



Ciência de Dados e I.A.
Escola de Matemática Aplicada
Fundação Getúlio Vargas

Engenharia de Requisitos

Proposta de TCC

LLM para Engenharia de Requisitos

Aluno: Isabela Yabe
Orientador: Rafael de Pinho André
Escola de Matemática Aplicada, FGV/EMAp
Rio de Janeiro - RJ.

Rio de Janeiro, 2025

Sumário

1	Resumo	1
2	Introdução	1
2.1	Problematização	2
2.2	Questão e hipótese	3
2.3	Objetivos	3
2.4	Relevância	4
3	Revisão literária	4
3.1	Análise sistemática da literatura	6
4	metodologia	10
5	Extração do Modelo Intermediário (AST Enriquecida)	10
5.1	Arquitetura da Extração	12
6	Geração de Embeddings Semântico-Estruturais (AST + GNN)	13
6.1	Codificação estrutural e textual do nó	13
6.2	Encoder semântico e combinação estrutural–textual	15
6.3	Construção do grafo e pesos gaussianos	16
6.4	GNN e níveis de embedding	17
7	Recuperação e Agrupamento de Casos de Uso	18
7.1	Escolha automática do número de clusters.	19
7.2	Clustering com k -means.	20
7.3	Seleção de casos de uso representativos.	20
7.4	Relações estruturais entre casos de uso.	21
7.5	Geração do diagrama de casos de uso.	22
7.6	Parâmetros do pipeline de análise de casos de uso	22
8	Avaliação	22
8.1	Colossal Cave Adventure	22
8.2	Descrição do jogo	23
8.3	Integração com a implementação em Python.	26
8.4	Análise estrutural do código de xadrez	27
8.5	Repositório do próprio pipeline (autorreferência)	27
9	Conclusão	28
	Apêndice A – 12 tabelas de dados do jogo Adventure	28

1 Resumo

Este trabalho investiga se é possível recuperar artefatos de requisitos, em particular diagramas de casos de uso, diretamente a partir de sistemas implementados em Python, combinando análise estática de código e técnicas recentes de representação semântica com Large Language Models LLMs.

A proposta parte da Abstract Syntax Tree AST do código-fonte, tratada como modelo intermediário em um fluxo de Model-Driven Reverse Engineering MDRE. Sobre essa estrutura, são extraídas features estruturais (tipo de nó, escopo, relações de chamada) e textuais (nomes, docstrings, comentários), que alimentam um encoder de nós e uma GNN responsável por produzir embeddings semântico-estruturais do arquivo. A partir desses embeddings, métodos públicos são identificados como candidatos a casos de uso e agrupados por similaridade, enquanto o grafo de chamadas fornece relações de dependência entre casos.

O resultado esperado é um processo de redocumentação capaz de gerar diagramas de casos de uso em PlantUML a partir de código Python, preservando a semântica observada e oferecendo uma visão de alto nível do sistema. A principal contribuição é aproximar engenharia de requisitos e engenharia reversa ao mostrar como LLMs e modelos de código orientados por AST podem apoiar a recuperação de requisitos em cenários em que a documentação está ausente ou desatualizada.

2 Introdução

A engenharia de software estuda e avalia métodos capazes de aproximar o código-fonte da linguagem natural. Essa busca se manifesta em duas vertentes complementares: a interação com o usuário final e a comunicação entre os próprios desenvolvedores.

Este estudo fundamenta-se em autores que defendem o desenvolvimento estruturado e orientado ao usuário, projetado a partir da visão e das necessidades de quem utiliza o sistema, e não apenas da estrutura interna ou das preferências de quem o desenvolve. Essa perspectiva deu origem a princípios de design centrados na função e no comportamento observável do sistema, enfatizando que a organização do código deve refletir a experiência do usuário e os fluxos de interação previstos.

Yourdon e Constantine (1979) descrevem o processo tradicional de desenvolvimento de software como uma cadeia de tradução sucessiva: o diálogo entre o proprietário do produto, o usuário e o analista é continuamente reinterpretado pelo engenheiro de requisitos, pelo designer e pelo programador, conforme ilustrado na Figura 1.

Cada etapa dessa cadeia implica a perda ou distorção de parte do significado original do usuário, o que pode resultar em comportamentos apenas próximos ao desejado. Diante disso, os autores propõem o projeto estruturado, cujo ponto inicial é a clareza e a visibilidade das decisões e atividades envolvidas, promovendo uma compreensão compartilhada e garantindo que o design reflita as intenções originais do sistema.

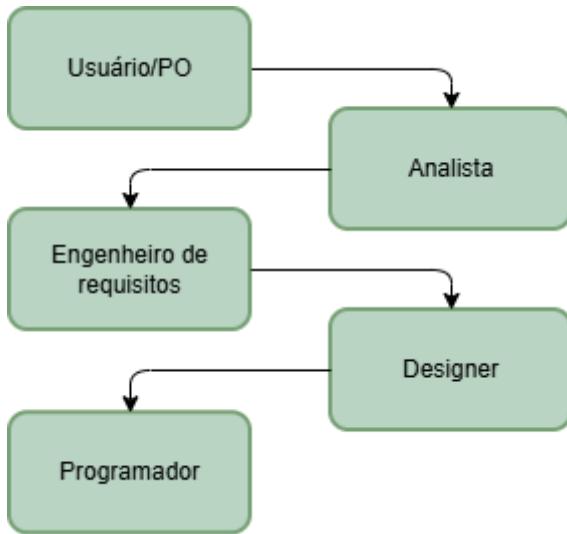


Figura 1: Cadeia de tradução de requisitos segundo Constantine (1979): o diagrama ilustra o fluxo de informações entre os diferentes participantes do processo de desenvolvimento de software, começando pelo proprietário do produto e usuário, passando pelo analista, engenheiro de requisitos, designer e programador. Cada etapa representa uma tradução sucessiva das necessidades do usuário até a implementação final, destacando os pontos em que podem ocorrer perdas ou distorções de significado.

2.1 Problematização

Com o mesmo intuito de tornar o comportamento do sistema visível e compreensível, surge a modelagem de casos de uso como um instrumento de unificação entre requisitos, design e usabilidade. Segundo Booch, Rumbaugh e Jacobson (1999), nenhum sistema existe isoladamente: todo sistema relevante interage com atores, humanos ou automáticos, que esperam comportamentos previsíveis. O diagrama de casos de uso permite que analistas e desenvolvedores discutam o comportamento do sistema sem se prender aos detalhes da implementação, oferecendo uma linguagem comum e verificável para representar comportamentos.

Autores posteriores ampliaram essa discussão para o nível do código, enfatizando a necessidade de que o código não seja apenas executável, mas também compreensível. Como sintetiza Fowler (2018), “qualquer tolo escreve um código que um computador possa entender; bons programadores escrevem código que seres humanos possam entender”.

Entretanto, a legibilidade do código, por si só, não substitui a documentação de requisitos. Enquanto o código explica como o sistema se comporta, a documentação torna explícito por que ele deve se comportar assim. Segundo Sommerville e Sawyer (1997), a documentação de requisitos atua como um contrato conceitual entre usuários, analistas e desenvolvedores, garantindo o alinhamento entre o comportamento implementado e as expectativas de negócio. Quando essa documentação falta ou envelhece, a legibilidade do código torna-se o principal ponto de apoio para reconstruir as intenções originais, o que representa um desafio na manutenção e evolução de sistemas legados.

2.2 Questão e hipótese

Se o código é um texto escrito para ser lido por humanos, então suas palavras, nomes e estruturas carregam pistas úteis sobre o que o sistema faz e para quem. Partindo dessa premissa, pergunta-se: é possível reconstruir casos de uso a partir do código-fonte, combinando análise estrutural e interpretação semântica automatizada?

A hipótese deste trabalho é que técnicas de representação semântica, como embeddings e LLMs, quando aplicadas sobre estruturas abstratas do código, como a AST, podem viabilizar a reconstrução de artefatos de alto nível, como diagramas de casos de uso, mesmo na ausência de documentação formal.

2.3 Objetivos

O objetivo geral deste trabalho é propor um processo de redocumentação automatizada capaz de gerar diagramas de casos de uso a partir do código-fonte, preservando a semântica do sistema original.

Para isso, o método combina:

Brunelière *et al.* (2010) o MoDisco, um framework genérico para engenharia reversa orientada por MDRE. Ele sugere resumirmos os sistemas em modelos, uma estrutura mais homogênea. A principal ideia é recuperar modelos existentes no sistema. O processo é dividido em duas fases, descoberta do modelo e compreensão do modelo. Na fase de descoberta, um componente chamado discoverer extrai informações do código-fonte, dados brutos, documentações e artefatos disponíveis. Passando estas informações para uma representação da estrutura do sistema. Já na fase de compreensão, o conteúdo desse modelo é analisado e transformado em representações de alto nível, diagramas, métricas ou relatórios, que podem servir à redocumentação, à modernização de sistemas ou à análise de qualidade.

A partir dessa arquitetura, adotaremos a mesma lógica de abstração proposta por Tonella e Potrich (2007), utilizando uma representação sintática reduzida do código-fonte que preserva apenas os elementos essenciais ao fluxo de objetos, criações, atribuições e chamadas, e ignora instruções de controle. Essa simplificação torna possível construir a AST como Modelo Intermediário (IM), permitindo representar a estrutura e os diagramas de casos de uso.

Esse tipo de investigação é definido por Chikofsky e Cross (1990) como Redocumentation em Reverse engineering, ou seja, engenharia reversa com foco em redocumentação, no sentido de criar representações de abstração do sistema existente, destinadas à leitura humana, sem alterar o comportamento do software.

Além da linguagem abstrata, este trabalho incorpora informações semânticas extraídas diretamente das docstrings, comentários e nomenclaturas do código. Esses elementos textuais são tratados como extensões dos objetos, pois também comunicam intenções, objetivos e relações entre entidades. Com o apoio de LLMs, essas evidências são analisadas de forma contextual, permitindo inferir papéis, objetivos e interações que não estão explicitamente representados nas chamadas ou estruturas do código.

Dessa forma, o processo de redocumentação combina a análise estrutural, que descreve como os objetos estão correlacionados, e a análise semântica, que interpreta o vocabulário interno do sistema revelando as intenções dos desenvolvedores.

2.4 Relevância

Este trabalho contribui para auxiliar desenvolvedores durante a codificação e também na compreensão de sistemas sem documentação. Ao gerar visões de alto nível do sistema, especificamente casos de uso, a proposta facilita a compreensão e as interações entre componentes.

Segundo Larman (2002), os casos de uso não apenas documentam funcionalidades, mas representam um instrumento de convergência entre analistas, projetistas e programadores. Em contextos dinâmicos, casos de uso bem definidos apoiam a priorização de requisitos, a validação de comportamentos e a manutenção de uma visão compartilhada do sistema, mesmo diante de mudanças constantes.

Embora os diagramas de casos de uso incluem atores externos ao sistema, o pipeline desenvolvido neste trabalho não infere automaticamente tais elementos. Em Pereira, Martínez e Favre (2011) destacam que atores não podem ser derivados do código.

Do ponto de vista conceitual, essa limitação decorre do fato de que o código-fonte descreve apenas o comportamento interno do software, funções, métodos, interações internas e dependências estruturais, enquanto atores geralmente pertencem ao ambiente externo do sistema.

Portanto, este trabalho restringe-se à recuperação dos casos de uso internos e seus relacionamentos. E deles inferimos as intenções e funcionalidades previstas, que podem ser posteriormente validadas e Enriquecidas por analistas e usuários.

Embora a maioria dos estudos sobre MDRE e redocumentação concentre-se em linguagens como Java, este trabalho propõe uma abordagem direcionada à linguagem Python, que, segundo o TIOBE Index (2025), mantém-se como a linguagem mais popular globalmente.

Por fim, além de oferecer uma nova aplicação prática de LLMs na engenharia de software, o estudo propõe uma ponte entre engenharia de requisitos e engenharia reversa, reforçando a ideia de que compreender um sistema começa por compreender seu código, não apenas como sequência de instruções, mas como expressão das intenções humanas que lhe deram origem.

3 Revisão literária

A revisão tem o objetivo de compreender o estado da arte das abordagens de engenharia reversa que partem de código-fonte e produzem artefatos de alto nível, como diagramas UML. Para garantir uma análise sistemática e comparável entre diferentes propostas, foram definidas perguntas de pesquisa Research Questions — RQs que orientam a coleta e síntese dos dados extraídos dos estudos selecionados.

- **RQ1.** Em quais linguagens e domínios as abordagens que partem de código-fonte foram aplicadas?
- **RQ2.** Quais modelos/artefatos de alto nível são gerados?
- **RQ3.** Qual aspecto é privilegiado (estático, dinâmico, híbrido) e com qual objetivo (compreensão, redocumentação, migração, qualidade)?

- **RQ4.** Quais técnicas e transformações viabilizam a passagem do código para o modelo de alto nível?
- **RQ5.** Quais ferramentas/frameworks são utilizados?
- **RQ6.** Como as abordagens são validadas e com que qualidade prática?

A coleta dos estudos seguiu uma estratégia sistemática de busca em bases reconhecidas, IEEE Xplore e ACM Digital Library no período de 2015 a 2025.

A query se estrutura na combinação de três blocos temáticos:

- ("Abstract": "MDRE"OR "reverse engineering"OR "model driven reverse engineering"OR "design recovery")
- ("Abstract": "UML"OR "UML class diagram"OR "UML activity diagram"OR "UML sequence diagram"OR "UML models"OR "Diagram")
- : ("Abstract": "static analysis"OR "source code analysis"OR "abstract syntax tree"OR "AST"OR "text-to-model"OR "T2M"OR "parser"OR "source code"OR "parsing")

Foram incluídos apenas os estudos que propõem uma abordagem de engenharia reversa aplicada à geração de modelos UML (classes, atividades ou sequência) diretamente a partir do código-fonte.

Foram excluídos os trabalhos que se enquadravam em uma ou mais das seguintes categorias:

- Foco em forward engineering ou geração de código.
- Estudos centrados em rastreabilidade ou anti-padrões.
- Trabalhos puramente empíricos ou teóricos sem proposta de transformação automatizada.
- Abordagens puramente dinâmicas.

