

Projeto dos Trens

Instituto Metr pole Digital

Sistemas Operacionais – IMD0036

Trabalho 2

O trabalho consiste no desenvolvimento de uma malha ferrovi ria que comporta 5 trens, todos circulando no sentido hor rio, conforme figura a seguir.

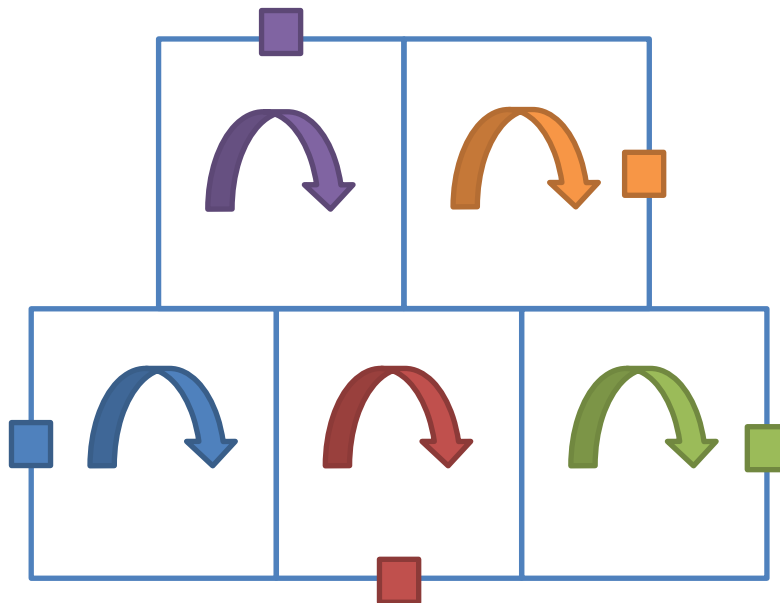


Figura 1 - Malha ferrovi ria

Cada trem (quadrados coloridos na imagem anterior) deve circular em sua malha (quadrado com linhas em azul) sem colidir com os demais trens. Al m disso, se um trem pode se mover sem causar colis o ou deadlock, ele deve se mover.

Em sua implementação, o código deve considerar a existência de 7 regiões críticas diferentes (regiões de colisão entre trens) destacadas e numeradas na imagem a seguir.

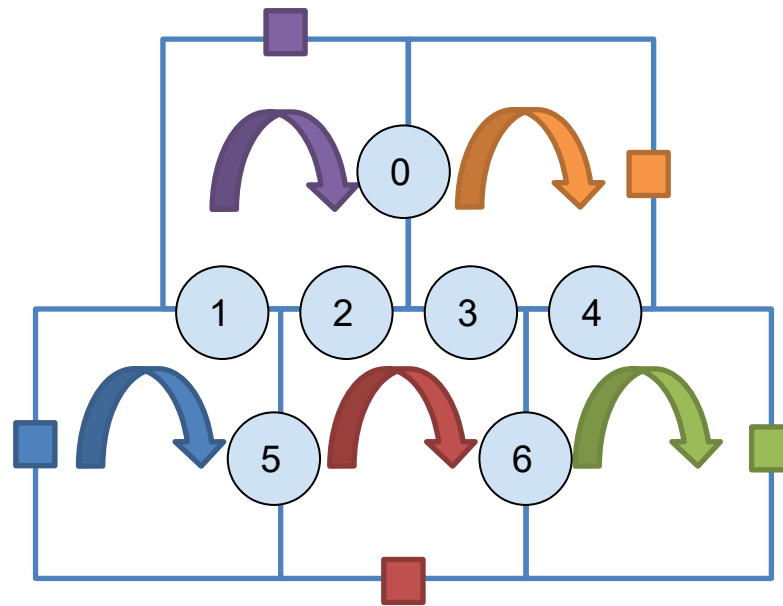


Figura 2 - Malha ferroviária com destaque das regiões críticas

Cada trem deverá ter uma velocidade própria. O controle de velocidade de cada trem será feito com uma barra(*slider*), onde em uma ponta (esquerda) o trem para de transitar, e na outra (direita) o trem anda com velocidade máxima. A figura a seguir mostra a ideia do controle de velocidade.

