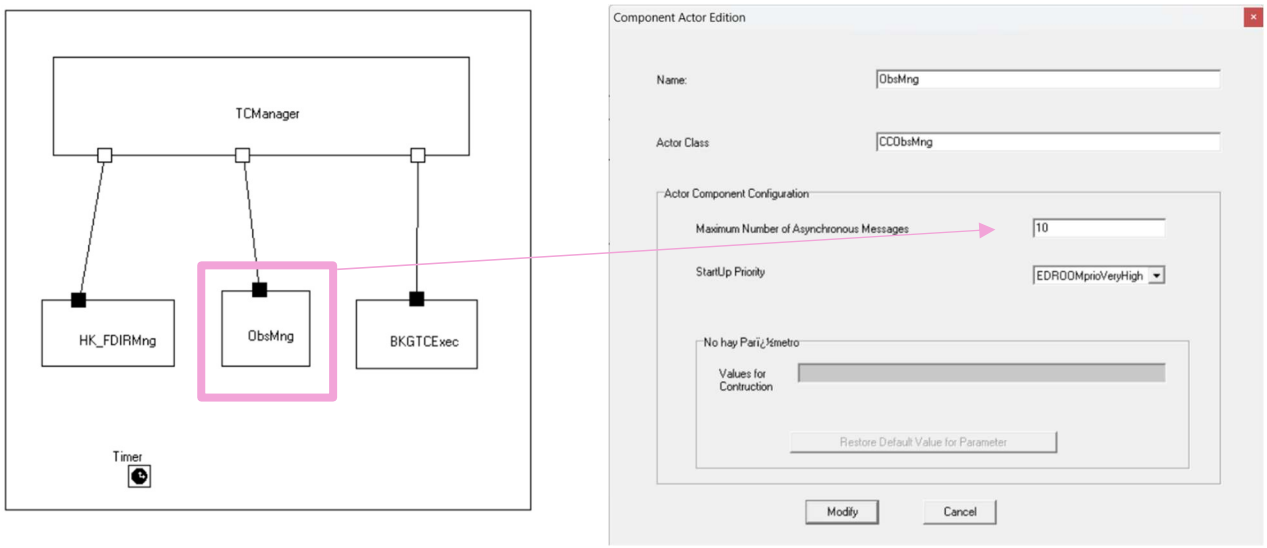
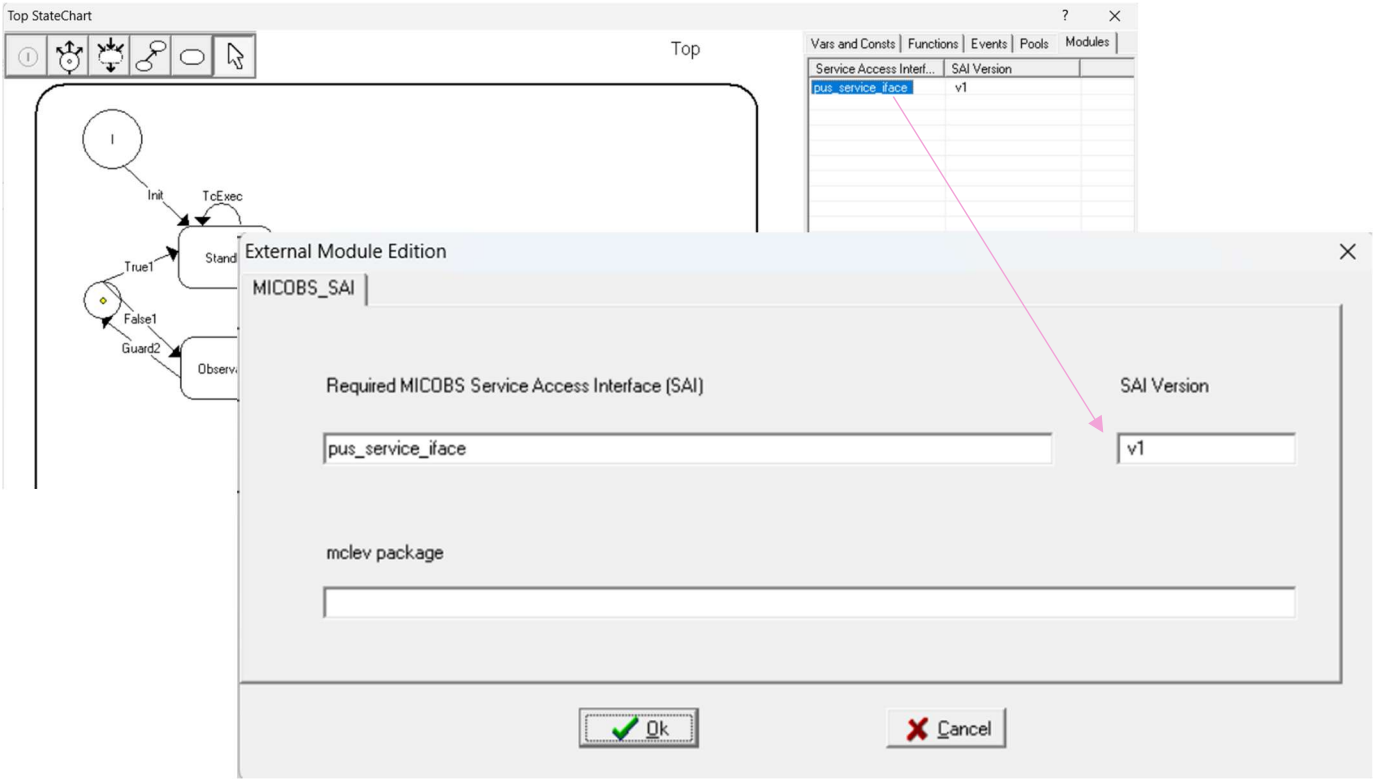
PROYECTO FINAL