Com base nos critérios de inclusão e exclusão, foram selecionados os seguintes estudos para análise detalhada:

- A Model Driven Reverse Engineering Framework for Generating High Level UML Models From Java Source Code (2019).
- Condensing Class Diagrams With Minimal Manual Labeling Cost (2016). (parte do diagrama e aperfeiçoa)
- Enhancing Model-Driven Reverse Engineering Using Machine Learning (2024).
- Reverse Engineering of Source Code to Sequence Diagram Using Abstract Syntax Tree (2016).
- Towards a New Hybrid Approach of the Reverse Engineering of UML Sequence Diagram (2016).

- WIP: Generating Sequence Diagrams for Modern Fortran (2017).

Durante a etapa de revisão, o artigo “Using Large Language Models to Extract UML Class Diagrams from Java Programs” (Siala; Lano, 2025), disponibilizado no IEEE Xplore em 28 de julho de 2025, foi identificado como relevante para o tema desta revisão sistemática. Esse estudo apresenta uma abordagem de MDRE que utiliza LLMs para extrair diagramas de classes a partir de código Java, sendo portanto conceitualmente alinhado ao tema desta revisão.

No entanto, o artigo não pôde ser incluído na análise sistemática pois não foi possível o acesso ao texto completo.

Durante a etapa de leitura dos estudos selecionados, identificou-se também o artigo “An Approach for Extracting UML Diagram from Object-Oriented Program Based on J2X” (Zhang, 2016), publicado nos anais do International Forum on Mechanical, Control and Automation (IFMCA 2016).

Embora o estudo seja relacionado ao tema desta revisão, ele não foi retornado pela consulta sistemática realizada nas bases IEEE Xplore e ACM Digital Library. Isso ocorreu porque o artigo não está indexado nessas bases, mas sim publicado pela Atlantis Press, fora do escopo das fontes definidas no protocolo de busca. Sua identificação ocorreu de forma manual, por meio da leitura das referências bibliográficas de outros artigos analisados. Contudo sua inclusão enriquece a revisão.

3.1 Análise sistemática da literatura

A partir da síntese da Tabela 1, organizamos os achados por eixo (RQ1–RQ6).

RQ1 — Linguagens e domínios. Predomina o ecossistema Java em sistemas orientados a objetos, tanto em estudos estruturais quanto comportamentais (Zhang (2016), Yang *et al.* (2016), Fauzi, Hendradjaya e Sunindyo (2016) e Sabir *et al.* (2019)). Há ampliação pontual para Fortran OO em contexto de computação científica (Leatongkam, Nanthaamornphong e Rouson (2017)) e menção tanto a Java quanto a Python em proposta recente com LLMs (Siala (2024)). Em síntese, o corpus avaliado é fortemente dominado por Java, Python surge como alvo ainda subexplorado.

RQ2 — Modelos/artefatos gerados. A produção concentra-se em UML Classe e UML Sequência. Em Zhang (2016), ambos são gerados a partir de um pipeline código → J2X → OFG/CFG → UML (Classe+Sequência). Leatongkam, Nanthaamornphong e Rouson (2017) propõe estender o ForUML para também extrair Sequência a partir de Fortran OO, exportando um XMI intermediário para visualização (e.g., ArgoUML). Fauzi, Hendradjaya e Sunindyo (2016) derivam Sequência diretamente da AST, com saída em PlantUML (Seq), abordagem estática focada em interações. Sabir *et al.* (2019) incluem Activity além de Class, gerando modelos UML de alto nível a partir de um IM (UML2). Yang *et al.* (2016) não “geram” um novo tipo de diagrama, mas condensam **diagramas de classe** via métricas + ensemble learning, reduzindo a complexidade visual ao destacar “classes importantes” (AUC, testes de Wilcoxon/Cliff’s δ) . Em contraste, **Casos de Uso** aparecem sobretudo

Autores / Referência	Linguagem / Domínio	Modelo Gerado	Aspecto	Técnica / Tipo de Transformação	Ferramenta / Framework	Validação / Estudo de Caso
Zhang (2016)	Java; pequenos sistemas OO (eLlib, Minesweeper, Blog, PayrollSys, myAlgslib)	UML Classe; UML Sequência	ESTÁTICO; COMPREENSÃO/REDOCUMENTAÇÃO (gen./impl./assoc./dep.); sentenças simplif. → OFG; CFG + OFG → UML Sequência	Código → AST → J2X; mapeamentos (gen./impl./assoc./dep.); sentenças simplif. → OFG; CFG + OFG → UML Sequência	J2UML; JavaCC; DOM4J; J2X (DTD/XML)	5 sistemas pequenos; acurácia: classes 96,4–100%; relações 65,0–90,4%
Yang <i>et al.</i> (2016)	Java; sistemas OO	UML Classe (condensado)	ESTÁTICO; COMPREENSÃO/REDOCUMENTAÇÃO (estrutura)	Extracção de métricas (SDMetrics) → normalização (z-score) → k-means → undersampling → ensemble (Random Forest) → diagrama condensado	MagicDraw; SDMetrics; Random Forest; Windows 7	OSS (9 projetos, 2640 classes); AUC = 0,73; custo de rótulo = 10%; testes de Wilcoxon e Cliff's δ
Fauzi, Hendradjaya e Sunindyo (2016)	Java; sistemas OO	UML Sequência (comportamental)	ESTÁTICO; COMPREENSÃO/REDOCUMENTAÇÃO	Código → AST (JavaParser) → DFS pós-ordem → PlantUML (Seqüência)	REVUML; JavaParser; PlantUML	126 casos de teste (8 categorias); geração correta e consistente de diagramas
Baidada e Jakimi (2016)	Java / genérico; aplicações OO	UML Sequência (HSD)	HÍBRIDO; COMPREENSÃO/REDOCUMENTAÇÃO (comportamento)	CFG → geração de entradas; execuções + traços (filtragem) → CPN (IR) → UML Seqüência	UML2; instrumentação / JVM / debugger; CPN (IR)	Sem validação empírica reportada
Leatongkam, Nanthanamornphong e Rouson (2017)	Fortran OO; computação científica e engenharia	UML Classe; UML Sequência; XML intermediário	ESTÁTICO; COMPREENSÃO/REDOCUMENTAÇÃO	Regras código → UML (OMG); parsing estático; árvore sintática; geração XMI → importação ArgouML	ForJML (extensão); ArgouML; OMG UML/XMI	Work in progress
Sabir <i>et al.</i> (2019)	Java; sistemas legados OO	UML Class Diagram; UML Activity Diagram	ESTÁTICO; COMPREENSÃO/REDOCUMENTAÇÃO	T2M/M2M: Parser → AST → IM(XML) → mapeamentos IM → UML (classe/atividade)	Eclipse + UML2/EMF; JavaParser (IMD); Papyrus / StarUML / Rational Rose (validação)	5 estudos de caso; comparação especialista (ATM e Amadeus)
Siala (2024)	Java; Python; sistemas legados	UML Classe; OCL	ESTÁTICO; COMPREENSÃO/REDOCUMENTAÇÃO / MIGRAÇÃO	Código → tokenização / simplificação → representação textual UML/OCL (LLM) → model repair → UML/OCL	Graphviz; PlantUML; Modelio; AgileUML; LLM	2 estudos de caso; avaliação de correção semântica, completude e comprehensibilidade

Tabela 1: Síntese comparativa dos estudos selecionados.

como enquadramento conceitual para Sequência, mas não como artefato recuperado dos códigos analisados, sinalizando uma lacuna na redocumentação de requisitos a partir de código.

RQ3 — Qual aspecto é privilegiado (estático, dinâmico, híbrido) e com qual objetivo? No conjunto analisado, prevalece de forma nítida o aspecto ESTÁTICO, quase sempre orientado à COMPREENSÃO/REDOCUMENTAÇÃO. Os trabalhos da vertente estrutural e comportamental, como Zhang (2016) e Fauzi, Hendradjaya e Sunindyo (2016), operam integralmente sobre o código (sem execução), partindo de parsing/AST e passando por representações intermediárias (Intermeadiate Representation - IR) (p. ex., J2X) ou travessias específicas (DFS pós-ordem) para derivar, respectivamente, diagramas de Classe e Sequência. Em Leatongkam, Nantha-amornphong e Rouson (2017), a mesma orientação estática se mantém ao estender o ForUML para Fortran OO via regras de mapeamento e exportação XMI; e em Sabir *et al.* (2019), trata-se de um processo estático T2M com fluxo código→AST→IM→UML, com objetivo voltado à compreensão e redocumentação. Ainda sob a ótica estática, Yang *et al.* (2016) não cria um novo artefato, mas trata o pós-processamento do diagrama de classes via métricas e machine learning, reduzindo a complexidade visual sem recorrer a dados de execução. Em contraste com esse predomínio, Baidada e Jakimi (2016) introduzem um caminho HÍBRIDO(estático + dinâmico) para Sequência: gera-se um conjunto de entradas a partir do CFG, coletam-se traços por instrumentação/VM, sintetiza-se uma IR comportamental em Colored Petri Nets e, então, mapeia-se para UML. Por fim, Siala (2024) preserva o caráter ESTÁTICO ao integrar LLMs como camada semântica (texto intermediário UML/OCL seguido de model repair), ampliando o objetivo para migração em sistemas legados e apontando uma inflexão do “estrutural puro” para um estrutural + semântico.

RQ4 — Técnicas e transformações. As abordagens convergem em um esqueleto MDRE que encadeia Text-to-Model e Model-to-Model: análise sintática do código (parsing) para AST ou IR textual, seguida de mapeamentos para o metamodelo UML. Ainda assim, diferem nos intermediários, nos operadores de fluxo usados para recuperar comportamento e no quanto incorporam semântica além da sintaxe. Em Zhang (2016), o núcleo é a J2X (DTD/XML), uma IR que padroniza elementos de linguagem; o diagrama de classes surge de metadados extraídos dessa IR, enquanto o diagrama de sequência resulta da integração OFG+CFG (rastros de objetos + fluxo de controle) para identificar lifelines, messages e combined fragments (alt/opt/loop) de modo inteiramente estático. Fauzi, Hendradjaya e Sunindyo (2016) elimina o XML e vai direto da AST (JavaParser) para Sequence, guiado por uma travessia DFS pós-ordem com registro de variáveis, resolução de herança/polimorfismo e marcação de estruturas condicionais/iterativas; a apresentação é automatizada via PlantUML. Já Sabir *et al.* (2019) formalizam o pipeline clássico T2M/M2M em duas fases: da AST para um IM (XML/EMF) e, então, do IM para UML (Classe + Activity por operação), com regras de transformação implementadas no ecossistema Eclipse/UML2. O híbrido de Baidada e Jakimi (2016) desloca a recuperação comportamental para uma IR executável: um CFG orienta a geração de entradas; execuções instrulementadas produzem traces filtrados; esses traços são sintetizados como Colored Petri

Nets (CPN) e finalmente mapeados para UML Sequence, capturando paralelismo e operadores combinados. Em domínio não-Java, Leatongkam, Nanthaamornphong e Rouson (2017) mantém a análise estática por regras formais de mapeamento (Fortran OO → UML), uma tree node structure análoga à AST, e geração de XMI para importação/visualização no ArgoUML, expandindo o ForUML para Sequence. Duas linhas recentes aplicam aprendizado: Yang *et al.* (2016) não cria um novo artefato, mas condensa o diagrama de classes com um pipeline métricas → normalização (z-score) → k-means → under-sampling → ensemble (Random Forest), priorizando classes “importantes” e reduzindo a complexidade visual; e Siala (2024) introduz LLMs como camada semântica: o código é tokenizado/simplificado, traduzido para uma representação textual intermediária UML/OCL, submetida a model repair e convertida em diagramas (PlantUML/Graphviz/Modelio).

RQ5 — Ferramentas/frameworks. O ecossistema técnico das abordagens analisadas agrupa parsers/geradores UML, frameworks MDE e utilitários de visualização/mineração. Em Zhang (2016), a cadeia J2X apoia-se na J2UML (orquestração), no JavaCC (geração do parser/AST), em DOM4J (manipulação XML) e no próprio J2X (DTD/XML) como IR; os experimentos reportam ambiente Windows 32-bit (3 GB RAM; Core 2 Duo). Em Yang *et al.* (2016), para “condensar” diagramas de classes, utilizam-se MagicDraw (recuperação de Classe), SDMetrics (métricas), e Random Forest (classificador), com relatos do ambiente Windows 7 (64-bit). A Fauzi, Hendradjaya e Sunindyo (2016) (REVUML) integra JavaParser (AST) e PlantUML (renderização da Sequência), dispensando IR XML. Em Baidada e Jakimi (2016), não há ferramenta nominal de ponta a ponta: a coleta se dá por instrumentação/JVM/debugger, a IR comportamental usa Colored Petri Nets (sugerindo uso de CPN Tools), e o mapeamento segue UML 2. Em Leatongkam, Nanthaamornphong e Rouson (2017), a extensão da ForUML gera XMI (OMG) para importação no ArgoUML (visualização de Sequência). No framework Sabir *et al.* (2019) (Src2MoF), o gerador baseia-se em Eclipse+UML2/EMF e o JavaParser integra o IMD; ferramentas como Papyrus/StarUML/Rational Rose são citadas apenas para comparação manual, não no pipeline automático. Por fim, Siala (2024) combina AgileUML/OMG MDA com LLMs (camada semântica) e usa Graphviz, PlantUML e Modelio para materializar UML/OCL (fase M2V).

RQ6 — Validação e qualidade prática. A avaliação varia de estudos de caso pequenos com acurácia estrutural (classes 96,4–100%, relações 65,0–90,4) Zhang (2016), a testes sistemáticos de geração de sequência Fauzi, Hendradjaya e Sunindyo (2016), e comparação especialista sem métricas quantitativas Sabir *et al.* (2019). Yang *et al.* (2016) recorre a AUC e testes estatísticos (Wilcoxon, Cliff’s delta) para condensação de classes. Baidada e Jakimi (2016) não reporta validação empírica. Em suma, há carência de avaliações comparativas com ground truth e métricas padronizadas na maioria dos trabalhos.

4 metodologia

Metodologicamente, este trabalho segue uma abordagem de engenharia de software experimental estruturada segundo os princípios de Model-Driven Reverse Engineering (MDRE). Conforme definido por Brunelière *et al.* (2010).

Neste estudo, essas duas fases se materializam diretamente na arquitetura do pipeline²:

(i) Model Discovery — Construção do modelo intermediário (AST enriquecida).

