

DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA

Licenciatura em Engenharia Informática e Multimédia

Trabalho Prático 1

Fundamentos de Sistemas Operativos

Alunos:

A51417 - David Santos

A52483 - Bernardo Aguiar

Docentes:

Prof. Carlos Gonçalves

Outubro de 2025

Conteúdo

1	Introdução	1
2	Classes e Métodos	1
2.1	UML	1
2.2	Classe: GUI	1
2.3	Classe: RobotController	2
2.3.1	Método: updateData	2
2.3.2	Métodos: Movimentos e Ações	2
2.3.3	Métodos: Movimentos Aleatórios	3
2.3.4	Controlador do Buffer	4
2.4	Classe: Data	6
2.5	Classe: RandomMovements	6
2.5.1	Método: setWorking	8
2.5.2	Funcionamento Básico	8
2.6	Classe: Buffer	8
2.6.1	Método: cleanBuffer	10
2.7	Classe: Movement	10
2.7.1	Construtores	10
2.7.2	Método: doMovement	11
2.7.3	Métodos: Delays	11
2.8	Classe: BufferManager	11
2.9	Classe: AvoidObstacles	12
3	Conclusão	15

Lista de Figuras

1	UML	1
2	Diagrama de Estados: Buffer Controller	4
3	Diagrama de Estados: Movimentos Aleatórios	9

1 Introdução

O principal objetivo do projeto consiste no desenvolvimento de uma aplicação em Java para o controle de um robô, com particular foco na programação de multi-tarefas. Para tal, a aplicação é composta por um modelo MVC.

A GUI, utilizando o editor *WindowBuilder*, permite ao utilizador interagir diretamente com o robô, enviando comandos como *Forward*, *Backwards*, *Stop*, *Left* e *Right*, além de ativar ou desativar a tarefa de movimentos aleatórios. Adicionalmente, a interface inclui uma consola para exibir as ações realizadas pelo robô.

2 Classes e Métodos

Para o desenvolvimento foi usado como referência principal os conceitos apreendidos nas aulas e mencionados nos slides da [1]disciplina.

2.1 UML

Esta figura representa o diagrama UML do programa e é crucial para o melhor entendimento sobre o funcionamento do programa e das relações entre as classes.

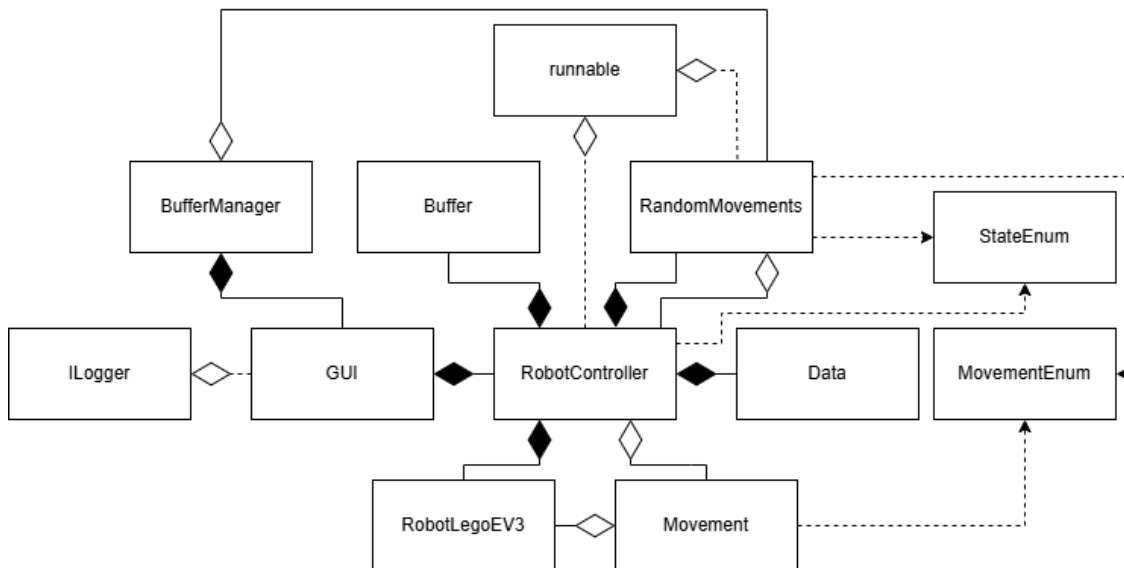


Figura 1: UML

2.2 Classe: GUI

A classe GUI age como a parte do *Viewer* do modelo MVC, centralizando a lógica da interface. Quando o utilizador interage com um componente, o método *updateData()* é

