

# Enunciado do Projecto 1 - IAED 2020/21

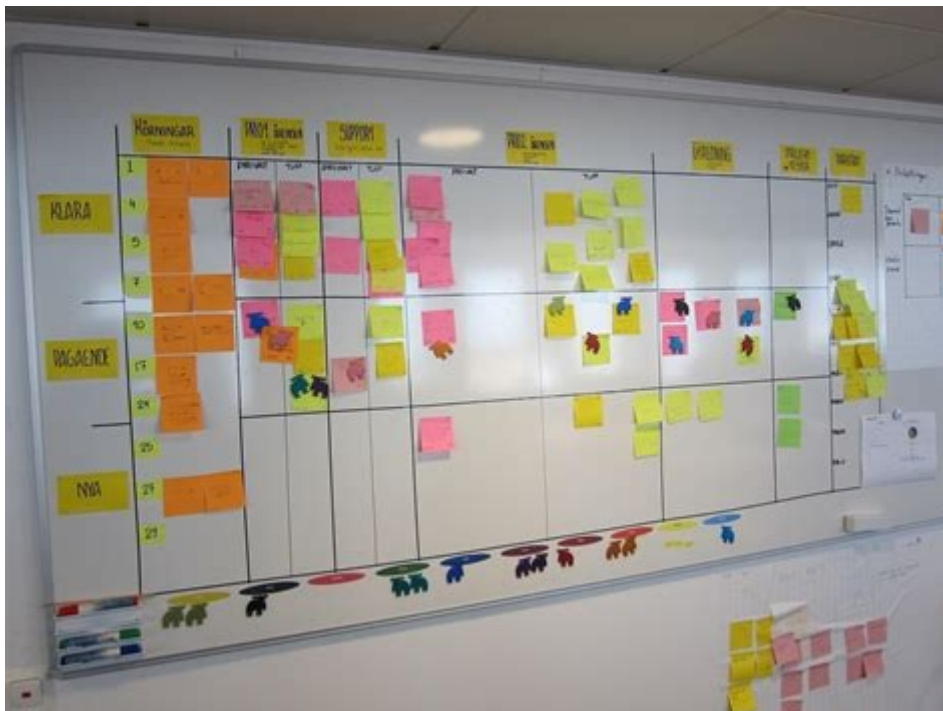
Data de entrega: 16 de Abril de 2021, às 19h59

## LOG alterações

- 26mar21 - Publicação do enunciado.

## 1. Introdução

O desenvolvimento de projetos complexos, sejam informáticos ou não, requer a sua subdivisão em tarefas. Estas tarefas são atribuídas a utilizadores que realizam as atividades necessárias para completar com êxito cada tarefa. O método [kanban](#) foi desenvolvido pela Toyota, no fim dos anos 40 do século passado, com o objetivo de facilitar a produção *just-in-time*. Mais recentemente a Microsoft ([Anderson 2013](#)) adaptou o conceito ao desenvolvimento de software, mas o *kanban* é utilizado em diversas outras áreas. O objectivo deste projeto é o desenvolvimento, em linguagem C, de um sistema de gestão de tarefas tipo *kanban*.



A interacção com o programa deverá ocorrer através de um conjunto de linhas compostas por uma letra (comando) e um número de argumentos dependente do comando a executar. Pode assumir que todo o *input* fornecido respeitará os tipos indicados, por exemplo onde é esperado um valor inteiro decimal nunca será introduzida uma letra. Os possíveis comandos são listados na tabela seguinte e indicam as operações a executar.

Comando	Acção
<b>q</b>	termina o programa
<b>t</b>	adiciona uma nova tarefa ao sistema
<b>l</b>	lista as tarefas
<b>n</b>	avança o tempo do sistema
<b>u</b>	adiciona um utilizador ou lista todos os utilizadores
<b>m</b>	move uma tarefa de uma atividade para outra
<b>d</b>	lista todas as tarefas que estejam numa dada atividade

Comando	Acção
a	adiciona uma atividade ou lista todas as atividades

## 2. Especificação do problema

O objectivo do projecto é ter um sistema de gestão de tarefas de um projeto. Para tal, o projeto é dividido em tarefas, que podem ser executadas em paralelo. As tarefas são executadas por utilizadores do sistema, que são responsáveis por elas durante o tempo da sua execução. Ao longo da sua execução a tarefa vai sendo afetada a diversas atividades. Cada atividade executa uma operação específica. O tempo total de execução de uma tarefa deve ser contabilizado para poder ser comparado com o tempo inicialmente previsto. Assim, pode-se determinar atrasos na execução do projeto na sua totalidade e, caso se justifique, afetar mais pessoal.

