

## RELATÓRIO

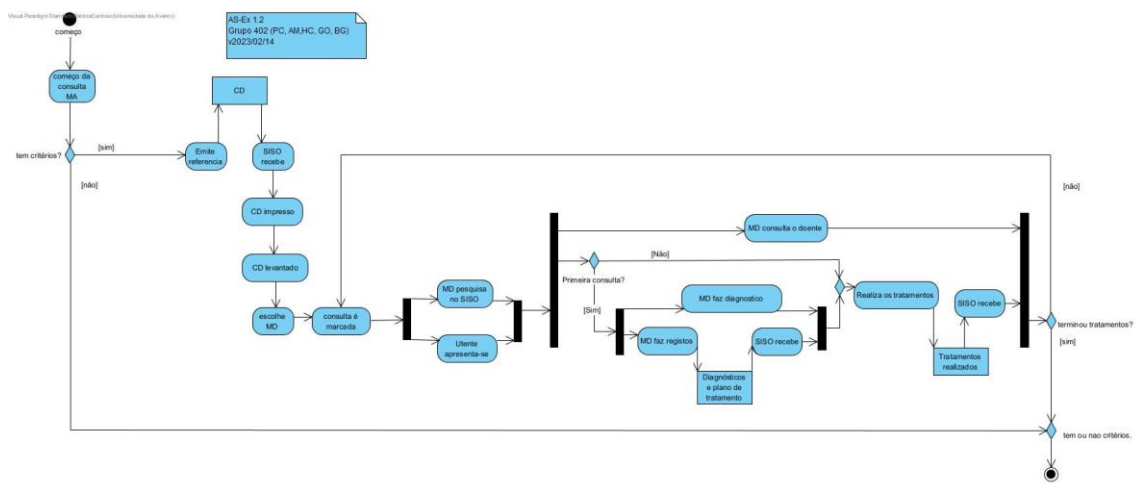
# Lab 1: Modelação de processos(atividades)

## Exercício 1.1

- bola preta - representa o início
- retângulos arredondados - representam ações
- hexágono - representa uma decisão
- condições que saem do hexágono - condições de acesso
- setas - fluxo de controlo
- retângulo - objeto sobre o qual são guardadas informações necessárias para uma próxima ação
- barras verticais - existem duas, a primeira é o fork onde acontecem fluxos concorrentes e as ações são paralelas e o outro é o join onde só há um fluxo
- bola preta e branca - indica o fim

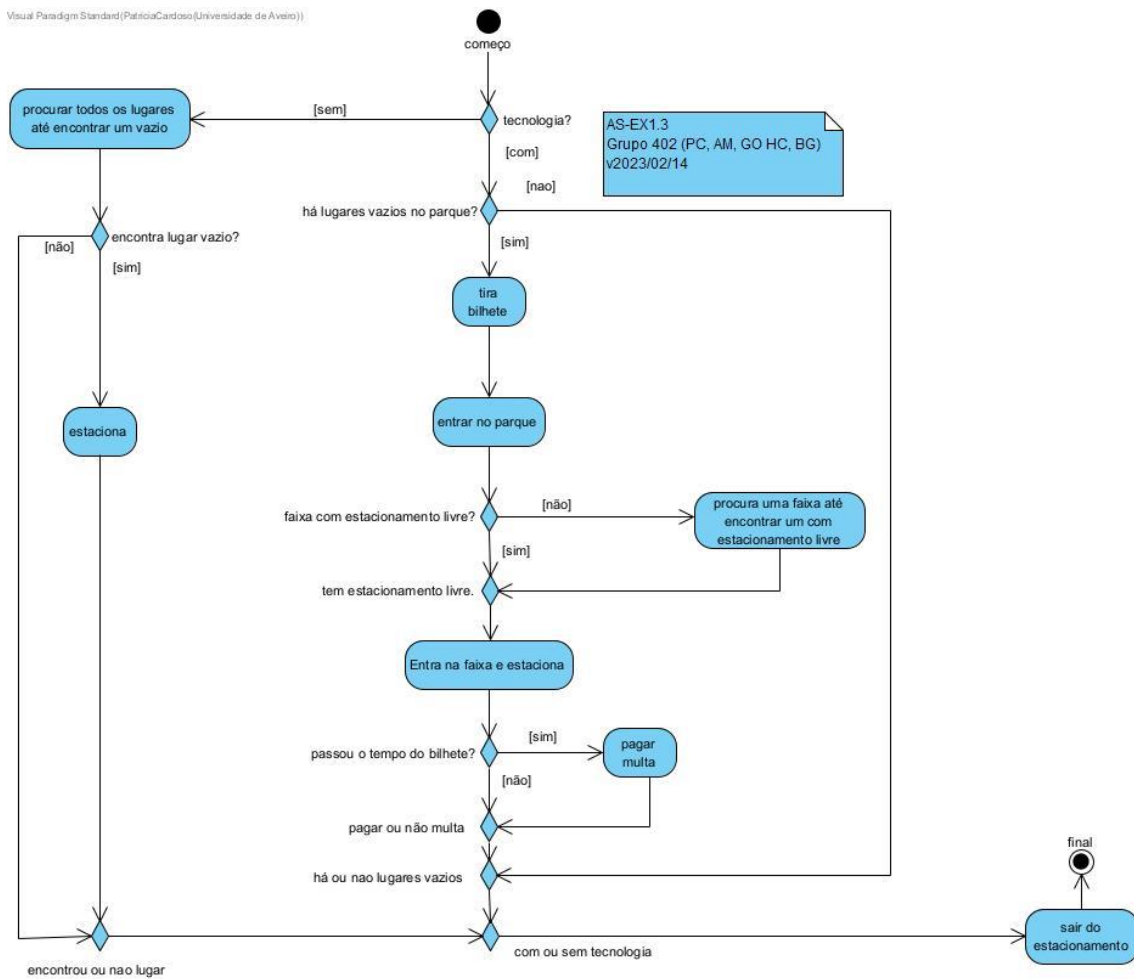
Primeiro, o pedido é recebido (“Receive Order”) e é decidido se é aceite ou rejeitado. Caso seja rejeitado, o pedido é fechado (“Close Order”) e a atividade terminada. Se o pedido for aceite é executada a ação “Fill Order” e de seguida, de forma concorrente, são executadas as ações “Ship Order” e “Send Invoice” que cria o objeto “Invoice” que contém as informações necessárias para realizar a ação seguinte, a “Accept Payment”. Por fim, o pedido é fechado o que leva ao encerramento da atividade.

## Exercício 1.2



## Exercício 1.3

Visual Paradigm Standard (Patrícia Cardoso (Universidade de Aveiro))



O raciocínio para chegar a esta solução foi o seguinte:

### Sem tecnologia:

- entrar parque
- procurar todos os lugares até encontrar um livre
- estacionar

### Desvantagens:

- demora muito tempo

### Vantagens:

- mais barato

## Com tecnologia:

- tirar bilhete
- entrar parque
- verificar se o arruamento tem lugares livres

Se sim, entra e estaciona

Se não, procura um lugar livre

- verificar o tempo do bilhete  
Se já passou, é multado  
Se não passou, nada acontece
- sair do estacionamento

## Desvantagens:

- Mais caro
- Correr risco de pagar multa caso não seja cumprido o horário do bilhete

## Vantagens:

- Mais rápido encontrar estacionamento
- Tempo limite no estacionamento, permite mais pessoas usufruírem do lugar

## Exercício 1.4