A fase de descoberta corresponde à extração de um modelo homogêneo a partir do código-fonte. No presente trabalho, essa etapa é realizada por meio da análise sintática e do enriquecimento da AST: o código é convertido em uma coleção estruturada de TNodes contendo informações sintáticas, posicionais, textuais e métricas locais.

(ii) Model Understanding — Geração de embeddings e interpretação estrutural.

A segunda fase do MDRE (compreensão do modelo) é implementada pela geração de embeddings semântico-estruturais e pela construção do grafo reduzido que alimenta a CodeGNN. Essa etapa analisa e transforma o modelo descoberto, produzindo representações vetoriais que codificam padrões sintáticos e semânticos, relações de dependência e proximidade estrutural. Esse processamento equivale às transformações de compreensão e análise previstas na fase de Model Understanding MU.

(iii) Recuperação dos candidatos a casos de uso.

Com os embeddings produzidos, o pipeline identifica métodos públicos como candidatos a casos de uso, agrupa-os por similaridade vetorial, e deriva relações estruturais, dependência, inclusão e extensão, a partir do grafo de chamadas. Esta etapa corresponde à aplicação do modelo compreendido para recuperar comportamentos funcionais de mais alto nível.

(iv) Geração do modelo final — diagrama de casos de uso.

Por fim, o processo produz um modelo visual final: um diagrama de casos de uso representando funcionalidades reconstruídas e suas relações. Esse artefato sintetiza o entendimento alcançado e cumpre o papel da representação final prevista em MDRE: um modelo abstrato, uniformizado e adequado para documentação, análise e comunicação.

5 Extração do Modelo Intermediário (AST Enri-quecida)

A primeira etapa consiste em transformar o código-fonte Python em um IM, estruturado a partir da AST. Esse modelo é representado por instâncias de TNode, que encapsulam tanto informações estruturais quanto textuais extraídas automaticamente do código.

A Figura 3 apresenta a arquitetura responsável por essa etapa, composta por três módulos principais: (i) ASTEngine, que implementa a travessia e a construção dos TNodes; (ii) PassPlugins, que enriquece cada nó com metadados adicionais; e (iii) ASTApi, que fornece a fachada de alto nível para execução da análise em repositórios completos.

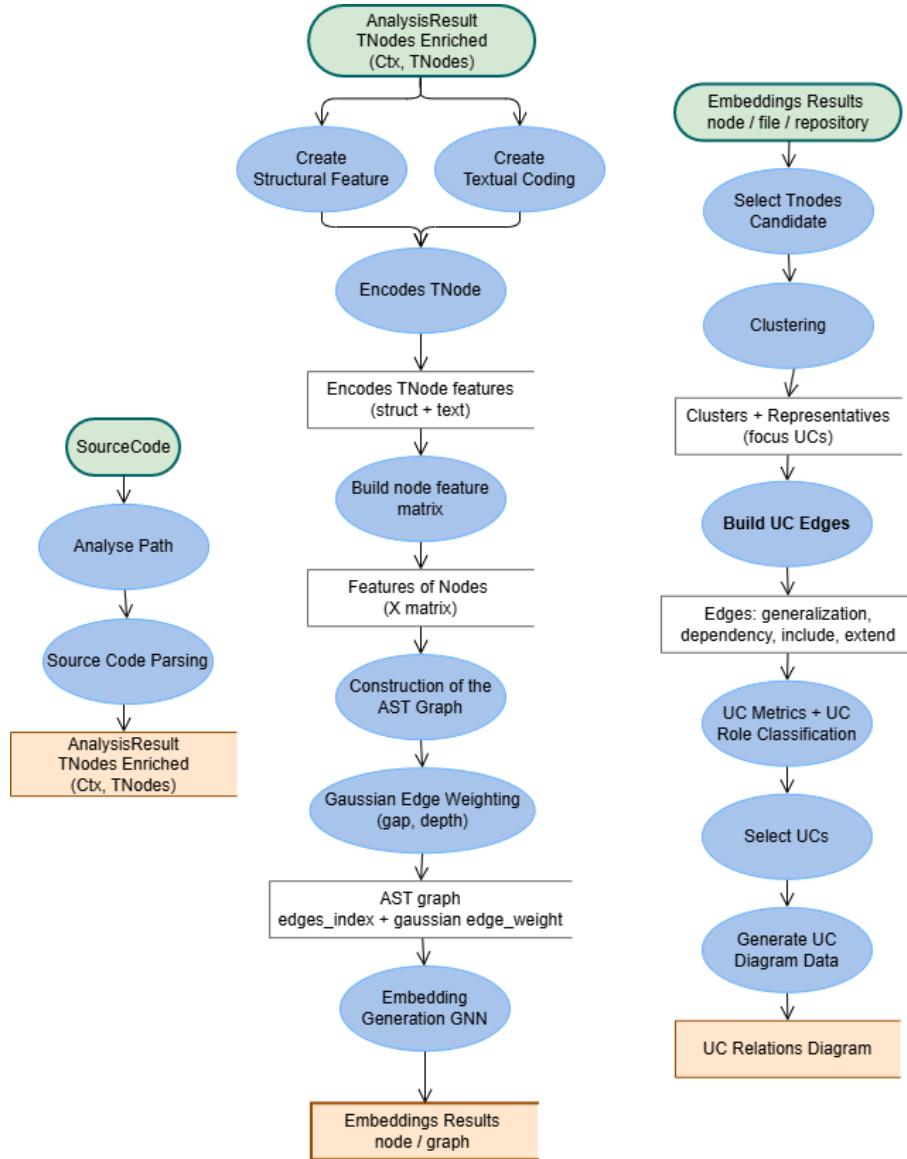


Figura 2: Fluxo de dados da metodologia proposta, da análise estática do código-fonte em Python à geração dos embeddings e dos diagramas de casos de uso.

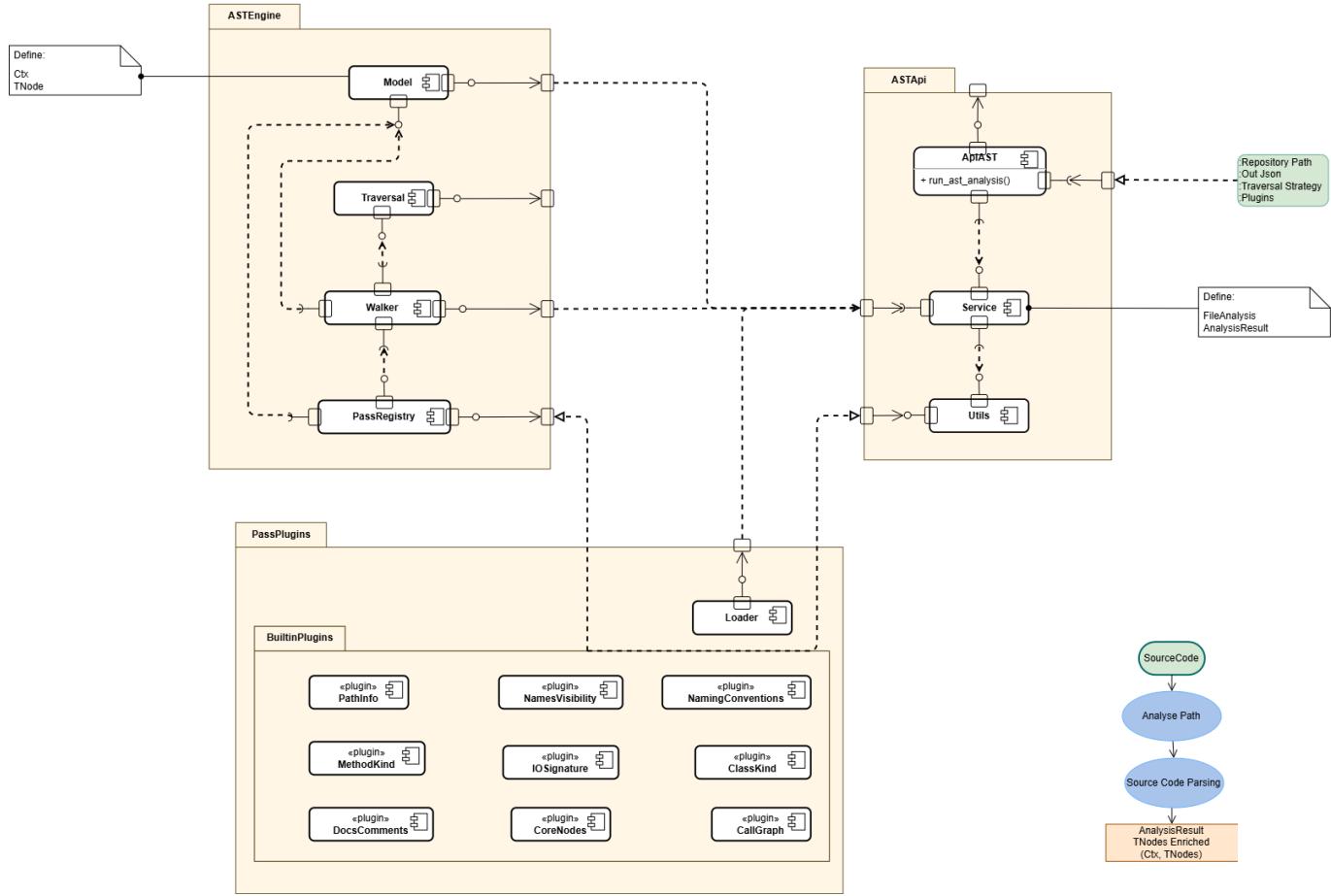


Figura 3: Arquitetura da etapa de extração da AST enriquecida.

5.1 Arquitetura da Extração

A etapa de Analyse Path é realizada no módulo service, que percorre recursivamente o diretório fornecido, identifica os arquivos .py, lê seu conteúdo e inicializa o contexto de análise (Ctx) para cada arquivo. Em seguida, ocorre a fase de Source Code Parsing, na qual o conteúdo do arquivo é convertido para uma AST nativa do Python (ast.parse) e imediatamente processado pelo motor ASTEEngine através da função walk_module. Essa etapa não apenas interpreta o código, mas também constrói o IM, criando instâncias de TNode que representam cada elemento sintático do arquivo.

O motor ASTEEngine conduz uma travessia controlada da AST, seguindo estratégias configuráveis (recursive pre-order, post-order, iterative, BFS). Abordagens clássicas voltadas à recuperação de comportamento e de fluxos de execução tendem a empregar depth-first search em pós-ordem (DFS post-order). No contexto da ferramenta REVUML, por exemplo, Fauzi, Hendradjaya e Sunindyo (2016) argumentam que a travessia pós-ordem é mais adequada para preservar a sequência das instruções no código e, assim, apoiar a geração de diagramas de sequência e a reconstrução da ordem de execução.

Por outro lado, Liang e Huang (2024) mostram que a linearização da AST em

pré-ordem (especialmente na forma reverse pre-order) produz sequências mais estáveis e informativas para técnicas de tree positional encoding e embeddings estruturais, levando a ganhos consistentes em tarefas de classificação, summarização e clustering de código.

Durante essa travessia, são criados dois elementos fundamentais: o Ctx e os nós TNode. O Ctx mantém o estado global do arquivo (linhas de código, comentários, pilhas de classes e funções), enquanto cada TNode encapsula o nó original da AST e recebe metadados estruturais (profundidade na AST, relações pai-filho, posição no arquivo) e textuais.

O enriquecimento dos nós é realizado pelos passes registrados em PassPlugins, organizados em fases (PRE, ENRICH, POST) e ordenados por dependências declaradas via PassRegistry. Cada plugin preenche campos específicos do TNode, como PathInfo, NamesVisibility, MethodKind, IOSignature, ClassKind, DocsComments e CallGraph.

Ao final, o módulo service agrupa todos os TNodes enriquecidos em uma instância AnalysisResult, que representa o IM sobre o qual as etapas posteriores de geração de embeddings e recuperação de casos de uso serão executadas.

6 Geração de Embeddings Semântico-Estruturais (AST + GNN)

Cada TNode é convertido em um vetor denso que sintetiza suas propriedades sintáticas (tipo de nó na AST, visibilidade, tipo de classe/método, métricas locais de chamada, profundidade estrutural, propriedades semânticas dos identificadores) e seu conteúdo textual (nomes, docstrings, comentários e indícios comportamentais). Essa combinação produz um embedding local

$$h_t$$

capaz de representar o papel semântico-estrutural de cada elemento no código.

Os embeddings locais são refinados por uma rede CodeGNN, que incorpora informações de vizinhança, profundidade e distância na AST. Esse processamento corresponde exatamente às transformações previstas na fase de MU: a interpretação do modelo intermediário a partir de suas relações, similaridades e interdependências, produzindo representações que agregam significado global ao comportamento do código.

A Figura 4 ilustra a arquitetura da etapa de geração de embeddings.

6.1 Codificação estrutural e textual do nó

Seguindo a diretriz de Tonella e Potrich (2007), que recomenda descartar detalhes internos dos corpos de métodos por não contribuírem para a recuperação de modelos arquiteturais, o pipeline reduz a AST a um subconjunto de nós estruturalmente relevantes. Essa redução é implementada pelo pass core_nodes, que marca em cada TNode um indicador `is_core` e um rótulo `core_kind`, identificando apenas escopos

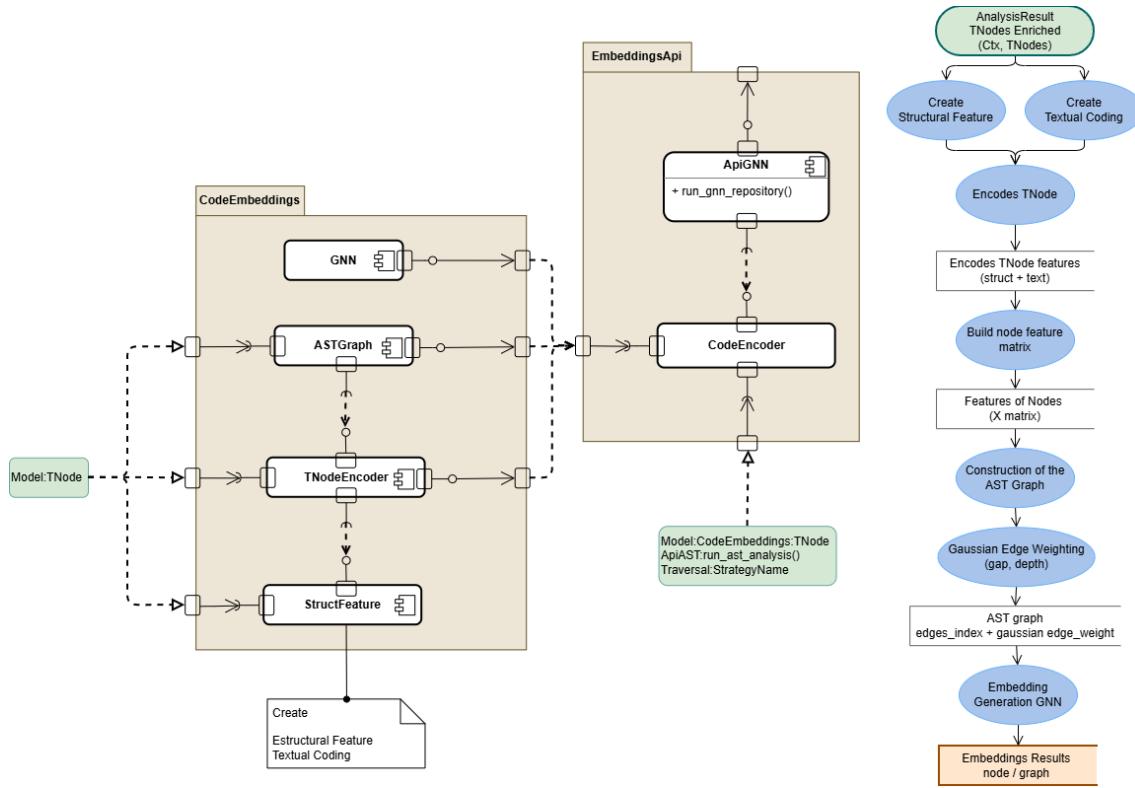


Figura 4: Arquitetura da etapa de geração de embeddings.