Como se trata de um simulador, o tempo é controlado pela aplicação através de um comando, não tendo relação com a data ou horas atuais do sistema. O **tempo** é iniciado a 0 (zero) e não pode ser decrementado.



Cada **tarefa** é caracterizada por:

- um identificador (um número inteiro no intervalo [1, 10000])
- uma descrição (uma *string* não vazia com um máximo de **50** caracteres)
- o utilizador que realiza a tarefa
- a atividade em que a tarefa se encontra
- a duração prevista da tarefa (um número inteiro positivo)
- o instante em que a tarefa começou a ser executada (um número inteiro positivo)

Uma **tarefa** é descrita por uma *string* não vazia com um máximo de **50** caracteres, podendo conter caracteres brancos (espaços ou tabulador \t). O sistema suporta um máximo de **10** atividades, já existindo à partida três atividades criadas na sequência: TO DO, IN PROGRESS e DONE. Uma nova tarefa é inicialmente colocada na atividade TO DO com tempo de início igual a 0 (zero), independentemente do tempo atual. A tarefa é iniciada quando abandona a atividade TO DO. Os identificadores das tarefas são únicos. Pode assumir que existirão no máximo 10 000 tarefas diferentes. As tarefas são numeradas sequencialmente pela sua ordem de introdução de 1 a 10 000.

Uma **atividade** é descrita por uma *string* não vazia com um máximo de **20** caracteres, podendo conter caracteres brancos (espaços ou tabulador \t), mas não podendo conter letras minúsculas. Diversas tarefas podem estar a executar numa mesma atividade, por exemplo *análise de requisitos* ou *debugging*, podendo as tarefas estar atribuídas ao mesmo utilizador ou a utilizadores distintos. Podem ser adicionadas novas atividades, o que permite detalhar a

execução de uma tarefa desde a sua atividade inicial T0 D0 até à sua atividade final DONE. Uma tarefa, uma vez iniciada não pode voltar à atividade inicial T0 D0, mas uma tarefa na atividade DONE pode ser movida para outra atividade (excepto T0 D0), por exemplo para correção de erros (*bugs*).

Um **utilizador** é descrito por uma *string* não vazia com um máximo de 20 carateres, não podendo conter carateres brancos. O sistema suporta um máximo de **50** utilizadores.

### 3. Dados de Entrada

O programa deverá ler os dados de entrada a partir da linha de comandos do terminal.

Durante a execução do programa as instruções devem ser lidas do terminal (*standard input*) na forma de um conjunto de linhas iniciadas por um carácter, que se passa a designar por comando, seguido de um número de informações dependente do comando a executar; o comando e cada uma das informações são separados por pelo menos um carácter branco.

Os comandos disponíveis são descritos de seguida. Cada comando indica uma determinada acção que se passa a caracterizar em termos de formato de entrada, formato de saída e erros a retornar. Se o comando gerar mais do que um erro, deverá ser indicado apenas o primeiro.

- **q** - termina o programa:
  - Formato de entrada: q
  - Formato de saída: NADA
- **t** - adiciona uma nova tarefa ao sistema:
  - Formato de entrada: t <duracão> <descriçã>
  - Formato de saída: task <id> onde <id> é o identificador da tarefa criada.
  - Nota: a descriçã pode conter carateres brancos.
  - Erros:
    - too many tasks no caso de a tarefa, se criada, exceder o limite máximo de tarefas permitidas pelo sistema.
    - duplicate description no caso de já existir uma tarefa com o mesmo nome.
- **l** - lista as tarefas:
  - Formato de entrada: l [<id> <id> ...]
  - Formato de saída: <id> <actividade> #<duracão> <descriçã> por cada tarefa, uma por linha.
    - Se o comando for invocado sem argumentos, todas as tarefas são listadas por ordem alfabética da descriçã.
    - Se o comando for invocado com uma lista de <id>s, as tarefas devem ser listadas pela ordem dos respetivos <id>s.
  - Erros:
    - <id>: no such task no caso de não existir a tarefa indicada.
- **n** - avança o tempo do sistema:
  - Formato de entrada: n <duracão>
  - Formato de saída: <instante> onde <instante> é novo valor do tempo atual.
  - Nota: uma <duracão> de zero permite saber o tempo atual sem o alterar.
  - Erros:
    - invalid time se a <duracão> não for um inteiro decimal não negativo.

