PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A

OBJECTOS

META 1 | RELATÓRIO | ENGENHARIA INFORMÁTICA 2017/2018

GABRIEL SILVA :: 21250322 | INÊS DINIS :: 21260791

INSTITUTO SUPERIOR DE ENGENHARIA DE COIMBRA, DEZEMBRO 2017

ÍNDICE

[1. Descrição do projecto 1](#_Toc501293653)

[2. Requisitos cumpridos 1](#_Toc501293654)

[3. Conceitos/Classes 2](#_Toc501293655)

[3.1. Responsabilidades e objectivos das classes 3](#_Toc501293656)

[3.2. Principais classes da aplicação 4](#_Toc501293657)

[4. Código 5](#_Toc501293658)

[4.1. Classes 5](#_Toc501293659)

[4.1.1. Formiga 5](#_Toc501293660)

[4.1.2. Ninho 6](#_Toc501293661)

[4.1.3. Mundo 7](#_Toc501293662)

[4.1.4. Migalha 7](#_Toc501293663)

[4.2. Funções utilizadas 8](#_Toc501293664)

[4.2.1. Main.cpp 8](#_Toc501293665)

[4.2.2. Commands.cpp 9](#_Toc501293666)

[4.2.3. Simulacao.cpp 12](#_Toc501293667)

[5. Validação e pontos em falta na aplicação 14](#_Toc501293668)

[6. Conclusões 15](#_Toc501293669)

# Descrição do projecto

Nesta actividade pretende-se a implementação de um programa em C++ para simulação de populações de formigas, com recurso à consola gráfica, sendo que estas comunidades existem dentro de um mundo fechado. O programa consiste na apresentação do mundo, que é configurável através da inserção de comandos ou ficheiro de texto. Durante a simulação, é possível acrescentar e visualizar elementos do mundo através de instruções do utilizador.

Nesta primeira meta é pretendida a elaboração das classes necessárias ao funcionamento do programa, bem como as suas responsabilidades e objectivos. São também pretendidos os mecanismos necessários à configuração do mundo, leitura, validação e processamento de comandos do utilizador e, ainda, uma primeira visualização dos elementos existentes.

Nos capítulos que se seguem são descritas as classes identificadas e utilizadas no programa, os requisitos cumpridos nesta primeira fase, as funções implementadas e a validação da aplicação.

# Requisitos cumpridos

As funcionalidades implementadas nesta primeira meta compreendem a criação das classes de formigas, ninho e migalhas que existirão dentro do mundo. Nos capítulos seguintes descrevem-se estas funcionalidades em maior detalhe.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Componentes | Cumprida | Parcialmente Cumprida | Não Cumprida |
| Leitura e validação de comandos | x |  |  |
| Leitura de comandos em ficheiro | x |  |  |
| Criação do mundo, ninhos e formigas | x |  |  |
| Visualização do mundo e conteúdo |  | x |  |
| Formiga exploradora (move) |  |  | x |
| Avanço de iteração |  |  | x |
| Listagens (listamundo, listaninho, listaposicao) | x |  |  |

# Conceitos/Classes

Da especificação identificam-se as classes Mundo, Ninho/Comunidade, Formiga e Migalha, sendo cada uma composta por diversos atributos como identificador, coordenadas, energia e avatar (o símbolo com que cada elemento poderá ser representado).

As classes e respectivas funcionalidades consideradas na primeira versão testada da aplicação consistem em:

**Formigas** : são o elemento mais básico.

Composição:

* Identificador (atribuído automaticamente à nascença)
* Energia
* Coordenadas
* Raio de movimento e de visão
* Caracter para a sua representação

Características:

* Permitem obter e definir/alterar os seus atributos
* São também constituídas por diversos tipos de formiga em que apenas o seu comportamento é variável
* Os seus objectos são criados, armazenados e destruídos na classe Ninho.

