Logic Gates Simulator

1 Introduzione 3

1.1 Informazioni sul progetto 3

1.2 Abstract 3

1.3 Scopo 3

1.4 Pianificazione 4

2 Analisi 5

2.1 Analisi del dominio 5

2.2 Definizione dei requisiti 5

2.2.1 Requisiti utente/committente 5

2.2.2 Analisi dei requisiti 5

2.2.3 Specifica dei requisiti 5

2.3 Analisi dei mezzi: 7

2.3.1 Software 7

2.3.2 Hardware: 7

3 Progettazione 8

3.1 Architettura del sistema 8

3.1.1 Design dei dati 8

3.1.2 Design dell’architettura del sistema 8

3.1.3 Design delle interfacce 8

3.1.4 Design procedurale 8

3.2 Progettazione di dettaglio 8

3.2.1 Classi/moduli 8

3.2.2 Basi di dati 8

3.2.3 Interfaccia utente 8

4 Test 9

4.1 Protocollo di test 9

4.2 Risultati test 9

4.3 Errori/limitazioni conosciute 9

5 Conclusioni 9

5.1 Sviluppi futuri 9

5.2 Considerazioni personali 9

6 Bibliografia 10

6.1 Bibliografia per articoli di riviste: 10

6.2 Bibliografia per libri 10

6.3 Bibliografia per siti web 10

7 Allegati 11

# Introduzione

## Informazioni sul progetto

**Allievi coinvolti**: Samuel Dias Da Silva, Cristiano Colangelo

**Docente responsabile**: Francesco Mussi

**Scuola**: Scuola Arti e Mestieri di Trevano, Sezione Informatica, Modulo 306

**Data di inizio e fine**: 18.11.2016 – 27.01.2017

## Abstract

Logic gates simulator is a desktop app created in Java / JavaFX that simulates the behavior of a logic circuit composed by logic gates and integrated circuits. The user has the ability to drag & drop the component in a designed area which holds the full circuitery and to connect the I/O pins between the logic gates through a connection (wire).

## Scopo

Lo scopo del progetto è quello di creare un simulatore di porte logiche a fini didattici.   
L’interfaccia grafica dell’applicativo è simile a quella di un generico editor nel quale è possibile comporre un circuito formato da porte logiche. L’utente, una volta composto il suo circuito, potrà inserire degli input che si tradurrano in un risultato finale. L’utente potrà poi concatenare i suoi componenti in modo da costruire circuiti anche complessi.

## Pianificazione

|  |
| --- |
| Figura 1: Diagramma di Gantt. |

# Analisi

## Analisi del dominio

Il contesto in cui l’utente dovrà lavorare sarà quello di una semplice applicazione desktop.   
Gli utenti dovranno avere delle conoscenze di base di elettronica, più specificatamente dovranno conoscere il funzionamento pratico di utilizzo della logica booleana in relazione a un circuito di porte logiche-

Gli utilizzatori di questo applicativo potranno essere sia appassionati che professionisti. Rispettivamente, questi utilizzeranno il software sul proprio computer personale o aziendale.

Sul mercato vi sono già una vasta gamma di prodotti simili che permettono all’utente di simulare il funzionamento dei circuiti, sia gratuiti (spesso open source) che a pagamento.

Questo capitolo dovrebbe descrivere il contesto in cui il prodotto verrà utilizzato, da questa analisi dovrebbero scaturire le risposte a quesiti quali ad esempio:

* Quale è e come è organizzato il contesto in cui il prodotto dovrà funzionare? **OK**
* Come viene risolto attualmente il problema? **APPROFONDIRE**
* Chi sono gli utenti? Che bisogni hanno? Come e dove lavorano? **OK**
* Che competenze/conoscenze/cultura posseggono gli utenti in relazione con il problema? **FORSE OK**
* Esistono convenzioni/standard applicati nel dominio? **APPROFONDIRE**
* Che conoscenze teoriche bisogna avere/acquisire per poter operare efficacemente nel dominio? **COSA INTENDE? NOI PROGRAMMATORI CHE CONOSCENZE NECESSITIAMO?**

