

Sistemas Operativos

Projeto Prático , 2013/2014, 1º Semestre

Simulação de uma Loja

Docentes

Elsa Carvalho (elsac@uma.pt)

Eduardo Marques (emarques@uma.pt)

1 Objetivos

O presente trabalho tem como objetivo a concepção e a implementação de um simulador de uma loja. Pretende-se assim que os alunos pratiquem os conceitos aprendidos nas aulas teóricas e práticas na concepção e desenvolvimento de um sistema simples, empregando os mecanismos de concorrência, sincronização e comunicação existentes na linguagem C.

2 Descrição

Considere uma loja que serve diferentes produtos (Pr_A, Pr_B, \dots, Pr_Z) a um qualquer cliente (C_1, C_2, \dots, C_k) que lá se desloque. Alguns produtos são servidos rapidamente, outros podem demorar um pouco mais a serem entregues aos clientes. No início existe um único empregado para atender os clientes, mas a partir de um determinado momento o gerente da loja determina que podem existir mais empregados (E_1, E_2, \dots, E_m) para atender os clientes. O gerente pode agir quando verifica que as filas ficam demasiado grandes ou quando tem empregados parados por não existirem clientes na loja.

A Figura 1 apresenta um esquema do funcionamento genérico desta loja.

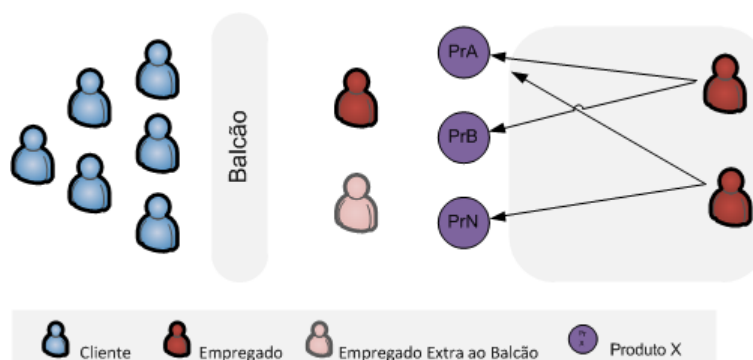


Figura 1: Estrutura geral do funcionamento da Loja

Para alguns produtos, que sejam disponibilizados à unidade, podem existir empregados/-repositores responsáveis por repôr os produtos quando tal se justifica. Por exemplo quando a quantidade do produto está abaixo de um determinado valor. Cada empregado/repositor pode ser responsável por determinados produtos.

Os clientes podem ficar aborrecidos por estar à espera e desistirem. Podem também querer alterar o seu pedido para outro produto, ainda que raramente.

A simulação a implementar pretende avaliar as condições de funcionamento de uma loja deste género em termos de quantas pessoas pode servir, quais os tempos de espera médios, quantas desistem, o número de empregados ótimo, entre outros.

As opções para a simulação são muitas e variadas e ficam à consideração de cada grupo, constituindo elemento de avaliação. Por exemplo: Como organizar o serviço, por produto, por empregado...? Existe algum tipo de prioridade? De que forma, e frequência, chegam as pessoas à loja? O que fazer se acabarem os produtos? Quando é que deve ser alocado outro empregado para o balcão? Quando é que deve ser reposto o produto?

3 Arquitetura

O sistema a desenvolver deverá conter duas aplicações, a primeira (Simulador) que efetuará toda a simulação, e a segunda (Monitor) que receberá todas as mensagens enviadas pela primeira e fará todo o seu tratamento.

O **Simulador** deverá ser lançado tendo por parâmetro o ficheiro de configuração da simulação. Os dados que deverão estar presentes, no mínimo, para o início da simulação são os seguintes: tempo médio¹ de chegada dos clientes, tempo de serviço para cada produto, probabilidade de desistência e o início da simulação e tempo de simulação². A Figura 2 apresenta a arquitetura de ficheiros para o projeto. Caso necessário podem ser indicados outros ficheiros (um ficheiro por cada tipo de relatório, apenas um ficheiro de configuração, e outros).

