

## **Universidad EAFIT**

### **ST0263: Tópicos especiales en Telemática, Prof: Edwin Montoya, 2012-2**

#### **Reto 3: Actualización de diseño e implementación del Triqui RMI Cliente/Servidor hacia arquitectura P2P**

##### **Antecedentes del Reto3:**

Se entrega el diseño e implementación de un juego sencillo del triqui, en arquitectura cliente/servidor y con ambos jugadores desde un mismo cliente.

El código fuente (TriquiRMI.zip), se encuentra en Eafit Interactiva.

También se tomará como base, el desarrollo realizado en el reto2, en el cual, se distribuyeron los 2 jugadores en máquinas cliente diferente.

Mirar el estilo de arquitectura utilizado en el EchoServiceP2P, del cual también se entregan los códigos fuentes en eafit interactiva.

##### **Requerimientos del Reto3:**

A continuación se presenta los requerimientos del reto 2, los cuales se sintetizan en los siguientes 3:

1. Realizar el diseño del Triqui en la arquitectura P2P híbrida con servidor. El diseño debe considerar que los jugadores están en máquinas diferentes para un mismo juego.
2. Implementar el Triqui bajo la arquitectura P2P híbrida con servidor utilizando JavaRMI o similar.
3. Realizar el diseño del Triqui en la arquitectura P2P pura.
4. Implementar el Triqui bajo la arquitectura P2P pura utilizando un middleware/framework p2p puro como JXTA, P2P2, etc.

Para el martes 18 de septiembre, se recibirán en clase los requerimientos 1 y 2.

Los requerimientos 3 y 4, se recibirán 8 días después de la primera entrega.

##### **Entregables:**

1. Documento de diseño y códigos fuentes entregados por Eafit Interactiva (entrega de trabajos)
2. Proyecto ejecutando en las máquinas sistemas.eafit.edu.co (linux) o sistemas3.eafit.edu.co (windows 2008 server)