PRIORIRAD DE LA CLASE COMPONENTE CREADA Y ACCESOS

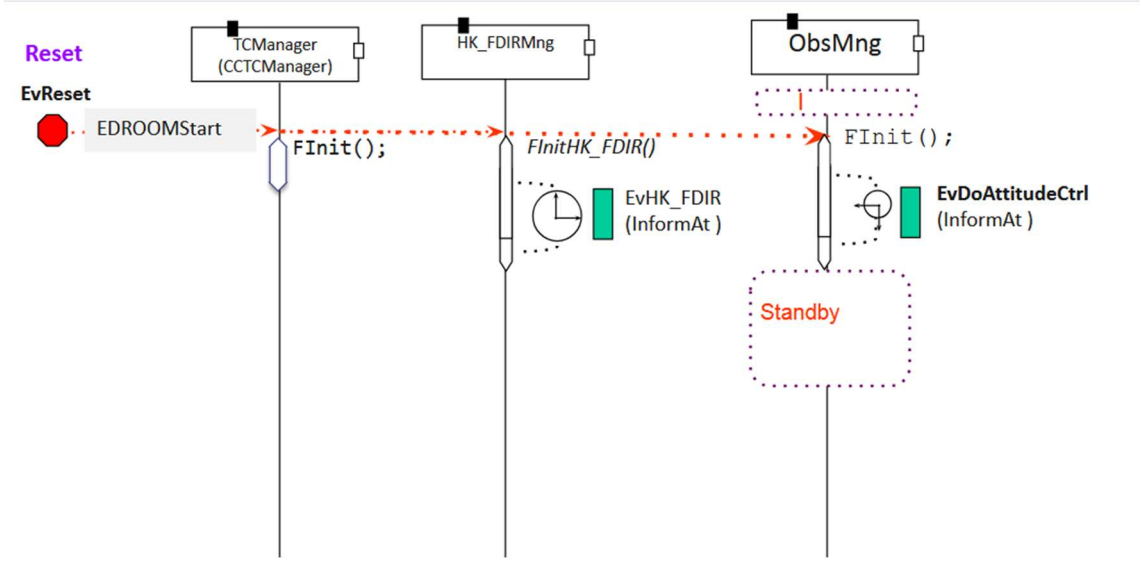


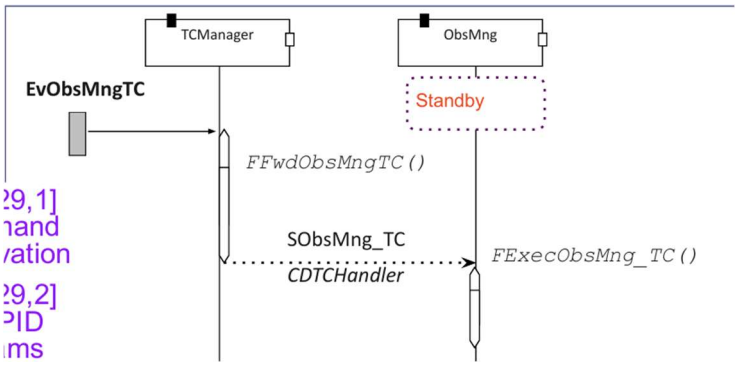
Hemos creado esta clase componente y le hemos puesto la prioridad más alta

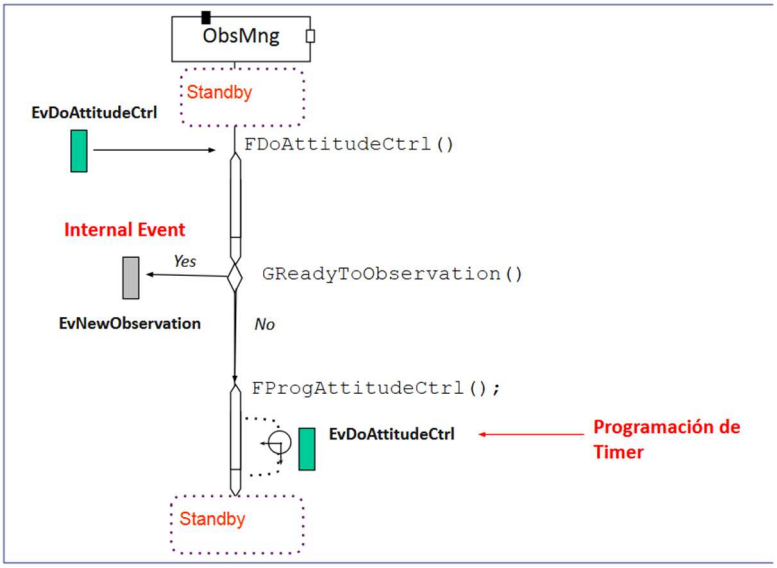


Ponemos a que modulo tiene acceso este componente

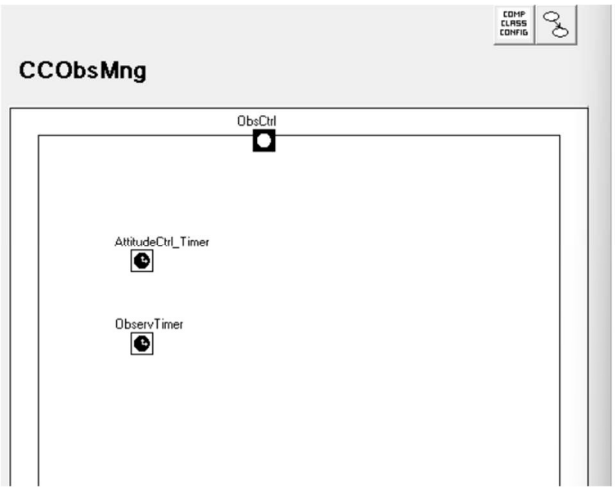
CREAMOS LO NECESARIO PARA SEGUIR EL ESQUEMA DEL OBSMNG

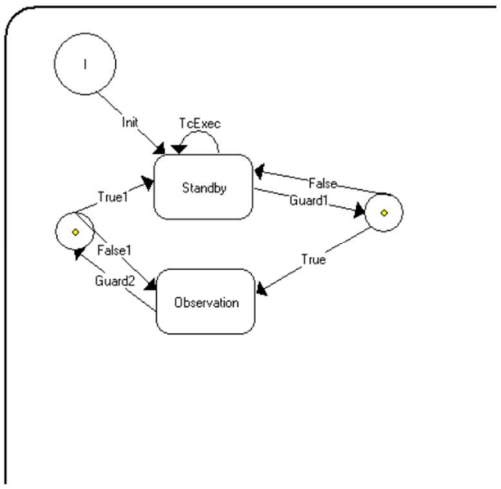






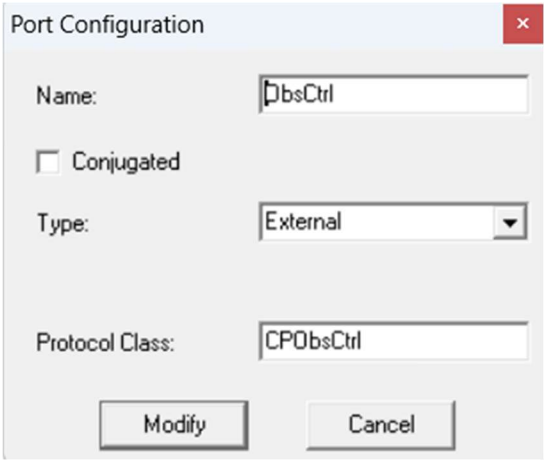
Para ello vamos a crear los puertos necesarios por los que el ObsMng puede comunicarse y su diagrama en base a las funciones que este va a ir realizando



