

Desenvolvimento de Sistemas Software

Licenciatura em Engenharia Informática

2014/2015

Prática Laboratorial UML #03

António Nestor Ribeiro

anr@di.uminho.pt

José Creissac Campos

jose.campos@di.uminho.pt

Conteúdo

1	Objetivos	3
2	Exercícios	4
2.1	Agenda	4
2.2	Torniquete	5
2.3	Relógio	5
2.4	Stack	6
2.5	Encomenda	7

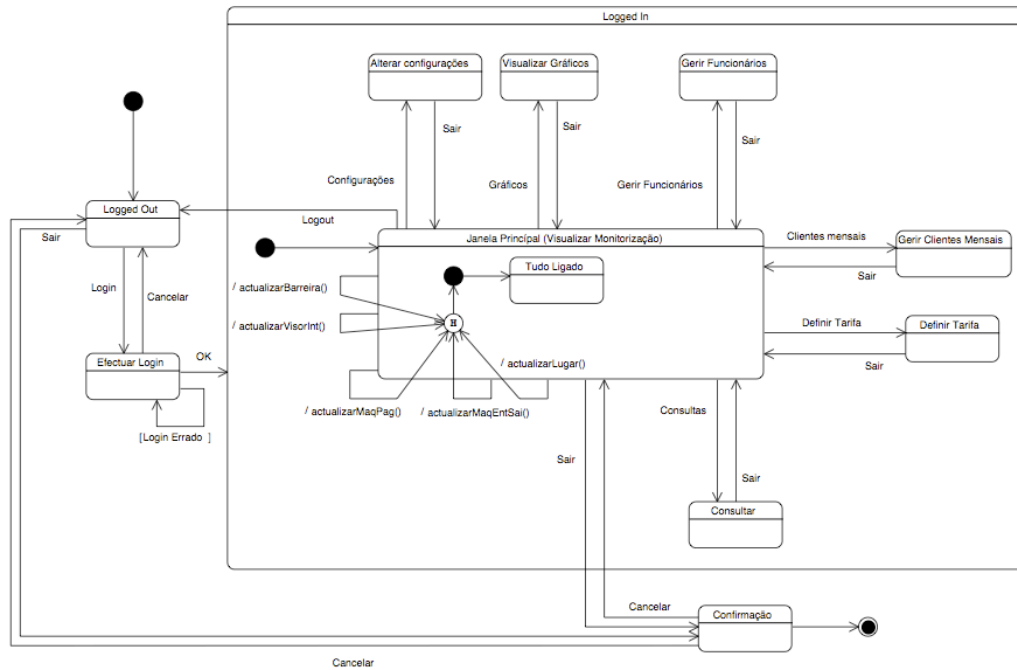


Figura 1: Mapa de navegação

1 Objetivos

Na primeira fase de entrega do trabalho de DSS é-lhe pedido que pense a camada de apresentação que a aplicação que está a modelar vai apresentar.

Pretende-se que especifiquem num protótipo de baixa fidelidade a camada de interface com o utilizador, descrevendo o controlo de diálogo com recurso à utilização de Diagramas de Máquinas de Estado.

Recomenda-se que siga o processo de modelação que se apresenta:

1. Desenhe mockups dos diversos ecrãs da interface da sua aplicação. Utilize um programa de prototipagem (e.g. Pencil – <http://pencil.evolus.vn>) ou então recorra ao IDE da sua preferência (com a vantagem acrescida de estar a poupar tempo);
2. Defina, numa Máquina de Estado, o mapa de navegação entre os diferentes ecrãs (se estiver a utilizar uma ferramenta de prototipagem que o suporte, poderá incluir essa navegação no protótipo);
3. Poderá depois detalhar a interacção com cada um dos ecrãs, novamente recorrendo a Máquinas de Estado.