chamado para sincronizar os valores da interface com a classe *RobotController*.

```
1 public void updateData() {  
2     robotController.updateData(textRadius.getText(),  
3         textAngle.getText(), textDistance.getText(),  
4         textRobotName.getText(),  
5         spinnerNumber.getValue().toString());  
6 }
```

2.3 Classe: RobotController

A classe *RobotController* age como a parte do *Controller* do modelo MVC funcionando como a ponte essencial entre as classes e o robô físico. A sua principal função é traduzir as ações do utilizador em comandos específicos que controlam o robô.

2.3.1 Método: updateData

Este método serve como uma ponte dos valores introduzidos na GUI para a classe *Data* para uma melhor organização e separação do código.

```
1 public void updateData(String radius, String angle, String  
2     distance, String name, String actionNumber) {  
3     data.setRadius(Integer.parseInt(radius));  
4     data.setAngle(Integer.parseInt(angle));  
5     data.setDistance(Integer.parseInt(distance));  
6     data.setName(name);  
7     data.setActionNumber(Integer.parseInt(actionNumber));  
8 }
```

2.3.2 Métodos: Movimentos e Ações

Métodos simples que usam os valores da classe *Data* para introduzir os movimentos no buffer e para ligar o robô. Exemplos:

```
1 public void turnOnRobot() {  
2     robot.OpenEV3(data.getName());  
3 }  
4  
5 public synchronized void moveBackwards() {  
6     buffer.put(new Movement(robot, logger,  
7         MovementEnum.BACKWARDS, -data.getDistance()));  
8     notify();  
9 }  
10 public synchronized void moveRightCurve() {
```

```

11     buffer.put(new Movement(robot, logger,
12         MovementEnum.RIGHT, data.getRadius(),
13         data.getAngle()));
14     notify();
15 }
16
17 public synchronized void putBuffer(Movement movement) {
18     buffer.put(movement);
19     notify();
20 }

```

2.3.3 Métodos: Movimentos Aleatórios

Estes métodos são responsáveis por iniciar e parar a máquina de estados responsável pela criação dos Movimentos Aleatórios do robô.

```

1 public void startRandomMovements() {
2     randomMovements.setActionNumber(data.getActionNumber());
3     randomMovements.setWorking(true);
4 }
5
6 public void stopRandomMovements() {
7     randomMovements.setWorking(false);
8 }

```

2.3.4 Controlador do Buffer

Esta máquina de estados é responsável pela execução dos movimentos dentro do buffer. Espera que o buffer tenha movimentos para executar e, quando tiver, executa-os e espera que o mesmo seja executado antes de voltar a executar outro, ou voltar para o seu estado *IDLE*.

