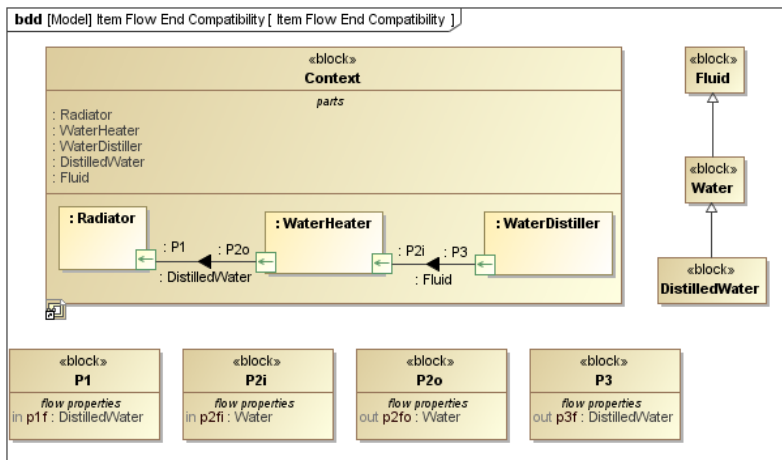


Modelando estrutura com Blocos em SysML



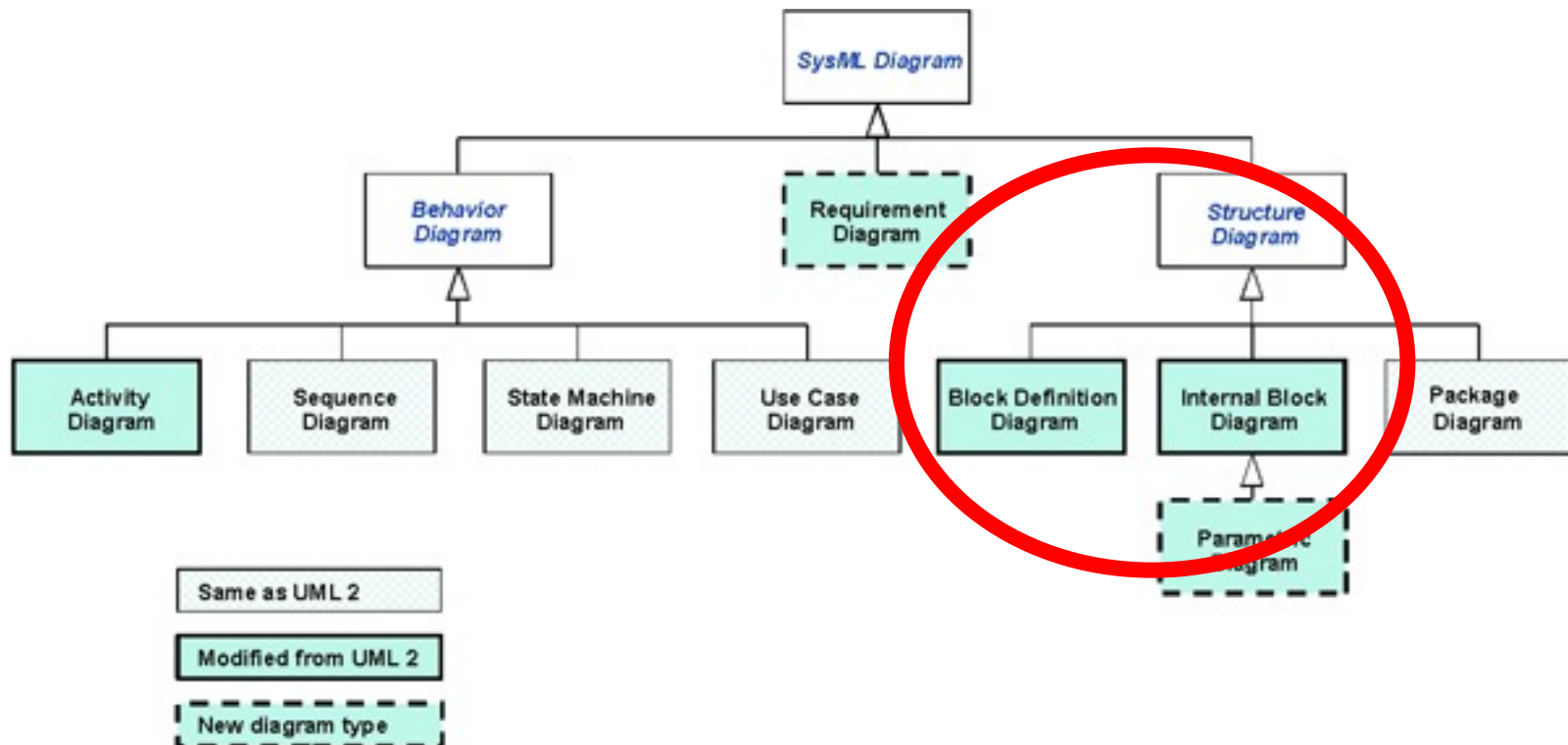
Curso Ford
 Prof. Lucas Albertins

Agenda

- ☐ Blocos
- ☐ Diagramas de Blocos
- ☐ Relacionamentos entre Blocos
- ☐ Variantes e Configurações
- ☐ Modelando Fluxos
- ☐ Comportamento de Blocos
- ☐ Utilizando Portas
- ☐ Conclusões

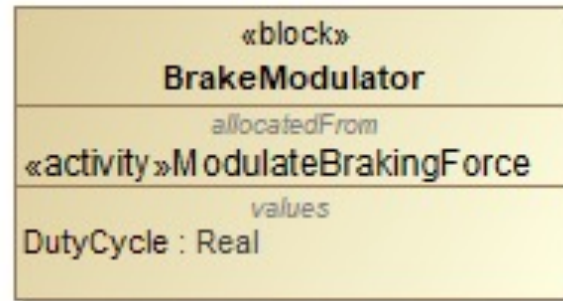
SysML

■ UML Profile for System Engineering



Blocos

- Elementos estruturais básicos
- Fornecem um conceito universal para descrever a estrutura de um elemento ou sistema (lógico, conceitual ou físico)
 - Sistema
 - Hardware
 - Software
 - Dados
 - Procedimentos
 - Pessoa



