

Progettino ASMETA

Introduzione

Anche in questo caso mantengo la costruzione di Aerei.

Ho creato tre **domini**:

- TipoCorpo che costituisce gli enumerativi per la struttura di un aereo di tipo Jet, Propeller e da Combattimento.
- TipoMotore che costituisce l'enumerativo per motore Jet e Propeller
- TipoAereo che può essere Jet, Propeller, Fight o Custom

L'utente seleziona il tipo di motore e il tipo di corpo desiderato (attraverso delle **monitored**), il sistema decide la tipologia di aereo da associare a tali selezioni (tramite la funzione **static buildPlane**). Se le scelte non rientrano in nessuna categoria, allora l'aereo è di tipo Custom.

Infine, il sistema comunica con un messaggio (una stringa) la conferma della creazione dell'aereo.

Ho quindi usato:

- **monitored** per la scelta del motore e del corpo dell'aereo da parte dell'utente
- **controlled** che prendono in input le scelte fatte e che gestiscono la stringa con il messaggio da dare all'utente
- **macro rule** a cui passo il motore e il corpo scelti e attraverso uno switch
- **function** chiamata all'interno dello switch della macro rule per decidere la categoria a cui deve appartenere l'aereo da costruire
- **main rule** che all'interno di un blocco **par** chiama la funzione per la costruzione dell'aereo e la regola per la stampa del messaggio corretto.

Scenari

Sono stati salvati cinque diversi scenari, per testare l'effettiva correttezza del sistema.

Tramite l'animatore ho creato

- un jet
- un propeller
- un caccia
- due aerei custom diversi