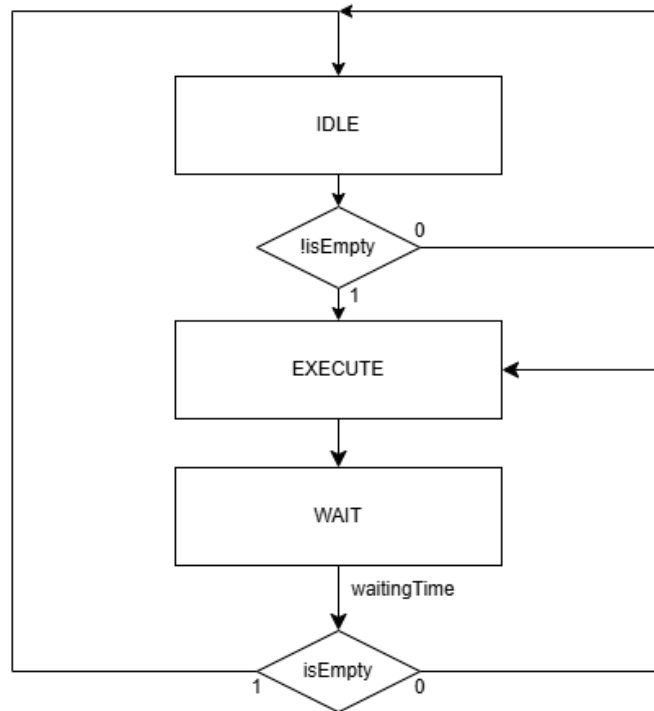


Figura 2: Diagrama de Estados: Buffer Controller

```
1 while (true) {
2     switch (bufferState) {
3     case IDLE:
4         synchronized (this) {
5             try {
6                 this.wait();
7             } catch (InterruptedException e) {
8                 e.printStackTrace();
9                 Thread.currentThread().interrupt();
10            }
11            if (!buffer.isEmpty())
12                bufferState = StateEnum.EXECUTE;
13            break;
14        case EXECUTE:
15            movement = buffer.get();
16            movement.doMovement();
17            waitingTime = movement.getTime();
18            bufferState = StateEnum.WAIT;
19            break;
20        case WAIT:
```

```
21     try {
22         Thread.sleep(waitingTime);
23     } catch (InterruptedException e) {
24         e.printStackTrace();
25     }
26     if (buffer.isEmpty()) {
27         bufferState = StateEnum.IDLE;
28         stopMovementSync();
29     } else {
30         bufferState = StateEnum.EXECUTE;
31     }
32     break;
33 default:
34     break;
35 }
36 }
```


2.4 Classe: Data

A classe Data serve exclusivamente para armazenar e gerir dados. Esta agrupa todas as informações provenientes da GUI, como a distância, o ângulo, o raio e o nome, e o número de ações aleatórias, num único objeto.

```
1 public Data(int radius, int angle, int distance, int
   actionNumber, String name) {
2     this.distance = distance;
3     this.angle = angle;
4     this.radius = radius;
5     this.actionNumber = actionNumber;
6     this.name = name;
7 }
```

2.5 Classe: RandomMovements

Esta classe implementa uma máquina de estados. Esta é iniciada em uma nova *Thread* que tem como objetivo a criação aleatória de movimentos do robô, que depois são enviados para o *buffer* através do *RobotController*. Ao colocar em uma máquina de estados, permite-se controlar a criação de novos movimentos aleatórios com maior facilidade.

```
1 public void run() {
2     while (true) {
3         switch (STATE) {
4             case IDLE:
5                 synchronized (this) {
6                     try {
7                         this.wait();
8                     } catch (InterruptedException e) {
9                         e.printStackTrace();
10                        Thread.currentThread().interrupt();
11                    }
12                    if (working)
13                        STATE = StateEnum.GENERATE;
14                    break;
15
16                case GENERATE:
17                    movementList = new Movement[actionNumber * 2];
18                    waitingTime = 0;
19
20                    for (int i = 0; i < this.actionNumber; i++) {
21                        MovementEnum[] movement =
22                            MovementEnum.values();
23                        int direction =
24                            random.nextInt(movement.length);
```

```

24         if (lastDirection == movement[direction]) {
25             i--;
26             continue;
27         }
28
29         if (movement[direction] ==
30             MovementEnum.FORWARD)
31             movementList[i * 2] = (new
32                 Movement(robot, this.logger,
33                     movement[direction],
34                         random.nextInt(40) + 10));
35         else if (movement[direction] ==
36             MovementEnum.RIGHT || movement[direction]
37             == MovementEnum.LEFT)
38             movementList[i * 2] = (new
39                 Movement(robot, this.logger,
40                     movement[direction],
41                         random.nextInt(20) + 10,
42                         random.nextInt(70) + 20));
43         else {
44             i--;
45             continue;
46         }
47         waitingTime += movementList[i * 2].getTime();
48
49         movementList[i * 2 + 1] = (new
50             Movement(robot, this.logger,
51                 MovementEnum.STOP));
52         waitingTime += movementList[i * 2 +
53             1].getTime();
54
55         lastDirection = movement[direction];
56     }
57
58     STATE = StateEnum.SEND;
59     break;
60
61     case SEND:
62         bufferManager.acquire();
63         for (int i = 0; i < this.actionNumber * 2; i++) {
64             robotController.putBuffer(movementList[i]);
65         }
66         bufferManager.release();
67         STATE = StateEnum.WAIT;
68         break;
69
70     case WAIT:
71         try {
72             Thread.sleep(waitingTime + 4000);