Blocos

| |
|--|
| «block» Anti-Lock Controller |
| <i>constraints</i> maxSize |
| <i>parts</i> brakeModulator : BrakeModulator tractionDetector : TractionDetector |
| <i>references</i> sensor : Sensor |
| <i>values</i> valvePosition : Integer |
| <i>operations</i> break() : Boolean |

- Define um tipo que descreve um conjunto de instâncias (objetos)
- Três aspectos:
 - Estrutural
 - Comportamental
 - Restrições

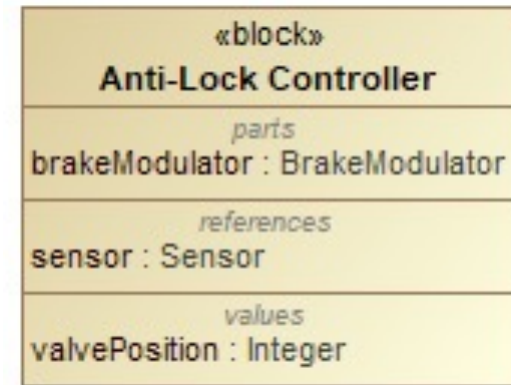
Blocos



- Múltiplos compartimentos podem
- descrever as características do bloco
 - Properties (parts, references, values, ports)
 - Operations
 - Constraints
 - Allocations from/to other model elements (e.g. atividades)
 - Requisitos que o bloco satisfaz
 - Compartimentos definidos pelo usuário

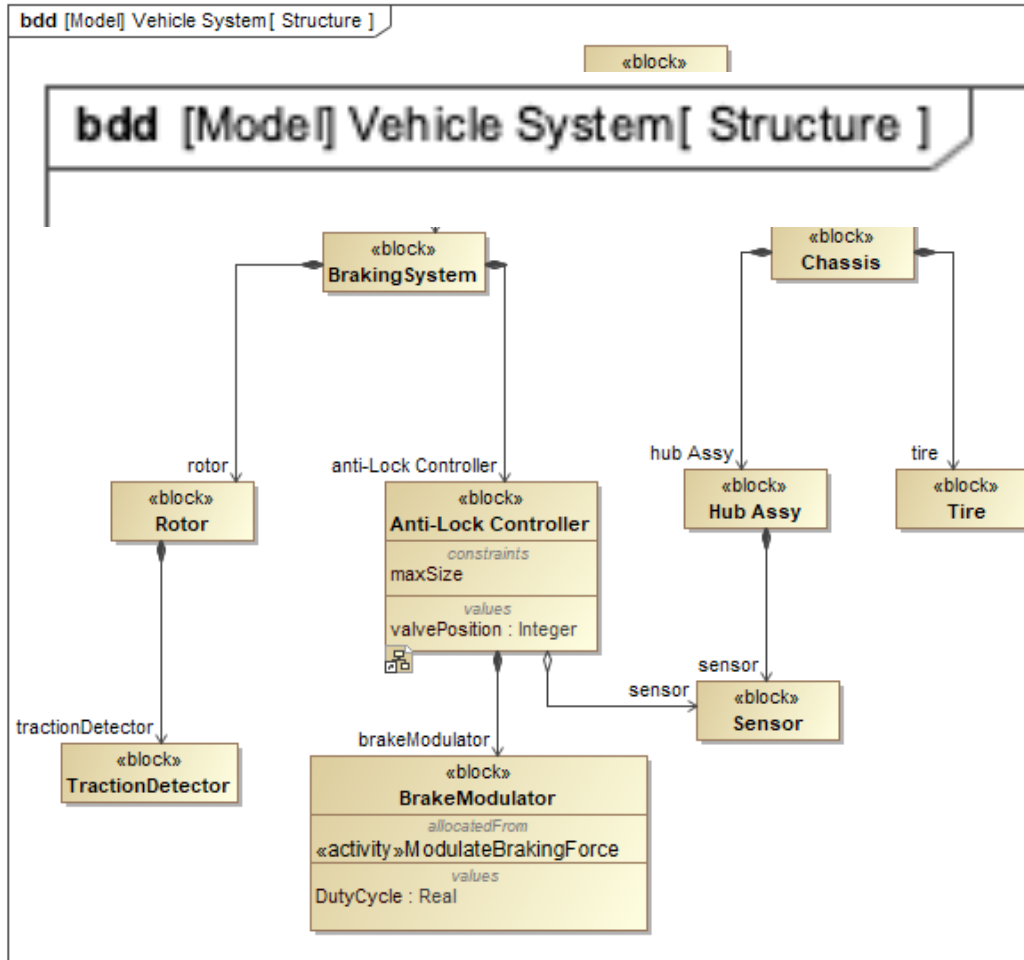
Propriedades de um bloco

- Elementos estruturais primários de um bloco
- Tem um tipo que define sua característica
- Possui três categorias
 - **Part Property**
 - Define a composição do bloco em termos dos seus elementos constituintes
 - **Reference Property**
 - Trata das partes referenciadas que são possuídas por outros blocos
 - **Value Property**
 - Descreve características quantificáveis como velocidade, peso, etc.