## Definizione dei requisiti

### Requisiti utente/committente

### Analisi dei requisiti

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-001** | |
| **Nome** | Creazione di un simulatore di porte logiche |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** |  |
| **Sottorequisiti** | |
| **001** | Il software deve permettere la simulazione del comportamento di un circuito composto da porte logiche |
| **002** | In funzione di uno o più input il circuito produce un output |
| **003** | Il software verrà prodotto sottoforma di applicazione desktop |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-002** | |
| **Nome** | Interazioni con le porte logiche |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** |  |
| **Sottorequisiti** | |
| **001** | L’utente dovrà poter interagire solo con i pin di ingresso e mai con quelli d’uscita |
| **002** | I valori di ingresso vengono attivati/disattivati con un click del mouse sui pin delle porte logiche |
| **003** | È possibile effettuare un drag & drop di una porta logica fra una piccola finestra (denominata “toolbox”) e l’area di disegno |
| **004** | È possibile eliminare le porte logiche dal circuito |
| **005** | È possibile spostare liberamente le porte logiche nell’area di disegno |
| **006** | Le porte logiche potranno essere collegate insieme tramite dei fili, e i rispettivi valori dei pin di output verranno trasmessi al pin di input collegato |

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-003** | |
| **Nome** | Componenti del circuito |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** |  |
| **Sottorequisiti** | |
| **001** | Sono presenti le porte logiche AND |
| **002** | Sono presenti le porte logiche OR |
| **003** | Sono presenti le porte logiche NOT |
| **004** | Sono presenti le porte logiche NAND |
| **005** | Sono presenti le porte logiche NOR |
| **006** | Sono presenti le porte logiche XOR |
| **007** | Sono presenti le porte logiche XNOR |

### Specifica dei requisiti

## Analisi dei mezzi

### JavaFX

**JavaFX** è una piattaforma software (integrata dalla versione 2.0 come libreria nativa di Java) per creare e distribuire applicazioni desktop e rich internet applications che possano funzionare su una gran varietà di devices. JavaFX è stato creato per rimpiazzare Swing come la standard GUI library per Java SE. JavaFX ha il supporto per desktop computer e web browsers operanti su Microsoft Windows, Linux e Mac OSX.

Inoltre, questo potente framework permette di modificare la grafica dei suoi componenti grazie al CSS.

FXML è un linguaggio di markup basato su XML che permette agli sviluppatori di creare delle interfacce grafiche in JavaFX separatamente dall’implementazione della logica del programma (vedi C#/WPF).   
Swing invece non ha mai offerto un approccio dichiarativo per creare delle interfacce grafiche.   
Il paradigma dichiarativo per la creazione delle UI è particolarmente comodo da utilizzare in relazione alla scene graph (rappresentazione di JavaFX della struttura gerarchica degli oggetti grafici), in quanto la scene graph appare meno astratta grazie a FXML.

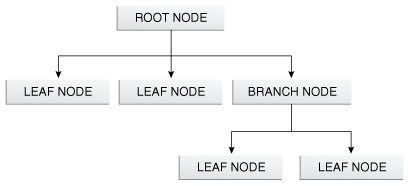
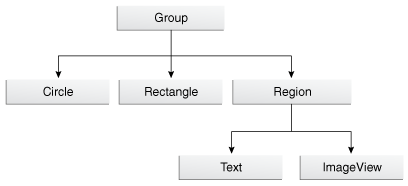
 

Figura 2 Scene Graph: Root, Branch, and Leaf Nodes Figura 3 Scene Graph: Specific Root, Branch, and Leaf Classes

FXML permette agli sviluppatori di creare e modificare UI anche molto complesse.

In conclusione, JavaFX è un framework davvero potente per creare applicazioni veloci e ricche di funzionalità. Ma non solo: JavaFX è più facile da comprendere di Swing e il codice da scrivere oltre che essere ben compensibile, è anche meno!