• **u** - adiciona um utilizador ou lista todos os utilizadores:

- Formato de entrada: `u [<utilizador>]`
- Formato de saída: lista dos nomes dos utilizadores, um nome por linha, pela ordem de criação ou nada, se for criado um novo utilizador.
- Erros:
  - `user already exists` no caso de já existir um utilizador com esse nome.
  - `too many users` no caso de o novo utilizador, a ser criado, exceda o limite de utilizadores.

• **m** - move uma tarefa de uma atividade para outra:

- Formato de entrada: `m <id> <utilizador> <atividade>`
- Formato de saída: `duration=<gasto> slack=<slack>` onde `<gasto>` é o tempo que a tarefa gastou desde que saiu de atividade T0 D0 até atingir a atividade DONE e `<slack>` é a diferença entre o tempo `<gasto>` e o tempo previsto (indicado na criação da tarefa); se a `<atividade>` não for DONE, nada deve ser impresso, exceto erro.
- Nota: Uma vez iniciada uma tarefa, e registado o seu instante de início, a tarefa não pode ser reiniciada; no entanto, uma tarefa dada como concluída pode ser movida para uma atividade que não T0 D0, para a resolução de problemas entretanto encontrados, por exemplo.
- Erros:
  - `no such task` no caso de não existir nenhuma tarefa com o identificador indicado.
  - `task already started` no caso se tentar mover a tarefa para a atividade T0 D0.
  - `no such user` no caso de não existir nenhum utilizador com o nome indicado.
  - `no such activity` no caso de não existir nenhuma atividade com o nome indicado.

• **d** - lista todas as tarefas que estejam numa dada atividade:

- Formato de entrada: `d <atividade>`:
- Formato de saída: `<id> <início> <descrição>` por cada tarefa que está na atividade, uma por linha, por ordem crescente de instante de início (momento em que deixam a atividade T0 D0) e alfabeticamente por descrição, se duas ou mais tarefas tiverem o mesmo instante de início.
- Erros:
  - `no such activity` no caso de não existir nenhuma atividade com esse nome.

• **a** - adiciona uma atividade ou lista todas as atividades:

- Formato de entrada: `a [<atividade>]`
- Formato de saída: lista de nomes de atividades por ordem de criação, uma por linha, ou nada, se for a criação de uma nova atividade (exceto erro).
- Erros:
  - `duplicate activity` no caso de já existir uma atividade com o mesmo nome.
  - `invalid description` no caso de o nome da atividade conter letras minúsculas.
  - `too many activities` no caso da atividade, se criada, exceder o limite

permitido de atividades.

**Só poderá usar as funções de biblioteca definidas em `stdio.h`, `stdlib.h`, `ctype.h` e `string.h`**

*Nota importante:* não é permitida a utilização da função `qsort` nativa do C e este *nome* não deve aparecer no vosso código.

O compilador a utilizar é o `gcc` com as seguintes opções de compilação: `-Wall -Wextra -Werror -ansi -pedantic`. Para compilar o programa deve executar o seguinte comando:

```
$ gcc -Wall -Wextra -Werror -ansi -pedantic -o proj1 *.c
```

O programa deverá escrever no *standard output* as respostas aos comandos apresentados no *standard input*. As respostas são igualmente linhas de texto formatadas conforme definido anteriormente neste enunciado. Tenha em atenção ao número de espaços entre elementos do seu output, assim como a ausência de espaços no final de cada linha. Procure respeitar escrupulosamente as indicações dadas.

Ver os exemplos de input e respectivos output na pasta `tests/`.

O programa deve ser executado da forma seguinte:

```
$ ./proj1 < test.in > test.myout
```

Posteriormente poderá comparar o seu output (`*.myout`) com o output previsto (`*.out`) usando o comando `diff`,

```
$ diff test.out test.myout
```

Para testar o seu programa poderá executar os passos indicados acima ou usar o comando `make` na pasta `tests/`.