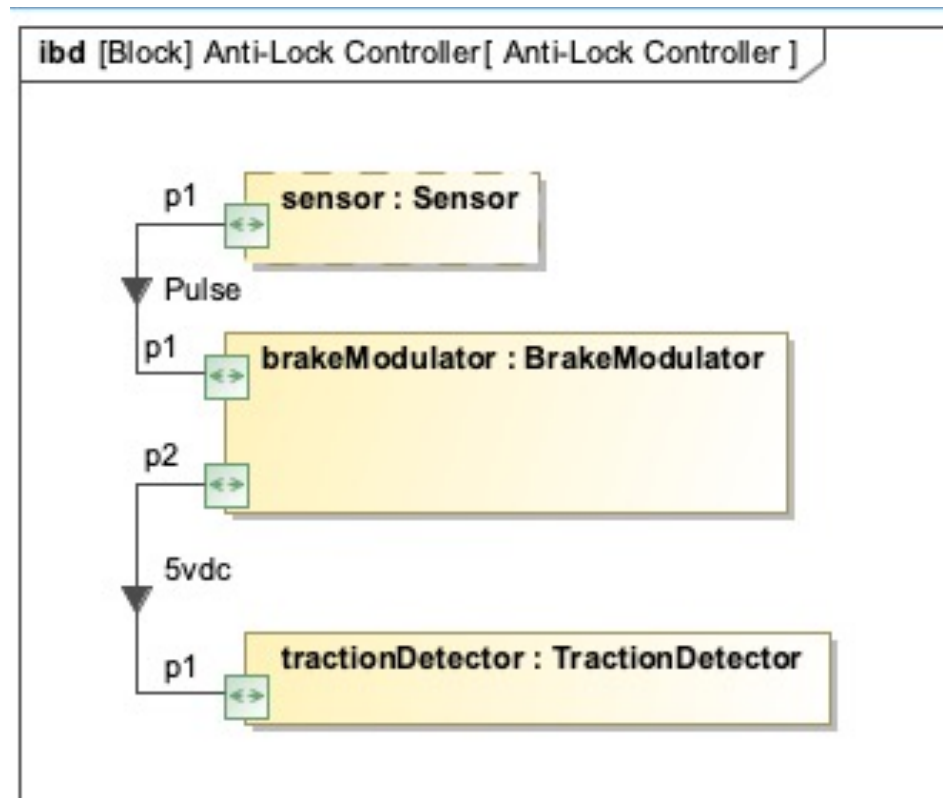
Diagramas de Blocos

- BDD – Block Definition Diagram



Diagramas de Blocos

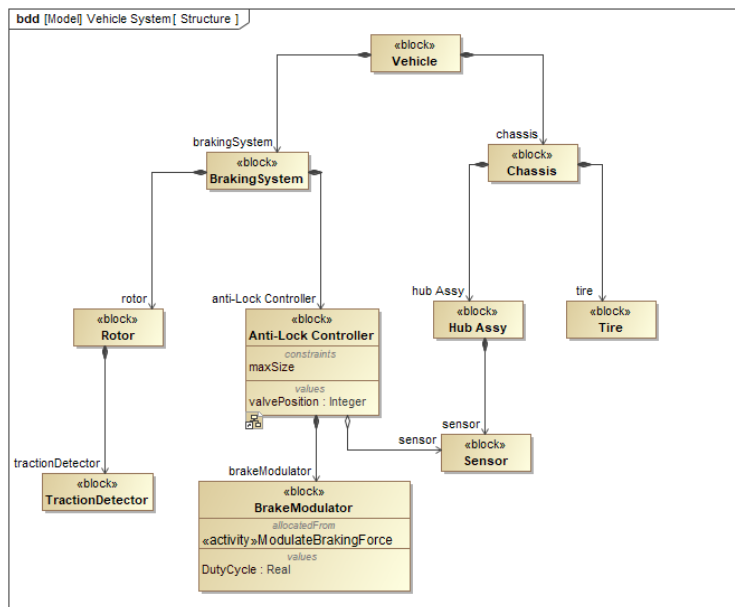
- IBD – Internal Block Diagram



BDD vs IBD

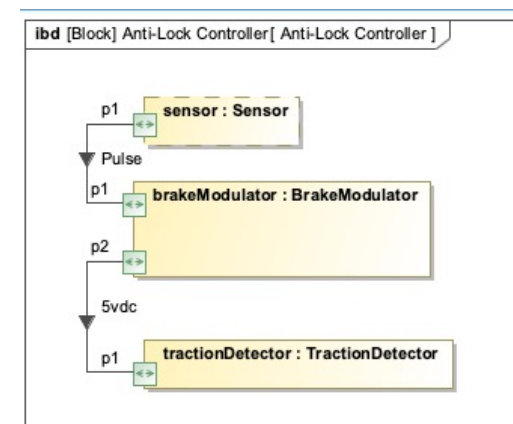
BDD

- Blocos são definições/tipos
- Capturam propriedades
- Reusados em vários contextos



IBD

- Trata da conexão das partes que compõem um bloco
- Parte é o uso de um bloco no contexto de uma composição