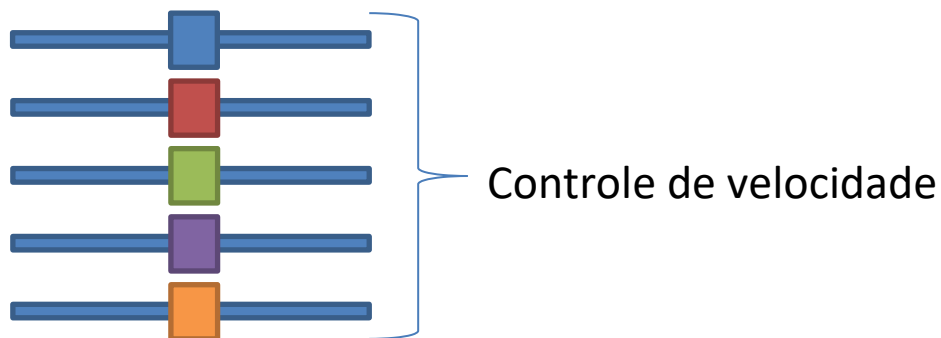


Figura 3 - Controle de velocidade

DA SOLUÇÃO

A solução do trabalho deve:

- 1) Executar cada trem em uma thread totalmente independente da outra;
 - a) O trabalho é proposto para ter máximo assincronismo. Não forcem que todos as regiões críticas sejam "analisadas" por apenas uma thread, não sincronizem o tempo de exibir os trens na tela, etc. Cada trem anda no trilho independente dos demais e, através dos mutex e/ou semáforos, eles evitarão colisões e impasses/travamento/deadlock
- 2) Obedecer a frase "Se o trem PODE se mover sem causar colisão ou deadlock, ele DEVE se mover";

- a) Evitar soluções que travem os trens sem a necessidade.
- 3) Conter 7 (sete) mutex ou semáforos, no mínimo, correspondentes às regiões críticas;
- 4) Envolver exclusivamente mutexes ou semáforos para evitar colisão e deadlocks;
- 5) Ter a tela principal do executável como a composição da *Figura 1* e *Figura 3*;
 - a) Excluir os botões “Ligar” e “Parar” do código-fonte disponibilizado no SIGAA, pois são de caráter didático. Os trens devem começar a se mover automaticamente na abertura do executável. Não é necessário implementar a funcionalidade do botão “Parar”;
 - b) O objeto QSlider no QT (correspondente à velocidade de cada trem) deve estar entre os limites 0 e 200. O trem deve parar seu movimento na velocidade mínima.

DO ENVIO NO SIGAA

O envio no SIGAA deve:

- 1) Conter o **nome dos componentes** (individual ou dupla da mesma turma), o **código completo** e um **vídeo** explicativo;
 - a) O vídeo de, no máximo, 3 (três) minutos deve mostrar o código executando com diferentes velocidades;
 - b) É necessário explicar rapidamente (não é obrigatório mostrar código) como os problemas de deadlock e colisões foram tratados;
 - c) O vídeo deve mostrar os trens em diferentes velocidades. Primeiro mostre todos os trens na velocidade mínima. Depois, todos os trens na velocidade máxima. Depois, varie a seu critério a velocidade dos trens para mostrar composições de trens com diferentes velocidades, sempre explorando ao máximo o maior leque possível de velocidades, sejam elas mais próximas do mínimo, sejam elas mais próximas do máximo. Com exceção da primeira composição (trens na velocidade mínima), mostre pelo menos 5 segundos de cada caso;
 - d) Não é necessário que ambos os componentes do grupo estejam no vídeo.

DA NOTA MÍNIMA

Será atribuído nota mínima aos alunos que:

- Enviarem código que não compila;
- Enviarem código que altera o problema citado anteriormente;
- Enviarem código que não utiliza o código-fonte disponibilizado no SIGAA;
- Enviarem código sem tratamento de regiões críticas;
- Enviarem o código sem o uso de mutex ou semáforo.
- Enviarem código com tratamento de colisões e deadlocks que não estão baseados em mutex ou semáforos;
- Enviarem código com tratamento de regiões críticas totalmente incoerentes com o problema;
- Enviarem código sem controle de velocidade conforme descrito anteriormente;
- Não cumprirem os itens listados em “DA SOLUÇÃO” e “DO ENVIO NO SIGAA”
- Não enviarem qualquer um dos itens listados: nome dos componentes, vídeo e código completo;
- Cometerem plágio;
- Submeterem o trabalho em horário não estipulado;
- Submeterem o trabalho através de outro meio que não o SIGAA.

Este trabalho somente contará como presença na segunda unidade caso a nota seja maior que zero.