(Module, ClassDef, FunctionDef, AsyncFunctionDef) e operações essenciais (assign, call, return, raise) como nós centrais.

A codificação estrutural é realizada pela função `structural_features`, que mapeia cada TNode para um vetor fixo de dimensão `STRUCT_DIM`. Esse vetor é composto por blocos one-hot para categorias discretas tipo reduzido do nó na AST, visibilidade, class kind, method kind e core_kind e por um bloco contínuo de flags numéricas. Entre essas flags estão: número de parâmetros, profundidade normalizada na AST, número de exceções lançadas, quantidade de classes base e decoradores, métricas de fan-in e fan-out no grafo de chamadas e a posição do arquivo no diretório (file depth).

Em paralelo, a codificação textual utiliza um encoder semântico baseado em Sentence-BERT (all-MiniLM-L6-v2 ou microsoft/codebert-base). Para cada nó, a função `concat_text_from_tnode` constrói uma descrição textual em três níveis: (i) informações de nomeação e contexto, incluindo o nome qualificado (qname), os tokens do identificador (name_tokens), o estilo de nomeação (snake_case, camelCase, PascalCase) e os nomes de pacote e módulo; (ii) documentação associada, composta por docstrings, comentários de cabeçalho e comentários inline; e (iii) indícios de comportamento extraídos automaticamente, como expressões de retorno, anotações de tipo e chamadas locais a outros símbolos do mesmo módulo.

Neste trabalho, chamamos de tokens do identificador as subpalavras obtidas a partir do nome original. Por exemplo, os identificadores `getUserName` e `user_name` são decompostos, respectivamente, em `[get, user, name]` e `[user, name]`. Essa decomposição separa unidades semânticas menores, permitindo que o encoder textual

explore melhor o significado dos nomes do código.

A inclusão explícita dos tokens de identificadores e do estilo de nomeação é inspirada em Ahmad *et al.* (2020) que mostram que a decomposição semântica de nomes de variáveis e métodos melhora a capacidade do modelo de inferir o papel estrutural e funcional dos elementos do código. No presente trabalho, o texto consolidado é truncado e codificado pelo SBERTTextEncoder, produzindo um embedding semântico denso de dimensão fixa (TEXT_EMB_DIM).

6.2 Encoder semântico e combinação estrutural–textual

Uma vez definidas as features estruturais e o texto consolidado de cada nó, a etapa seguinte consiste em projetar essas informações em um espaço vetorial denso adequado para o processamento por grafos. Essa projeção é realizada em duas camadas: (i) um encoder semântico baseado em Sentence-BERT para o texto associado ao nó e (ii) um Multi-Layer Perceptron (MLP) que combina o vetor estrutural e o embedding textual em uma única representação compacta.

O encoder semântico é encapsulado na classe SBERTTextEncoder, que carrega um modelo pré-treinado SentenceTransformer (all-MiniLM-L6-v2) e expõe um método encode responsável por mapear uma descrição textual arbitrária para um vetor denso de dimensão fixa (TEXT_EMB_DIM). Para evitar o custo de inicialização repetida do modelo, o encoder é instanciado uma única vez, por meio de um padrão de projeto do tipo singleton (get_text_encoder), e reutilizado em toda a análise. A função text_features aplica esse encoder ao texto gerado por concat_text_from_tnode, produzindo um embedding semântico.

Esses dois vetores são combinados pelo módulo TNodeMLPEncoder, implementado como uma rede MLP de duas camadas. Esse encoder recebe como entrada a concatenação do vetor estrutural e do embedding textual e aplica primeiro uma normalização de camada (*LayerNorm*) sobre o vetor conjunto, seguida de uma projeção não linear:

$$z_t = [s_t \| x_t], \quad \hat{z}_t = \text{LayerNorm}(z_t), \quad h_t = W_2 \sigma(W_1 \hat{z}_t + b_1) + b_2,$$

em que $s_t \in \mathbb{R}^{\text{STRUCT_DIM}}$ representa as features estruturais do nó t , $x_t \in \mathbb{R}^{\text{TEXT_EMB_DIM}}$ corresponde ao embedding semântico produzido pelo SBERT, $\|\cdot\|$ indica concatenação, σ é a função de ativação ReLU e $h_t \in \mathbb{R}^D$ é o embedding final de código gerado pelo encoder. Esse vetor h_t é então utilizado como entrada para a etapa posterior de convolução em grafos e para o processo de agrupamento de casos de uso.

A função make_tnode_encoder instancia o TNodeMLPEncoder com os valores corretos de STRUCT_DIM e TEXT_EMB_DIM, garantindo que a rede seja compatível com o encoder textual carregado. Por fim, a função encode_tnode aplica, para cada TNode, o pipeline completo de codificação estrutural e textual, retornando o vetor h_t já no dispositivo (CPU ou GPU) em que a GNN será executada.

Ao aplicar encode_tnode a todos os nós de um arquivo, a função build_node_feature_matrix empilha esses vetores em uma matriz de features

$$X \in \mathbb{R}^{N \times D},$$

em que N é o número de nós considerados (nós core) e $D = \text{out_dim}$ é a dimensão de saída do encoder. Essa matriz representa o ponto de partida para a etapa de convolução em grafos, na qual as informações semânticas e estruturais de cada nó serão refinadas em função da vizinhança na AST reduzida.

6.3 Construção do grafo e pesos gaussianos

Sobre esse conjunto de nós é construído um grafo derivado da AST reduzida. A função `build_core_edge_index` seleciona apenas os nós marcados como core (escopos, atribuições, chamadas, retornos e lançamentos de exceção) e conecta cada nó core c_i ao ancestral core mais próximo c_j na árvore sintática. Para cada aresta candidata $e = (i, j)$, são calculadas duas medidas posicionais: (i) o gap de nós intermediários ignorados entre o filho e o ancestral e (ii) a diferença de profundidade entre ambos na AST (`depth`).

Seja $n_{\text{interm}}(i, j)$ o número de nós não-core entre c_i e c_j , e `depth`(\cdot) a profundidade do nó na árvore. As medidas brutas são definidas como:

$$\text{gap}_{ij} = n_{\text{interm}}(i, j), \quad \Delta\text{depth}_{ij} = |\text{depth}(c_i) - \text{depth}(c_j)|.$$

No código, ambas são normalizadas por uma transformação logarítmica estável, usando `log1p`:

$$\tilde{g}_{ij} = \log(1 + \text{gap}_{ij}), \quad \tilde{d}_{ij} = \log(1 + \Delta\text{depth}_{ij}).$$

Esses dois sinais alimentam a função `hibrid_weight_gaussian`, que aplica funções de similaridade gaussiana separadas para \tilde{g}_{ij} e \tilde{d}_{ij} . Dados os hiperparâmetros σ_{gap} e σ_{depth} , as similaridades são definidas por:

$$\text{sim}_{\text{gap}}(i, j) = \exp\left(-\frac{\tilde{g}_{ij}^2}{2\sigma_{\text{gap}}^2}\right), \quad \text{sim}_{\text{depth}}(i, j) = \exp\left(-\frac{\tilde{d}_{ij}^2}{2\sigma_{\text{depth}}^2}\right).$$

Nessa formulação, σ_{gap} e σ_{depth} controlam a escala da vizinhança considerada relevante em cada dimensão posicional. Valores menores de σ tornam o kernel mais “concentrado”: pequenas variações em \tilde{g}_{ij} ou \tilde{d}_{ij} já reduzem significativamente a similaridade, privilegiando arestas muito locais na AST. Valores maiores de σ produzem um decaimento mais suave, permitindo que nós separados por gaps ou diferenças de profundidade maiores ainda contribuam com pesos não desprezíveis na propagação de mensagens. Na prática, esses hiperparâmetros controlam o quanto sensível a GNN é à distância estrutural entre os nós.

Os pesos finais utilizados pela GNN em cada aresta $e = (i, j)$ são obtidos combinando essas duas similaridades. O código oferece dois modos: combinação por produto,

$$w_{ij} = \text{sim}_{\text{gap}}(i, j) \cdot \text{sim}_{\text{depth}}(i, j),$$

ou por média aritmética,

$$w_{ij} = \frac{\text{sim}_{\text{gap}}(i, j) + \text{sim}_{\text{depth}}(i, j)}{2}.$$

A escolha do modo de combinação impacta a forma como a distância estrutural é interpretada pela GNN. No modo product, o peso só permanece alto quando a aresta é simultaneamente próxima em ambas as dimensões (gap e profundidade); uma similaridade baixa em qualquer uma delas reduz o peso total, aproximando o comportamento de um operador lógico “E” suave. Já no modo mean, uma similaridade alta em apenas uma das dimensões é suficiente para manter um peso intermediário, o que corresponde a uma combinação mais permissiva, semelhante a um “OU” suave entre as duas noções de proximidade.

O vetor de pesos resultante,

$$\mathbf{w} = (w_{ij})_{(i,j) \in E} \in \mathbb{R}^{|E|},$$

atua como um viés posicional suave no grafo: arestas que conectam nós estruturalmente próximos na AST (pequenos \tilde{g}_{ij} e \tilde{d}_{ij}) recebem pesos mais altos, enquanto conexões entre regiões distantes do código são atenuadas. Esses pesos são passados diretamente como edge_weight para a CodeGNN durante a propagação de mensagens.

6.4 GNN e níveis de embedding

A etapa final de codificação é realizada pelo modelo CodeGNN, composto por duas camadas de Graph Convolutional Network (SimpleGCNLayer) com normalização simétrica do grau e inclusão explícita de auto-laços, seguidas de uma etapa de global attention pooling. A GNN recebe a matriz (X), o grafo de arestas (edge_index) e os pesos gaussianos (edge_weight), produzindo embeddings refinados para cada nó da AST e um embedding agregado para o arquivo.

Cada camada SimpleGCNLayer implementa a operação padrão de uma Graph Convolutional Network (GCN) com normalização simétrica do grau. Seja A a matriz de adjacência do grafo reduzido e X a matriz de features de entrada. No código, são adicionados auto-laços (self-loops) a todos os nós, o que corresponde a trabalhar com $\hat{A} = A + I$. A matriz de graus é então recalculada como $\hat{D}_{ii} = \sum_j \hat{A}_{ij}$ e a atualização de cada camada segue a forma:

$$H^{(l+1)} = \sigma(\hat{D}^{-1/2} \hat{A} \hat{D}^{-1/2} H^{(l)} W^{(l)}),$$

onde $H^{(0)} = X$, $W^{(l)}$ são as matrizes de pesos aprendidas e σ é a ativação ReLU. A inclusão de auto-laços garante que cada nó preserve e propague também as suas próprias features, e não apenas a informação agregada dos vizinhos.

Para obter um embedding em nível de arquivo, o modelo CodeGNN aplica um esquema de global attention pooling. Dado o conjunto de embeddings de nós h_i , um pequeno MLP (attn_gate) calcula um escalar de importância $s_i = a(h_i)$ para cada nó. Esses scores são normalizados por softmax,

$$\alpha_i = \frac{\exp(s_i)}{\sum_j \exp(s_j)},$$

e o embedding do grafo é calculado como uma média ponderada:

$$g = \sum_i \alpha_i h_i.$$

Dessa forma, nós considerados mais relevantes pelo mecanismo de atenção contribuem mais para o vetor final do arquivo do que nós estruturalmente periféricos, em contraste com um pooling puramente uniforme (por exemplo, média simples).

Em seguida, a função `encode_repository_with_gnn` aplica esse processo a todos os arquivos Python do repositório, gerando (i) um mapa de nós `TNode` por arquivo, (ii) tensores com embeddings de nós, (iii) embeddings de grafo por arquivo e (iv) um embedding do repositório, obtido pela média dos vetores de arquivo. A API de alto nível `run_gnn_repository` encapsula esse fluxo e expõe os hiperparâmetros principais (dimensão de saída, tamanho máximo de texto, sigmas das gaussianas e modo de combinação), permitindo reproduzir o processo de forma configurável nos experimentos.

Do ponto de vista conceitual, o pipeline produz três níveis de representação vetorial:

- **embeddings de nó**, que capturam o papel semântico e estrutural de cada elemento do código;
- **embeddings de arquivo**, que sintetizam o comportamento e a organização de cada unidade de compilação;
- **embedding de repositório**, que resume a visão global do sistema analisado.

Esses embeddings são reutilizados na etapa seguinte para selecionar candidatos a casos de uso, agrupar métodos semanticamente semelhantes e derivar relações de dependência, inclusão e extensão entre funcionalidades.

7 Recuperação e Agrupamento de Casos de Uso

A terceira etapa do pipeline visa identificar, a partir dos embeddings gerados pela GNN, os casos de uso implementados no sistema. Essa etapa é dividida em duas fases principais: (i) a recuperação inicial de candidatos a casos de uso, baseada em heurísticas estruturais aplicadas à AST enriquecida; e (ii) o agrupamento desses candidatos por similaridade semântica, utilizando algoritmos de clustering no espaço vetorial dos embeddings.