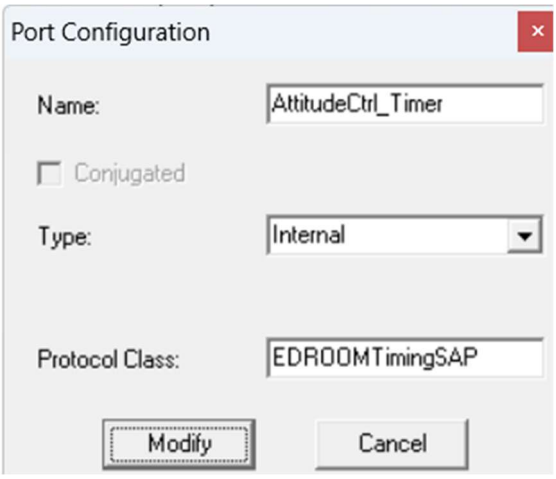


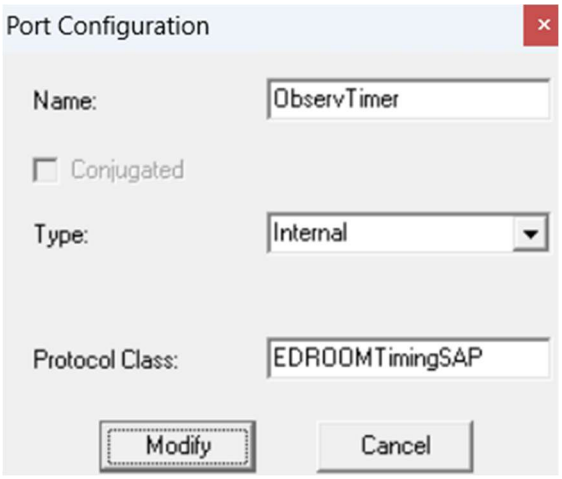
Para llegar a este resultado los pasos han sido los siguientes:

1- Crear el puerto externo

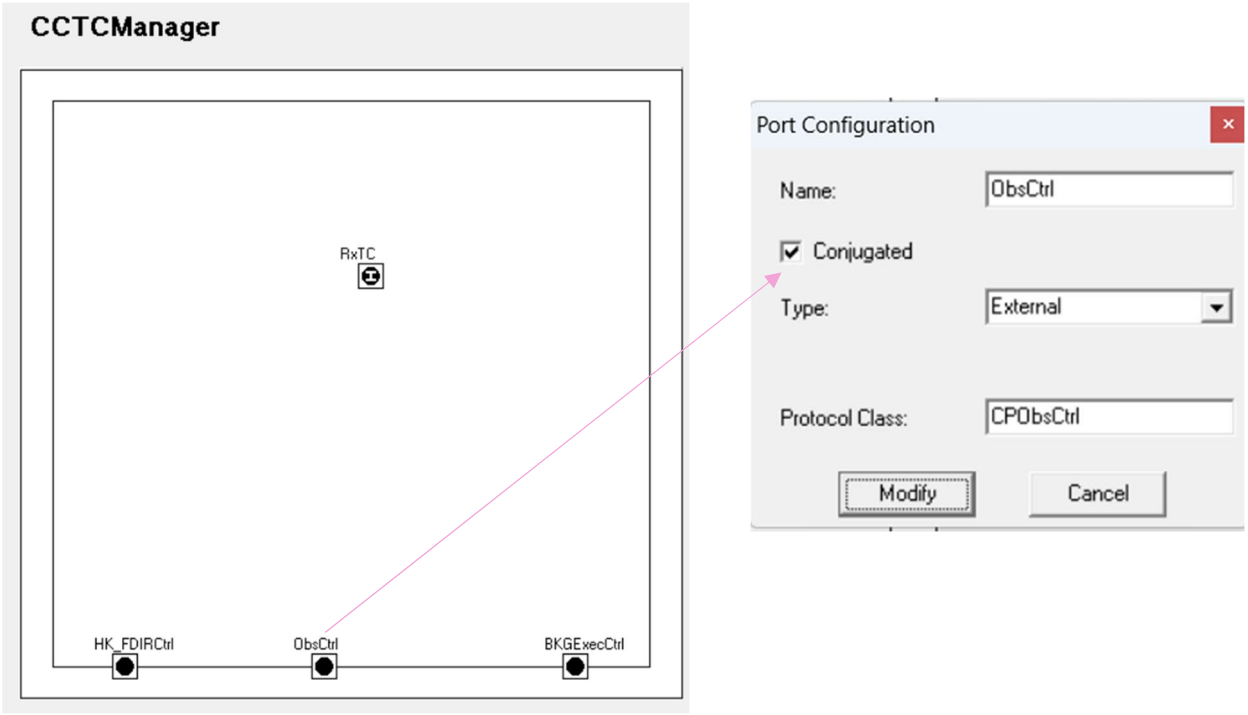


2- Crear los dos timers que se van a necesitar:

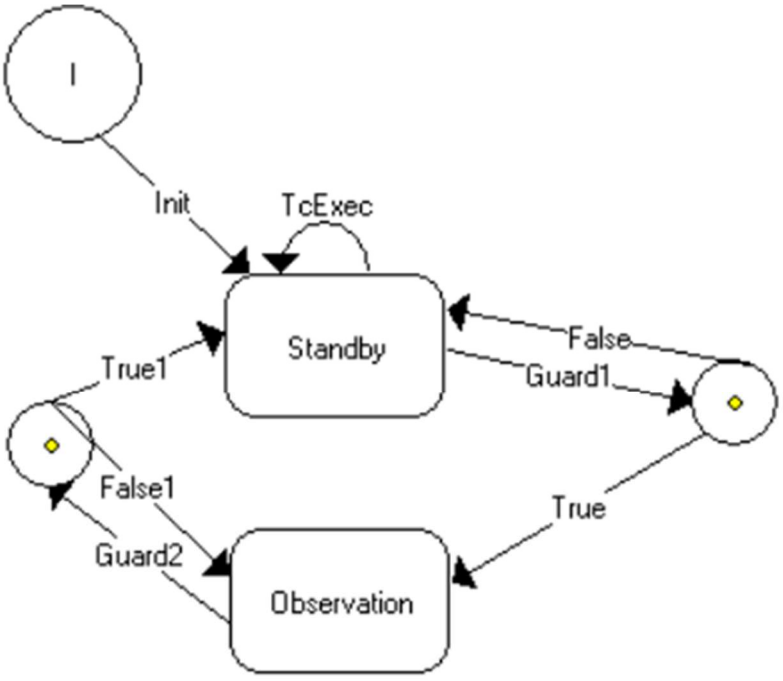




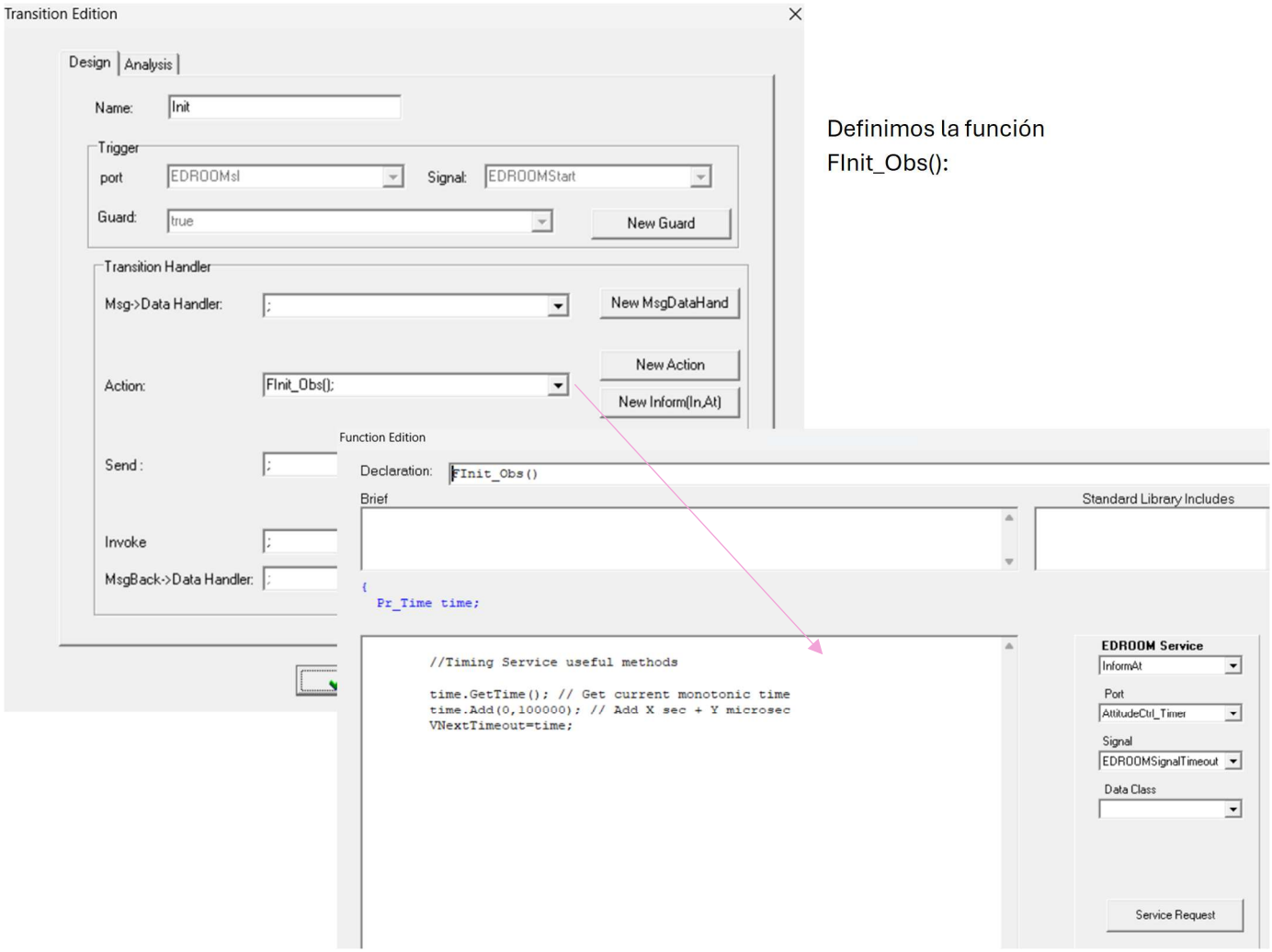
3- Conjugar el puerto del TcManager



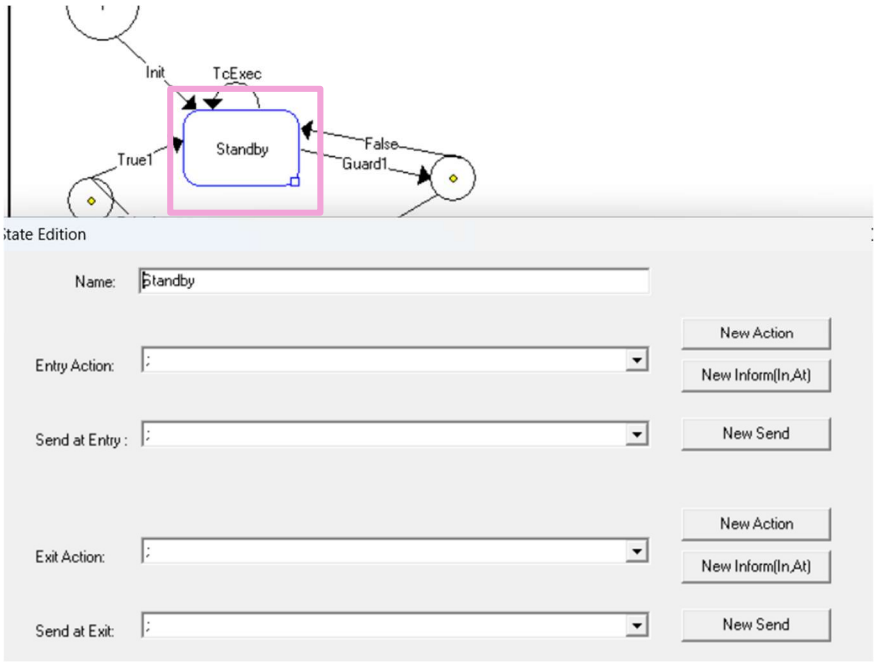
4- Vamos a explicar todas las acciones que van el diagrama de flujo con capturas



