Universidade de Pernambuco

Escola Politécnica de Pernambuco

Programa simulador da rede de Petri

**Manual do Usuário**

Professor: Ruben Carlo Benante

Autores:

Mateus Lenier Rezende

Arthur Carvalho de Albuquerque Cardoso

Recife/PE

1. **Entrada de Dados**

- Criar de um arquivo .txt que segue o seguinte padrão:

|  |  |
| --- | --- |
| Linha |  |
| 1 | Quantidade de Lugares |
| 2 | Quantidade de Transições |
| 3 | Quantidade de Lugares com Tokens |
| 4 | Quantidade de arcos Lugar-Transição |
| 5 | Quantidade de arcos Transição-Lugar |
| 6, ...n | Lugar Tokens |
| n+1, ...k | Lugar Tokens Perdidos Transição |
| k+1, ...l | Transição Token Ganhos Lugar |

- Após a criação modificar o FNAME para o nome do novo arquivo .txt

**2. Opções de compilação do código**

O programa apresenta algumas chaves de compilação para

modificar o comportamento geral da rede:

2.1. SET\_DEBUG

Modifica as saídas impressas na tela. Existem 4 níveis de

debug, e, por padrão, SET\_DEBUG vale 0. Os níveis são:

1: serve para mostrar o funcionamento da rede com a

passagem dos tokens;

2: serve para mostrar algumas mensagens adicionais, como

quantos tokens precisam ser removidos de tal lugar;

3: mostra erros fatais, como lugares inexistentes e flechas

sem destinos;

4: todos os outros níveis juntos.

2.2. NMAX

Modifica a quantidade máxima de iterações que a rede pode

executar. Por padrão, MAX\_ITERATION vale 1000.

2.3. PAT

Habilita a rede a criar uma imagem da rede por iteração.

Opção até a v2.0 ainda não implementada.

Exemplos de compilação:

make ex12.x SET\_DEBUG=A MAX\_ITERATION=5000

Compila o código com o nível de debug A e com o máximo de

iterações 5.000.

make ex12.x SET\_DEBUG=B MAX\_ITERATION=100 DO\_GIF=1

Compila o código com o nível de debug B, máximo de

iterações 100 e habilita a rede a gerar o GIF.

make ex12.x

Compila o código sem debug e com o máximo de iterações

padrão.