

LABORATORIO DI INGEGNERIA DEI SISTEMI SOFTWARE

Introduction

Requirements

Costruire un sistema software distribuito costituito da N ($N \geq 1$) Produttori che inviano informazione a 1 Consumatore, il quale deve elaborare tale informazione.

La dislocazione dei componenti sui nodi di elaborazione può essere:

- OneNode: tutti i componenti operano nello stesso nodo;
- TwoNodes: gli N **Produttori** operano in uno stesso nodo, mentre il **Consumatore** opera in un diverso nodo;
- ManyNodes: il **Consumatore** opera in suo proprio nodo, mentre i **Produttori** operano su K nodi diversi ($1 < K \leq N$).

Requirement analysis

Viene chiesto di costruire un sistema distribuito: quindi produttori e consumatore sono entità distinte ed autonome.

Vengono proposti 3 diversi modi per organizzare le entità in uno o più nodi

Nessuna specifica sul modo con cui avviene la comunicazione

Problem analysis

Ci sono più scelte sia per la comunicazione che per la distribuzione dei componenti.

Bisogna anche capire se comunicare in modo sincrono o asincrono.

Il consumatore è unico e i produttori sono tanti:

- il **Consumatore** deve essere un'entità che ciclicamente si blocca per ricevere richieste per poi elaborarle. per questo motivo la comunicazione deve essere sincrona
- i **Produttori** devono solamente mandare informazioni

Test plans

per il testing si puo far generare e mandare le informazioni dagli N Produttori.
Quindi controllare se il Consumatore riesce a ricevere e elaborare tutto.

Project

Testing

Deployment

Maintenance

By Marko P'yeshchyk, mat: 0001103132, email:

marko.pyeshchyk@studio.unibo.it,



GIT repo:

https://github.com/Marko-Pyeshchyk/ISS_24.git

(https://github.com/Marko-Pyeshchyk/ISS_24.git)