Figura 4 Esempio di file .FXML

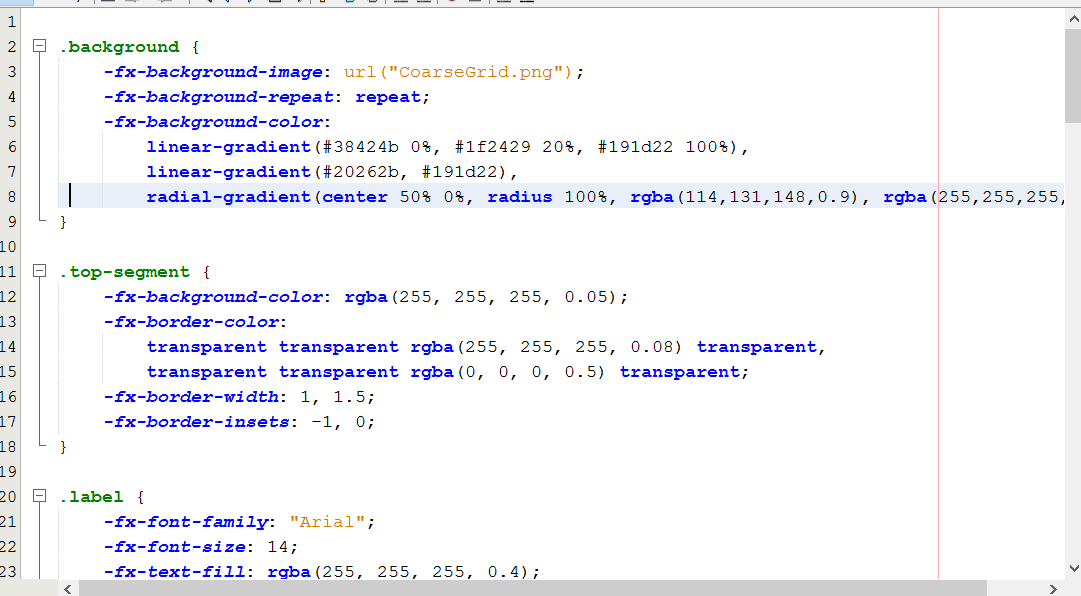


Figura 5 Esempio di file . CSS in JavaFX

**Approfondimenti**:

<https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/get-started-tutorial/jfx-architecture.htm>

<http://www.dummies.com/programming/java/10-differences-between-javafx-and-swing/>

### MVC

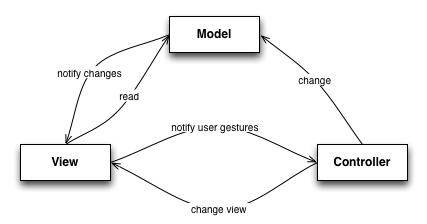


Figura 6 Architettura MVC standard

Model–view–controller (MVC) is a software design pattern for implementing user interfaces on computers. It divides a given software application into three interconnected parts, so as to separate internal representations of information from the ways that information is presented to or accepted from the user.

Traditionally used for desktop graphical user interfaces (GUIs), this architecture has become popular for designing web applications and even mobile, desktop and other clients.

Il Model-view-controller (MVC) è un pattern di design softwarep per implementare interfacce grafiche. Si divide

## Software

### Netbeans

Netbeans è un IDE scritto in Java. La piattaforma di NetBeans permette alle applicazioni di essere sviluppate partendo da un set di componenti software modulari chiamati moduli. Le applicazioni basate su NetBeans possono venire ampliate da numerosi plug-ins 3d party. Questo IDE è stato creato principalmente per lo sviluppo in Java, ma supporta un gran numero di altri linguaggi, in particolare PHP, C/C++ e HTML5.   
NetBeans è cross-platform e gira su Microsoft Windows, Mac OS X, Linux, Solaris e altre piattaforme compatibili con la JVM. Il team di NetBeans supporta attivamente il prodotto e mira ad aggiungere features su suggerimento dell’ampia community. Ogni release è preceduta da un tempo per il testing e il feedback ad opera della Community.

