

Proposta de projecto de Programação Concorrente Orientada a Objectos

Aluno: Jorge Faustino, nr 64441

Building Elevator Management

Entidades activas:

- Pessoas
 - Surgem num andar aleatorio
 - Têm o objectivo de chegar a outro andar (escolhido aleatoriamente)
 - Entram no elevador
 - Pressionam botões dos andares e do interior do elevador
- Controlador do elevador
 - Processa pedidos e decide a direcção que o elevador vai
 - Para o elevador quando chegou a um andar com um pedido em espera
 - Abre e fecha as portas do elevador

Áreas partilhadas:

- Edifício
 - Contém informação das outras áreas partilhadas
- Andares
 - Têm uma capacidade infinita de pessoas
 - Têm um botão para chamar o elevador
 - Têm portas (que abrem quando as do elevador abrem nesse andar)
- Interior do elevador
 - Tem uma capacidade limitada de pessoas
 - Tem botões para indicar para onde se deseja ir

Possibilidade de possível expansão

- Múltiplos elevadores
- Botões específicos nos andares para indicar se a pessoa quer subir ou descer.