



Escola de Engenharia

Departamento de Informática

Licenciatura em Engenharia Informática

Programação Orientada aos Objectos

Projecto Java - FitnesUM

A69854
João Mano

A66822
Miguel Guimarães

A
Bruno Torres

Braga, Junho de 2014

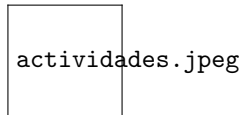
Conteúdo

1	Estrutura da aplicao	3
1.1	Classe abstracta Activity	3
1.2	Classe Abstracta Veiculo	3
1.2.1	Classe PC1	3
1.2.2	Classe PC2	4
1.2.3	Classe GT	4
1.2.4	Classe SC	4
1.3	Interface Hibrido	4
1.4	Classe Circuito	4
1.5	Classe Corrida	5
1.6	Classe Classificao	5
1.7	Classe Aposta	5
1.8	Classe Jogador	6
1.9	Classe Campeonato	7
1.10	Classe Simulao	7
1.11	Classe Main	8
2	Decises a Destacar	9
2.1	Fiabilidades	9
2.2	Motores hbridos	9
2.3	Tempos de Voltas	9
2.4	Odds	10
2.5	Limitaes	10
3	Extensionabilidade	10

1 Estrutura da aplicação

1.1 Classe abstracta Activity

Esta é a classe mais abstrata, que tem a fundação de todas as actividades desta aplicação. Contém variáveis comuns a todas as actividades, *name*, *date*, *timeSpent* e *calories* tal como os construtores, *getters* e *setters*.



1.2 Classe Abstracta Person

Aqui usamos mais uma classe abstracta para definir todas as pessoas que usam a aplicação (Administradores ou utilizadores normais). As variáveis comuns aos todos os tipos de pessoas são *email*, *password*, *name*, *gender*, e *dateOfBirth*. Para além de construtores, *getters* e *setters* esta classe não tem métodos auxiliares.

1.3 Classe abstracta Event

Classe com o conceito mais abstracto de Evento, contém as variáveis *name*, *tipoActivity*, *location*, *maxParticipants*, *participants*, *deadline*, *date*, *duration*, *participantsList*, *ranking*, *desistentes* e *simula*, respetivos *getters* e *setters* e os vários construtores. Ainda tem métodos auxiliares para adicionar um *User*, *ranking*,

1.4 Classe Abstracta Veiculo

Optou-se por uma classe abstracta pois, para alm de permitir criar um “esqueleto” para as suas subclasses, reutilizando código, permite também obrigar as suas subclasses a implementar vários métodos necessários ao funcionamento da aplicação. Isto faz com que a aplicação seja desde logo extensível no tocante a novas classes de veículos.

Se a opção fosse uma interface, as variáveis e métodos de instância de *Veiculo* não podiam ser reutilizadas. Se não fosse uma classe abstracta, não obrigava as subclasses a implementar os métodos pretendidos.

Para além das variáveis de instância pedidas no enunciado, tem uma *String idVeiculo*, que serve como identidade e ordem dentro da aplicação, um *Piloto condutor* e um *int voltas* que representam o condutor actual do veículo e o número de voltas que esse condutor irá fazer numa dada corrida.

Para além dos construtores, *getters*, *setters* e *equals()*, obriga as suas subclasses a implementar os métodos:

- *clone()* e *toString()*;
- *int tempoProximaVolta()*, que calcula um desvio ao tempo médio por volta, em milissegundos;
- *boolean terminouVolta()*, que determina se um carro termina, ou não, uma dada volta de acordo com a sua fiabilidade e um factor aleatório;
- *int quantasVoltas()*, que determina o número de voltas a fazer pelo primeiro condutor do veículo, de acordo com a qualidade dos dois pilotos;
- *void trocaCondutor()*, que troca para o segundo piloto, somando o tempo de paragem ao tempo da volta.

1.4.1 Classe PC1

Para além das variáveis e métodos herdados de *Veiculo*, tem um *static final int cilindrada = 6000*, pois os PC1 têm sempre 6000cm^3 de cilindrada, um *int hibridoCv* para o motor híbrido (= 0 caso não tenha) e um *Random rand* para uniformizar a distribuição de probabilidade em *terminouVolta()*.

1.4.2 Classe PC2

Para alm das variveis e mtodos herdados de *Veiculo*, tem um *int hibridoCv* para o motor hbrido (= 0 caso no tenha), um *int preparacao* que a preparao mecnica do carro e que afecta a sua fiabilidade, e um *Random rand* para uniformizar a distribuio de probabilidade em *terminouVolta()*.

