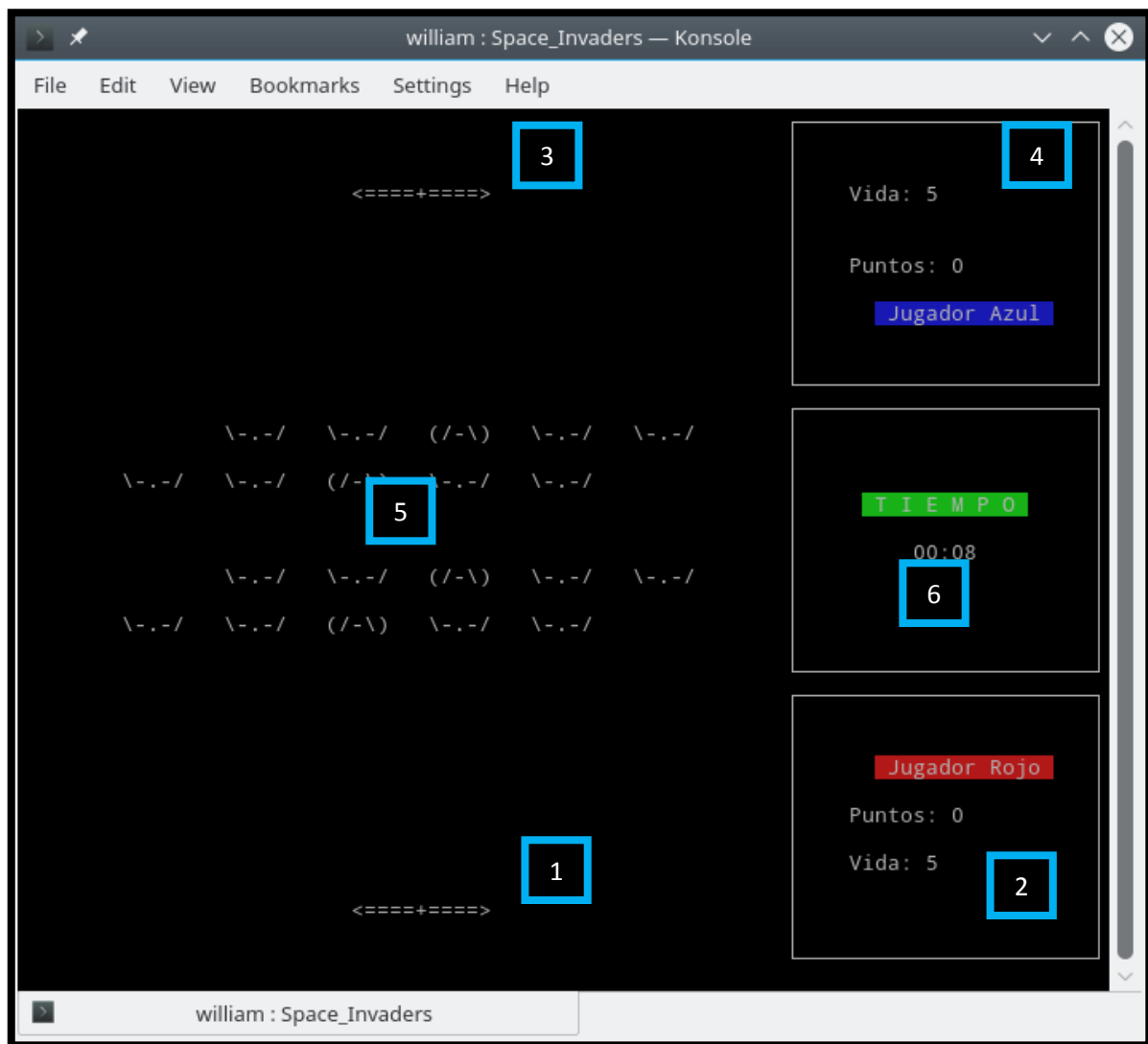
## *Pantalla de Espera*



1. Aviso de espera

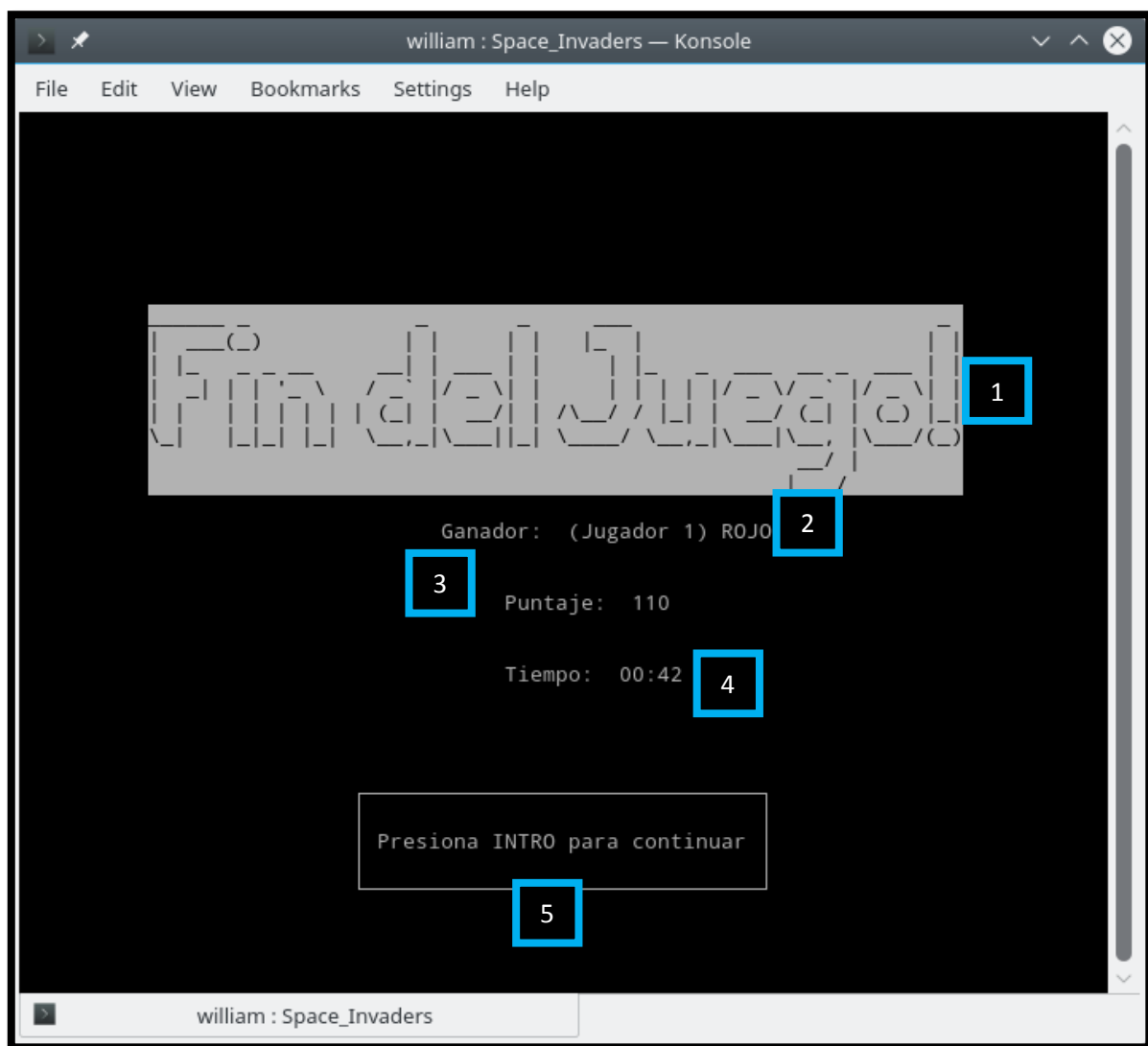


## Pantalla de Juego



1. Plataforma del jugador local
2. Datos del jugador local
3. Plataforma del jugador remoto
4. Datos del jugador remoto
5. Invasores en la arena de juego
6. Tiempo transcurrido

## ***Pantalla de Resultados***



1. Pantalla de fin de juego
2. Jugador ganador
3. Puntos logrados por el jugador ganador
4. Presionar INTRO para continuar

#### IV. Contacto

Para dudas o consultas contactarme a mi correo personal:

**Nombre:** William Fernando Valladares Muñoz  
**Ocupación:** Estudiante Ingeniería en Sistemas en USAC  
**Correo:** willfer9494@hotmail.com