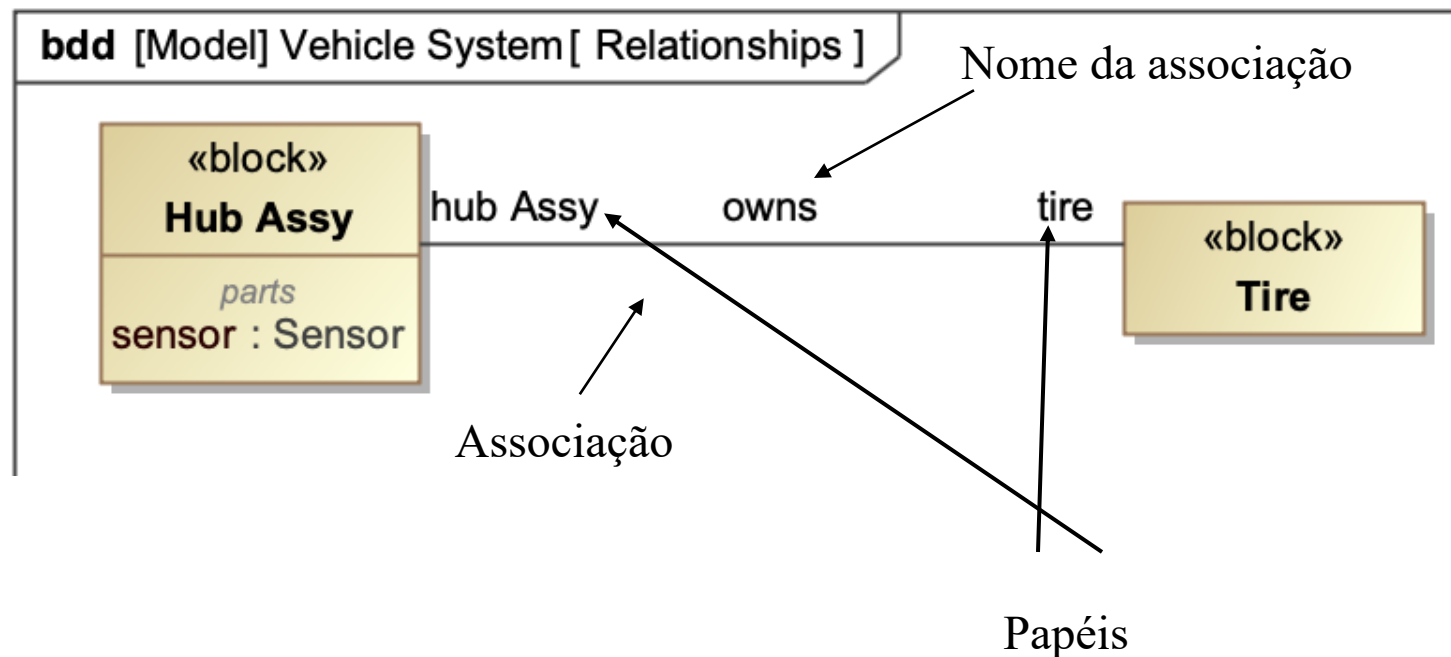


Relacionamentos entre Blocos

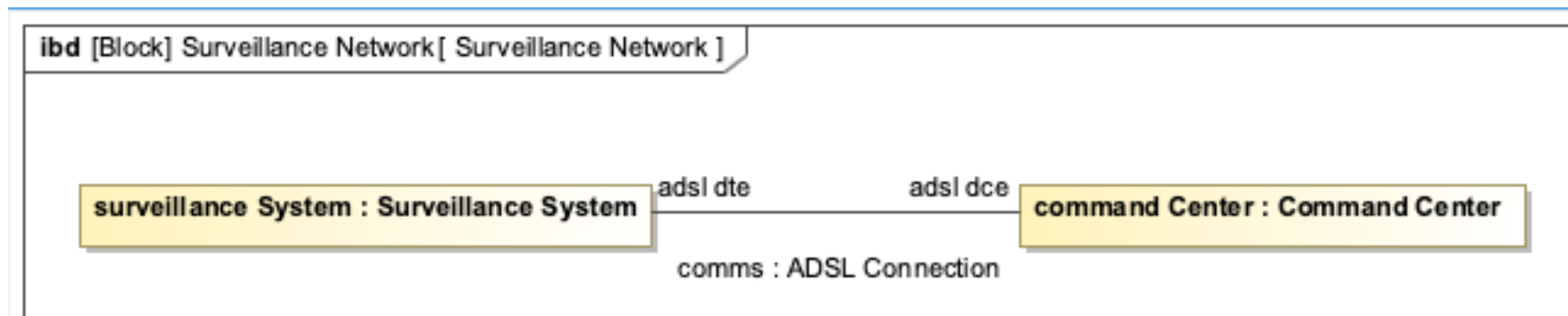
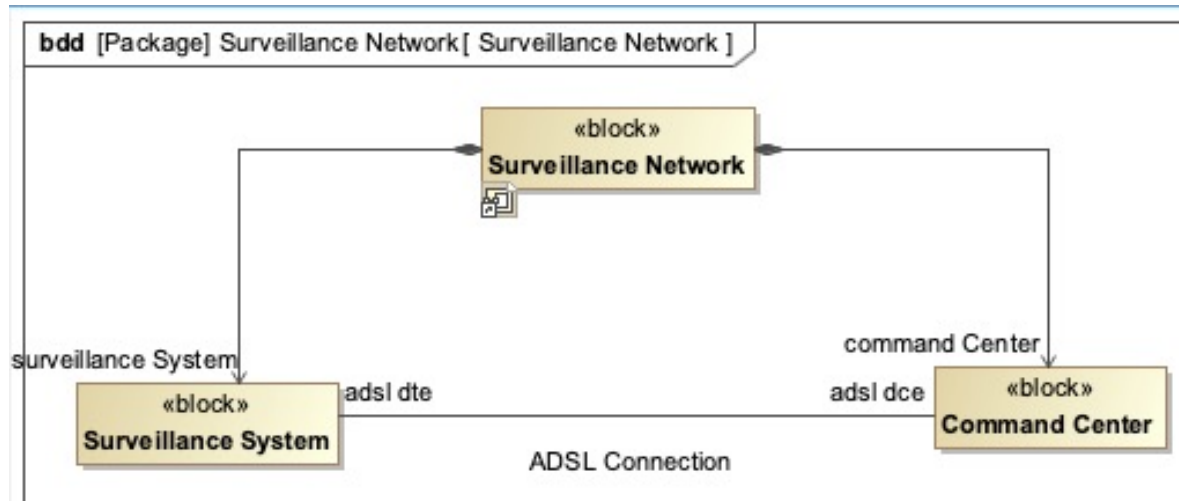
- BDD
- Associação
 - Composição
 - Agregação
 - Simples
- Generalização
- Realização
- Uso ou Dependência (*Usage*)

Associação

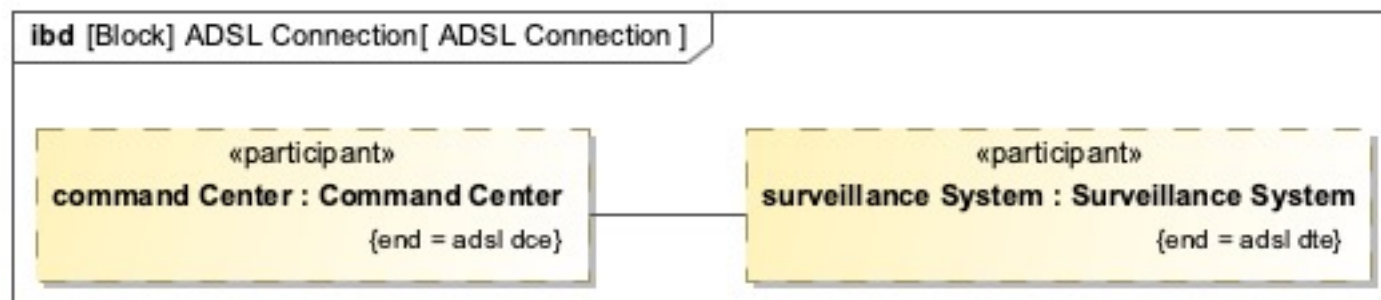
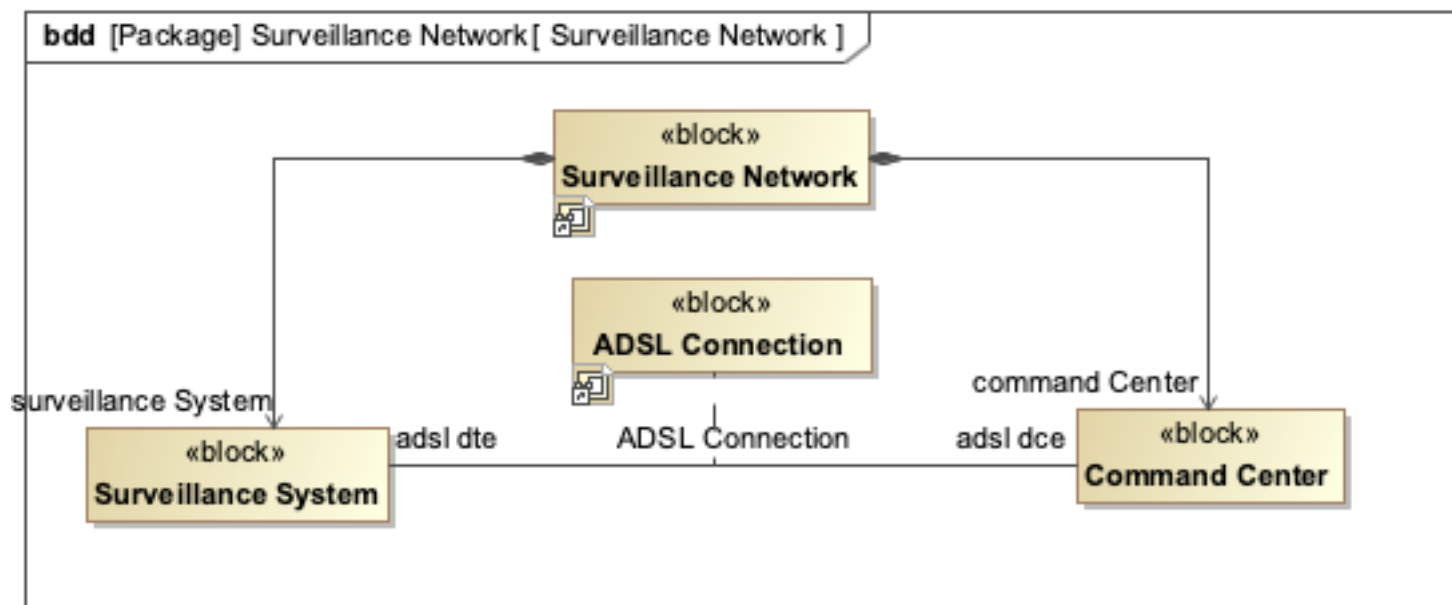
- Relação estrutural entre blocos