O **Simulador** deverá no seu arranque ligar-se ao **Monitor**. Durante a simulação devem ser apresentados alguns dados sobre o estado da simulação. Por exemplo:

```
...
Chegou um cliente. Numero 234.
O cliente 123 pediu o produto A.
O cliente 136 recebe o produto C.
Novo empregado a servir.
O cliente 129 desistiu.
Foram repostas 5 unidades do produto C.
...
```

O **Simulador** deverá ter métodos para gerar aleatoriamente a chegada dos clientes (cada cliente será um *thread*) à Loja, que permitam a correta coordenação e sincronização dos clientes (por via de semáforos) e que enviem mensagens para o **Monitor** (comunicação via *sockets* – Unix ou Internet).

O **Monitor** aceita uma ligação de um Simulador e guarda em ficheiros todos os registos enviados por este. O tratamento dos dados da simulação acontece ao nível do Monitor (cálculo da média do tempo à espera, por exemplo).

¹Os tempos médios expressam o ritmo aproximado de um dado acontecimento e deve ser implementado um método aleatório para calcular os diversos tempos para diversas fases do projeto.

²A temporização da simulação deve ser definida de forma a poder ser testada em poucos minutos. Aconselha-se a utilização do *time stamp* do unix e resumir os tempos da simulação a segundos.

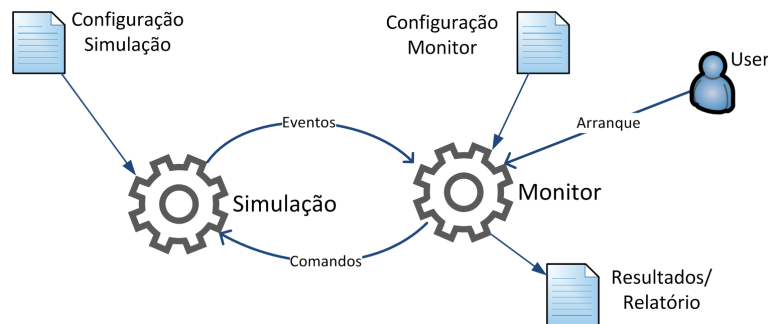


Figura 2: Arquitetura de ficheiros para o projeto

Durante o funcionamento do **Monitor** este deve apresentar dados sobre o seu estado de execução. Por exemplo (o conteúdo do *interface*, pela informação que contém, é importante para a avaliação):

```

Estado actual => Simulacao a decorrer!
Clientes: 123
Empregados: 123
Desistencias: 15
Quant. Produto A: 7
Quant. Produto B: 4
...
Quant. Produto Z: 12
Tempo medio de espera:24 min.
  
```

Os comandos para o lançamento das aplicações podem ser simples ou receber mais parâmetros para definir o comportamento da simulação. Como exemplo:

```

$ monitor monitor.conf
$ simulador simulacao.conf -t 10min
  
```

4 Estrutura de Dados

As duas aplicações terão um conjunto de estruturas de dados para guardar diversas informações. Para os ficheiros de configuração fica a seguinte sugestão:

```

PARAMETRO1:dado1
PARAMETRO2:dado2
...
  
```

onde 'PARAMETRO' significa a designação do parâmetro e 'dado' é o seu valor. Os dados sobre os acontecimentos da simulação poderão ter o seguinte formato:

```

IdUtilizador hora Acontecimento
...
  
```

onde o 'Acontecimento'³ pode ser, por exemplo, um dos seguintes: criação do cliente, chegada à Loja, receber o serviço/produto, saída e/ou desistência da Loja.

5 Entrega e Avaliação do Projeto

O projeto será desenvolvido por grupos de 3 alunos e será dividido em três fases (obrigatórias). As datas limite de cada fase serão anunciadas na página da cadeira.

³Sugestão: codificar cada acontecimento como um inteiro.

5.1 1ª Fase

A primeira fase deverá conter as bibliotecas para a gestão da informação nos ficheiros de texto. As aplicações **Monitor** e **Simulador** já devem carregar os parâmetros para a sua configuração e ainda exportar para um (ou vários) ficheiro(s) o registo dos eventos que estão a ocorrer na simulação. É aconselhável já estar implementada nesta fase a criação de tarefas no simulador e monitor.