1.4.3 Classe GT

Para alm das variveis e mtodos herdados de *Veiculo*, tem um *static final int fiabilidadeInicial = 100* que a fiabilidade no incio de cada corrida, um *int hibridoCv* para o motor hbrido (= 0 caso no tenha), uma *double taxaDecrescimo* que a taxa a que a fiabilidade desce em cada volta, e um *Random rand* para uniformizar a distribuio de probabilidade em *terminouVolta()*.

1.4.4 Classe SC

Para alm das variveis e mtodos herdados de *Veiculo*, tem um *static final int cilindrada = 2500*, pois os SC tm sempre 2500cm³ de cilindrada, e um *Random rand* para uniformizar a distribuio de probabilidade em *terminouVolta()*.

1.5 Interface Hibrido

As classes PC1, PC2 e GT implementam a interface *Hibrido*, que as obriga a implementar o mtodo *int getPotenciaMotorElectrico()*, que retorna a potncia do motor electrico em KW. Isto no faz com estas classes sejam obrigadas a ter uma varivel de instncia para o motor hbrido mas, como no permitida herana mltipla de classes, no se pode criar uma superclasse *Hibrido*.

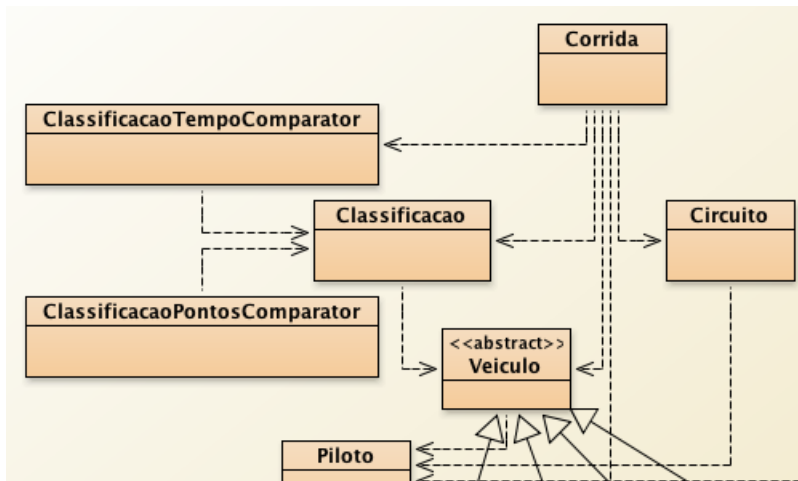
1.6 Classe Circuito

Para alm das variveis de instncia pedidas no enunciado, esta classe apenas tem uma *String idCircuito*, que serve como identidade e ordem dentro da aplicao e um *String nome* do circuito. Todos os tempos esto em milisegundos, a resoluo dos tempos na aplicao.

Para alm dos construtores, *getters*, *setters*, *equals()*, *clone()* e *toString()*, implementa os mtodos *void printCircuito()*, que imprime a informao do circuito e *String toTime(int millis)*, que recebe um tempo em milisegundos e retorna uma *String* em formato mins:secs:millis.

Os tempos mdios por volta das categorias PC1, PC2, GT e SC so respectivamente, +2s, +3.5s, +5s e +6s do que o tempo record da pista.

1.7 Classe Corrida



Tem como variáveis de instância uma *String idCorrida*, que serve como identidade e ordem dentro da aplicação, um *Circuito circuito*, um *Map<String, Veiculo> veiculos* e uma *List<Classificacao> classificacoes*.

Os veículos do campeonato são replicados para cada corrida para não terem de ser passados como parâmetro na aplicação. Como a dimensão dos dados relativamente pequena isto não tem impacto no tempo de execução do programa.

Em relação às classificações, optou-se por uma *List* por forma a usar o *sort*, utilizando um *Comparator*.

Para além dos construtores, *getters*, *setters*, *equals()*, *clone()* e *toString()*, implementa os métodos *void efectuaCorrida(boolean chuva)*, que efectua a corrida, *void printClassificacao()*, que imprime a classificação da corrida, *String toTime(int millis)*, que recebe um tempo em milissegundos e retorna uma *String* em formato mins:secs:millis e *void reiniciarCorrida()*, que faz *reset* da corrida.

1.8 Classe Classificacao

Como a aplicação tem uma classificação geral, optou-se por adicionar uma variável para guardar os pontos dos veículos em vez de fazer uma nova classe para o efeito.