### Scene Builder

JavaFX Scene è un tool visuale per la creazione di layout che permette all’utente di disegnare rapidamente interfacce grafiche funzionanti su JavaFX (vedi C#/WPF) senza scrivere codice.   
L’utente può fare drag & drop dei componenti nell’area di lavoro, modificare le sue proprietà, aggiungere dello stile, aggiungere degli effetti grafici eccetera. Il codice FXML verrà generato programmaticamente.

Il risultato è un file FXML che può essere combinato con un progetto Java facendo un binding della UI alla logica dell’applicazione.   
Noi abbiamo integrato direttamente il tool in NetBeans (vedi allegato scenebuilder\_howto.md).

## Hardware

* CPU: Intel Core i7-6700HQ 2.6 GHz
* 8GB DDR4 Dual-Channel Memory

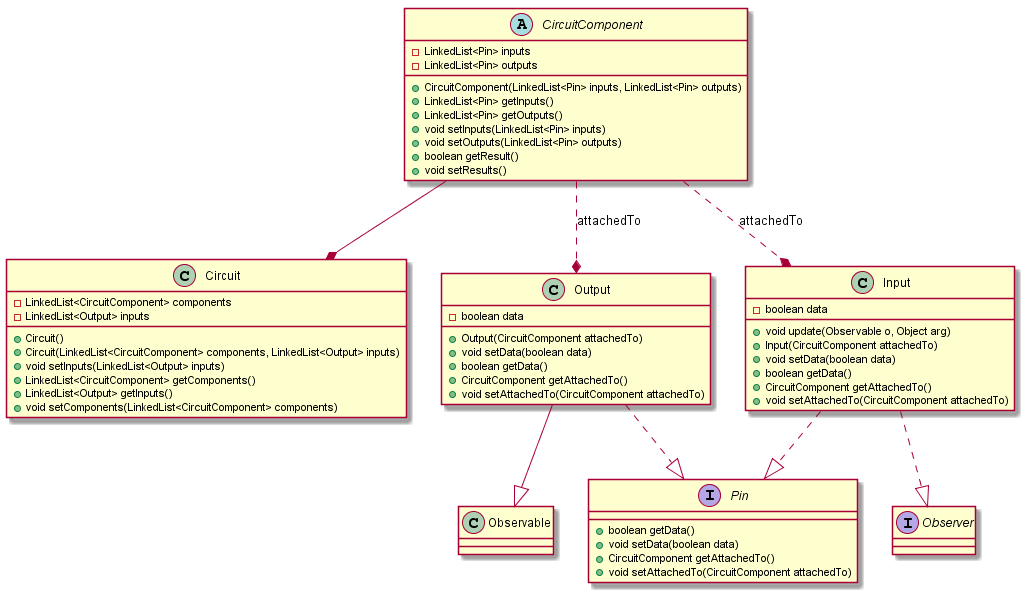
# Progettazione

## Architettura del sistema

### Design dei dati

Descrizione delle strutture di dati utilizzate dal programma in base agli attributi e le relazioni degli oggetti in uso.

### Design dell’architettura del sistema



Per l’architettura del sistema abbiamo cercato di crearne una che potesse essere estensibile, in modo tale che questa possa supportare dei componenti che possano anche non essere delle porte logiche, ad esempio un *Full Adder*.Il tutto sarebbe dovuto essere il più semplice possibile cosicché chiunque (programmatore) potesse estendere la nostra architettura, creando, ad esempio, una *AND* a tre entrate.

Questa è l’architettura di base. In pratica, ogni circuito avrà un certo numero di componenti, che a loro volta possono avere due tipi di *Pin*: *Input* o *Output*.

L’interfaccia *Pin* descrive cosa dovrà avere un qualsiasi tipo di *Pin*, inoltre fa da *generalizzazione*.