TENER EN CUENTA ESTE ESQUEMA DE FORMA GLOBAL PARA PODER ENTENDER LA EXPLIACIÓN DE CADA CACHITO IMPLEMENTADO

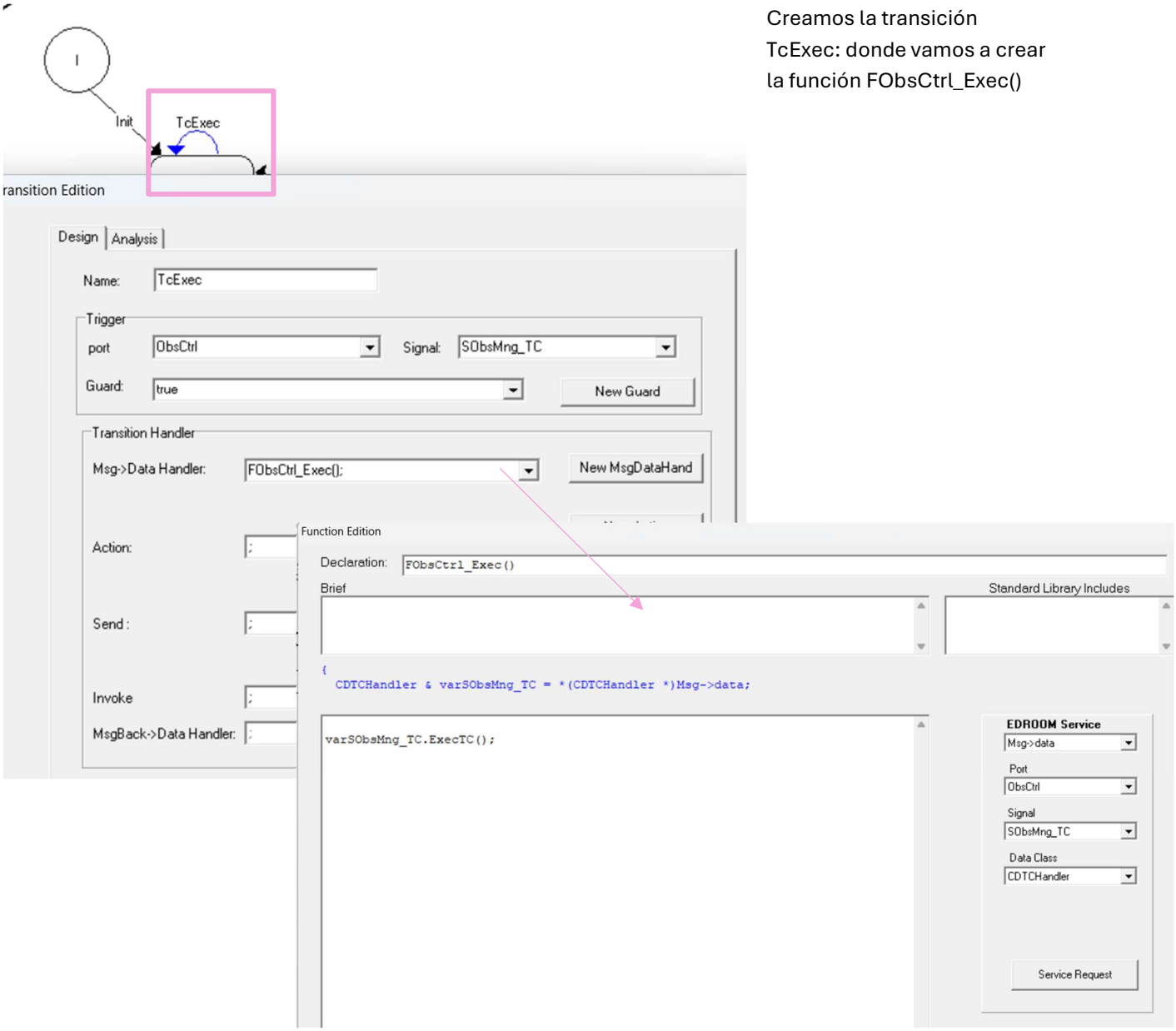


Definimos la función FInit_Obs():