**Ninho** : onde as formigas nascem e em que contexto existem.  
Composição:

* Contém um vector onde armazena as suas formigas
* Identificador (automaticamente atribuído aquando da sua criação)
* Energia
* Coordenadas
* Cor
* Caracter para a sua representação

Características:

* Permite adicionar formigas e obter a sua informação textual
* Os objectos desta classe são criados, armazenados e destruídos na classe Mundo

**Mundo** : onde os ninhos e respectivas formigas são criados e existem.

Composição:

* Contém um vector que armazena ninhos (que por sua vez contém o vector de formigas)
* Limite para as suas dimensões
* Mapa que indica posições ocupadas do mundo por elementos

Características:

* Permite adicionar um número igual de formigas a todos os ninhos
* Adicionar um novo ninho
* Obter a descrição textual dos ninhos existentes
* Avanço de iterações

**Migalha**

Composição:

* Identificador
* Coordenadas
* Energia

Características:

Não aplicável nesta versão.

## Responsabilidades e objectivos das classes

**Encapsulamento**

Seguindo os princípios de encapsulamento em que cada classe é responsável pelas suas funcionalidades, permitindo que estas sejam modificadas sem alterar o funcionamento do programa, podemos verificar, por exemplo, que a classe Formiga é responsável por listar a informação de cada um dos seus objectos (formigas), bastando para isso que a classe Ninho apenas lhe solicite essa listagem.

As funções para adicionar formigas são responsabilidade do Ninho visto que este contém as formigas e que cada uma pertence obrigatoriamente a um ninho.

**Classes com objectivo focado, coeso e sem dispersão**

Classe Formiga: concentra-se apenas nos dados relativos às formigas, como accções, coordenadas e obtenção das suas informações.

Classe Ninho: responsabiliza-se apenas pela sua própria existência e por criar formigas chamando, para isso, a classe Formiga, responsável pelo “nascimento” das formigas.

**Responsabilidades de interface e lógica**

Nesta primeira versão da aplicação, a interacção com o utilizador não é da responsabilidade máxima de uma classe, pelo esta é efectuada através da escrita de comandos. Contudo, a classe Mundo estabelece a ponte entre o utilizador e a aplicação, pois é através dela que ninhos e formigas poderão ser criados, bem como as suas dimensões serem estabelecidas e o avanço de iterações, pelo que recebe e processa as suas instruções, encaminhando-as para as classes respectivas.

As classes Mundo, Ninho, Formiga e futuramente Migalha são as que ficam responsáveis pela lógica e funcionamento da aplicação, pois são os elementos que existirão dentro do mundo criado.

A classe Mundo representa a envolvente de toda a lógica, permitindo obter a informação de qualquer classe, sendo apenas necessário solicitar-lhe a informação pretendida.

## Principais classes da aplicação

**Classe:** Formiga

**Responsabilidades:**

* Criar formigas
* Obter informação de uma formiga
* Configurar atributos de uma formiga
* Mover uma formiga

**Colaborações:** Ninho

**Classe:** Ninho

**Responsabilidades:**

* Criar ninhos
* Adicionar (criar) formigas ao ninho
* Obter informação de um ninho
* Obter informações das suas formigas
* Configurar atributos de um ninho

**Colaborações:** Formiga, Mundo

**Classe:** Mundo

**Responsabilidades:**

* Criar mundos
* Verificar posições ocupadas
* Adicionar (criar) ninhos
* Adicionar (criar) formigas ao ninho
* Obter informação de um ninho
* Obter informação das formigas de um ninho
* Obter informação dos ninhos por coordenadas

**Colaborações:** Formigas, Ninho, Migalhas

**Classe:** Migalha

**Responsabilidades:**

* Não aplicável nesta versão

**Colaborações:** Formigas

# Código

Nos capítulos anteriores apresentaram-se os conceitos e classes implementadas nesta versão da aplicação. Apresenta-se de seguida uma versão detalhada dos elementos do código da aplicação.