La classe Input è quella che si occupa di gestire l’ingresso del componente. Questa conterrà due attributi, il primo di nome data e di tipo boolean, che sarà lo stato corrente del Pin (true o false), il secondo sarà il riferimento a quale circuito appartiene.

Input andrà ad implementare l’interfaccia *Observer*. Questo gli permette di dire alla porta logica a cui fa riferimento di andare a ricalcolare lo stato dell’uscita.

La classe *Output* è quella che si occupa di gestire l’uscita del *componente*. Questa conterrà, come la classe *Input*, due attributi, il primo di nome data e di tipo *boolean*, che sarà lo stato corrente del Pin (true o false), il secondo sarà il riferimento a quale circuito appartiene.

*Output* andrà ad estendere *Observable*. Questo gli permette di andare ad avvisare tutti gli *Observer* che lui è cambiato, come un *broadcast*.

*CircuitComponent* è la superclasse che dovrà essere estesa per creare qualsiasi tipo di componente elettronico, che potrà avere un numero variabile di ingressi e di uscite. Questo viene fatto tramite due attributi, il primo si chiama input ed è di tipo *LinkedList* di genere Pin, il secondo si chiama output ed anch’esso è di tipo *LinkedList* di genere *Pin*.

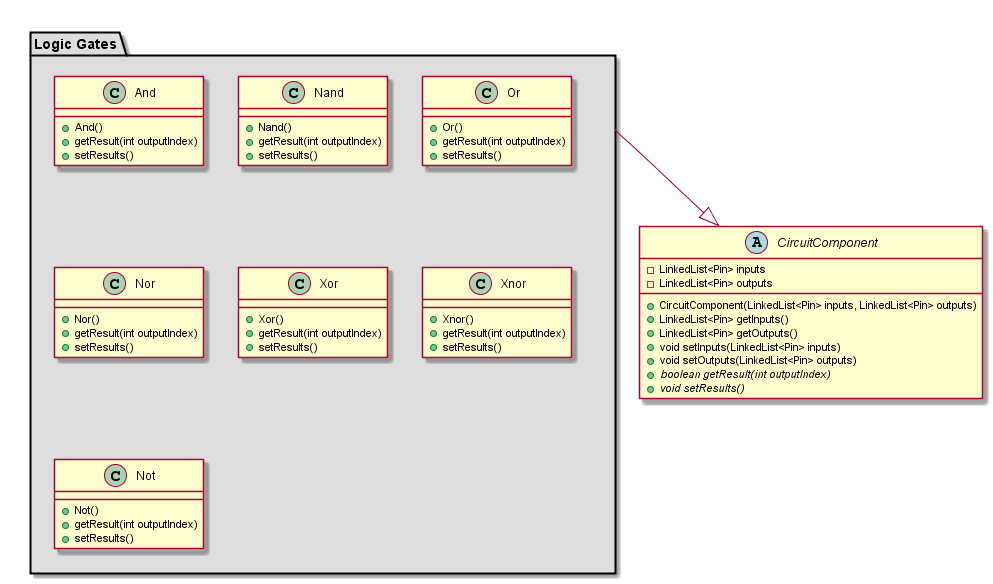
Vi sono due metodi *astratti* che sono *getResult,* il quale, tramite un parametro che fa riferimento all’indice degli output, permette di scrivere la funziona booleana del *Pin* di tipo *Output*, il secondo è *setResults* il quale va a ricalcolare, tramite il metodo *getResult,* e settare tutti i *Pin* di tipo *Output*.

Questi due metodi dovranno essere riscritti all’interno del componente che si vuole creare.

*Circuit* è la classe che permette di gestire e simulare un circuito tramite una *LinkedList* di genere *CircuitComponent*.