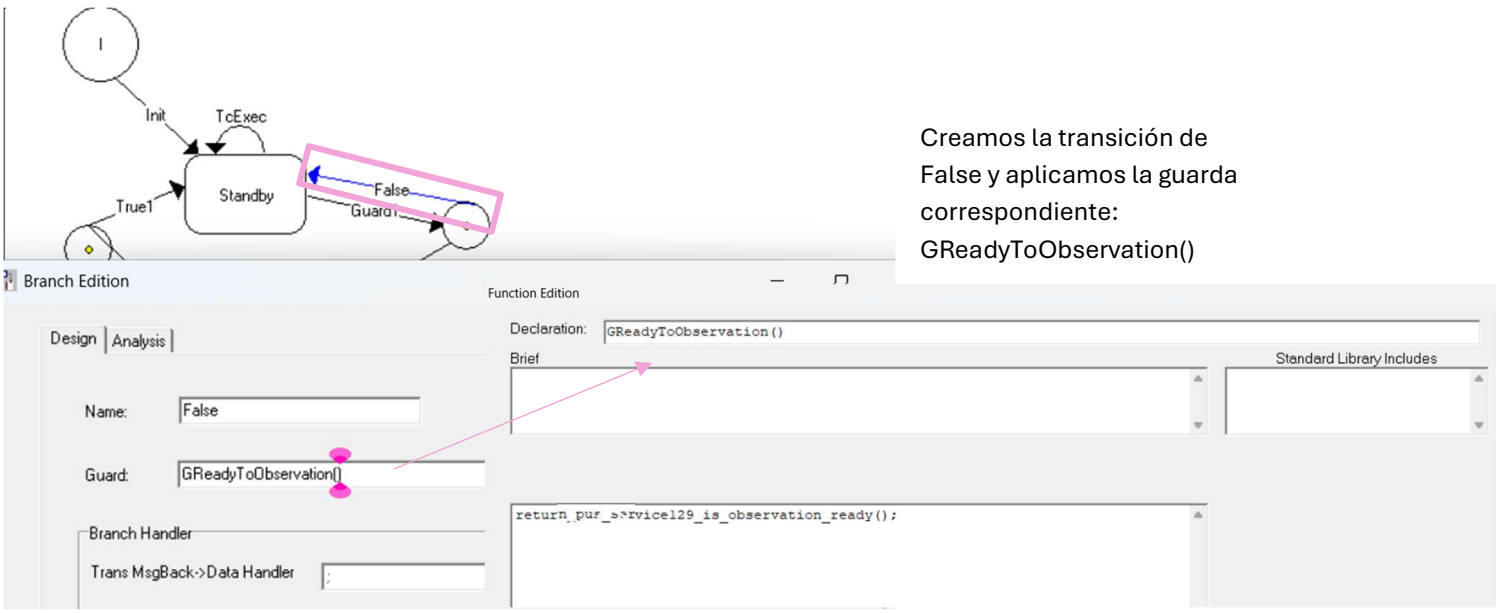


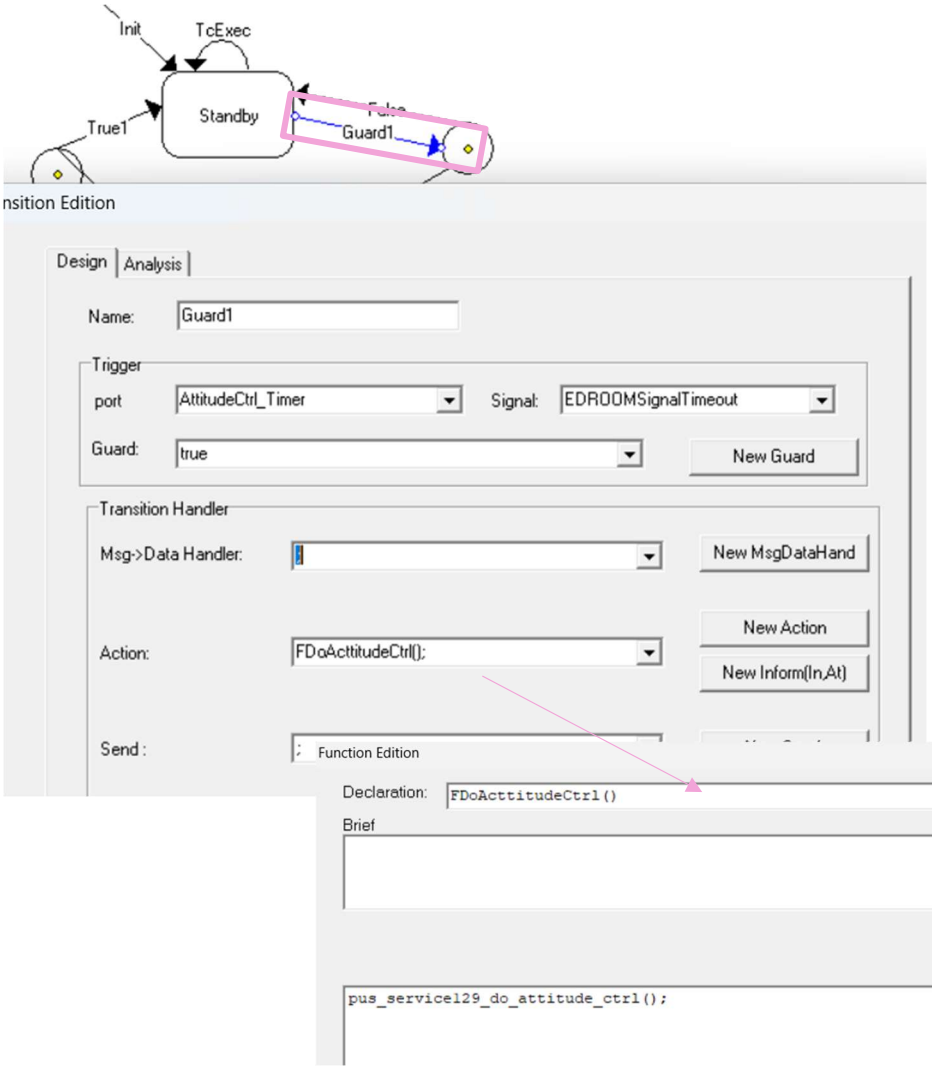
Creamos un nuevo estado que se lleva Standby que es al que se llega siguiendo la transisión de Init

Creamos la transición TcExec: donde vamos a crear la función FObsCtrl_Exec()

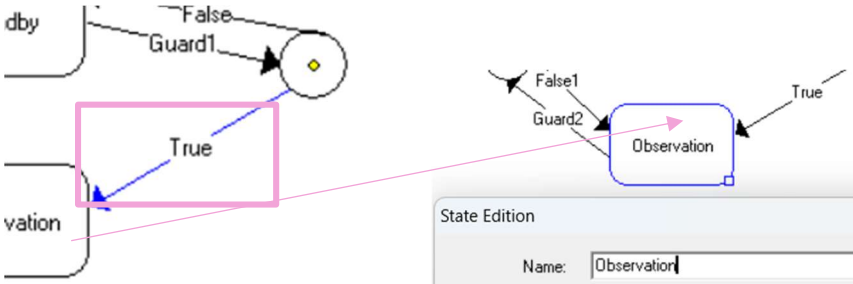


Creamos la transición de False y aplicamos la guarda correspondiente: GReadyToObservation()