Tem como variáveis de instância um *Veiculo veiculo*, um *int tempo*, em milissegundos, um *boolean dnf*, que indica se terminou a corrida, um *int voltaDnf* que, em caso de não terminação da corrida, guarda a volta de desistência e um *int pontos*, para guardar os pontos do veículo.

Para além dos construtores, *getters*, *setters*, *equals()*, *clone()* e *toString()*, implementa apenas o método *void incrementaPontos(int pontos)*, que serve para ir somando os pontos do veículo ao longo do programa.

Como esta classe serve dois propósitos, classificar dentro de uma corrida, em função do tempo, e classificar no campeonato, em função dos pontos, são implementados dois *Comparators*, *ClassificacaoTempoComparator*, que ordena por ordem ascendente de tempo, e *ClassificacaoPontosComparator*, que ordena por ordem descendente de pontos.

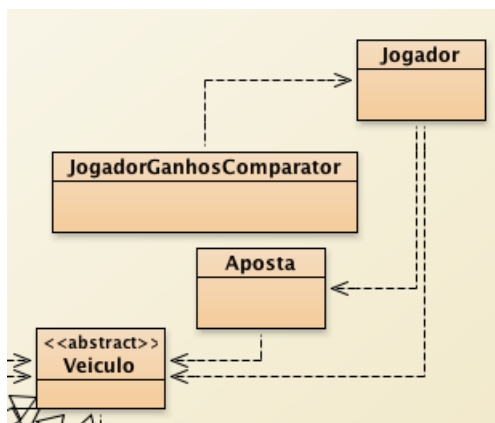
1.9 Classe Aposta

Tem como variáveis de instância uma *String idCorrida*, que serve como identidade e ordem dentro da aplicação, um *double montante*, três *Veiculo ouro*, *prata*, *bronze*, uma *double odd* e um *double ganho*.

Para alm dos construtores, *getters*, *setters*, *equals()*, *clone()* e *toString()*, implementa apenas o mtodo *double calculaOdd()*, que calcula a odd que a aposta deve ter de acordo com seus veculos.

O mtodo *calculaOdd()* chamado dentro do construtor da aposta, ficando logo definida a odd no momento da criaao da aposta.

1.10 Classe Jogador



Para alm das variveis de instancia pedidas no enunciado, esta classe apenas tem uma *String idJogador*, que serve como identidade e ordem dentro da aplicao.

Para alm dos construtores, *getters*, *setters*, *equals()*, *clone()* e *toString()*, implementa apenas o mtodo *void fazAposta(Aposta a)*, que coloca a aposta nas apostas correntes, desde que no haja uma aposta na mesma corrida nas apostas correntes ou nas apostas passadas.

Implementa ainda o mtodo *actualizaAposta(String idCorrida, Veiculo ouro, Veiculo prata, Veiculo bronze)*, que processa a aposta.

Como a aplicao deve registar um *scoreboard* de apostadores, foi implementado um *JogadorGanhosComparator*, que ordena por ordem descendente de ganhos.

1.11 Classe Campeonato

Tem como variáveis de instância uma *String corridaActual*, que a *idCorrida* de uma das corridas, um *Map<String,Corrida> corridas*, um *Map<String,Jogador> jogadores* e um *List<Classificacao> classificacaoGeral*.

Para além dos construtores, *getters*, *setters*, *equals()*, *clone()* e *toString()*, implementa os métodos:

- *void actualizaApostas(String idCorrida)*, que actualiza as apostas de uma corrida;
- *void printClassificacaoGeral()*, que imprime a classificação geral do campeonato;
- *void printClassificacaoHibrido()*, que imprime a classificação geral do campeonato, mas apenas dos carros híbridos;
- *void printScoreBoard()*, que imprime os três apostadores com mais ganhos no campeonato;
- *void reiniciarCampeonato()*, que faz *reset* do campeonato.

A estrutura de dados das corridas é um *TreeMap*, pois é necessário unicidade e ordem. A ordem é dada pela identidade da corrida.

1.12 Classe Simulao

Tem como variáveis de instância um *Campeonato campeonato*, um *Map<String,Piloto> pilotos*, um *Map<String,Veiculo> veiculos*, um *Map<String,Circuito> circuitos* e um *Map<String,Jogador> jogadores*.

Os menus têm todos o formato [n] <opo>, tendo o utilizador que premir o número da opção que pretende escolher. O menu é só muito interactivos pois pode-se sempre voltar a um menu anterior e tem uma interface muito simples.