#### Esempio di estendibilità con le porte logiche:

Da come ho descritto in precedenza, per creare degli altri componenti bisogna andare a creare una classe che vada ad estendere la superclasse astratta *CircuitComponent.* Di conseguenza bisognerà fare qualcosa di simile all’UML seguente:

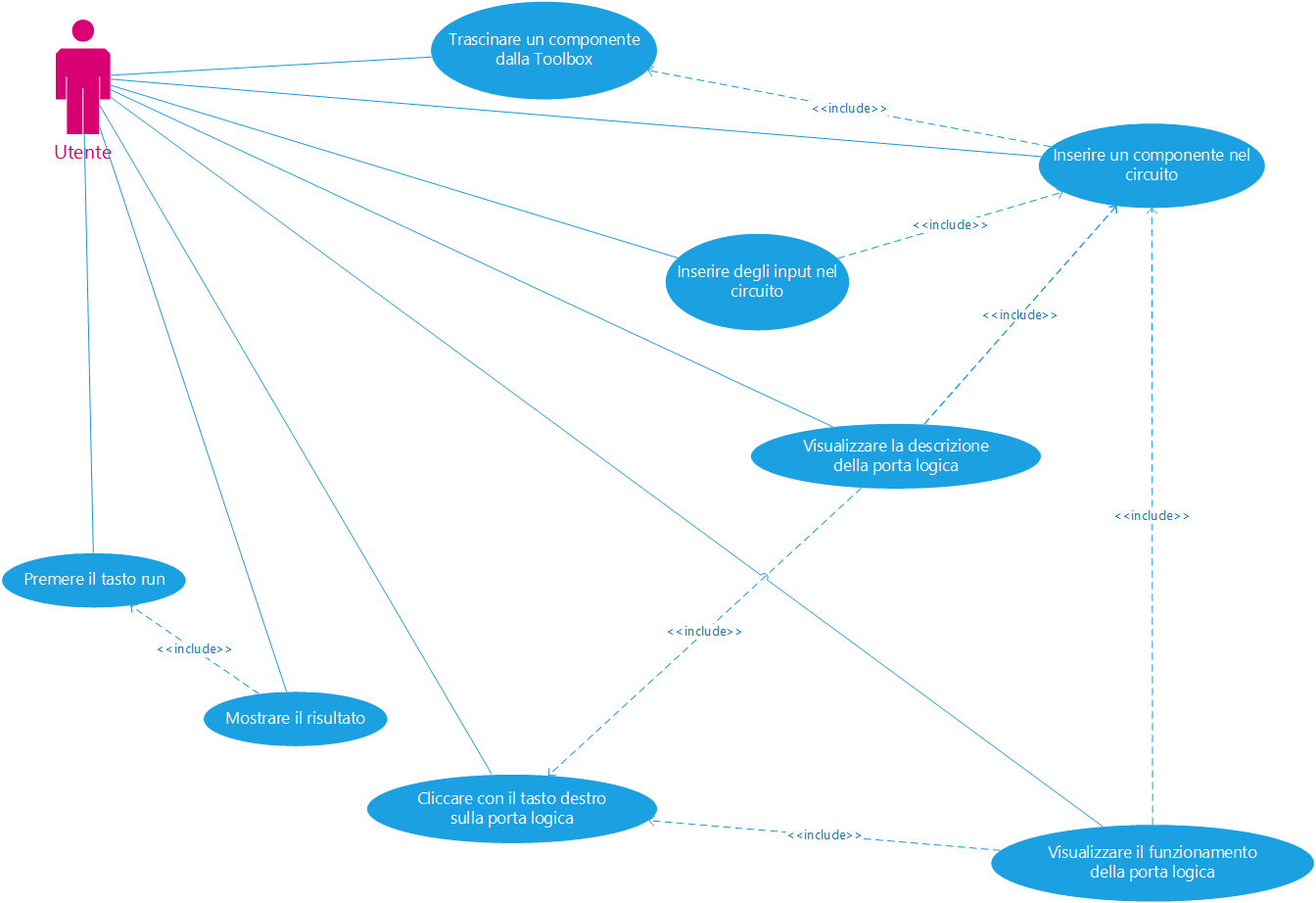


Come si può vedere, ogni porta logica avrà il proprio costruttore per essere istanziato, il metodo sovrascritto *getResult* che tramite un indice indica il funzionamento del relativo *Pin* di tipo *Output*, e il metodo *setResults* che andrà a settare tutte le uscite a dipendenza della logica di esse, facendo quindi riferimento al metodo *getResult.*

### Design delle interfacce

Descrizione delle interfacce interne ed esterne del sistema e dell’interfaccia utente. La progettazione delle interfacce è basata sulle informazioni ricavate durante la fase di analisi.