Associação – Tipificando associações

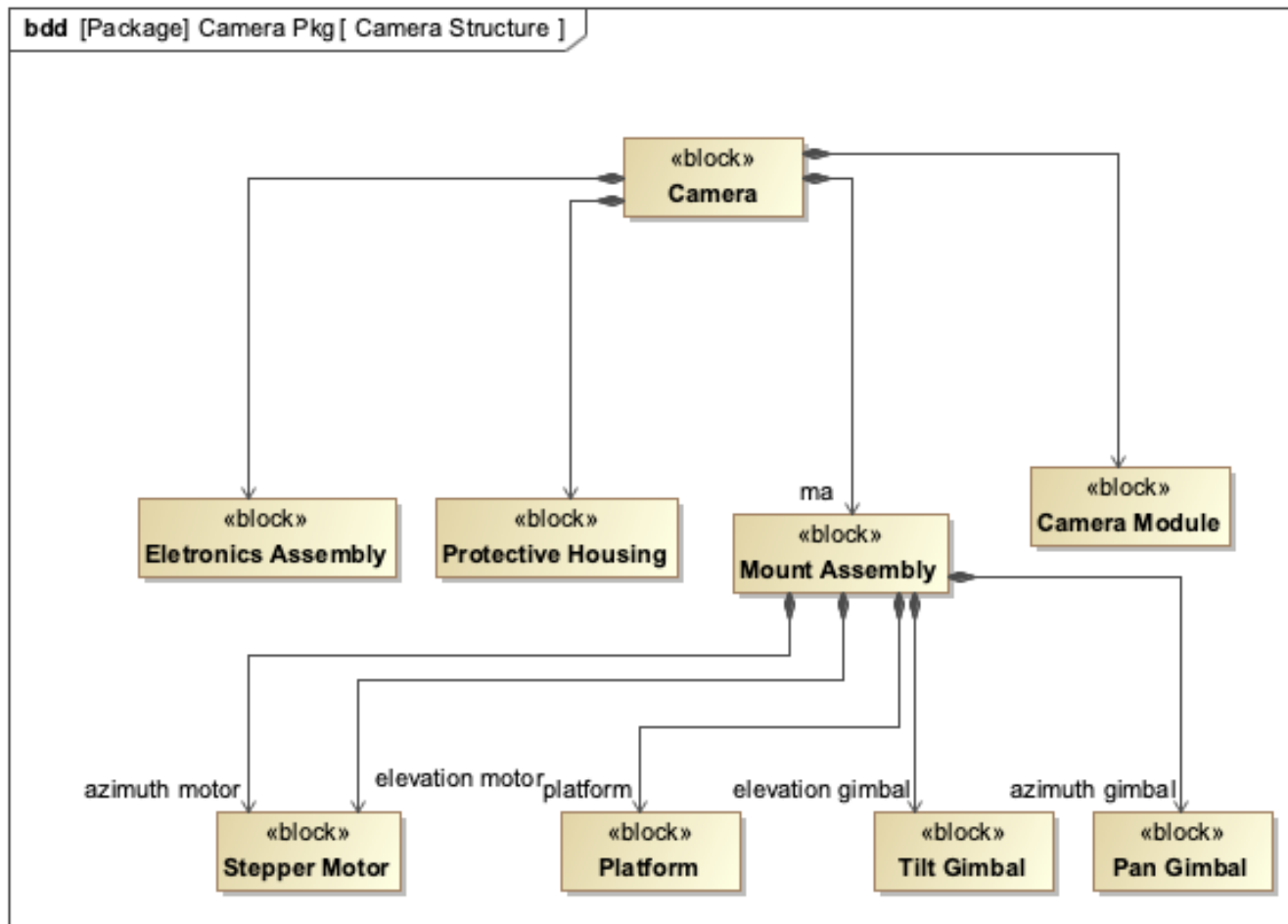


Associação – Tipificando associações



Papéis

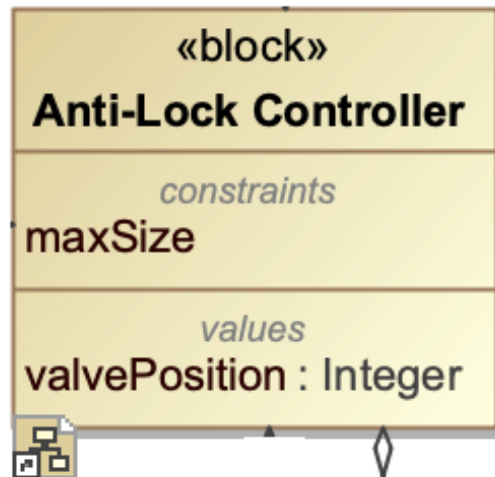
- BDD – Block Definition Diagram - Nomenclatura