Por exemplo, Carregar Campeato -> Retomar Campeonato -> Menu Principal -> Sair:

```
----- Racing Manager -----

[1] Novo Campeonato
[2] Carregar Campeonato
[3] Sair
2

Nome do ficheiro: campeonato.ser

[1] Retomar Campeonato
[2] Reiniciar Campeonato
[3] Menu Principal
1

[1] Classificação Geral           [4] Efectuar Corrida           [7] Apostar
[2] Classificação Híbrido         [5] Ver Jogadores             [8] Gravar Campeonato
[3] Classificação da corrida N (1..20) [6] ScoreBoard Apostadores    [9] Menu Principal
9

----- Racing Manager -----

[1] Novo Campeonato
[2] Carregar Campeonato
[3] Sair
3
```

Executo de uma corrida, aqui sem o primeiro classificado e desistências de cada volta:

Circuito: Interlagos || Distância: 4.309 || Voltas: 10
Record: 1:10:229 por Rubens Barrichello (Brasil)

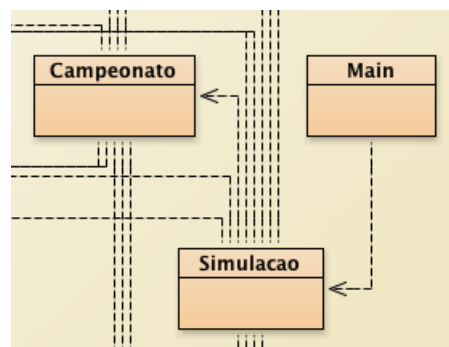
[1] Piso Seco [2] Piso Molhado
1

	Classe	Marca	Modelo	Piloto1	Piloto2	Tempo	
1	PC1	Jaguar	XJR-9 LM	Keiichi Tsuchiya	Jim Clark	11:23:727	
2	PC2	Nissan	R90CP	Jacky Ickx	Juan Manuel Fangio	11:39:940	
3	GT	Ferrari	F2004	Michael Schumacher	Rubens Barrichello	11:56:293	
4	GT	Ferrari	312T2/B	Gilles Villeneuve	Ronnie Peterson	11:57:188	
5	SC	McLaren	MP4/4	Ayrton Senna	Alain Prost	11:59:470	
6	GT	Nissan	R92CP	Alan Jones	Giuseppe Farina	12:2:680	
7	SC	Ferrari	F2008	Kimi Räikkönen	Felipe Massa	12:8:529	
8	PC1	Sauber	C9	Stefan Bellof	Clay Regazzoni	12:27:650	
9	GT	Toyota	GT-ONE SE	Phil Hill	Carlos Reutemann	12:36:148	
10	GT	Lancia	LC2	Derek Bell	Frank Biela	12:56:990	
11	GT	Matra	MS670	Alberto Ascari	Lewis Hamilton	13:0:229	
12	GT	Ferrari	312PB	Juichi Wakisaka	Damon Hill	13:0:832	
13	SC	Toyota	Eagle MkIII	Dan Gurney	P.J. Jones	13:10:603	
14	SC	Renault-Alpine	A442B	Graham Hill	John Surtees	13:11:431	
15	SC	Mazda	78B7	Riccardo Patrese	Tom Kristensen	13:11:513	
16	SC	Porsche	956/962	James Hunt	Jose Froilan Gonzalez	13:12:607	
17	PC2	Porsche	936	Emerson Fittipaldi	Nelson Piquet	DNF 1	
18	PC1	Audi	R10 TDI	André Lotterer	Benoit Tréluyer	DNF 2	
19	PC1	Ford	GT40 MK4	Woolf Barnato	Marcel Fässler	DNF 2	
20	PC1	Porsche	917	Francois Cevert	Jenson Button	DNF 3	
21	PC2	Red Bull	RB7	Sebastian Vettel	Mark Webber	DNF 4	
22	PC2	Audi	R8C	Jackie Stewart	Jim Clark	DNF 4	
23	PC1	McLaren	F1	Henri Pescarolo	Yannick Dalmas	DNF 4	
24	PC1	BMW	V12 LMR	Garhard Berger	Jean Behra	DNF 5	
25	PC2	Ferrari	330 P4	Jack Brabham	Mario Andretti	DNF 5	
26	PC2	Porsche	911 GT1-98	Loic Duval	Marco Werner	DNF 6	
27	GT	Peugeot	908 HDi FAP	Marc Gené	Jacques Villeneuve	DNF 6	
28	PC1	Saleen	S7	Emanuele Pirro	Olivier Gendebien	DNF 7	
29	SC	McLaren	MP4/2C	Nigel Mansell	Keke Rosberg	DNF 7	
30	PC2	Bentley	SPEED 8	Fernando Alonso	The Stig	DNF 8	
31	SC	Porsche	935	Jochen Rindt	Mika Hakkinen	DNF 9	
32	PC2	Toyota	Minolta CV-88	Niki Lauda	Stirling Moss	DNF 10	

[1] Classificação Geral [4] Efectuar Corrida [7] Apostar
[2] Classificação Híbrido [5] Ver Jogadores [8] Gravar Campeonato
[3] Classificação da corrida N (1..20) [6] ScoreBoard Apostadores [9] Menu Principal

1.13 Classe Main

Apenas cria uma simulao e chama o menu principal da aplicao.