### Design procedurale



## Progettazione di dettaglio

### Interfaccia utente

# Implementazione

## Logica

In questo capitolo dovrà essere mostrato come è stato realizzato il lavoro. Questa parte può differenziarsi dalla progettazione in quanto il risultato ottenuto non per forza può essere come era stato progettato.

Sulla base di queste informazioni il lavoro svolto dovrà essere riproducibile.

In questa parte è richiesto l’inserimento di codice sorgente/print screen di maschere solamente per quei passaggi particolarmente significativi e/o critici.

Inoltre dovranno essere descritte eventuali varianti di soluzione o scelte di prodotti con motivazione delle scelte.

Non deve apparire nessuna forma di guida d’uso di librerie o di componenti utilizzati. Eventualmente questa va allegata.

Per eventuali dettagli si possono inserire riferimenti ai diari.

# Test

## Protocollo di test

## Risultati test

## Errori/limitazioni conosciute

# Conclusioni

## Sviluppi futuri

## Considerazioni personali

# Bibliografia

## Bibliografia per articoli di riviste:

1. Cognome e nome (o iniziali) dell’autore o degli autori, o nome dell’organizzazione,
2. Titolo dell’articolo (tra virgolette),
3. Titolo del periodico (in italico),
4. Volume o tomo, Numero ed. eventualmente parte,
5. Prima ed ultima pagine dell’articolo,
6. Data di pubblicazione.

**Esempio:**

* …

## Bibliografia per libri

1. Cognome e nome (o iniziali) dell’autore o degli autori, o nome dell’organizzazione,
2. Titolo del libro (in italico),
3. ev. Numero di edizione,
4. Luogo di pubblicazione (città),
5. Nome dell’editore,
6. Anno di pubblicazione,
7. ev. Prima ed ultima pagina del riferimento.

**Esempio:**

* Kernighan Brian W. e Ritchie Dennis M., *Linguaggio C*, seconda edizione, Milano: Jackson Libri, 1989.

## Bibliografia per siti web

* <https://en.wikipedia.org/wiki/JavaFX>, *JavaFX* , 09/12/2016
* <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/javafxscenebuilder-info-2157684.html>,  
  *Java FX SceneBuilder*, 09/12/2016
* <http://docs.oracle.com/javafx/2/scenegraph/jfxpub-scenegraph.htm>, *Working with the JavaFX Scene Graph*, 09/12/2016
* <http://gluonhq.com/wp-content/uploads/2015/02/SceneBuilderLogo.png>, *SceneBuilderLogo.png*, 09/12/2016
* <http://mikecann.co.uk/wp-content/uploads/2009/12/javafx_logo_color_1.jpg>, *javafx\_logo\_color\_1.jpg,* 09/12/2016
* <http://www.zwodnik.com/media/cache/7d/ac/7dac82fd78702aeca1a98b1d1feee42e.png>, netbeansLogo.png, 09/12/2016
* <https://en.wikipedia.org/wiki/NetBeans>, *Netbeans,* 09/12/2016
* <http://tidalwave.it/media/diagrams/20120808/MVC-class-diagram.png>, *MVC-class-diagram.png,* 09/12/2016

# Allegati

Elenco degli allegati, esempio:

* Allegato A: Codici sorgente
* Allegato B: Istruzioni di installazione
* Allegato C: Manuali di utilizzo
* Documentazione di prodotti di terzi
* …