A Figura 5 ilustra a arquitetura dessa etapa, composta por dois módulos principais.

A identificação inicial dos casos de uso parte diretamente da AST enriquecida, na qual cada nó `TNode` contém informações estruturais como qualificador de visibilidade, nome qualificado (`qname`), classe proprietária, métodos chamados e outros metadados adicionais. Segundo a heurística clássica apresentada por Pereira, Martínez e Favre (2011), cada método público é tratado como um caso de uso básico, pois representa uma operação exposta por uma classe e, portanto, uma funcionalidade observável do sistema.

Essa regra simplifica e padroniza a detecção inicial dos casos de uso, garantindo que apenas operações acessíveis externamente sejam consideradas candidatas.

A função `collect_uc_candidates` percorre todos os `TNodes` da AST e realiza três tarefas principais. Em primeiro lugar, indexa as classes encontradas: cada nó que representa uma classe é armazenado em um índice por nome qualificado, permitindo

recuperar informações como o tipo da classe (`class_kind`), suas classes-base (herança) e demais metadados úteis para a posterior inferência de relações entre casos de uso. Em seguida, a função filtra os métodos públicos, convertendo em candidatos apenas os nós configurados como métodos públicos.

Por fim, para cada método público é construído um objeto `UseCaseCandidate`, que reúne:

- um identificador estável (`uc_id`), normalmente o nome qualificado `Classe.método`;
- a posição do nó original na lista de `TNodes` (`tnode_index`) e uma referência direta ao `TNode` correspondente;
- a classe proprietária (`owner_class_qname`), seu tipo (`owner_class_kind`) e suas classes-base (`owner_base_classes`);
- a lista de métodos chamados (`called_qnames`), indispensável para recuperar dependências entre casos de uso;
- a profundidade do arquivo no qual o método se encontra (`file_depth`), um atributo estrutural que indica o quão “superficial” ou “interno” é o componente dentro do repositório analisado.

O resultado é uma lista estruturada de candidatos a casos de uso, pronta para ser utilizada nas etapas subsequentes do pipeline: geração de embeddings, clustering, classificação de papéis e construção das relações entre casos de uso (include, extend, generalização e dependência).

Uma vez identificados os candidatos a casos de uso, cada `UseCaseCandidate` é projetado para o espaço vetorial gerado pela GNN. A função `extract_uc_embeddings` seleciona, a partir da matriz de embeddings de nós produzida pelo modelo (`node_embs`), apenas as linhas correspondentes aos índices dos candidatos e aplica normalização L2 linha a linha.

7.1 Escolha automática do número de clusters.

Quando o número de clusters não é fornecido explicitamente pelo usuário, o sistema aplica uma rotina inspirada no método Kernel k-MACE de Rahman e Beheshti (2018). A função `choose_m_and_sigma_with_kmace_like` avalia uma grade de valores para m (número de clusters) e σ (largura do kernel gaussiano) e, para cada combinação, executa `kernel_kmeans_labels_and_compactness`. Essa rotina calcula: (i) o data error médio Y_{sm} , medido como a distância média de cada ponto ao centro do seu cluster no espaço do kernel; (ii) a variância dessas distâncias Var_{sm} ; e (iii) uma aproximação da matriz de covariância de cada cluster no espaço original.

Com esses valores, é construído um score composto

$$Z_{sm} \approx Y_{sm} + \beta_N \sqrt{\text{Var}_{sm}} + \lambda m,$$

onde Y_{sm} favorece configurações mais compactas, o termo Var_{sm} atua como um proxy do bound probabilístico do ACE no Kernel k-MACE, e o termo λm penaliza

soluções com número excessivo de clusters, evitando segmentações superfinais. Na implementação, esses elementos correspondem diretamente às variáveis `y_sm`, `var_sm`, `beta_N` e `penalty_lambda` na função `choose_m_and_sigma_with_kmace_like`.

Por fim, a combinação (m, σ) que minimiza Z_{sm} é selecionada como configuração final de agrupamento.

7.2 Clustering com *k*-means.

Definidos o número de clusters e , quando necessário, o valor de σ , os candidatos são agrupados pela função `run_kmeans_uc`. Esse módulo permite duas variantes: (i) *k*-means linear clássico, usando a implementação do scikit-learn com distância euclidiana; ou (ii) kernel *k*-means, que opera sobre uma matriz de similaridade gaussiana K , calculada a partir dos embeddings com o kernel $K_{ij} = \exp(-\|x_i - x_j\|^2/(2\sigma^2))$. Na prática, o pipeline utiliza a versão com kernel, aproximando o comportamento do Kernel k-MACE ao agrupar os casos de uso em regiões mais coesas no espaço de features não linear.

O resultado desse processo é encapsulado na estrutura `UcClusteringResult`, que armazena: (i) o vetor de rótulos de cluster para cada candidato; (ii) os centroides dos clusters (no espaço original dos embeddings); e (iii) a lista de membros por cluster, juntamente com um representante selecionado para cada grupo.

7.3 Seleção de casos de uso representativos.

A escolha dos casos de uso que serão destacados no diagrama parte diretamente dos clusters obtidos. Para cada cluster, a função `run_kmeans_uc` seleciona um único representante (focus use case) em duas etapas.

Na primeira etapa, o algoritmo tenta restringir a escolha a métodos considerados “mais abstratos”. Para isso, a função `is_abstract_like` verifica se o candidato está associado a uma classe marcada como `abstract` ou `protocol`; quando existirem tais métodos dentro do cluster, apenas eles são considerados como candidatos a representante. Caso contrário, todos os membros do cluster são elegíveis.

Na segunda etapa, os candidatos elegíveis são ordenados por um score que combina centralidade semântica e profundidade estrutural. Seja $x_i \in \mathbb{R}^D$ o embedding do candidato i no cluster k e μ_k o centróide desse cluster (média dos embeddings no espaço original). Para cada candidato é calculado:

$$\text{score}(i) = \|x_i - \mu_k\|_2 + \alpha \cdot \text{depth_norm}(i),$$

onde o primeiro termo mede a distância euclidiana do embedding ao centróide (centralidade no espaço semântico) e o segundo termo penaliza candidatos definidos em arquivos mais profundos na árvore de diretórios. Na implementação, a profundidade normalizada `depth_norm(i)` é obtida dividindo-se o `file_depth` do candidato pelo valor máximo observado no conjunto (`max_depth`), produzindo um valor em $[0, 1]$, e o peso α corresponde ao parâmetro `depth_weight` da função `run_kmeans_uc`. O representante do cluster é definido como o candidato com menor valor de `score(i)`.

Com isso, cada cluster passa a ser representado por um caso de uso que, ao mesmo tempo, (i) é próximo ao centro do grupo no espaço vetorial aprendido pela GNN e

(ii) tende a residir em arquivos mais “superficiais” da arquitetura, em linha com a hipótese de que casos de uso principais são expostos em camadas menos internas do sistema.

7.4 Relações estruturais entre casos de uso.

Após o agrupamento dos candidatos, o pipeline reconstrói automaticamente as relações estruturais entre os casos de uso. Três tipos principais de vínculos são extraídos:

- **Generalização** — Quando um método de uma subclasse sobrescreve um método definido na classe-base, cria-se uma aresta superclass.m → subclass.m. Essa inferência é realizada pela função `build_uc_generalization_edges`, que agrupa os candidatos por classe proprietária e verifica, para cada subclasse, se alguma classe-base define um método com o mesmo nome.
- **Dependências** — A partir das chamadas registradas em `called_qnames`, a função `build_dependency_edges` constrói arestas entre casos de uso, indicando que um método público depende da execução de outro.
- **Informações de chamada** — Para cada par (UC_{src}, UC_{dst}) , a função `build_dependency_edge_infos` agrupa o número total de chamadas, bem como quantas são condicionais (`guarded_calls`) e quantas ocorrem no fluxo principal (`unguarded_calls`), caracterizando o padrão de ativação da dependência.

Com as dependências estabelecidas, o pipeline calcula métricas estruturais para cada caso de uso utilizando a função `compute_uc_metrics`. Os valores de fan-in e fan-out (`compute_fan_in_out`) quantificam, respectivamente, quantas vezes um caso de uso é chamado por outros e quantas vezes ele ativa outros casos de uso.

A classificação semântica das dependências é realizada pela função `classify_edge`, que combina (i) os valores de fan-in do destino, obtidos a partir de `metrics`, com (ii) o padrão de guarda das chamadas disponível em `edge_infos`. Um caso de uso destino é rotulado como alvo de um «*include*» quando apresenta reutilização

$$\text{fan_in}_{dst} \geq 1$$

e todas as invocações que o ativam são condicionais (`guarded_calls = 0` e `unguarded_calls > 0`), caracterizando um subfluxo obrigatório.

O rótulo «*extend*» é atribuído quando todas as chamadas são condicionais (`guarded_calls > 0` e `unguarded_calls = 0`), indicando um comportamento alternativo ou opcional.

Nos demais casos, a relação é classificada como *dependency*. Por fim, a função `group_edges_by_kind` organiza as arestas resultantes em dependências semânticas (include e extend) e dependências genéricas, permitindo que o diagrama final reflita visualmente os três tipos de vínculos.

Com as métricas consolidadas, a função `classify_uc_role` atribui um papel estrutural a cada caso de uso, caracterizando sua função dentro do grafo:

- **entry** — fan-in = 0 e fan-out > 0; casos de uso que iniciam fluxos, funcionando como pontos de entrada lógicos;
- **bridge** — fan-in > 0 e fan-out > 0; casos de uso que atuam como intermediários, encadeando funcionalidades;
- **helper** — fan-in > 0 e fan-out = 0; operações auxiliares frequentemente reutilizadas por outros casos de uso;
- **isolated** — casos de uso sem dependências relevantes, indicando funcionalidades desconectadas do fluxo principal.

7.5 Geração do diagrama de casos de uso.

Com todas as métricas calculadas e as relações (dependency, include, extend e generalização) devidamente classificadas, o pipeline constrói a especificação final do diagrama. A função `build_filtered_diagram_spec` seleciona quais casos de uso serão exibidos, garantindo que todos os representantes de cluster (primary) apareçam no diagrama e incluindo automaticamente seus vizinhos estruturais quando necessário. Por fim, `export_diagram_spec_to_puml` gera o arquivo PlantUML contendo os nós, estereótipos e arestas resultantes da análise, enquanto o módulo `generate_usecase_diagram` encapsula esse processo de ponta a ponta, produzindo a imagem final do diagrama. Assim, o modelo sintetiza em uma única visualização os principais casos de uso identificados, seus papéis estruturais e suas relações funcionais.

7.6 Parâmetros do pipeline de análise de casos de uso

A Tabela 2 descreve os principais parâmetros utilizados na execução do pipeline (`run_usecase_analysis`), incluindo configurações de extração da AST, geração de embeddings, pesos gaussianos do grafo reduzido, clustering e seleção de representantes.

8 Avaliação

Para este trabalho foram escolhidos dois repositórios baseados em jogos, pois jogos possuem comportamentos bem definidos e previamente conhecidos, o que facilita a validação dos casos de uso gerados. O primeiro é o repositório de Brandon Rhodes, onde ele implementa uma adaptação do jogo Colossal Cave Adventure de Fortran para Python. O segundo é uma implementação simples de xadrez, desenvolvida para este estudo. A escolha de jogos conhecidos permite verificar facilmente se os casos de uso extraídos pelo modelo correspondem às funcionalidades esperadas de cada sistema.

8.1 Colossal Cave Adventure

Este trabalho utiliza como base uma reimplementação de Rhodes (2010–2015) em Python 3, que preserva o jogo original de Crowther e Don Woods, utilizando o arquivo de dados `advent.dat` Crowther e Woods (1977). O pacote permite jogar em

dois modos, no prompt do Python e em terminal do sistema operacional. Além disso, disponibiliza walkthroughs automatizados na pasta de testes.

8.2 Descrição do jogo

Colossal Cave Adventure, também conhecido como ADVENT ou simplesmente Adventure, é amplamente reconhecido como o primeiro jogo de aventura baseado em texto da história, criado por Will Crowther em meados de 1975 e expandido por Don Woods em 1976.

Ambientado em uma caverna repleta de tesouros, criaturas e labiríntos, o jogador interage por comandos de texto, como "GO NORTH" ou "GET LAMP". O sistema responde com descrições que narram as consequências das ações.

Como observa Dibbell (1998), o jogo automatiza o papel do mestre (Dungeon Master) característico de campanhas de Dungeons and Dragons. Suas descrições textuais simulam a fala do mestre ("YOU ARE IN A MAZE OF TWISTY LITTLE PASSAGES, ALL ALIKE").

"Como qualquer programa significativo, Adventure expressava a personalidade e o ambiente de seus autores." Levy (2010)

Will Crowther e sua ex-esposa, Patricia Crowther, ambos programadores e espeleólogos, participaram do mapeamento do sistema de cavernas Mammoth Cave. No verão de 1974, enquanto jogava campanhas de Dungeons and Dragons, Will começou o desenvolvimento do seu jogo utilizando o Fortran. O mapa utilizado no jogo foi inspirado diretamente nos levantamentos realizados pelo casal durante as expedições à Mammoth Cave, construindo no código a estrutura real da caverna.

Como o próprio Will Crowther relata, a ideia do jogo surgiu da combinação entre suas experiências em espeleologia e seu interesse por Dungeons and Dragons: "Eu estava envolvido em um jogo de interpretação de papéis... e tive uma ideia que combinasse o meu interesse por exploração de cavernas com algo que também fosse um jogo para as crianças..." Peterson (1983).

Levy (2010) conta como inicia a colaboração de Donald Woods, um pesquisador da Stanford Artificial Intelligence Laboratory (SAIL), em 1976. Após ter contato com uma prévia do jogo, Woods entrou em contato com Crowther, obteve sua permissão e passou a expandir o código. Sua versão incorporou novos puzzles, criaturas e elementos de fantasia inspirados na obra de Tolkien, além de um sistema de pontuação que estabelecia um objetivo ao jogador. A versão combinada de Crowther e Woods é um marco na história da interação humano-computador.

Como o jogo não possui documentação original, utilizei o README nele contido e o artigo de Jerz (2007) como referência para compreender a estrutura e o funcionamento do código.

