

Progetto III - Programmazione di sistema

Istruzioni e testi degli esercizi
per il corso di
Laboratorio di Sistemi Operativi
A.A. 2009-2010

Modalità di superamento della seconda parte del corso

Per superare la terza parte del corso di Laboratorio di Sistemi Operativi, è necessario svolgere, individualmente o in un gruppo di due persone, il progetto relativo alla programmazione di sistema che consiste nell'esercizio proposto nella successiva slide.

L'esercizio richiede la progettazione e l'implementazione di due programmi C, opportunamente commentati. Ogni programma dovrà occuparsi della gestione degli errori e produrre output comprensibile.

L'esercizio dovrà essere descritto in una breve relazione in formato OpenDocument o PDF che illustri le caratteristiche salienti dei programmi proposti ed un esempio di funzionamento.

Il progetto dovrà essere inviato al docente del corso tramite e-mail entro il 24 settembre 2010 (entro il 31 agosto 2010 se si desidera registrare l'esame nella sessione di settembre). Dopo tale data sarà necessario seguire le istruzioni del corso per l'anno successivo. Il voto, che concorrerà alla formulazione del voto finale dell'esame di Sistemi Operativi, sarà espresso in trentesimi. L'eventuale lode sarà assegnata ai progetti che si saranno contraddistinti.

Esercizio: briscola client-server

Si progettino ed implementino due programmi C, `briscolaserver` e `brisolaclient`, che utilizzino le chiamate di sistema per permettere di giocare a briscola a due persone collegate allo stesso sistema da diverse console (reali o virtuali).

Il programma `briscolaserver` dovrà predisporre il mazzo ed attendere il collegamento dei due giocatori. I giocatori dovranno connettersi utilizzando `brisolaclient`. Per le modalità di rappresentazione e scelta delle carte si vedano gli esercizi assegnati per superare la seconda parte del corso.