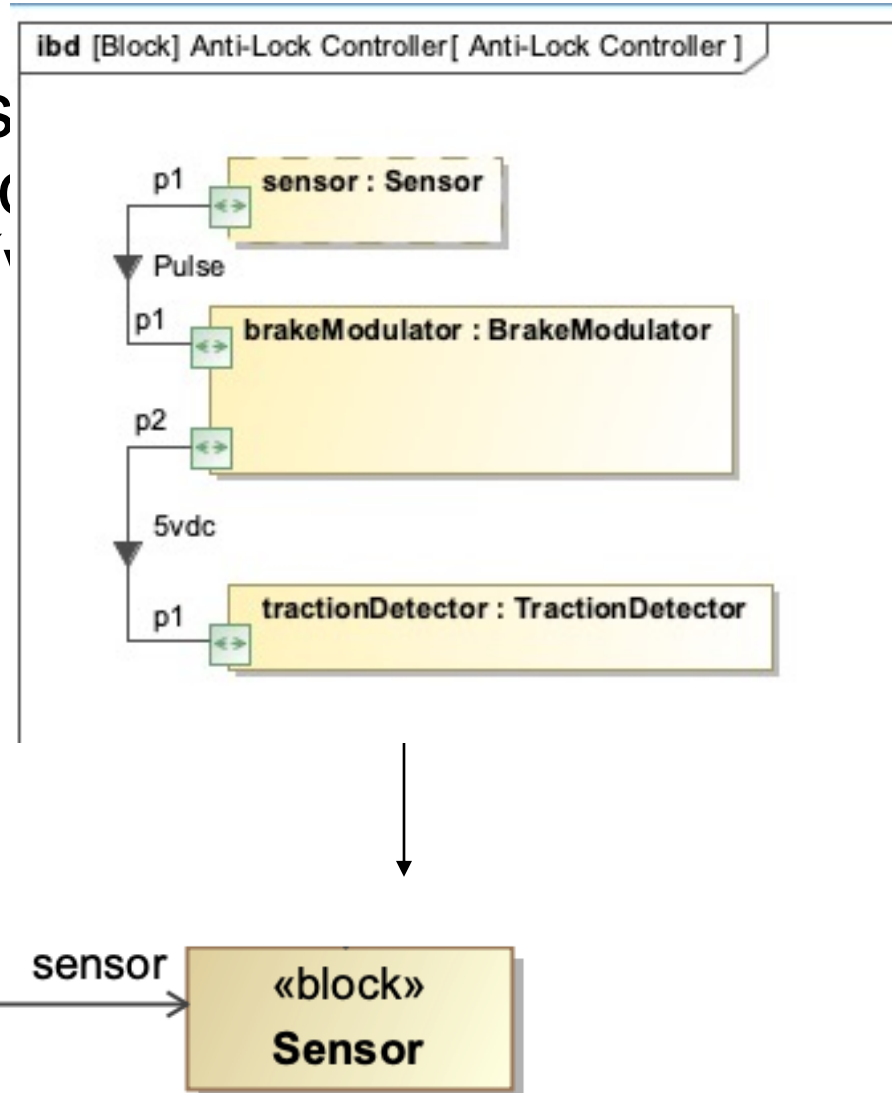
Agregação

- Tipo especial de associação
- Relacionamento todo para um
- O todo possui um nome que a parte

Todo

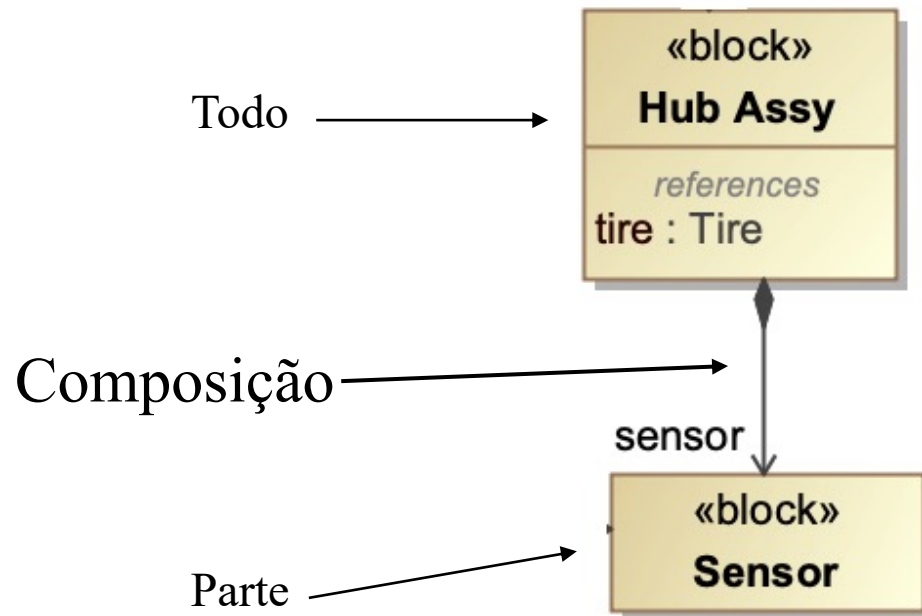


Agregação



Composição

- Tipo especial de agregação
- Relação de posse mais forte
- O todo é responsável pela criação da parte
- A parte não vive sem o todo



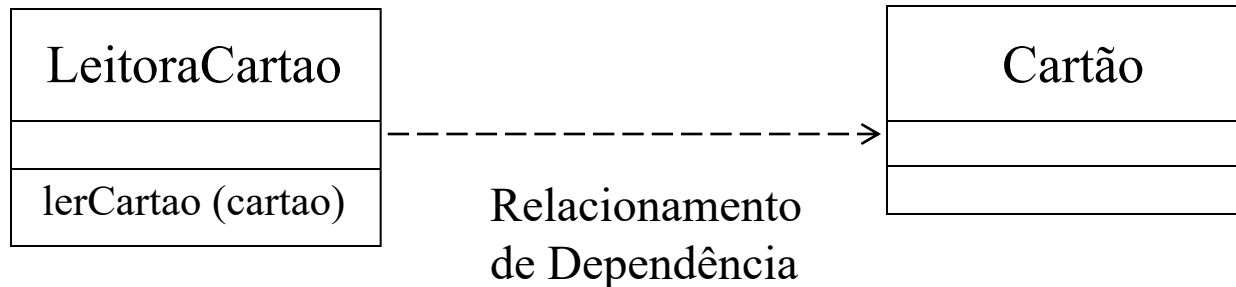
Exercício



- Crie um BDD que modela o domínio automobilístico onde devemos considerar os elementos internos como também externos. Seu modelo deve considerar elementos para veículo, passageiros, motorista, e ambiente externo com Estrada (com inclinação e fricção), Atmosfera (com temperatura e densidade do ar), e EntidadeExterna (elemento que pode ser visualizado pelo motorista). O detalhamento da estrutura interna do veículo não precisa ser realizada neste momento, pois o foco são nos elementos citados. Use somente os relacionamentos abordados até o momento.

