

Práctica 2: Organizando el aeropuerto

Objetivo: Que el aeropuerto funcione sin concurrencia (secuencialmente)

Entregables: Ejecución de una simulación completa y que el ciclo de vida del aeropuerto sea correcto.

Tareas:

- En la torre de control se ha actualizado los procesos que antes se hacían a mano y ahora para no perder ninguna petición de los aviones:
 - o La torre procesa las peticiones que recibe de los aviones automáticamente, para ello **tendremos una cola para guardar las peticiones de todos los aviones que deseen aterrizar o despegar.**
- Debe comunicarse en el panel de vuelos la situación de los aviones para que se cambien en el panel.
- Un avión tardaba mucho en aterrizar, puesto que no había un control exhaustivo en el aeropuerto. Se desconocía el estado de un avión más allá de estar en aire o no. Se ha elaborado un protocolo en el cual todos los aviones deben seguir obligatoriamente desde ahora.
 - o Ahora un avión define los siguientes estados:
 - IN_FLIGHT (En vuelo)
 - LANDING_ASSIGNED (Aterrizado programado)
 - LANDING (Aterrizado)
 - BOARDING (Embarcado)
 - TAKING_OFF_REQUESTED (Programando despliegue)
 - DEPARTING (Despegando)
- Algunos pasajeros pierden los vuelos con frecuencia. Para solucionar esto se va a instalar un panel de vuelos donde se muestra el estado de los aviones. Los pasajeros van a estar leyendo esta pantalla y en el momento en el que su vuelo se encuentre en modo BOARDING, estos se enterarán de cuando ha embarcado su vuelo entrando en la puerta de embarque y subiendo al avión.