```

```

62         } catch (InterruptedException e) {
63             e.printStackTrace();
64         }
65         if (this.working)
66             STATE = StateEnum.GENERATE;
67         else
68             STATE = StateEnum.IDLE;
69         break;
70     default:
71         break;
72     }
73 }
74 }

```

2.5.1 Método: setWorking

Este método sempre que é chamado muda o estado da máquina e acorda a Thread para que esta confirme o seu estado.

```

1 public synchronized void setWorking(boolean working) {
2     this.working = working;
3     this.notify();
4 }

```

2.5.2 Funcionamento Básico

Os movimentos aleatórios são gerados em grupos definidos por um valor inserido na *GUI*, respeitando os parâmetros do enunciado, e o programa impede a criação de dois movimentos consecutivos na mesma direção. A geração de novos movimentos aleatórios é mantida até que o botão da interface seja desativado. Após a adição de um movimento gerado ao *buffer*, o comando de parar é enviado, e entre a geração de cada grupo é aplicado um intervalo de 4 segundos, em ambos os casos, o objetivo é otimizar a visualização e separação das ações no funcionamento do programa.

Esta operação é gerida por uma máquina de estados composta por quatro estados: *IDLE*, *GENERATE*, *SEND* e *WAIT*. No estado *IDLE*, a máquina apenas verifica se foi ligada para iniciar a geração e o envio dos valores aleatórios. Assim que é ativada, entra no estado *GENERATE*, onde gera o grupo de movimentos aleatórios igual ao número introduzido pelo utilizador, de seguida, entra no estado *SEND* e envia para o *buffer*, seguindo imediatamente para o estado *WAIT*. Neste último estado, a máquina espera o tempo necessário que foi alocado na variável *waitingTime* e depois certifica-se se a máquina ainda está ligada. Se estiver ligada, retorna ao estado *GENERATE*, repetindo o ciclo até que seja verificado que não está mais ligada, o que causa o retorno ao estado *IDLE*.

2.6 Classe: Buffer

O *buffer* feito com monitores, utiliza um *ArrayList* (em oposição a um *Array* de capacidade limitada) para prevenir erros como a perda de dados ou a paragem de *Threads*,