## Classes

### Formiga

class Ant{

static int counter;

char Avatar;

int ID;

int energy;

int PosX, PosY; //movimento coordenadas

int Rvisao,Rmov; //raio de visão e de movimento

int limite;

public:

Ant(int a=50, int b=0, int c=0, int d=0, int e=0, char f='\*', int g=0):energy(a),PosX(b), PosY(c),Rvisao(d),Rmov(e),Avatar(f), limite(g){ ID = ++counter; };

char getAvatar() const {return Avatar;}

int getID() const{return ID;}

int getEnergy() const{return energy;}

int getPosX() const{return PosX;}

int getPosY() const{return PosY;}

int getRvisao() const{return Rvisao;}

int getRmov() const{return Rmov;}

string getInfo(){

ostringstream os;

os << "ID: " << getID() << " Energy: " << getEnergy() << " Pos: " << getPosX() << " " << getPosY() << " Raio Visao: " << getRvisao() << " Raio Mov: " << getRmov();

return os.str();

}

void setEnergy(int add){ energy += add; }

void setPosX(int add){ PosX += add;}

void setPosY(int add){ PosY +=add;}

//~Ant();

};

A classe *Ant* (Formiga) é constituída por um ID que é atribuído automaticamente de cada vez que uma formiga é criada. Como referido anteriormente, a classe é responsável por todos os dados e acções das formigas, bem como da obtenção da sua informação textual. O destrutor e construtor por cópia ainda não se encontram implementados.

### Ninho

class Nest{

static int counter;

char avatar;

int ID;

int energy, nova, transfere;

vector <Ant\*> ants;

int PosX\_n, PosY\_n;

WORD corNinho;

public:

Nest(int a, int b, int c, int d, int e, WORD cor, char f= 'O'):energy(a),nova(b),transfere(c),PosX\_n(d),PosY\_n(e),corNinho (cor),avatar(f){ ID = ++counter;};

int getID() const{return ID;}

int getEnergy() const{return energy;}

int getNova() const{return nova;}

int getTransfere() const{return transfere;}

int getPosX() const{return PosX\_n;}

int getPosY() const{return PosY\_n;}

char getAvatar() const{return avatar;}

WORD getCorNinho() const{return corNinho;}

string getAntsInfo() const{

ostringstream os;

for(auto it=ants.begin(); it < ants.end();it++){

os << (\*it)->getInfo() << endl;

}

return os.str();

}

string getInfoGeral() const{

ostringstream os;

os << "Ninho " << getID() << endl;

os << "Posicao: " << getPosX() << " " << getPosY() << endl;

os << "---Informacoes gerais---" << endl;

os << "Energia: " << getEnergy()<< endl;

os << "Nova: " << getNova() << endl;

os << "Transferencia: " << getTransfere() << endl;

os << "Numero de formigas: " << ants.size() << "\n" << endl;

return os.str();

}

void addFormigas(int num,int x, int y, int limite);

void andar();

//~Nest();

WORD getColor() const{return corNinho;}

};

A classe *Nest*/Ninho é responsável por criar ninhos e acrescentar-lhes formigas, que ficarão guardadas no vector de formigas. É responsável por obter a informação das suas formigas, bem como os dados e informação textual do ninho.

### Mundo

class Mundo

{

int limite;

vector <Nest\*> ninhos;

int \*\*mapa;

public:

Mundo(int limite){

mapa = new int\*[limite];

for(int i=0; i < limite ; i++){

mapa[i]= new int[limite];

}

};

void setMapa(int x,int y){

mapa[x][y]=1;

}

string getInfo() const;

void newNinho(config\_t inicial, int x, int y);

void addFormigas(int num, int ID ,int x = -1,int y = -1);

string getNinho(int ID) const;

bool verificaPos(int x, int y);

string getInfoCoord(int x, int y);

void avancar(int num);

string getInfoAntsNinho(int ID) const;

// virtual ~Mundo();

};

A classe Mundo contém o atributo que define as suas dimensões, o vector que guarda os ninhos que lhe são acrescentados e, ainda, uma matriz que apenas guarda as posições ocupadas de cada vez que um elemento é criado/removido. É possível adicionar novos ninhos e formigas, bem como obter a informação geral do mundo ou de ninhos em particular. É também a classe que estará responsável pelo avanço de iterações do mundo.

### Migalha

class Migalha**{**

int ID**;**

int energy**;**

int PosX**,** PosY**;**

public**:**

Migalha**();**

**~**Migalha**();**

**};**

Nesta versão da aplicação a classe Migalha ainda não se encontra implementada, contendo apenas os atributos necessários ao seu futuro funcionamento.