O pacote oferece dois modos de interação principais com o jogador (ator de referência para este trabalho):

- **Modo interativo no Python:** o usuário importa o módulo e inicia uma sessão chamando `adventure.play()`. Nesse modo, comandos de uma palavra (north, east, inventory) podem ser digitados diretamente, enquanto comandos de duas palavras são expressos como chamadas de função (`get(lamp)`, `drop(keys)` etc.).

A interação ocorre inteiramente pelo console, em um diálogo de requisição (comando) e resposta textual do sistema.

- **Modo tradicional em linha de comando:** o pacote pode ser executado como módulo do Python (python3 -m adventure), apresentando um prompt próprio no terminal do sistema operacional. Nesse modo, os comandos são digitados como texto livre, com uma ou duas palavras separadas por espaço (get lamp, go north, drop bottle). A saída é apresentada em estilo de terminal clássico, incluindo uma simulação de saída a 1200 baud para aproximar a experiência da versão original.

Independentemente do modo de execução, o sistema expõe ao jogador um conjunto de funcionalidades de alto nível, que orientam a construção dos casos de uso neste trabalho:

- **Iniciar nova partida:** o jogador inicia uma nova sessão de jogo, na qual o motor carrega o arquivo advent.dat, inicializa o estado interno (posição inicial, objetos, indicadores de luz, dicas, pontuação) e apresenta as primeiras descrições do mundo.
- **Explorar a caverna:** ao longo da partida, o jogador emite comandos de movimento (NORTH, SOUTH, ENTER, UPSTREAM etc.), e o sistema atualiza a localização, aplicando as regras topológicas definidas na tabela de mapa. A cada movimento, o sistema descreve o novo ambiente, possíveis saídas e eventos relevantes.
- **Manipular objetos e resolver desafios:** o jogador pode inspecionar o ambiente, pegar e largar objetos (GET, DROP), usar itens (como a lâmpada, chaves, garrafa de água) e interagir com criaturas ou obstáculos (por exemplo, a cobra, o pássaro, o pirata). O motor de jogo consulta tabelas de estados, ações e mensagens para decidir o desfecho de cada comando, atualizando o estado da partida e a pontuação.
- **Gerenciar inventário:** por meio de comandos como INVENTORY, o jogador pode consultar quais objetos está carregando. O sistema responde com uma listagem textual coerente com o estado interno dos objetos e suas localizações.
- **Salvar e retomar partidas:** a qualquer momento, o jogador pode salvar o progresso chamando o comando save('arquivo.save') no modo interativo ou o comando equivalente no modo tradicional. Posteriormente, uma partida pode ser retomada a partir do arquivo salvo, restaurando o estado interno do jogo (localização, objetos, pontuação, eventos já disparados).
- **Encerrar a partida:** o jogador pode encerrar a sessão de jogo (QUIT), seja no modo interativo ou no terminal tradicional. O sistema trata o encerramento de forma controlada, podendo solicitar confirmação e, ao final, exibir mensagens de classificação de acordo com a pontuação alcançada.

Já no artigo, Jerz (2007) recupera e examina o código-fonte escrito por Will Crowther, a partir de um backup preservado no SAIL. Jerz descreve as 12 tabelas centrais que organizam os dados do jogo.

As seis tabelas descritas por Crowther estruturam o mundo do jogo e suas interações:

1. **Long Descriptions**: textos descritivos longos que definem os ambientes e estados narrativos;
2. **Short Room Labels**: nomes curtos usados internamente para identificar locais e facilitar a navegação;
3. **Map Data**: conexões topológicas entre os ambientes e as direções de movimento possíveis;
4. **Grouped Vocabulary Keywords**: agrupamento de palavras-chave e comandos interpretados pelo sistema;
5. **Static Game States**: variáveis e condições fixas que controlam a lógica do jogo;
6. **Hints and Events**: mensagens de ajuda, eventos dinâmicos e respostas a situações específicas.

As outras seis adicionadas na versão em colaboração com Woods são:

1. **Object locations** — localização dos objetos;
2. **Action defaults** — mensagens padrão ligadas a verbos de ação;
3. **Liquid assets / flags** — **COND** por sala (luz, líquidos, restrições do pirata, bits de dicas);
4. **Class messages** — faixas de pontuação e mensagens de classificação do jogador;
5. **Hints** — dicas (turnos necessários, penalidade, pergunta e resposta);
6. **Magic messages** — mensagens de inicialização e manutenção.

Descrições mais detalhadas dessas tabelas podem ser encontradas no Apêndice 9.

Essa arquitetura de dados é mantida na reimplementação em Python, embora expandida para doze seções, resultado da integração da versão de Don Woods Rhodes (2010–2015). A leitura e o processamento dessas tabelas ocorrem por meio do arquivo advent.dat, que preserva a semântica e a estrutura do código original.

8.3 Integração com a implementação em Python.

Na reimplementação em Python analisada neste trabalho, as doze tabelas descritas por Crowther e Woods são materializadas na classe Data, definida no módulo data.py. O arquivo advent.dat é percorrido sequencialmente pela função parse(), que delega cada linha às rotinas section1–section12, responsáveis por povoar as estruturas internas da instância de Data. Esses atributos incluem: rooms (descrições longas, rótulos curtos, tabela topológica e flags de ambiente), vocabulary (verbos de movimento, ações e substantivos), objects (localizações, propriedades e mensagens condicionais), messages (eventos, respostas e textos arbitrários), class_messages (faixas de pontuação), hints (condições, penalidades e textos de dica) e magic_messages (mensagens de manutenção).

A classe Game, definida em game.py e declarada como class Game(Data), herda integralmente essa camada de dados estáticos e acrescenta o estado dinâmico da execução, localização (self.loc), turnos (self.turns), pontuação (compute_score), estado da luz (t_light), morte e ressurgimento (die(), die_here()), fechamento da caverna, temporizadores, manejo de criaturas (anões e pirata) e controle de efeitos aleatórios. Além disso, Game implementa o interpretador de comandos do jogador, distribuído entre os métodos do_command(), dispatch_command() e as rotinas específicas de verbo (t_carry(), t_drop(), t_unlock(), do_motion() etc.), que consultam diretamente as estruturas derivadas do arquivo de dados advent.dat, previamente carregadas pela classe Data.

Na prática, essa arquitetura permite mapear comandos textuais simples para operações de alto nível: por exemplo, o comando “take lamp” é tratado por t_carry() e atualiza o inventário do jogador; “drop vase” aciona t_drop() e pode quebrar o objeto dependendo da sala; movimentos como “west” ou “back” são resolvidos por do_motion() com base na tabela de transições da caverna; “inventory” lista os itens carregados; “score” consulta compute_score() para exibir a pontuação corrente; e “save <arquivo>” delega a t_suspend() e ao método de classe resume(), permitindo serializar e restaurar todo o estado da aventura a partir de um arquivo. Assim, o motor do jogo opera sobre um modelo declarativo fixado nas tabelas originais, separando de forma clara a camada de representação estática (Data) da camada comportamental (Game).

A Figura 6 apresenta o grafo de casos de uso reconstruído pelo modelo. Os nós destacados como entry (Game.t_light, i_quit.callback, die.callback) correspondem a pontos de entrada em fluxos de interação relevantes para o jogador, como acender ou apagar a luz, encerrar voluntariamente a partida ou morrer e ter a pontuação final calculada. Métodos como Game.ask_verb_what e Game.dispatch_command aparecem como casos de uso de suporte, associados ao processamento de comandos textuais, enquanto operações sobre o modelo de dados, como Data.referent e Object.is_at, são identificadas como auxiliares na resolução de referências a objetos e na verificação de localização. As relações include e extend capturaram, respectivamente, chamadas obrigatórias, por exemplo, a inclusão de Game.write_message sempre que uma mensagem é exibida, e variações opcionais de fluxo, como os múltiplos caminhos que levam ao encerramento da partida. Dessa forma, o diagrama gerado é compatível com a compreensão funcional.

8.4 Análise estrutural do código de xadrez

O sistema é estruturado em três componentes principais. A classe Player representa cada jogador, armazenando cor, peças capturadas e pontuação, enquanto WhitePlayer e BlackPlayer apenas especializam a cor. A classe Board concentra o estado do tabuleiro e as regras estáticas do jogo: mantém a matriz 8x8 de peças, valida movimentos conforme o tipo de peça e aplica capturas e promoções. Já a classe ChessGame atua como controlador da aplicação, coordenando os turnos, lendo comandos do usuário e encerrando a partida quando um rei é capturado. Assim, a lógica do domínio permanece encapsulada em Board, os jogadores funcionam como entidades simples e ChessGame organiza o fluxo geral da partida.

O diagrama gerado pelo modelo para esse repositório é apresentado na Figura 7. Nele, o método ChessGame.run é identificado como caso de uso de entrada (entry), representando o fluxo principal da aplicação: o laço de jogo que imprime o tabuleiro, lê comandos, valida movimentos, aplica capturas e alterna o jogador da vez. Os métodos ChessGame.switch_turn, Board.print_board e Board.apply_move aparecem como casos de uso auxiliares (helper), refletindo o fato de que a execução de uma jogada envolve, respectivamente, a alternância de turno, a visualização do tabuleiro e a atualização efetiva do estado interno.

A funcionalidade de pontuação é representada por Player.score_summary, também classificado como helper. O modelo identificou uma relação include entre ChessGame.show_scoreboard e Player.score_summary, o que está alinhado com a implementação: sempre que o placar é exibido, o sistema delega a cada jogador a construção de um resumo textual com nome, cor, pontuação e peças capturadas. De modo semelhante, a relação extend entre Board.move_is_valid e Board.is_white_piece indica que a verificação de cor da peça é um comportamento opcional, acionado apenas quando a validação de um movimento exige checar se a peça na origem pertence ao jogador atual. O método Player.color_str é classificado como other, por ser uma rotina de apoio simples, usada apenas para exibir a cor no texto do jogo.

Comparando o diagrama com as funcionalidades esperadas, observa-se que o modelo recupera de forma razoável a estrutura da aplicação. O caso de uso de realizar jogada é decomposto em um caso de uso principal (ChessGame.run) e em casos auxiliares responsáveis por alternar o turno, atualizar o tabuleiro e exibir o placar. A lógica de pontuação e de captura de peças aparece ligada ao placar por meio de Player.score_summary.

8.5 Repositório do próprio pipeline (autorreferência)

Além dos dois sistemas selecionados, o modelo também foi executado sobre o próprio código que o implementa. Esse repositório reúne os módulos de análise de AST, geração de embeddings, construção do grafo e recuperação de casos de uso, conforme descrito nos diagramas de componentes e de fluxo de dados apresentados.

9 Conclusão

Do ponto de vista conceitual e prático, as principais contribuições deste trabalho podem ser sintetizadas em:

- a definição de um modelo intermediário baseado em AST enriquecida para sistemas Python, com TNodes que integram informações sintáticas, estruturais e textuais de forma uniforme;
- o projeto de um encoder semântico-estrutural de código que combina features de AST, decomposição de identificadores, documentação e comentários com uma GNN guiada por pesos gaussianos no grafo reduzido;
- a proposta de um processo de recuperação de casos de uso fundamentado em heurísticas estruturais (métodos públicos, grafo de chamadas, herança), clustering no espaço vetorial e métricas de fan-in/fan-out, incluindo uma rotina kmace-like para seleção automática do número de clusters;
- a implementação de um pipeline completo de redocumentação capaz de gerar diagramas de casos de uso em PlantUML a partir de repositórios Python, aproximando engenharia de requisitos e engenharia reversa em cenários com documentação ausente ou desatualizada.

Naturalmente, a abordagem apresenta limitações. Em primeiro lugar, a inferência de casos de uso é inteiramente baseada em heurísticas estruturais e em similaridade entre embeddings, o que pode destacar fluxos internos relevantes do ponto de vista de arquitetura de código, mas pouco significativos do ponto de vista de negócio. Em segundo lugar, o pipeline não recupera atores externos; o diagrama resultante representa apenas casos de uso internos e suas relações.

Em síntese, os resultados obtidos sugerem que o código-fonte, quando analisado por meio de modelos intermediários baseados em AST e enriquecido com representações semânticas, pode servir como ponto de partida viável para a recuperação de casos de uso. Embora não substitua a participação de usuários e analistas na engenharia de requisitos, a abordagem proposta oferece um apoio automatizado à redocumentação de sistemas legados, reduzindo o esforço inicial de compreensão e aproximando, em alguma medida, o que o sistema faz do que os seus requisitos originais pretendiam que ele fizesse.

Apêndice A – 12 tabelas de dados do jogo Adventure

Tabela 1 – Long Descriptions. A Tabela 1 contém descrições extensas dos ambientes do jogo. Com entradas identificadas de 1 a 140, ela define os textos apresentados ao jogador em diferentes locais. Cada linha representa uma sala ou estado narrativo. Parte dessas descrições refere-se diretamente a locais da caverna, como o trecho “YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING”, enquanto outras descrevem situações de falha ou eventos inesperados, como “YOU ARE AT THE BOTTOM OF THE PIT WITH A BROKEN NECK”.

Exemplos:

- 1 *AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.*
- 2 *YOU HAVE WALKED UP A HILL, STILL IN THE FOREST. THE ROAD SLOPES BACK DOWN THE OTHER SIDE OF THE HILL. THERE IS A BUILDING IN THE DISTANCE.*
- 3 *YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.*

Tabela 2 – Short Room Labels. A Tabela 2 contém rótulos curtos correspondentes às localizações/ambientes do jogo. Com entradas numeradas de 1 a 130, nem todas as salas ou estados definidos em Long Descriptions possuem equivalentes resumidos.

Exemplos:

- 1 *YOU'RE AT END OF ROAD AGAIN.*
- 3 *YOU'RE INSIDE BUILDING.*
- 18 *YOU'RE IN NUGGET OF GOLD ROOM.*
- 19 *YOU'RE IN HALL OF MT KING.*

Tabela 3 – Map Data. A Tabela 3 codifica a topologia do mundo do jogo e as regras de navegação, funcionando como um grafo dirigido rotulado. A primeira coluna indica o ambiente em que o jogador se encontra, a segunda define o ambiente de destino, e as colunas subsequentes agrupam os vocabulários que podem ser utilizados para realizar a transição entre os dois pontos. O mapeamento dos vocabulários é definido na Tabela 4.