Dependência ou Uso

- Relacionamento não estrutural
 - mais fraco que associação
- Uma dependência entre dois elementos indica que mudança em um elemento pode causar mudanças no outro



- Multiplicidade define quantas partes participam do relacionamento
 - O número de partes de um bloco relacionadas a **uma** parte de outro bloco
 - Especificado em cada uma das pontas do relacionamento

Tipos de Multiplicidade

- Não especificada
- Exatamente um
- Zero ou mais
- Muitos (mesmo que 0..*)
- Um ou mais
- Zero ou um
- Intervalo determinado
- Valores múltiplos

1

0..*

*

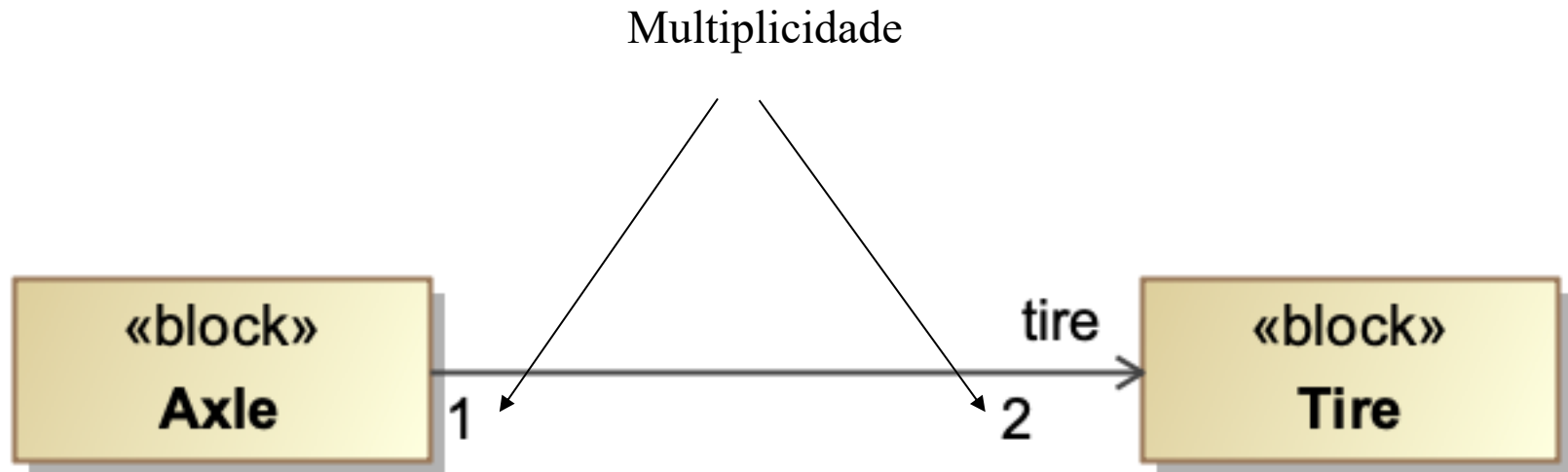
1..*

0..1

2..4

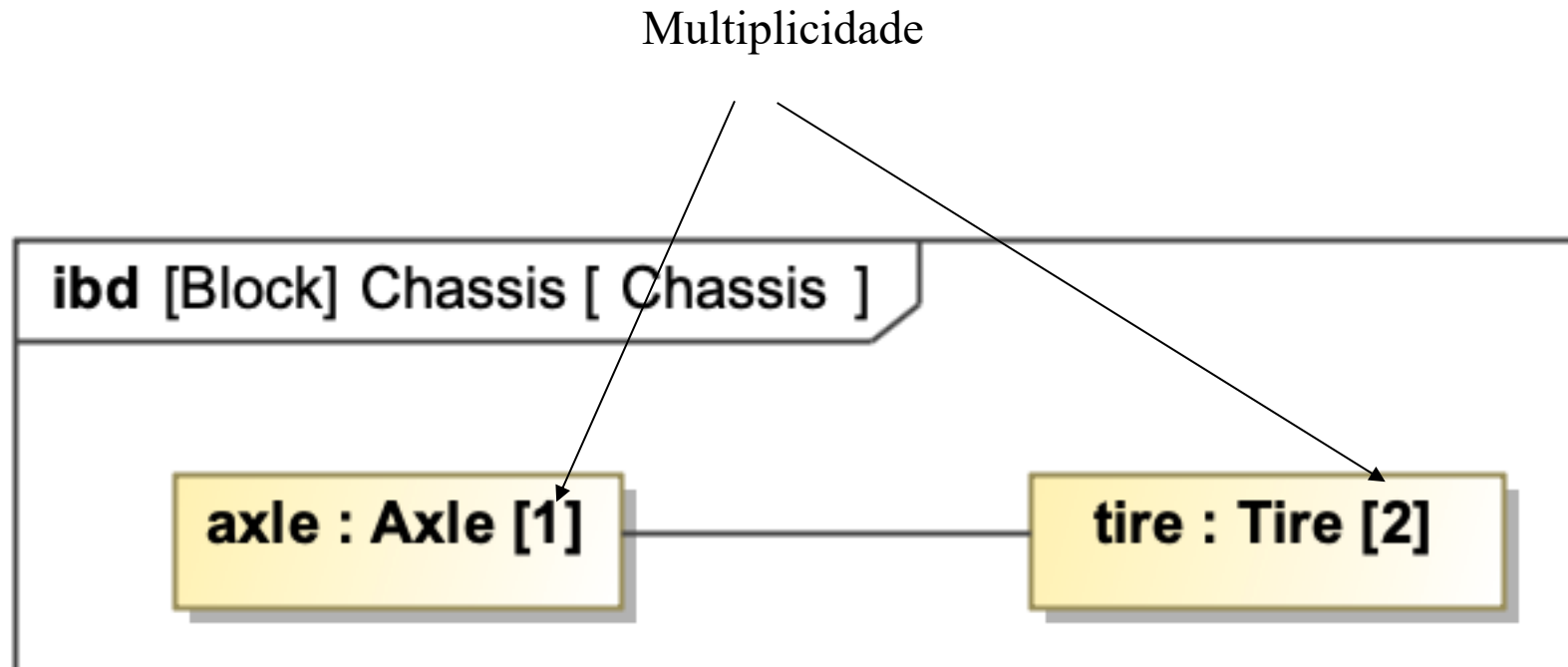
2, 4..6

Exemplo: Multiplicidade BDD



É uma boa prática especificar as multiplicidades no BDD e manter sua consistência no IBD!