A avaliação recairá sobre o código implementado e as estruturas de dados escolhidas para a configuração e para os registos em ficheiros. Na aula seguinte à data definida para esta fase os grupos deverão demonstrar o funcionamento do código. A avaliação desta fase tem um peso de **10%** na nota final da parte prática.

5.2 2ª Fase

A segunda fase envolve a implementação das bibliotecas para a comunicação entre o **Simulador** e o **Monitor**; e, o interface com o utilizador, onde será apresentado o estado corrente da simulação. Deverá ainda ser entregue um relatório que fundamente (de forma simples) as opções seguidas, principalmente no formato das mensagens, onde deve ser apresentado o protocolo de comunicação entre o cliente e o servidor.

O relatório deverá também conter já uma explicação das funcionalidade a implementar, bem como a forma como se pretende resolver a questão da sincronização. o relatório deverá ser conciso e explicar brevemente cada funcionalidade. A entrega desta fase será feita na plataforma Moodle, na área da disciplina.

A avaliação desta fase recairá sobre o código implementado, nomeadamente as estruturas do protocolo de comunicação e o *interface* com o utilizador já definido. Será ainda valorizada o nível de maturidade da solução proposta para a sincronização da simulação. Na aula seguinte à data definida para esta fase os grupos deverão demonstrar o funcionamento do código e descrever rapidamente a sua Loja. A avaliação desta fase tem um peso de **20%** na nota final da parte prática.

5.3 3ª Fase

Por fim, a terceira fase, deverá agregar todas as bibliotecas anteriores e ainda conter o código com os mecanismos e políticas de sincronização. Nesta fase deverá ser ainda entregue a fundamentação da solução escolhida e as conclusões gerais do trabalho sob a forma de um relatório completo do projeto. A avaliação desta fase tem um peso de **70%** na nota final da parte prática, divididos (não igualmente) entre o código desenvolvido, a apresentação/defesa do projeto e o relatório.

O relatório deve ser entregue via Moodle (que deve também conter em anexo a listagem do código fonte, mas formatado de forma a reduzir ao máximo o número de folhas sem perder legibilidade) e enviado para o Gabinete do Estudante. Os relatórios devem ser entregues no formato folhas A4 e com a indicação clara na capa do(s) nome(s) do(s) aluno(s), número(s) mecanográfico(s) e curso(s), além dos dados do projeto.

As apresentações/discussões serão na semana após a da entrega do trabalho. O código e o relatório serão lidos pelo docente, e defendidos pelos alunos numa apresentação/discussão do projeto.

A apresentação do trabalho é por grupo, mas a defesa e a nota final é individual, pelo que a não comparência de um elemento em qualquer uma fases das implica nota "zero" no projeto.

Terão de entregar junto com o código fonte uma *Makefile* que compile corretamente as aplicações desenvolvidas. Terão de entregar um ficheiro compactado (ZIP ou RAR) contendo todo o código necessário para compilar e executar o programa. A este ficheiro deve ser acrescentado um ficheiro *README.TXT* de ajuda à compilação e execução do sistema para que um utilizador possa ler, compilar e visualizar o trabalho sem a sua ajuda dos seus autores.

6 Considerações Finais

A implementação do sistema poderá ser executada utilizando qualquer ambiente de desenvolvimento da linguagem C disponível. Recomenda-se no entanto a utilização do ambiente usado nos laboratórios.

Algumas considerações gerais:

- É preferível apresentarem um projeto que funciona mas que não cumpre com todas as funcionalidades básicas do que apresentar um projeto que supostamente implementa tudo mas não funciona;
- O relatório serve para descrever o que foi feito e, principalmente, fundamentar as opções tomadas. O relatório deve ainda conter os testes às aplicações e dados sobre as simulações executadas, não deixando de ser feita uma análise aos resultados obtidos;
- Evitem relatórios extensos, com erros ortográficos, com capas coloridas e/ou outros adereços complementares desnecessários, repetir partes do enunciado no relatório, etc. Lembrem-se que o que conta não é o número de páginas mas sim a qualidade do conteúdo.