Em alguns casos, o valor do destino representa uma condição especial, e não uma simples sala. Se o número de destino for maior que 500, o jogo exibe uma mensagem da Tabela 6 e o jogador permanece no mesmo local; Se estiver entre 300 e 500, o valor indica um salto especial para um trecho de código do jogo.

Exemplos:

- 1 2 2 44 29: o jogador se desloca do ambiente 1 ao ambiente 2, se utilizados os comando 2, 44 ou 29.
- 3 1 3 11 32 44: o jogador se desloca do ambiente 2 ao ambiente 1 se utilizados os comando 3, 11, 32 ou 44.

Tabela 4 – Grouped Vocabulary Keywords. No código original em Fortran, toda entrada de texto era truncada nos cinco primeiros caracteres, de modo que o comando “inventory”, por exemplo, poderia ser digitado simplesmente como “inven”. A reimplementação em Python de Rhodes (2010–2015) preserva essa lógica.

Os dados da tabela 4 são divididos em 4 grupos: o primeiro com id's entre 1 e 100 para movimento no jogo; com ids entre 1000 e 2000, trata de objetos manipuláveis ou características de cenário; com ids entre 2000 e 3000 são verbos de ação, se entre 3000 e 4000 são para casos especiais.

- 1–100: verbos de movimento, utilizados para navegação no espaço do jogo;
- 1000–2000: objetos e elementos de cenário manipuláveis;
- 2000–3000: verbos de ação (carry, attack, drop, etc.);
- 3000–4000: verbos de casos especiais, geralmente associados a eventos ou mensagens específicas definidas na Tabela 6.

Além dos comandos clássicos de navegação por bússola, "EAST"/"E", "WEST"/"W", "NORTH"/"N", "SOUTH"/"S", parte dos veros de movimentos são nomes de locais da caverna como "BEDQU" (truncamento de Bedquilt), "HOUSE", "GATE" e "FOREST" (forest).

Exemplos:

- 2 *ROAD*
- 3 *ENTER*
- 3 *DOOR*
- 3 *GATE*
- 4 *UPSTR*
- 5 *DOWNS*
- 6 *FOREST*

Palavras de mesmo sentido/sinônimos possuem mesmo id, como "ENTER", "DOOR" e "GATE".

Tabela 5 – Static Game States. A Tabela 5 armazena descrições curtas que representam estados do jogo, correspondendo às mudanças permanentes no ambiente. Cada linha contém um número e uma mensagem descriptiva.

Quando o identificador está entre 1 e 100, a linha define a mensagem de inventário associada a um objeto, exemplo: "SET OF KEYS" se refere a "KEYS". Quando o identificador é um múltiplo de 100, a mensagem descreve uma propriedade do objeto.

Exemplos:

- 1 SET OF KEYS
- 000 THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.
- 2 BRASS LANTERN
- 000 THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.

- 100 THERE IS A LAMP SHINING NEARBY.
- 3 *GRATE
- 000 THE GRATE IS LOCKED.
- 100 THE GRATE IS OPEN.

Tabela 6 – Hints and Events. A Tabela 6 reúne mensagens arbitrárias usadas como dicas e como descrições de eventos pontuais. Essas mensagens não estão relacionadas a um ambiente ou objeto específicos, elas são acionadas por outras estruturas do jogo, como as tabelas 3, 4, 8 e 11.

Exemplos:

1. 3 AXE AT YOU WHICH MISSED, CURSED, AND RAN AWAY.
2. 6 NONE OF THEM HIT YOU!
3. 13 I DON'T UNDERSTAND THAT!
4. 24 YOU ARE ALREADY CARRYING IT!
5. 33 I DON'T KNOW HOW TO LOCK OR UNLOCK SUCH A THING.

Tabela 7 – Object Locations. A Tabela 7 define onde cada objeto surge no mundo do jogo e se ele é móvel ou fixo. Cada linha possui o identificador do objeto, a sala inicial, e um campo opcional que indica imobilidade (-1) ou uma segunda sala quando o objeto existe simultaneamente em dois lugares

- Sala inicial = 0: o objeto não aparece no mundo no início e só será criado por algum evento ou ação do jogador.
- Terceiro campo = -1: o objeto está fixo naquela sala (não pode ser carregado).
- Terceiro campo = número de sala: o objeto está presente em duas salas ao mesmo tempo, objetos com duas localizações são tratados como imóveis.

Exemplos:

- 1 3: objeto 1 (1001 - KEY, KEYS) começam na sala 3 (INSIDE BUILDING).
- 2 3: objeto 2 (1002 - LAMP, HEADL, LANTE) começam na sala 3 (INSIDE BUILDING).
- 3 8 9: objeto 3 (1003 - grate) existe nas salas 8 e 9 simultaneamente (8 - YOU'RE OUTSIDE GRATE, 9 - YOU'RE BELOW THE GRATE.).
- (9 - DOOR) (94 - YOU ARE AT ONE END OF AN IMMENSE NORTH/SOUTH PASSAGE.)
- 9 94 -1: objeto 9 (1009 - DOOR) é fixo na sala 94 (94 - YOU ARE AT ONE END OF AN IMMENSE NORTH/SOUTH PASSAGE.).
- 15 0: objeto 15 (1015 - OYSTE) começa fora do mundo e aparece mais tarde.

Tabela 8 – Action Defaults. A Tabela 8 define o comportamento padrão dos verbos de ação, associando cada identificador de verbo ao índice da mensagem correspondente na Tabela 6. Cada linha contém dois valores: o primeiro é o número do verbo de ação, e o segundo é o identificador da mensagem padrão que deve ser exibida.

Exemplos:

- 1 24: o verbo de ação associado ao id 1 (2001 - CARRY, TAKE, KEEP, CATCH, STEAL, CAPTU, GET, TOTE) e a mensagem 24 da tabela 6 (YOU ARE ALREADY CARRYING IT!).
- 6 33: o verbo de ação associado ao id 6 (2006 - LOCK, CLOSE) e a mensagem 33 da tabela 6 (I DON'T KNOW HOW TO LOCK OR UNLOCK SUCH A THING.).
- 7 38: o verbo de ação associado ao id 7 (2007 - LIGHT, ON) e a mensagem 38 da tabela 6 (YOU HAVE NO SOURCE OF LIGHT.).

Tabela 9 – Liquid Assets, Etc. A Tabela 9 define os bits de condição associados a cada sala, controlando luz, líquidos, presença de inimigos e zonas de interesse para as rotinas de dicas. Cada linha contém um identificador de bit e uma lista de até vinte localizações nas quais esse bit é ativado. O jogo usa esses bits para determinar o comportamento dinâmico de cada ambiente.

- 0: indica que o ambiente está naturalmente iluminado.
- 1: tipo de líquido usado em conjunto com o bit 2. Quando o bit 2 está ativo, este bit diferencia óleo (1) de água (0).
- 2: marca as salas que contêm água ou óleo.
- 3: impede que o pirata apareça ali, exceto quando persegue o jogador.
- 4: jogador tentando entrar na caverna.
- 5: tentativa de capturar o pássaro.
- 6: interação com a cobra.
- 7: perdido no labirinto.
- 8: refletindo no quarto escuro.
- 9: na área final Witt's End.

Exemplos:

- 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 100 115 116 126: salas naturalmente iluminadas próximas à entrada.
- 2 1 3 4 7 38 95 113 24: presença de líquido (água ou óleo) nessas salas.
- 9 108: marca a área final do jogo, Witt's End.

Tabela 10 – Class Messages. A Tabela 10 contém as mensagens de classificação do jogador de acordo com a pontuação total atingida ao final da partida. Cada linha associa um limite superior de pontuação a uma mensagem que descreve o título ou o nível de habilidade alcançado.

Exemplos:

- 35: YOU ARE OBVIOUSLY A RANK AMATEUR. BETTER LUCK NEXT TIME.
- 100: YOUR SCORE QUALIFIES YOU AS A NOVICE CLASS ADVENTURER.
- 130: YOU HAVE ACHIEVED THE RATING: ‘EXPERIENCED ADVENTURER’.
- 200: YOU MAY NOW CONSIDER YOURSELF A ‘SEASONED ADVENTURER’.
- 250: YOU HAVE REACHED ‘JUNIOR MASTER’ STATUS.
- 300: MASTER ADVENTURER CLASSES C.
- 330: MASTER ADVENTURER CLASSES B.
- 349: MASTER ADVENTURER CLASSES A.
- 9999: ALL OF ADVENTUREDOM GIVES TRIBUTE TO YOU, ADVENTURER GRANDMASTER!

Tabela 11 – Hints. A Tabela 11 associa dicas contextuais a condições determinadas de jogo. Cada linha contém cinco valores:

- O primeiro valor vincula a dica a uma condição definidos na Tabela 9.
- O segundo valor define quantos turnos o jogador deve gastar no mesmo estado antes da dica ser oferecida.
- O terceiro valor representa a penalidade subtraída da pontuação total ao aceitar a ajuda.
- Os dois últimos valores apontam para mensagens da Tabela 6: a pergunta inicial e a resposta.

Exemplos:

- 4 4 2 62 63 — Bit 4 (entrada da caverna): após 4 turnos no local, o jogo exibe a pergunta 62 (Do you need help getting inside?) e, se aceita, mostra a resposta 63 (Perhaps you should explore the grate.), descontando 2 pontos.
- 6 8 2 20 21 — Bit 6 (cobra): depois de 8 turnos, o jogador recebe uma dica para resolver o enigma da serpente.

- 7 75 4 176 177 — Bit 7 (labirinto): após 75 turnos perdido, é oferecida uma dica de saída, com penalidade de 4 pontos.
- 8 25 5 178 179 — Bit 8 (quarto escuro): a dica surge depois de 25 turnos, custando 5 pontos.

Tabela 12 – Magic Messages. A Tabela 12 contém as chamadas Magic Messages, um conjunto de mensagens reservadas utilizadas pelos modos de inicialização, manutenção e administração do jogo. Embora seu formato seja idêntico ao da Tabela 6, elas são separadas para facilitar o acesso e o controle das rotinas especiais do sistema. Cada linha contém um identificador e um texto associado.agens internas do sistema.

Exemplos

- 1 *A LARGE CLOUD OF GREEN SMOKE APPEARS IN FRONT OF YOU... HE MAKES A SINGLE PASS OVER YOU WITH HIS HANDS, AND EVERYTHING FADES AWAY INTO A GREY NOTHINGNESS.*
- 2 *EVEN WIZARDS HAVE TO WAIT LONGER THAN THAT!*
- 3 *I'M TERRIBLY SORRY, BUT COLOSSAL CAVE IS CLOSED. OUR HOURS ARE:*
- 4 *ONLY WIZARDS ARE PERMITTED WITHIN THE CAVE RIGHT NOW.*

Referências

- YOURDON, E.; CONSTANTINE, L. L. *Structured Design: Fundamentals of a Discipline of Computer Program and Systems Design*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1979.
- BOOCH, G.; RUMBAUGH, J.; JACOBSON, I. *The Unified Modeling Language User Guide*. Reading: Addison-Wesley, 1999. (Addison-Wesley Object Technology Series).
- FOWLER, M. *Refactoring: Improving the Design of Existing Code*. 2. ed. Boston: Pearson Education, 2018. (Addison-Wesley Signature Series (Fowler)).
- SOMMERVILLE, I.; SAWYER, P. *Requirements Engineering: A Good Practice Guide*. Chichester: Wiley, 1997.
- BRUNELIÈRE, H. *et al.* MoDisco: A Generic and Extensible Framework for Model Driven Reverse Engineering. In: PROCEEDINGS of the IEEE International Conference on Software Maintenance (ICSM). Timișoara: IEEE, 2010. p. 173–182.
- TONELLA, P.; POTRICH, A. *Reverse Engineering of Object-Oriented Code*. New York: Springer, 2007. (Monographs in Computer Science).
- CHIKOFSKY, E. J.; CROSS, J. H. Reverse Engineering and Design Recovery: A Taxonomy. *IEEE Software*, IEEE, v. 7, n. 1, p. 13–17, 1990.
- LARMAN, C. *Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and the Unified Process*. Upper Saddle River: Prentice Hall PTR, 2002.
- PEREIRA, C.; MARTÍNEZ, L.; FAVRE, L. Recovering Use Case Diagrams from Object-Oriented Code: An MDA-Based Approach. In: 2011 Eighth International Conference on Information Technology: New Generations (ITNG). Las Vegas, NV: IEEE, 2011.
- SIALA, H. A.; LANO, K. Using Large Language Models to Extract UML Class Diagrams from Java Programs. In: 2025 8th International Conference on Software and System Engineering (ICoSSE). Nice, France: IEEE, 2025. p. 1–8.
- ZHANG, H. An Approach for Extracting UML Diagram from Object-Oriented Program Based on J2X. Versão inglesa. In: INTERNATIONAL Forum on Mechanical, Control and Automation (IFMCA 2016). Changchun, China: Atlantis Press, 2016. p. 266–276. Published in Advances in Engineering Research, vol. 113.
- YANG, X. *et al.* Condensing Class Diagrams With Minimal Manual Labeling Cost. Versão inglesa. In: PROCEEDINGS of the 40th IEEE Annual International Computers, Software and Applications Conference (COMPSAC 2016). Atlanta, Georgia, USA: IEEE, 2016. p. 22–31. Published in COMPSAC 2016: Proceedings of the 40th IEEE Annual International Computers, Software and Applications Conference.

FAUZI, E.; HENDRADJAYA, B.; SUNINDYO, W. D. Reverse Engineering of Source Code to Sequence Diagram Using Abstract Syntax Tree. In: 2016 International Conference on Data and Software Engineering (ICoDSE). Denpasar, Indonesia: IEEE, 2016. p. 1–6.

BAIDADA, C.; JAKIMI, A. Towards a New Hybrid Approach of the Reverse Engineering of UML Sequence Diagram. In: 2016 7th IEEE International Conference on Software Engineering and Service Science (ICSESS). Beijing, China: IEEE, 2016. p. 164–168.

LEATONGKAM, A.; NANTHAAMORNPHONG, A.; ROUSON, D. W. WIP: Generating Sequence Diagrams for Modern Fortran. In: 2017 IEEE/ACM 12th International Workshop on Software Engineering for Science (SE4Science). Buenos Aires, Argentina: IEEE, 2017. p. 22–25.

SABIR, U. et al. A Model Driven Reverse Engineering Framework for Generating High Level UML Models from Java Source Code. *IEEE Access*, v. 7, p. 158931–158950, 2019.