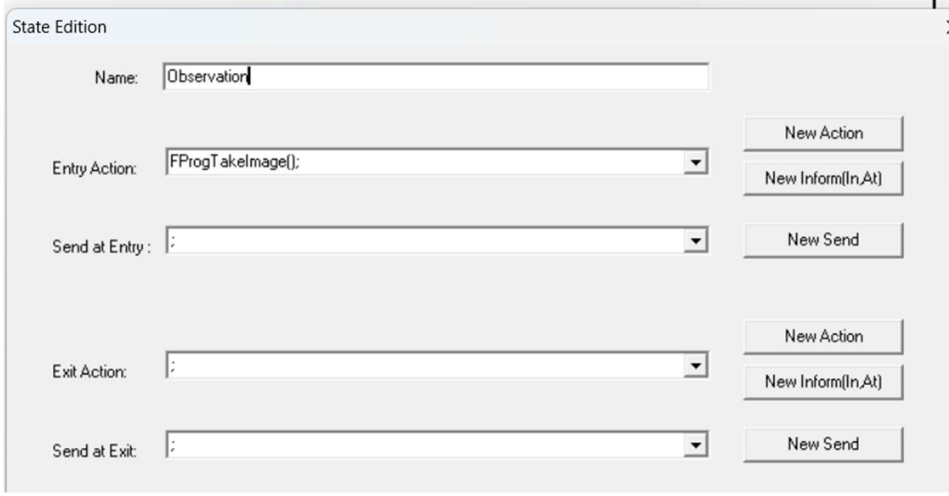




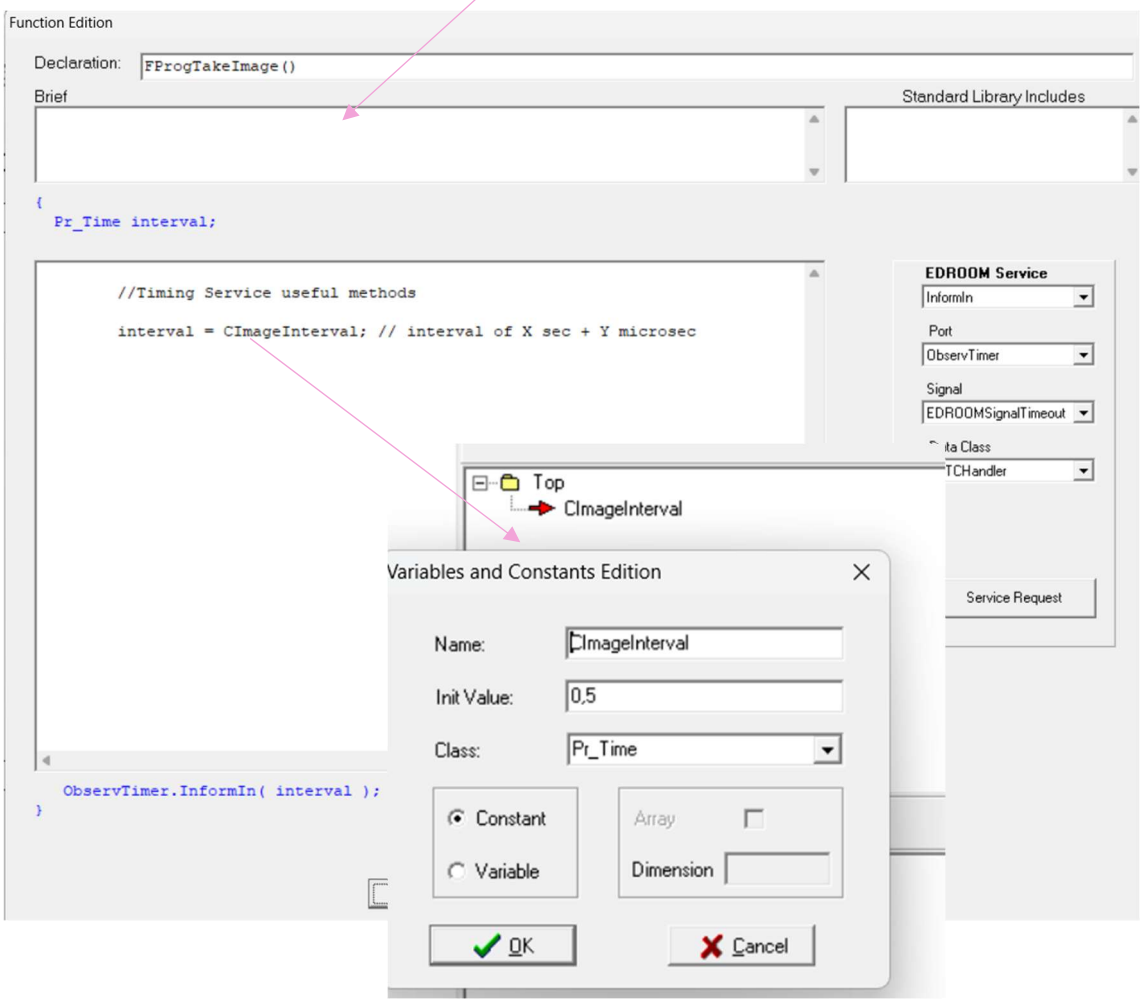
Seguimos con la trasicion con la guarda 1 q si es true va a llamar a la función FDoActtitudeCtrl_Timer y creamos dicha función

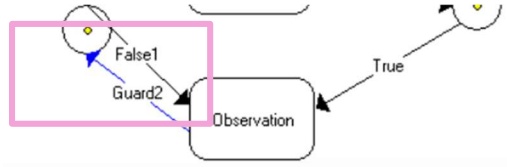


Del choisepoint con la trasicion true nos vamos al otro estado que a va ser Observation :

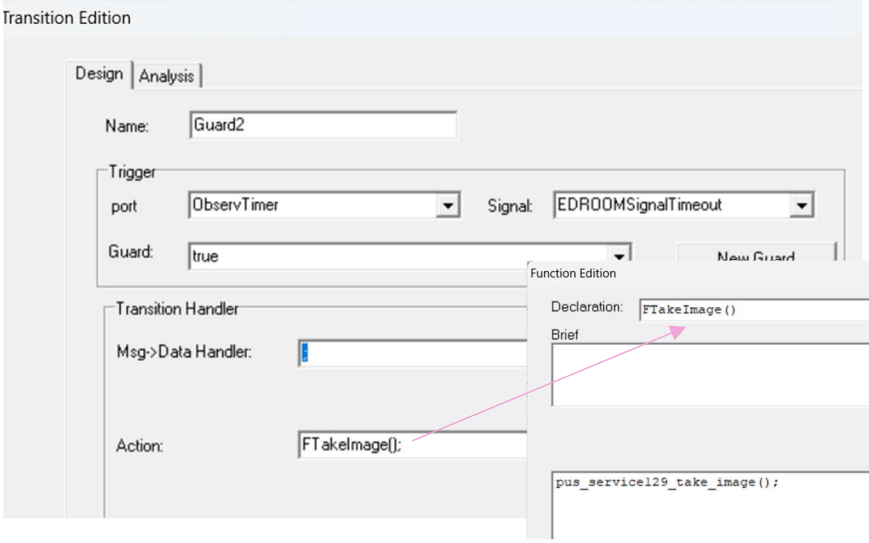


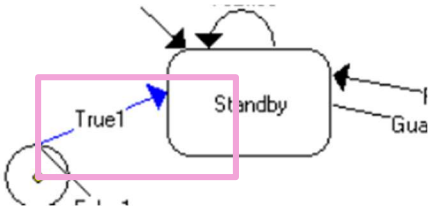
En este nuevo estado definimos la acción FProgTakeImage() no olvidar crear la constante





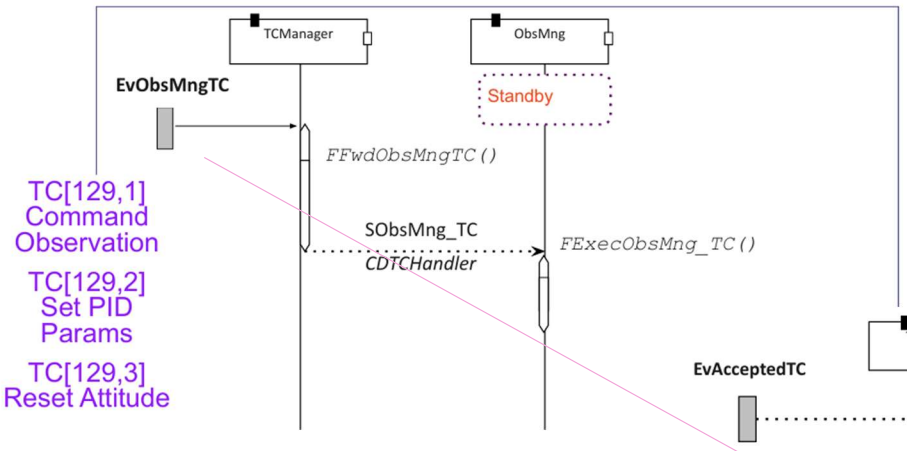
Hacemos esas dos transiciones respeto del choisepoint y el estado Observation , la de false no hace falta comentarla es con un return como habíamos visto antes y vamos a ver la de la guarda 2 donde debemos crear la acción FTakeImage();