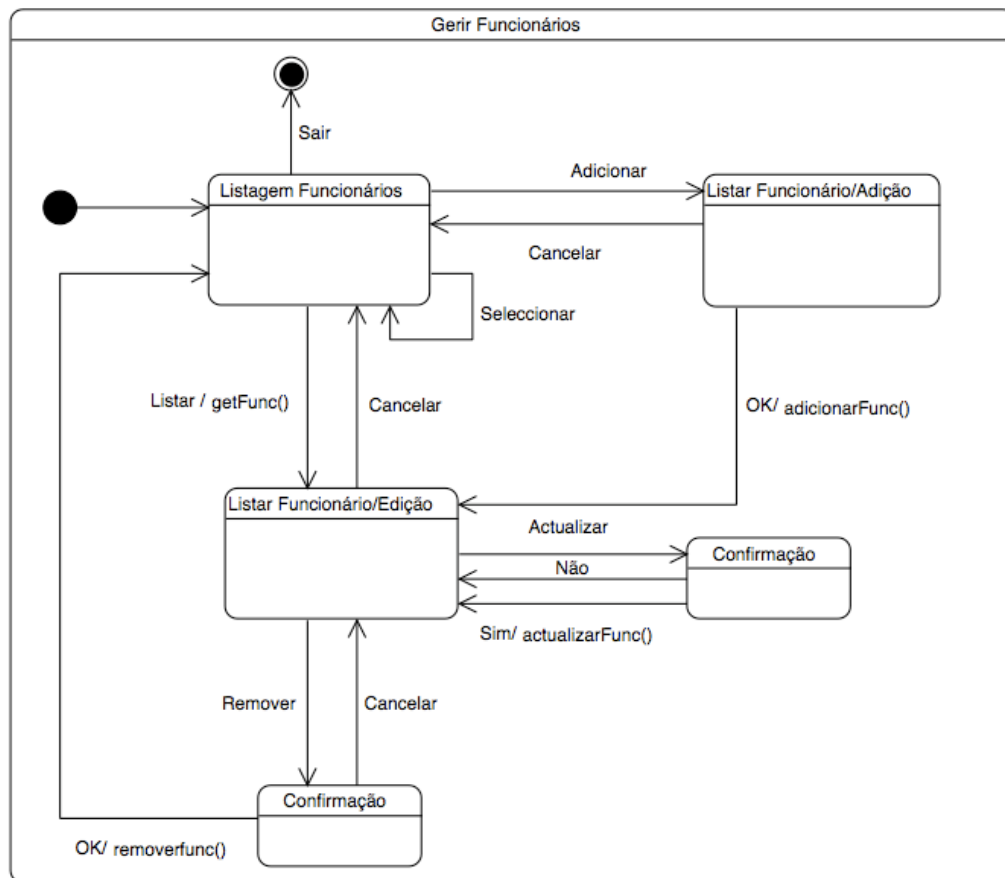


Figura 2: Diagrama de Estado de um écran

edição passada da disciplina. A imagem 1 mostra o diagrama para a janela inicial e a imagem 2 descreve a interacção numa form da aplicação.

Esta Ficha Prática tem como objectivo praticar o desenho de Diagrama de Máquinas de Estado.

2 Exercícios

Para os exercícios abaixo propostos analise os enunciados e crie os Diagramas de Máquinas de Estado pedidos.

2.1 Agenda

Considere a introdução de um evento no Google Calendar. Construa um Diagrama de Máquina de Estado que descreva o controlo de diálogo relativo a essa funcionalidade do calendário. O diagrama deverá identificar as "janelas" relevantes e a forma como o sistema reage às acções

do utilizador.

2.2 Torniquete

Como parte da preparação para o Mundial 2022 foi-lhe pedido que desenvolvesse o software de controlo dos torniquetes de validação de acessos aos estádios. Os torniquetes possuem braços metálicos que podem impedir ou permitir a passagem de pessoas conforme estejam bloqueados ou não. Possuem também um leitor de bilhetes para validação dos títulos de acesso aos jogos. A solução que vai propor tem o seguinte modo de funcionamento:

Ao ser ligado o torniquete fica bloqueado. Quando é inserido um bilhete válido o bilhete é retido e o torniquete é desbloqueado, ficando nesse estado até que alguém passe, altura em que bloqueia novamente. Quando é inserido um bilhete inválido, faz soar um alarme e o bilhete é devolvido. O sistema mantém o alarme até o bilhete ser retirado do leitor, altura em que volta a estar bloqueado. Enquanto está desbloqueado o torniquete não aceita bilhetes.

