

progettino INFO 3A: ASM

Michele Dentella (1063244)

nov 2021

1. Introduzione

Questo progetto implementa una macchina a stati astratta che simula gli stati di funzionamento di un generico lettore eBook. Il lettore è dotato di retroilluminazione.

2. funzionamento

Il dispositivo è inizialmente spento con luminosità del pannello impostata a 0.

Gli stati sono:

- OFF
- MENU
- LETTURA
- IMPOSTAZIONI

Una volta acceso si passa allo stato di visualizzazione del menu (quello con i diversi libri caricati). Da qui è possibile scegliere un libro da leggere (si passa quindi allo stato di lettura) oppure si può accedere alle impostazioni. In lettura è disponibile il comando aggiornapagina (è presente per simulare le funzioni avanti/indietro/aggiorna).

Da tutti gli stati è possibile spegnere il dispositivo (stato OFF e luminosità a 0). Anche la luminosità è modificabile da tutti gli stati, da un minimo di 0 ad un massimo di 5. I valori sono limitati in modo da non bloccare la macchina a stati.

3. Avalla

Sono presenti due scenari Avalla, uno con un utilizzo generico, l'altro che testa i limiti della luminosità.

4. struttura

4.1 corpo centrale ASM:

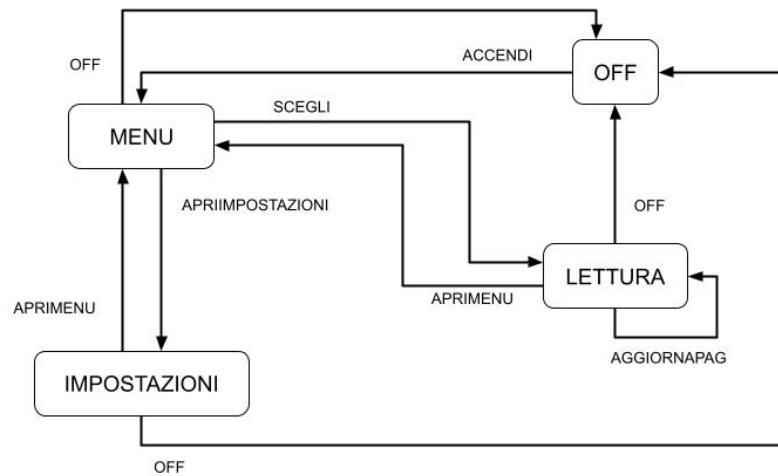


Figure 1: struttura ASM

4.2 stati per i valori di luminosità:

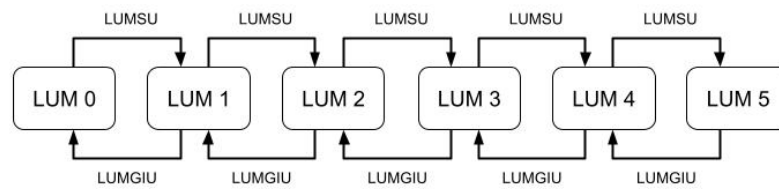


Figure 2: luminosità ASM