2 Decises a Destacar

2.1 Fiabilidades

As fiabilidades inicialmente propostas eram, de facto, baixas, o que resultava em corridas com trs ou quatro finalistas. Assim sendo, tiveram um aumento volta dos 10%.

PC1 - 95% e, se tiver um motor hbrido, 90%.

PC2 - 85% a 95% em funo da cilindrada e da preparao mecnica do carro. Se tiver um motor hbrido, 80% a 90%.

GT - 100% de fiabilidade inicial, que decresce em cada volta de acordo com uma taxa definida pelo utilizador. Se tiver um motor hbrido, a fiabilidade inicial passa a ser 95%.

SC - 80% a 95%, influenciada em 25% pela cilindrada (constante, igual a $2500cm^3$) e em 75% pela qualidade dos pilotos.

2.2 Motores hbridos

Optou-se por um limite de cavalagem nos motores hbridos de 300 CV. A razo desta escolha deve-se a uma pesquisa sobre este tipo de motores, que revelou valores mximos prximos deste valor.

2.3 Tempos de Voltas

Optou-se por fazer com que cada um de 4 atributos - cilindrada, cavalagem, fiabilidade e qualidade do condutor - influencie em at 1s no desvio resultante. A isto soma-se 1s e ainda um factor aleatrio que aumenta/diminui estes 5s em at 20%.

O desvio ao tempo mdio retornado pelo mtodo *tempoProximaVolta(boolean chuva)* est no intervalo $[-6,6]$ segundos, sem contar com uma possvel reduo do tempo causada pelos motores hbridos, na ordem dos 10%.

Para determinar se o desvio ao tempo mdio positivo ou negativo, olha-se para a cilindrada, cavalagem e qualidade do condutor: se mais metade destes atributos for maior do que o ponto mdio dos valores possveis destes atributos, ento o desvio ser negativo. Casso contrrio, ser positivo.

O facto de os desvio estarem neste intervalo faz com que todas as classes possam bater o record das pistas.

2.4 Odds

O cálculo da odd de uma aposta feito no momento da sua criação. Os atributos que contribuem para a odd são: a média das qualidades dos pilotos, a média das fiabilidades dos veículos, a média das cilindradas e a média das cavalagens.

Cada um destes atributos tem um peso de até 2.5 e as odds ficam assim compreendidas no intervalo [1.15,10].

2.5 Limitações

Limitaram-se certas variáveis de instância a gamas de valores realistas e que, ao serem usados em métodos da aplicação, produzirem valores com sentido. Por isso, grandezas como distâncias e tempos têm que ser não-negativas.

Um exemplo é o da cavalagem, que está compreendida entre 0 e 1200 CV. Isto tem o objectivo de não deixar o utilizador inserir valor absurdos na aplicação.

Outra medida com o mesmo sentido foi a de fazer com a simulação fosse "prova de bala" embora os menus tenham todos como opções valores inteiros, a aplicação recebe uma *String*. Assim, o utilizador pode escrever valores diferentes dos pretendidos e a aplicação não gera erro.

3 Extensionabilidade

Com a classe abstracta *Veiculo* a aplicação extensível a outro tipo de veículos. Mas na prática não é extensível, pelo menos totalmente.

Quando se quer criar um campeonato, ao criar um veículo preciso especificar a sua classe por forma a chamar o seu construtor. Ora, se algum que não tenha acesso ao módulo *Simulao* quiser uma nova classe de veículo, não a pode construir em ambiente de consola.

Outro caso está na classe *Circuito*: no enunciado foi pedido um tempo médio para cada classe de carro, que é usado no método *efectuaCorrida()* para somar, em cada volta, ao desvio dado por *tempoProximaVolta()*.

Mais uma vez, se um utilizador sem acesso ao módulo *Circuito* quisesse uma nova classe de veículos, não poderia especificar o seu tempo médio nos circuitos.