## 5. Entrega do Projecto

A entrega do projecto deverá respeitar o procedimento seguinte:

- Na página da disciplina aceda ao sistema para entrega de projectos. O sistema será activado uma semana antes da data limite de entrega. As instruções acerca da forma de acesso ao sistema serão oportunamente fornecidas.
- Efectue o upload de um ficheiro de arquivo com extensão `.zip` que inclua todos os ficheiros fonte que constituem o programa.
- Se o seu código tiver apenas um ficheiro o zip conterá apenas esse ficheiro.
- Se o seu código estiver estruturado em vários ficheiros (`.c` e `.h`) não se esqueça de os juntar também ao pacote.
- Para criar um ficheiro arquivo com a extensão `.zip` deve executar o seguinte comando **na directoria onde se encontram os ficheiros** com extensão `.c` e `.h` (se for o caso), criados durante o desenvolvimento do projecto:

```
$ zip proj1.zip *.c *.h
```

- Como resultado do processo de upload será informado se a resolução entregue apresenta a resposta esperada num conjunto de casos de teste.
- O sistema não permite submissões com menos de 10 minutos de intervalo para o mesmo aluno. Tenha especial atenção a este facto na altura da submissão final. Exemplos de casos de teste serão oportunamente fornecidos.
- Data limite de entrega do projecto: **16 de Abril de 2021, às 19h59m**. Até à data limite poderá efectuar o número de submissões que desejar, sendo utilizada para efeitos de avaliação a última submissão efectuada. Deverá portanto verificar cuidadosamente que a última submissão corresponde à versão do projecto que pretende que seja avaliada. Não existirão excepções a esta regra.

## 6. Avaliação do Projecto

Na avaliação do projecto serão consideradas as seguintes componentes:

1. A primeira componente avalia o desempenho da funcionalidade do programa realizado. Esta componente é avaliada entre 0 e 16 valores.
2. A segunda componente avalia a qualidade do código entregue, nomeadamente os seguintes aspectos: comentários, indentação, estruturação, modularidade, abstracção, entre outros. Esta componente poderá variar entre -4 valores e +4 valores relativamente à classificação calculada no item anterior e será atribuída posteriormente. Algumas *guidelines* sobre este tópico podem ser encontradas [aqui](#).
3. A classificação da primeira componente da avaliação do projecto é obtida através da execução automática de um conjunto de testes num computador com o sistema operativo GNU/Linux. Torna-se portanto essencial que o código compile correctamente e que respeite o formato de entrada e saída dos dados descrito anteriormente. Projectos que não obedeçam ao formato indicado no enunciado serão penalizados na avaliação automática, podendo, no limite, ter 0 (zero) valores se falharem todos os testes. Os testes considerados para efeitos de avaliação poderão incluir (ou não) os disponibilizados na página da disciplina, além de um conjunto de testes adicionais. A execução de cada programa em cada teste é limitada na quantidade de memória que pode utilizar, e no tempo total disponível para execução, sendo o tempo limite distinto para cada teste.
4. Note-se que o facto de um projecto passar com sucesso o conjunto de testes disponibilizado na página da disciplina não implica que esse projecto esteja totalmente correcto. Apenas indica que passou alguns testes com sucesso, mas este conjunto de testes não é exaustivo. É da responsabilidade dos alunos garantir que o código produzido está correcto.
5. Em caso algum será disponibilizado qualquer tipo de informação sobre os casos de teste utilizados pelo sistema de avaliação automática. A totalidade dos ficheiros de teste usados na avaliação do projecto serão disponibilizados na página da disciplina após a data de entrega.

## 7. Dicas para Desenvolvimento do Projecto

Abaixo podem encontrar algumas dicas simples que facilitam o despiste de erros comuns no desenvolvimento do projecto. Sugerimos que **desenvolvam os vossos projectos de forma incremental e que testem as vossas soluções localmente antes de as submeterem no Mooshak**. Também é desejável que tenham o projeto funcional à data da abertura do Mooshak por forma a poderem tirar completo partido deste.

Sugerimos que sigam os seguintes passos:

1. Desenvolva e corrija o código de forma incremental garantindo que compila sem erros nem *warnings*. Não acumule uma série de erros pois o *debug* é tanto mais complexo quanto a dimensão da base de código a analisar.
2. Garanta que está a ler o *input* e a escrever o *output* correctamente, em particular garanta que as *strings* não ficam com espaços extra, \n no final, que a formatação está correcta e de acordo com o que está no enunciado, *etc*.
3. Procure desenvolver os comandos pela ordem apresentada.
4. Teste isoladamente cada comando e verifique que funciona correctamente.