## Funções utilizadas

As funções utilizadas nesta versão estão divididas por diversos ficheiros de forma a não sobrecarregar excessivamente o código. As funções das classes também se encontram separadas em ficheiros, tendo sido apresentados os seus ficheiros *.h* anteriormente. De seguida, apenas se apresentam as restantes funções necessária ao funcionamento da aplicação, localizadas nos respectivos ficheiros *.cpp*.

### Main.cpp

int uniform01(int lower, int upper){

static default\_random\_engine e;

static uniform\_int\_distribution<int> u(lower,upper);

return u(e);

}

int main(){

string command, param;

vector<string>comm\_list;

int arg;

comm\_list=load\_commands("command\_mundo.txt"); //inicializa comandos

string c, l;

config\_t configs;

do{

Consola::clrscr();

Consola::gotoxy(0,15);

cout << "Insira comando.: para sair escreva 'sair'" << endl;

getline(cin,command);

if (command == "sair") {

cout << "encerrando" << endl; break; }

else if(check\_command(command,comm\_list)==false){

cout << "Comando invalido" << endl;

return 0;

}

if (command != "executa" && command != "inicio"){ // se for executa ou inicio não vale a pena estar a pedir parâmetros

cout << "Insira parametro.: " << endl;

getline(cin,param);

arg = atoi(param.c\_str());

cout << listaComandos(comm\_list);

}

int num = whichCommand(comm\_list, command, arg, configs);

}while(1);

return 0;

}

A função *uniform01* está de momento definida neste ficheiro, devendo ser corrigida numa próxima versão visto que apenas é necessária para o movimento aleatório das formigas.

A função main entra num ciclo que solicita um comando ao utilizador. Antes de verificar se o comando é válido, verifica se o utilizador escreveu “sair”, evitando fazer verificações desnecessárias. Um método semelhante é utilizado caso o utilizador insira os comandos “executa” ou “inicio”, avançando logo para a próxima instrução pois não precisam que seja inserido nenhum parâmetro adicional. A função whichCommand é responsável por reencaminhar para as funções respectivas, consoante o comando que o utilizador inseriu. É utilizada uma estrutura para guardar os parâmetros da configuração inicial.

### Commands.cpp

#### Carregar comandos

vector<string> load\_commands(string ficheiro){

vector<string>comm\_list;

ifstream fs;

string command;

fs.open(ficheiro);

while(getline(fs, command)){

comm\_list.push\_back(command);

}

fs.close();

return comm\_list;

}

A função *load\_commands()* recebe o nome de um ficheiro *.txt* onde está guardada a lista de comandos disponíveis. A função cria um vector para onde irá ler cada um dos comandos, devolvendo-o à função *main*.

#### Verificar se um comando é válido

bool check\_command(const string& command,const vector<string>&list){

int spaces,exists;

if((spaces = space\_count(command))!=0)

return false;

if ((exists = check\_existence(command,list))==false)

return false;

return true;

}

Esta função recebe o comando inserido e o vector com a lista de comandos aceites. Antes de verificar se o comando existe, verifica se o comando foi inserido com algum espaço.

#### Verificar se um comando existe

bool check\_existence(const string& command,const vector<string>&list){

for(int i= 0;i<list.size();i++){

if(command == list[i])

return true;

}

return false;

}

Esta função é chamada pela *check\_command()*, recebendo o vector com os comandos aceites e o comando introduzido pelo utilizador, verificando se este coincide com algum existente na lista.

#### Listar os comandos aceites

string listaComandos(const vector<string>&comm\_list){

ostringstream os;

for(int i= 0;i<comm\_list.size();i++)

os << comm\_list[i] << endl;

return os.str();

}

Uma função simples que apenas percorre o vector com os comandos e apresenta-os na consola. Poderá ser útil para permitir ao utilizador visualizar os comandos que pode escrever caso não os saiba.

