

Juegos de Simulación de Luis Vergani

Indicaciones para el administrador del sistema

Esta documentación se aplica a los varios programas de juegos de simulación de Luis Vergani.

Cuando en el texto se hace referencia p.ej. a [SimuladorTeam.exe](#) aplíquelo a su caso particular p.ej. [SimSimTeam.exe](#).

Hardware

PCs

La actividad es un ejercicio en el cual varios teams (máximo 8) desarrollan una simulación competitiva, cada uno usando una computadora, bajo la dirección de un administrador del juego, que también necesita una computadora.

Por lo tanto, harán falta en total 9 PCs, o menos, dependiendo de la cantidad de teams que se formen.

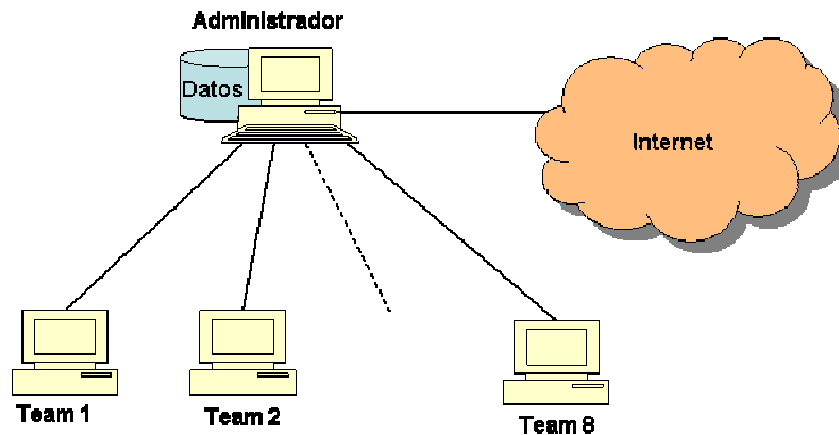
Cañón

Para las presentaciones del instructor hace falta un cañón de proyección que replique lo que se ve en la pantalla de la PC del instructor – lo cual se hace directamente con una laptop, pero si se trata de una desktop, hará falta un [video splitter](#) para poder visualizar en forma simultánea la pantalla y la proyección.

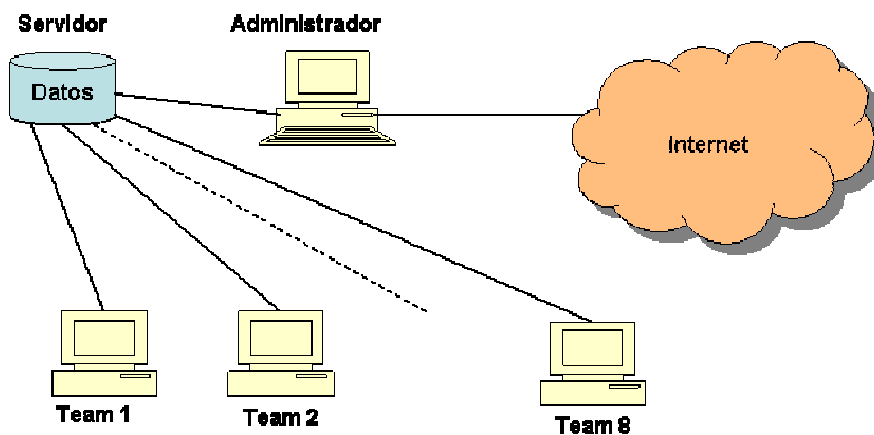
Red local

La aplicación requiere que todas [las máquinas estén conectadas a una red](#), a fin de poder acceder al mismo archivo de datos con derechos Read / Write. Ese archivo puede estar alojado:

- La arquitectura más sencilla: los datos en la misma PC del instructor, en una carpeta de su disco local cedida a la red:



- Alternativamente, si todas las máquinas pertenecen a una LAN, el archivo de datos puede alojarse en un servidor de archivos de la red, al cual tanto el instructor como los teams tengan acceso y derechos R/W.



Acceso a Internet

Cuando se desarrolle el juego la máquina del **administrador** necesitará **acceder a Internet** para validar la licencia del programa: eso es necesario para poder procesar las simulaciones.

Pero se puede instalar y configurar todo aunque el acceso Internet no se encuentre disponible.

Instalación del Software

Todas las PCs, tanto la del instructor y como las de los teams, deben cumplir con los requisitos siguientes:

Sistema operativo

Sistema operativo Windows, cualquiera desde XP en adelante.

Framework .NET

Es necesario que las máquinas dispongan del Framework .NET 2.0.

Puede verificar si el Framework .NET 2.0 ya está instalado en la máquina utilizando el Panel de Control – Agregar o quitar programas.

En el poco probable caso que no esté instalado, deberá ser instalado, es un componente legítimo y gratuito para los sistemas operativos Windows:

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=aea55f2f-07b5-4a8c-8a44-b4e1b196d5c0&displayLang=es>

Software de aplicación

La aplicación a utilizar es un desarrollo Visual Studio 2005.

Es no-intrusiva: no requiere ningún setup, no graba nada en las carpetas del sistema, no registra ningún programa ni biblioteca en el Registry ni en el GCA.

El procedimiento consiste simplemente en copiar los archivos que le fueron suministrados.

- En la máquina del administrador deberán crearse dos carpetas:
 - a. “Admin” para el propio administrador del juego, que alojará su versión “Admin” del programa ejecutable y sus archivos auxiliares. Esa carpeta no necesita (y no conviene) que sea compartida.
 - b. “Team” será una **carpeta compartida** donde se alojará al programa versión “Team” y el archivo de datos.
- **En las máquinas de los teams no se instala nada** – solo constate que tengan acceso a la carpeta compartida de red residente en la máquina del instructor. Tampoco es necesario asignarle una letra (“conectar como unidad de red”). Para facilitar la operación conviene crear en sus escritorios un acceso directo al archivo remoto [SimuladorTeam.exe](#).

Prueba de ejecución de la aplicación

- En la PC del instructor, ejecute [SimuladorAdmin.exe](#)

Al iniciar le solicitará localizar la base de datos: está en la carpeta que se creó para los teams.

- En las máquinas de los teams ejecute en forma remota [SimuladorTeam.exe](#)

Si le pide una clave, es “AAAA” para el team A.

Si la configuración de seguridad de la red es extremadamente restrictiva, puede tropezarse con el problema de no tener suficientes derechos para ejecutar el .exe que se encuentra en la carpeta remota.

En tal caso, en vez de ejecutar el programa.exe, ejecute el [EjecutarSimulador.vbs](#) que también está en la carpeta compartida. Es un VB script que copiará a la carpeta temp de la máquina todos los archivos que componen el assembly, y lo ejecutará en forma local – pero seguirá necesitando acceder al archivo de datos que reside en la máquina del Administrador.

Soporte

Si encuentra dudas o dificultades puede contactarse con:

Ernesto Lose: elose@uolsinectis.com.ar o con Luis Vergani: info@luisvergani.com.ar