

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA
IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE

ANALIZA I MODELOWANIE OPROGRAMOWANIA

Projekt AADL Automatu z przekąskami

Autorzy:
Marcin JĘDRZEJCZYK

Prowadzący:
Dr inż. Wojciech SZMUC

8 czerwca 2016

1 Automat z przekąskami

1.1 Wstęp

Automat sprzedający (automat vendingowy, ang. vending machine) – urządzenie służące do sprzedaży samoobsługowej. Można wyróżnić automaty sprzedające towary i usługi. Projekt ten rozszerza poprzedni projekt pt. Projekt UML Automatu z przekąskami o perspektywę AADL.

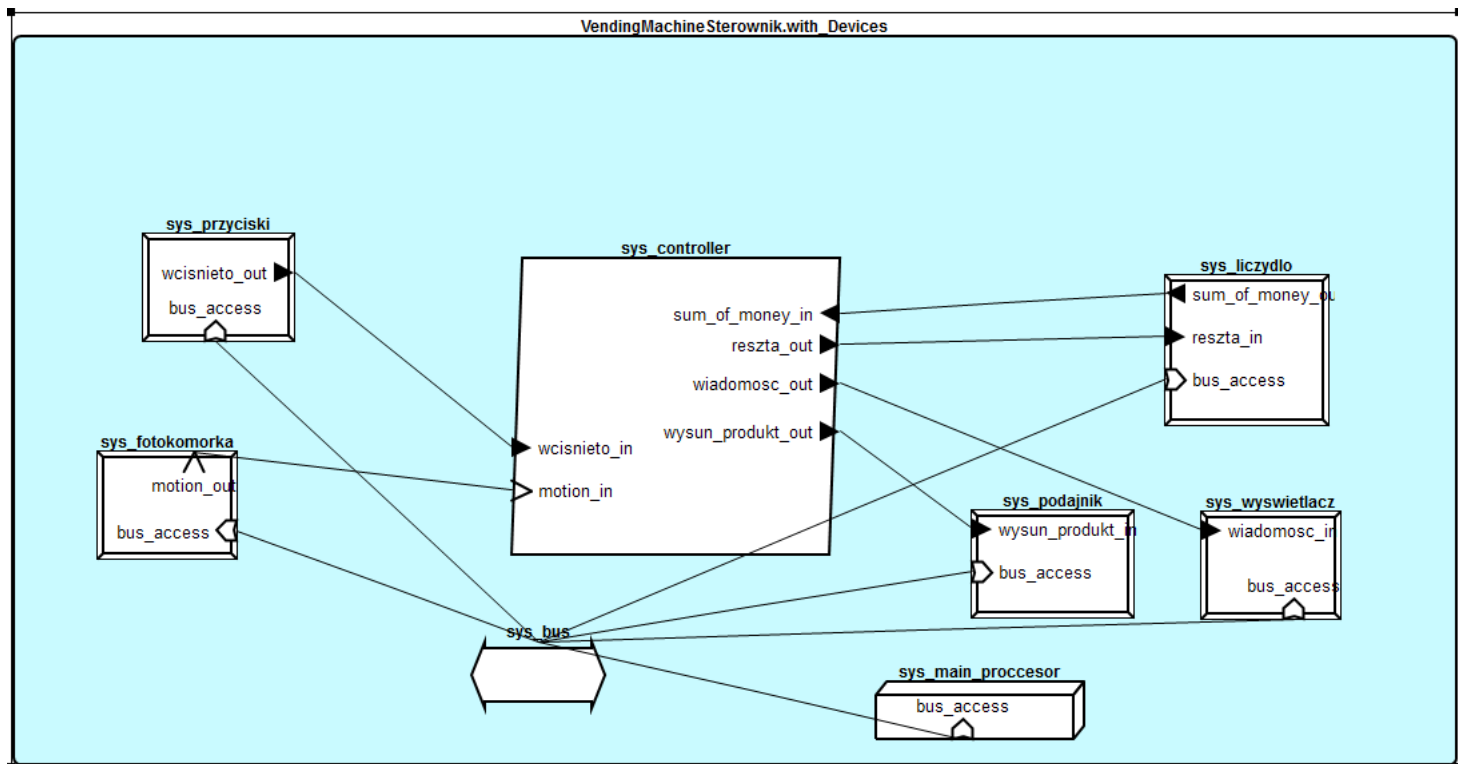
1.2 Założenia

Założenia oraz wymagania nie zmieniły się w porównaniu do poprzedniego projektu. Dla przypomnienia:

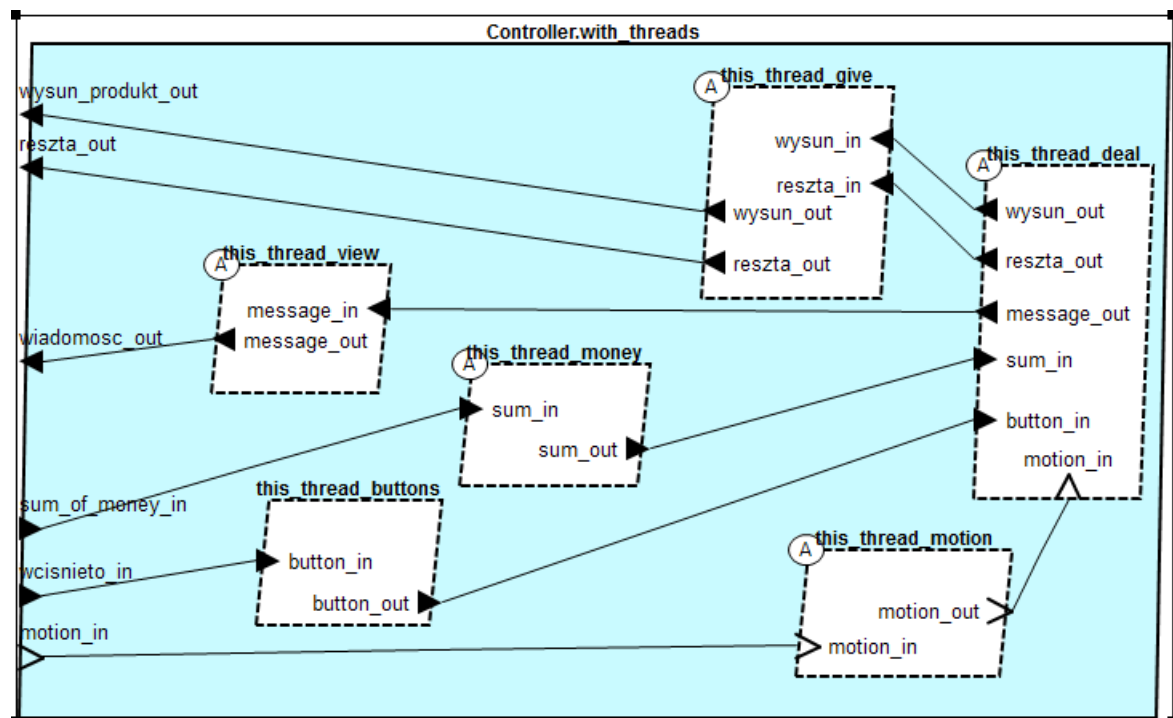
- Wybór produktu,
- Uzyskanie informacji o cenie produktu,
- Możliwość zrezygnowania z transakcji,
- Zliczanie sumy wrzuconych pieniędzy,
- Możliwość uzupełniania zasobami,
- Wydanie zakupionego towaru,
- Wydanie reszty,
- Wyświetlenie powiadomień,

Należało jednak spojrzeć na nie ze strony niskopoziomowej. Przykładowo, jaka jest droga po urządzeniach i portach od przycisku do wypadnięcia danego produktu. A także jak będzie wyglądał kod w C.

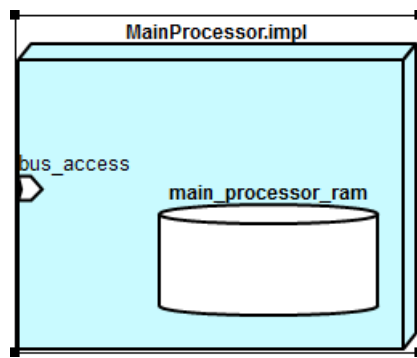
2 Diagramy AADL



Rysunek 1: Diagram Systemu



Rysunek 2: Diagram Kontrolera



Rysunek 3: Diagram Procesora

3 Uwagi

Kod projekty w AADL'u i w C znajduje się w załącznikach.