#### Executa a acção correspondente ao comando

int whichCommand(const vector<string>&comm\_list, const string &command, int arg, config\_t &inicial){

if (command == "defmundo")

if(arg <= 10 && arg > 0)

inicial.lim = arg;

else{

Consola::clrscr();

Consola::gotoxy(0,15);

cout << "Valor introduzido muito alto\nPrima uma tecla para tentar de novo";

Consola::getch();

}

else if (command == "defen")

inicial.energiaNinho = arg;

else if (command == "defpc")

inicial.energiaLim = arg;

else if (command == "defvt")

inicial.energiaTransf = arg;

else if (command == "defmi")

if(arg <= 100 && arg >0)

inicial.percentMigalh = arg;

else

cout << "Valor introduzido muito alto";

else if (command == "defme")

inicial.energiaMigalh = arg;

else if (command == "defnm")

inicial.maxMigalhInst = arg;

else if (command == "executa")

leExecuta(comm\_list,inicial);

else if (command == "inicio")

if(inicial.lim != -1 && inicial.energiaLim != -1 && inicial.energiaTransf != -1 && inicial.energiaNinho != -1){

segundosComandos(inicial);

}

else{

Consola::clrscr();

Consola::gotoxy(0,15);

cout << "Ainda nao executou todas as configuracoes iniciais\nPrima uma tecla para tentar de novo";

Consola::getch();

}

return 1;}

Esta função preenche os campos da estrutura recebida por referência ou chama as funções correspondentes aos comandos *executa* e *inicio*. Deverá ser garantido que a função *segundosComandos()* só é chamada caso todos os campos da estrutura estejam preenchidos, pelo que é feita essa verificação.

#### Conta número de espaços numa string

int space\_count(const string& verify){

int nspaces = 0;

for (int i=0; i<verify.size();i++)

if(verify[i] == ' ')

nspaces++;

return nspaces;

}

Esta função conta e devolve o número de espaços existentes numa string.

#### Leitura de comandos em ficheiro de texto

void leExecuta(const vector<string>&comm\_list,config\_t &inicial){

ifstream fs ("executa.txt");

string command;

string arg;

if(fs.is\_open()){

while(getline(fs,command)){

getline(fs,arg);

cout << "Li o comando " << command << " com o argumento " << arg << endl;

if(check\_command(command,comm\_list)){

if(command != "executa")

whichCommand(comm\_list, command, atoi(arg.c\_str()),inicial);

else{

cout << "Este comando nao existe";

return;

}

}

}

}

}

A função abre o ficheiro de texto *executa.txt* onde deverão ser indicados os comandos e os argumentos em diferentes linhas. Chama a função de verificação e, caso não seja o comando *executa (*pois não queremos entrar em ciclo infinito a chamar a própria *executa()*) chama a função *whichCommand()* enviando-lhe as instruções necessárias para preencher o campo correcto da estrutura.

### Simulacao.cpp

#### Solicitação de novos comandos e parâmetros

void segundosComandos(config\_t inicial){

string command, param, arg1,arg2,arg3;

vector<string>comm\_list;

Mundo a(inicial.lim);

comm\_list=load\_commands("command\_simul.txt");

cout << "Iniciando simulacão " << endl;

do{

Consola::clrscr();

Consola::gotoxy(0,15);

cout << "[SIMUL]Insira comando.: para sair escreva 'sair'" << endl;

getline(cin,command);

if (command == "sair"){

cout << "[SIMUL] encerrando" << endl; exit(1);

}

else if(check\_command(command,comm\_list)==true){

if (command == "ninho"){

do{

cout << "Linha: ";

getline(cin, arg1);

cout << "\nColuna: ";

getline(cin, arg2);

}while(atoi(arg1.c\_str()) >= 10 || atoi(arg2.c\_str()) >= 10 || atoi(arg1.c\_str()) < 0 || atoi(arg2.c\_str()) < 0);

Consola::clrscr();

a.newNinho(inicial, atoi(arg1.c\_str()), atoi(arg2.c\_str()));

Consola::gotoxy(0,15);

cout << "Prima uma tecla para voltar as opcoes";

Consola::getch();

}

else if (command == "criaf"){

cout << "Numero de formigas: ";

getline(cin, arg1);

cout << "\nID do ninho:";

getline(cin, arg2);

Consola::clrscr();

a.addFormigas(atoi(arg1.c\_str()), atoi(arg2.c\_str()));

Consola::gotoxy(0,15);

cout << "Prima uma tecla para voltar as opcoes";

Consola::getch();

}

else if (command == "cria1"){

cout << "ID do ninho:";

getline(cin, arg1);

do{

cout << "\nx:";

getline(cin, arg2);

cout << "\ny:";

getline(cin, arg3);