O sistema possuirá também um modo de teste para permitir aos técnicos analisar o funcionamento do torniquete. Quando em modo de teste os técnicos podem realizar dois tipos de testes: testar os braços e testar o leitor de bilhetes. Para testar os braços o técnico pode bloquear e desbloquear o torniquete. Para testar o leitor de bilhetes o técnico insere bilhetes (que poderão ser válidos ou inválidos) que serão sempre devolvidos. No caso do bilhete ser inválido o sistema soa o alarme até o técnico retirar o bilhete. Os dois tipos de teste podem ser executados em paralelo.

O modo de teste pode ser activado em qualquer altura. Quando sai de modo de teste o sistema fica na situação em que estava no momento em que o teste foi iniciado. O sistema pode ser desligado em qualquer altura.

Escreva um Diagrama de Máquina de Estado que modele o comportamento do torniquete.

2.3 Relógio

Modele o modo de funcionamento de um relógio com alarme. O relógio deverá possuir três botões (modo, hora, minutos) e um comutador (activo/inactivo) para o alarme.

- O botão modo permite de percorrer de forma sequencial os diferentes modos do relógio:
 - Apresentação da hora actual (quer o alarme esteja activo ou não).
 - Regulação da hora actual
 - Regulação da hora do alarme

- O comutador alarme permite activar e desactivar o alarme. O relógio toca quando o alarme está activo, o relógio está em modo de apresentação da hora, e a hora actual é igual à hora do alarme.
- Os outros dois botões (hora e minutos) permitem incrementar as horas e os minutos. Quando o modo é regulação da hora actual, eles alteram a hora actual do relógio. Quando o modo é regulação da hora do alarme, eles alteram a hora a que o alarme vai tocar. No modo de apresentação da hora actual os botões não têm qualquer efeito.

Escreva o Diagrama de Máquina de Estado que descreve o modo de funcionamento do relógio.

2.4 Stack

Considere uma classe **StackBilhete** que implementa os seguintes métodos:

```
public void push(Bilhete b);  
public void pop();  
public Bilhete top();  
public boolean isEmpty();
```

com o comportamento esperado (e bem conhecido) de uma Stack.

Escreva um Diagrama de Máquina de Estado que descreva o ciclo de vida da Stack de bilhetes.

2.5 Encomenda

Considere a seguinte interface Java:

```
public interface Encomenda {  
    public boolean satisfazLEnc(LinkedList<LinhaEnc> linhas);  
    public boolean satisfazLEnc();  
    public void envia();  
    public void cancela();  
    public void adiciona(LinkedList<LinhaEnc> linhas);  
}
```

Uma classe que implemente a interface Encomenda deverá ter o seguinte comportamento:

Após ser criada uma encomenda fica pendente a aguardar que todas as suas linhas sejam satisfeitas. Quando todas as linhas estiverem satisfeitas, a encomenda passa de pendente a completa.

Existem duas formas de registrar que uma (ou mais) linha(s) da encomenda já está/estão satisfeita(s). O método `satisfazLEnc(LinkedList<LinhaEnc> linhas)` assinala a satisfação das linhas passadas como parâmetro. O método `satisfazLEnc()` assinala a satisfação de todas as linhas ainda por satisfazer. Após estar completa a encomenda passa a poder ser enviada.

O envio da encomenda é registado utilizando o método `envia()`. Após ser enviada a encomenda fica registada como expedida.

Em qualquer momento antes do envio é possível cancelar a encomenda (método `cancela()`). Nesse caso ela fica registada como cancelada.

O método `adiciona(LinkedList<LinhaEnc> linhas)` pode ser utilizado em qualquer encomenda que não cancelada ou expedida para lhe adicionar novas linhas.

Escreva um Diagrama de Máquina de Estado que represente o comportamento descrito.