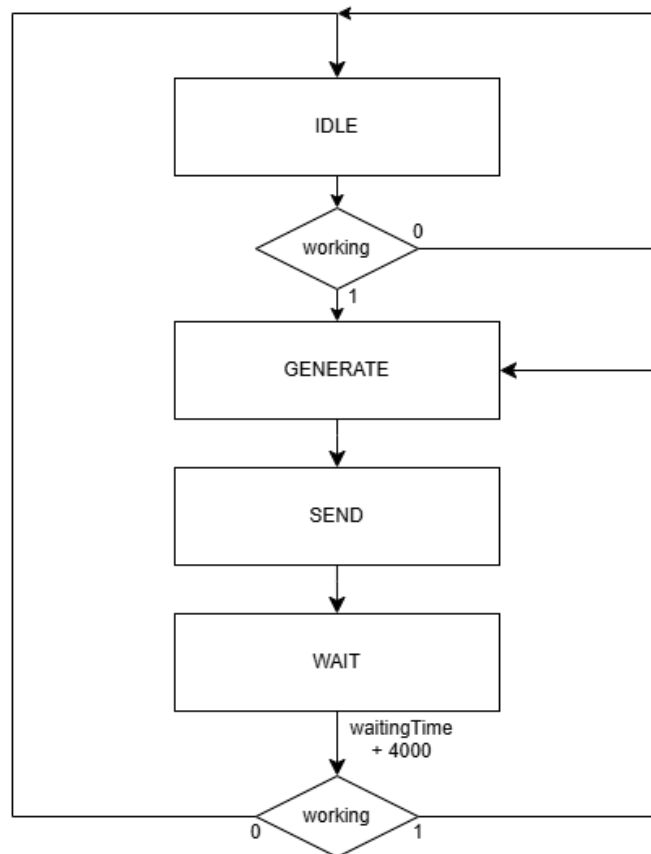


Figura 3: Diagrama de Estados: Movimentos Aleatórios

garantindo assim um uso mais eficiente dos recursos da máquina sendo a solução mais simples, eficiente e intuitiva.

```

1 public class Buffer {
2
3     private ArrayList<Movement> buffer;
4
5     public Buffer() {
6         this.buffer = new ArrayList<>();
7     }
8
9     public synchronized void put(Movement movement) {
10         buffer.add(movement);
11         notifyAll();
12     }
13
14     public synchronized void higherPriorityPut(Movement
15         movement) {
16         buffer.add(0, movement);
17         notifyAll();
18     }
19     public synchronized Movement get() {

```

```

20     while (isEmpty()) {
21         try {
22             this.wait();
23         } catch (InterruptedException e) {
24             e.printStackTrace();
25         }
26     }
27
28     return buffer.remove(0);
29 }
30
31 public boolean isEmpty() {
32     return buffer.isEmpty();
33 }
34 }

```

2.6.1 Método: cleanBuffer

Este método é usado para reiniciar o buffer quando o comando de parar o robô é chamado.

```

1     public void clearBuffer() {
2         buffer.clear();
3     }

```

2.7 Classe: Movement

2.7.1 Construtores

Esta classe possui dois construtores diferentes para os dois tipos de movimentos do robô.

```

1     public Movement(RobotLegoEV3 robot, ILogger logger,
2         MovementEnum movement, int distance) {
3         this.logger = logger;
4         this.movement = movement;
5         this.distance = distance;
6         this.robot = robot;
7     }
8
9     public Movement(RobotLegoEV3 robot, ILogger logger,
10        MovementEnum movement, int radius, int angle) {
11         this.logger = logger;
12         this.movement = movement;
13         this.radius = radius;
14         this.angle = angle;
15         this.robot = robot;
16     }

```

2.7.2 Método: doMovement

Este método é usado para executar o movimento do robô.

```
1 public void doMovement() {
2     switch (this.movement) {
3         case FORWARD:
4             robot.Reta(this.distance);
5             //log
6             break;
7         case BACKWARDS:
8             robot.Reta(-this.distance);
9             //log
10            break;
11        case RIGHT:
12            robot.CurvarDireita(this.radius, this.angle);
13            //log
14            break;
15        case LEFT:
16            robot.CurvarEsquerda(this.radius, this.angle);
17            //log
18            break;
19    }
20 }
```

2.7.3 Métodos: Delays

Esta classe ainda possui dois métodos que se destinam a calcular o tempo de atraso (em milissegundos) que o robô deve esperar para completar um movimento, seja este em linha reta ou em curva.

```
1 public int getDelayStraightLine() {
2     return (int) ((distance / 0.02) + 100);
3 }
4
5 public int getDelayCurve() {
6     return (int) (((Math.toRadians(this.angle) * this.radius)
7         / 0.02) + 100);
8 }
```

2.8 Classe: BufferManager

A classe *BufferManager* implementa um mecanismo simples de controlo de acesso concorrente a um recurso compartilhado. Por meio de monitores com os métodos *synchronized*, *wait()* e *notifyAll()*, ela garante que apenas uma thread utiliza o recurso por vez. A variável booleana *inUse* indica se o recurso está ocupado, enquanto os métodos *entrar()* e *sair()* controlam, respetivamente, a entrada e a libertação do uso, evitando conflitos e garantindo a exclusão mútua entre threads.

```

1 public class BufferManager {
2     private boolean inUse = false;
3
4     public BufferManager() {
5     }
6
7     public synchronized void entrar() {
8         while (inUse) {
9             try {
10                 wait();
11             } catch (InterruptedException e) {
12                 e.printStackTrace();
13                 Thread.currentThread().interrupt();
14             }
15         }
16         inUse = true;
17     }
18
19     public synchronized void sair() {
20         inUse = false;
21         notifyAll();
22     }
23 }