}while(atoi(arg2.c\_str()) >= 10 || atoi(arg3.c\_str()) >= 10 || atoi(arg2.c\_str()) < 0 || atoi(arg3.c\_str()) < 0);

Consola::clrscr();

a.addFormigas(1,atoi(arg1.c\_str()),atoi(arg2.c\_str()),atoi(arg3.c\_str()));

Consola::gotoxy(0,15);

cout << "Prima uma tecla para voltar as opcoes";

Consola::getch();

}

else if (command == "listamundo"){

Consola::clrscr();

Consola::gotoxy(0,0);

cout << a.getInfo();

cout << "Prima uma tecla para voltar as opcoes";

Consola::getch();

}

else if (command == "listaninho"){

cout << "ID do ninho:";

getline(cin, arg1);

Consola::clrscr();

Consola::gotoxy(0,0);

cout << a.getNinho(atoi(arg1.c\_str()));

cout << "Prima uma tecla para voltar as opcoes";

Consola::getch();

}

else if (command == "listaposicao"){\

cout << "X:";

getline(cin, arg1);

cout << "\nY:";

getline(cin, arg2);

if(a.verificaPos(atoi(arg1.c\_str()),atoi(arg2.c\_str()))==false){

Consola::clrscr();

Consola::gotoxy(0,0);

cout << a.getInfoCoord(atoi(arg1.c\_str()), atoi(arg2.c\_str()));

}

else

cout << "Posicao esta vazia";

cout << "Prima uma tecla para voltar as opcoes";

Consola::getch();

}

else if (command == "tempo"){

cout << "Numero de iteracoes: ";

getline(cin, arg1);

a.avancar(atoi(arg1.c\_str()));

}

}

}while(1);

}

Ainda uma função implementada de forma provisória. A função solicita novos comandos e parâmetros ao utilizador, necessários para adicionar elementos ao mundo ou avançar iterações. Tal como anteriormente, caso seja introduzido o comando *sair*, não avança para as próximas instruções.

# Validação e pontos em falta na aplicação

A aplicação foi testada a nível de inserção de comandos do utilizador e através da criação de objectos directamente na função *main* do programa. Já é possível criar um mundo, adicionando-lhe ninhos e formigas. A aplicação imprime na consola os elementos aquando da sua criação.

Relativamente a falhas e comportamentos anómalos, testou-se a inserção de parâmetros inválidos e o programa já tem a capacidade de os reconhecer, apresentando o respectivo erro.

Os erros/falhas detectados são maioritariamente devido a pontos em falta na aplicação, portanto a lista que se apresenta serve maioritariamente para orientação para o processo de desenvolvimento:

* Durante a simulação é possível utilizar o comando *criaf* para acrescentar diversas formigas. Contudo, se utilizar esse comando para criar apenas uma formiga o programa dá erro
* O programa verifica posições ocupadas para a adição de ninhos. Contudo, ainda é possível acrescentar diversas formigas na mesma posição
* Falta verificar se o ficheiro com os comandos principais existe. Caso contrário, o programa não deverá prosseguir
* O programa ainda não contém uma função para apresentar todos os elementos do mundo em simultâneo. Consegue apresentar os ninhos e as formigas, mas apenas no momento da criação e não durante a simulação.

# Conclusões

Nesta primeira fase foram criadas as classes base necessárias para o funcionamento da aplicação, bem como as funções de leitura e validação de comandos, sendo possível criar um mundo, ninhos e formigas.

Os próximos passos serão a correcção da falha detectada com a utilização do comando *criaf* para apenas 1 formiga, bem como a verificação de posições ocupadas por formigas. Serão também criados os diferentes tipos de formigas e as suas variações de comportamento e, também a existência de migalhas que fornecem energia às formigas. Por fim, deverá ser possível que a aplicação apresente na consola os elementos do mundo ao longo da simulação utilizando, para tal, um comando ou, mais interessante ainda, apresentar em metade do ecrã o mundo e na outra metade a secção que solicita os comandos. Será também acrescentado um comando adicional, por exemplo “*help*”, que permita ao utilizador que desconhece a aplicação visualizar uma listagem dos comandos que pode utilizar.