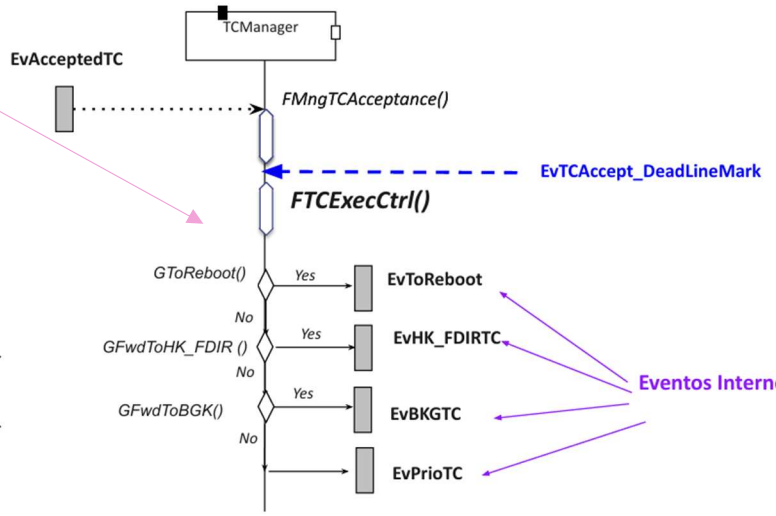


Y por ultimo volvemos de nuevo al estado de Standby con la transición true 1

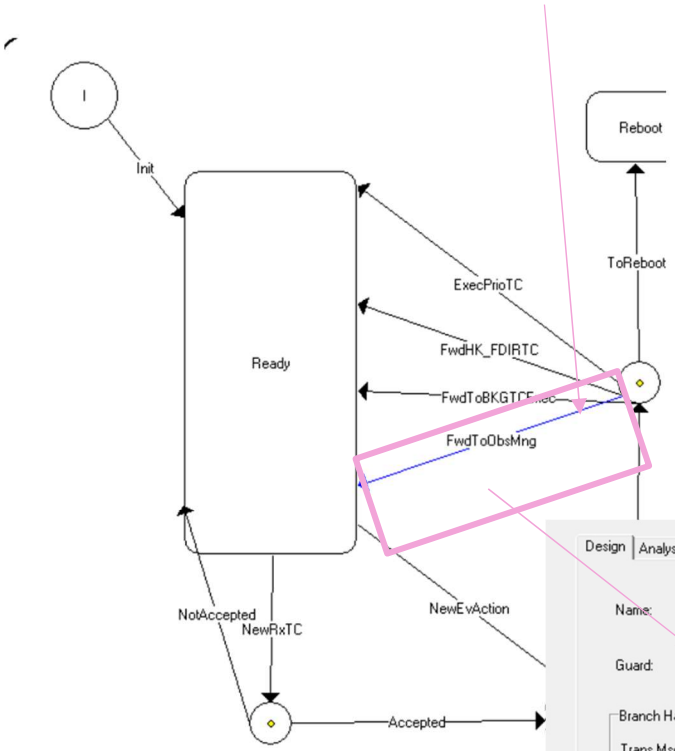
RETOQUES EN EL DIAGRAMA DE FLUJO DEL TCMANAGER

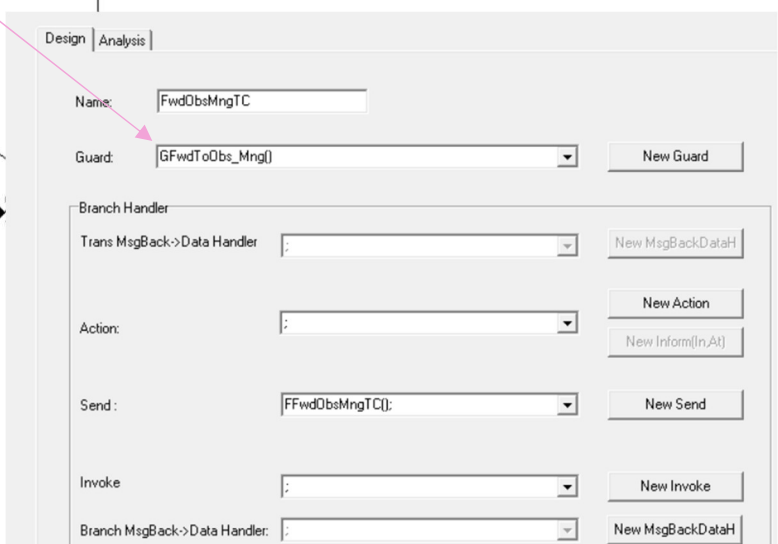


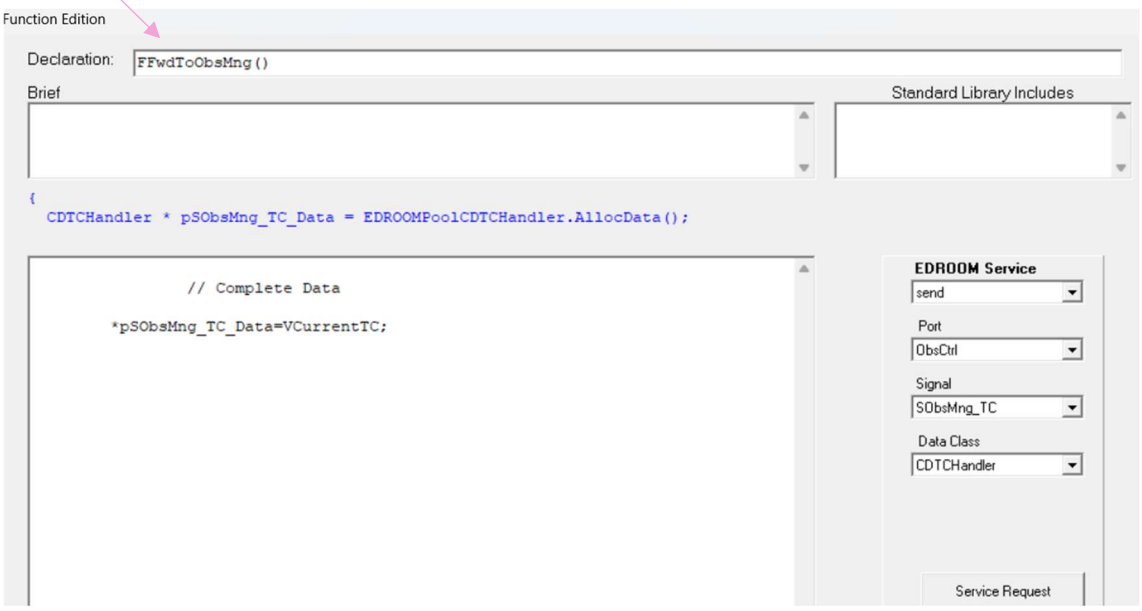
Tenemos este diagrama y ahora nos fijamos en el evento que llega desde el tcmanager a ObsMng



Sabemos que el evento sale desde aquí pero no está definido así que vamos a definirlo :







Por ultimo aquí vemos el Send que ejecuta el TC manager