```

2.9 Classe: AvoidObstacles

A classe *AvoidObstacle* é uma componente crucial do sistema de controlo do robô. Possui uma máquina de estados que de 50 em 50 milissegundos verifica o estado do sensor do robô e, se for necessário agir, envia 3 movimentos prioritários para o buffer, evitando os obstáculos com sucesso.

```

1 public void run() {
2     while(true) {
3         switch(STATE) {
4             case IDLE:
5                 synchronized(this) {
6                     try {
7                         Thread.sleep(50);
8                     } catch (InterruptedException e) {
9                         e.printStackTrace();
10                    }
11                }
12
13                /* MODO ROBO */
14                if(robotController.robotOn &&
15                    robotController.obstacleFound())
16                    STATE = StateEnum.SEND;
17            }
18        }
19    }

```

```

16         /* MODO TESTE
17         if(robotController.obstacleFound())
18             STATE = StateEnum.GENERATE;
19         */
20
21     }
22     break;
23 case GENERATE:
24     waitingTime = 0;
25
26     movementList[0] = new Movement(this.robot,
27                                     this.logger, MovementEnum.STOP);
28     movementList[1] = new Movement(this.robot,
29                                     this.logger, MovementEnum.BACKWARDS, 20);
30
31     while(true) {
32         MovementEnum[] movement =
33             MovementEnum.values();
34         int direction =
35             random.nextInt(movement.length);
36
37         if(movement[direction] ==
38             MovementEnum.LEFT ||
39             movement[direction] ==
40             MovementEnum.RIGHT) {
41             movementList[2] = new
42                 Movement(this.robot, this.logger,
43                         movement[direction], 0, 90);
44             break;
45         }
46     }
47
48     for(Movement movement : movementList)
49         waitingTime += movement.getTime();
50
51 case SEND:
52     bufferManager.acquire();
53     for(int i = MOVEMENT_NUMBER - 1; i >= 0; i--)
54     {
55         robotController.
56             putBufferHigherPriority(movementList[i]);
57     }
58     bufferManager.release();
59     STATE = StateEnum.WAIT;
60     break;
61 case WAIT:
62     try {
63         Thread.sleep(waitingTime);
64     } catch (InterruptedException e) {

```



```
55         e.printStackTrace();
56     }
57
58     STATE = StateEnum.IDLE;
59
60     break;
61 default:
62     break;
63 }
64 }
65 }
```

3 Conclusão

Com a realização deste projeto, foi possível consolidar e aprofundar os conceitos básicos da programação Java, com uma ênfase prática e crucial no desenvolvimento de um sistema para controlo de robótica.

O principal foco de aprendizagem residiu na implementação de programação concorrente por meio de *Threads*. Esta abordagem demonstrou-se essencial para a gestão independente e eficiente de diferentes processos do sistema, como a geração de comandos e a sua execução. Especificamente, o uso de *Threads* e *Buffers* foi fundamental para criar um mecanismo de comunicação robusto, garantindo que os comandos fossem transmitidos de forma segura e síncrona, prevenindo falhas de dados ou colisões.

Em suma, este trabalho não apenas permitiu a aprendizagem teórica de estruturas de dados e concorrência em Java, mas também ofereceu a experiência prática de aplicar estes conhecimentos para resolver um desafio de engenharia real: o controlo dinâmico e fiável de um robô. O resultado é uma solução que demonstra o poder e a necessidade da programação *multithread* para sistemas que requerem alta responsividade e coordenação de tarefas.

Referências

- [1] Jorge Pais. Folhas de fso. Slides da disciplina, 2025.