SIALA, H. A. Enhancing Model-Driven Reverse Engineering Using Machine Learning. Versão inglesa. In: 2024 IEEE/ACM 46th International Conference on Software Engineering: Companion Proceedings (ICSE-Companion). Lisbon, Portugal: IEEE/ACM, 2024. p. 1–13. King's College London, London, UK.

LIANG, H.-M.; HUANG, C.-Y. Integrating Non-Fourier and AST-Structural Relative Position Representations Into Transformer-Based Model for Source Code Summarization. *IEEE Access*, v. 12, p. 9871–9889, jan. 2024.

AHMAD, W. U. et al. A Transformer-Based Approach for Source Code Summarization. *arXiv preprint arXiv:2005.00653*, 2020.

RAHMAN, F.; BEHESHTI, S. Kernel k-Minimum Average Central Error (K-MACE) Clustering. In: PROCEEDINGS of the 52nd Asilomar Conference on Signals, Systems, and Computers. Pacific Grove, CA, USA: IEEE, 2018.

RHODES, B. Adventure (Python 3 Port): A Faithful Port of Crowther and Woods's 1977 FORTRAN Adventure. Versão 1.6, 1 jan. 2010–31 dez. 2015.

CROWTHER, W.; WOODS, D. *Original Adventure Sources (FORTRAN) and Data*. [S. l.: s. n.], 1977. Archive of original sources. Linked from the historical page curated by Rick Adams.

DIBBELL, J. *My Tiny Life*: Crime and Passion in a Virtual World. New York: Holt, 1998.

LEVY, S. *Hackers*: Heroes of the Computer Revolution. 25th Anniversary Edition. Sebastopol: O'Reilly Media, 2010.

PETERSON, D. *Genesis II*: Creation and Recreation with Computers. Reston, VA: Reston Publishing Company, 1983.

JERZ, D. G. Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky. Versão inglesa. *Digital Humanities Quarterly*, 2007.

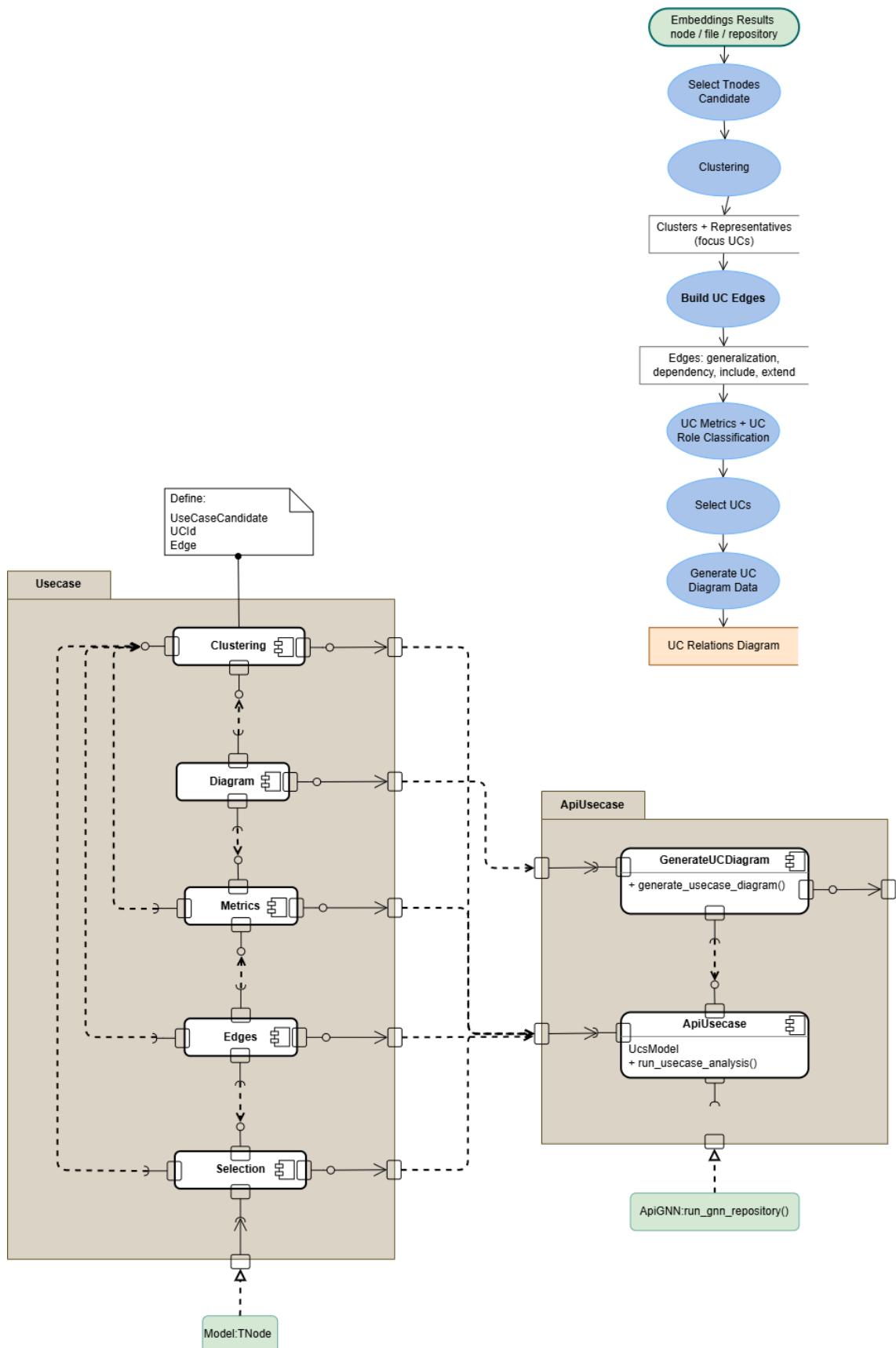


Figura 5: Arquitetura da etapa de recuperação e agrupamento de casos de uso.

Parâmetro	Descrição
<code>repo_path</code>	Diretório raiz do repositório Python a ser analisado. Todos os arquivos <code>.py</code> são processados recursivamente.
<code>out_dir</code>	Diretório onde serão salvos o arquivo <code>.puml</code> , sua renderização e artefatos auxiliares.
<code>file_name</code>	Nome do arquivo PlantUML a ser gerado.
<code>plantuml_jar</code>	Caminho para o <code>plantuml.jar</code> , usado para renderizar o diagrama em imagem.
Parâmetros da GNN e extração da AST	
<code>strategy</code>	Estratégia de travessia da AST (ex.: <code>recursive_pre</code>), controlando a ordem de visitação dos nós.
<code>out_dim</code>	Dimensão dos embeddings produzidos pela GNN para cada nó e para cada arquivo.
<code>max_chars</code>	Número máximo de caracteres do trecho de código usado como entrada textual para o encoder.
Pesos gaussianos do grafo reduzido	
<code>sigma_gap</code>	Largura da gaussiana aplicada à medida de separação entre nós “core” (gap). Controla o quanto a similaridade decai com a distância estrutural.
<code>sigma_depth</code>	Largura da gaussiana aplicada à diferença de profundidade na árvore sintática.
<code>mode</code>	Modo de combinação das duas gaussianas (<i>gap</i> e <i>depth</i>), por exemplo “ <i>product</i> ” ou “ <i>mean</i> ”.
Configurações do clustering (k-means / kernel k-means)	
<code>n_clusters</code>	Número de clusters desejados. Se <code>None</code> , o pipeline aplica a rotina kmace-like para escolher automaticamente o melhor valor de m .
<code>use_kernel</code>	Se <code>True</code> , utiliza Kernel k-means com kernel gaussiano; caso contrário, usa k-means euclidiano clássico.
<code>sigma</code>	Largura da gaussiana usada no Kernel k-means. Controla o quão “local” é a noção de similaridade entre embeddings: valores menores destacam apenas vizinhos muito próximos, enquanto valores maiores aproximam embeddings mais distantes. É utilizado apenas quando <code>use_kernel = True</code> : se <code>n_clusters</code> é <code>None</code> , o valor de σ é escolhido automaticamente pela rotina kmace-like; se <code>n_clusters</code> é fixo, σ deve ser fornecido explicitamente.
<code>beta_N</code>	Peso do termo de variância no score Z_{sm} da rotina kmace-like, controlando a penalização de clusters muito difusos.
<code>penalty_lambda</code>	Coeficiente λ que penaliza soluções com muitos clusters no cálculo de Z_{sm} .
Seleção dos representantes dos clusters	
<code>depth_weight</code>	Peso α do termo de profundidade de arquivo no score usado para seleção do representante. Valores maiores priorizam casos de uso definidos em arquivos mais “superficiais” na estrutura do repositório.

Tabela 2: Descrição dos principais parâmetros do pipeline de análise de uso.

Tabela 3: Parâmetros utilizados no experimento final para o repositório `adventure`.

Parâmetro	Valor
<code>strategy</code>	<code>recursive_post</code>
<code>out_dim</code>	256
<code>max_chars</code>	2048
<code>sigma_gap</code>	0.5
<code>sigma_depth</code>	1.0
<code>mode</code>	<code>mean</code>
<code>n_clusters</code>	<code>None</code>
<code>use_kernel</code>	<code>True</code>
<code>sigma</code>	<code>None</code>
<code>beta_N</code>	1.5
<code>penalty_lambda</code>	$2 \cdot e^{-4}$
<code>depth_weight</code>	01.0

Tabela 4: Parâmetros utilizados no experimento final para o repositório `chess`.

Parâmetro	Valor
<code>strategy</code>	<code>recursive_post</code>
<code>out_dim</code>	256
<code>max_chars</code>	256
<code>sigma_gap</code>	0.5
<code>sigma_depth</code>	1.0
<code>mode</code>	<code>mean</code>
<code>n_clusters</code>	<code>None</code>
<code>use_kernel</code>	<code>True</code>
<code>sigma</code>	<code>None</code>
<code>beta_N</code>	1.5
<code>penalty_lambda</code>	$2 \cdot e^{-4}$
<code>depth_weight</code>	0.5

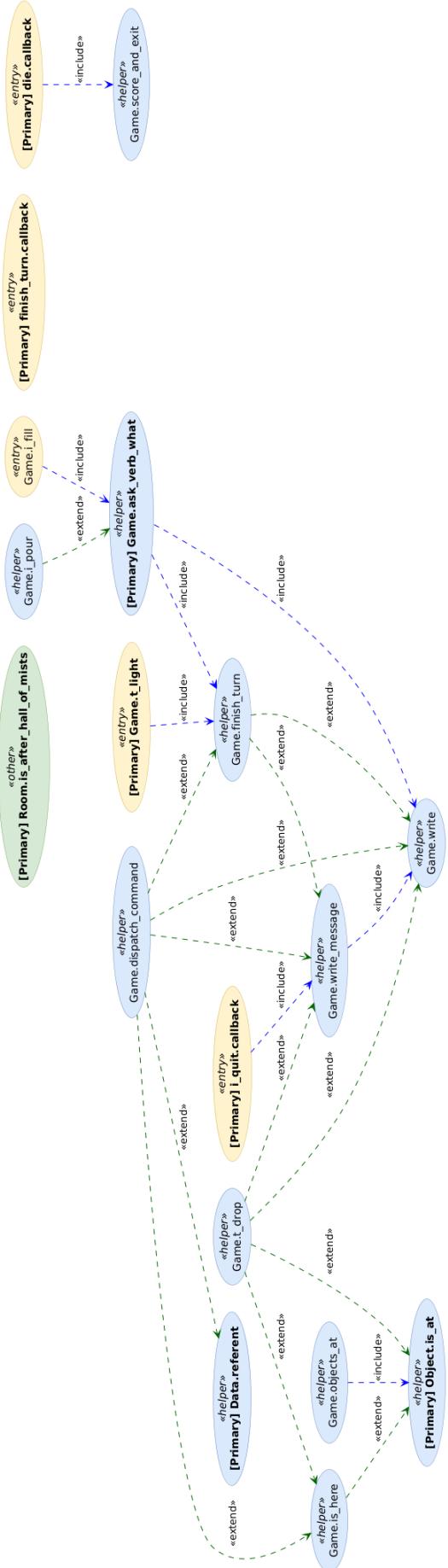


Figura 6: Caso de uso do repositório adventure gerado pelo modelo construído.

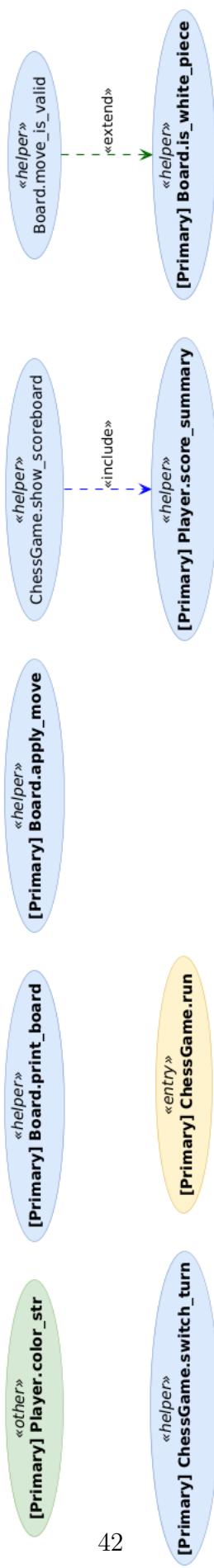


Figura 7: Caso de uso do repositório chess gerado pelo modelo construído.

Tabela 5: Parâmetros utilizados no experimento final para o repositório graph uc.

Parâmetro	Valor
strategy	recursive_post
out_dim	512
max_chars	2048
sigma_gap	0.5
sigma_depth	1.0
mode	mean
n_clusters	None
use_kernel	True
sigma	None
beta_N	1.5
penalty_lambda	$2 \cdot e^{-4}$
depth_weight	0.5

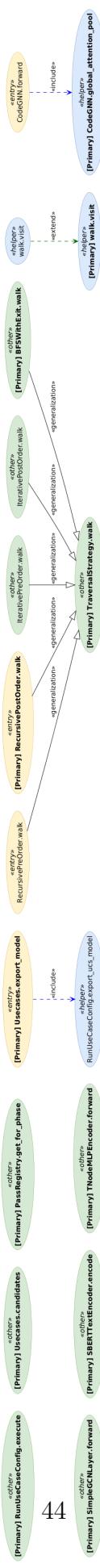


Figura 8: Caso de uso do repositório graph uc gerado pelo modelo construído.