Exemplo: Multiplicidade IBD



É uma boa prática especificar as multiplicidades no BDD e manter sua consistência no IBD!

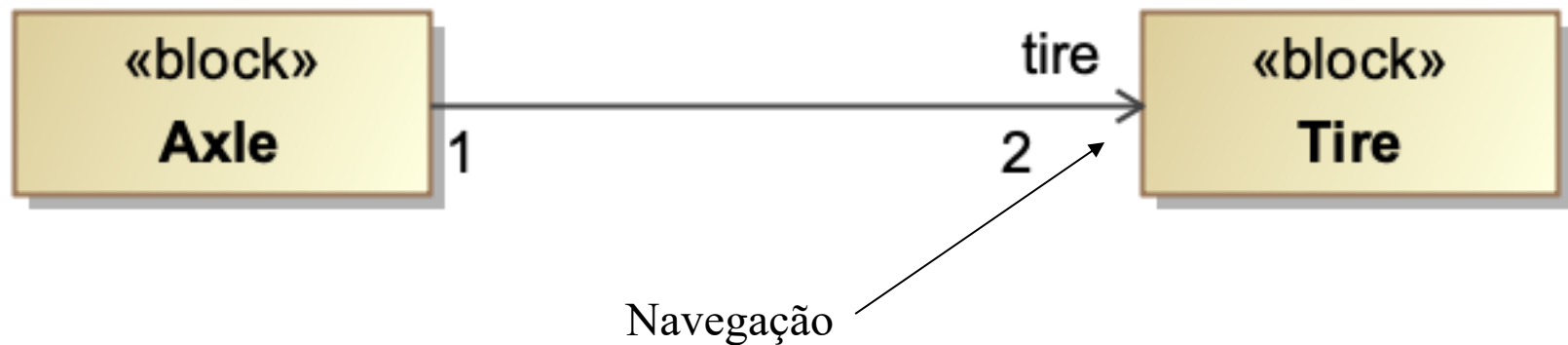
Exercício



- Incremente seu modelo colocando multiplicidade nos relacionamentos que você acha relevante.

- Especifica a direção da associação
- Associações são bidirecionais por *default*, mas é desejável que a navegação seja restringida a apenas uma direção
- Associações bidirecionais são mais difíceis de implementar e acoplam o modelo

Exemplo: Navegação



É uma boa prática sempre que possível especificar a direção da navegação para deixar o modelo consistente em termos de acoplamento.

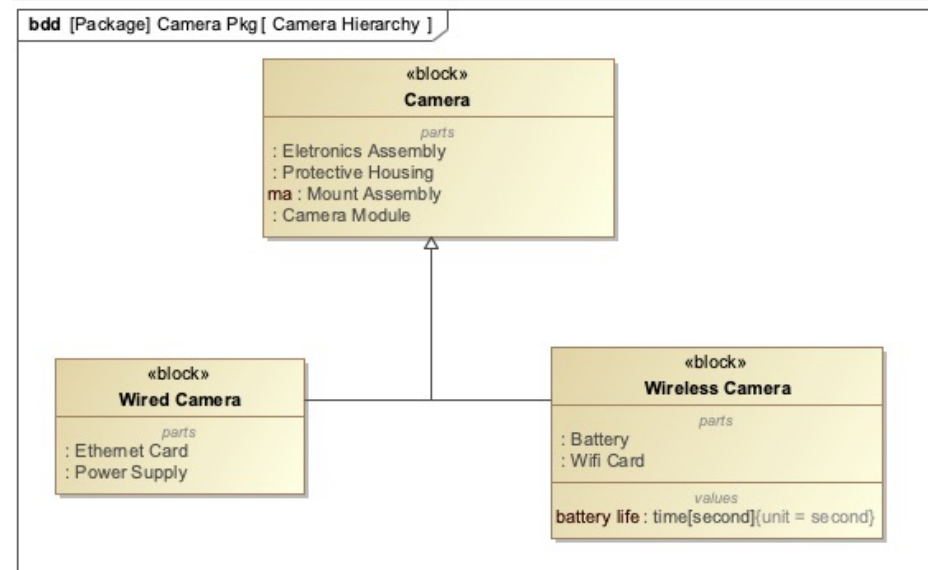
Exercício



- Cheque o seu modelo e veja se existe locais onde a navegação é interessante de ser adicionada.

Generalização/Especialização

- Relacionamento entre blocos onde um bloco compartilha a **estrutura** (propriedades e relacionamentos) e **comportamento** (operações) com outros blocos
- Define uma hierarquia de abstrações



Generalização/Especialização

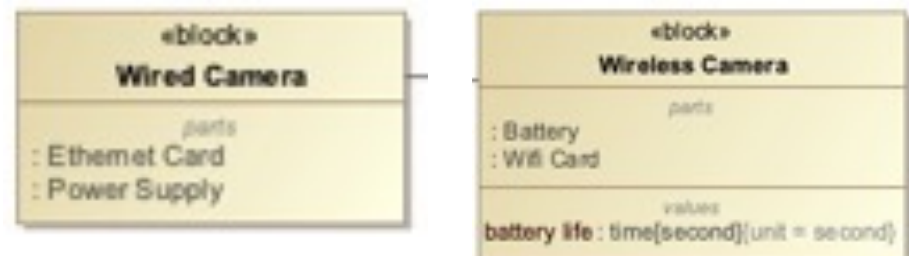
Superclasse

- Elemento pai da hierarquia
- Possui elementos comuns que são compartilhados

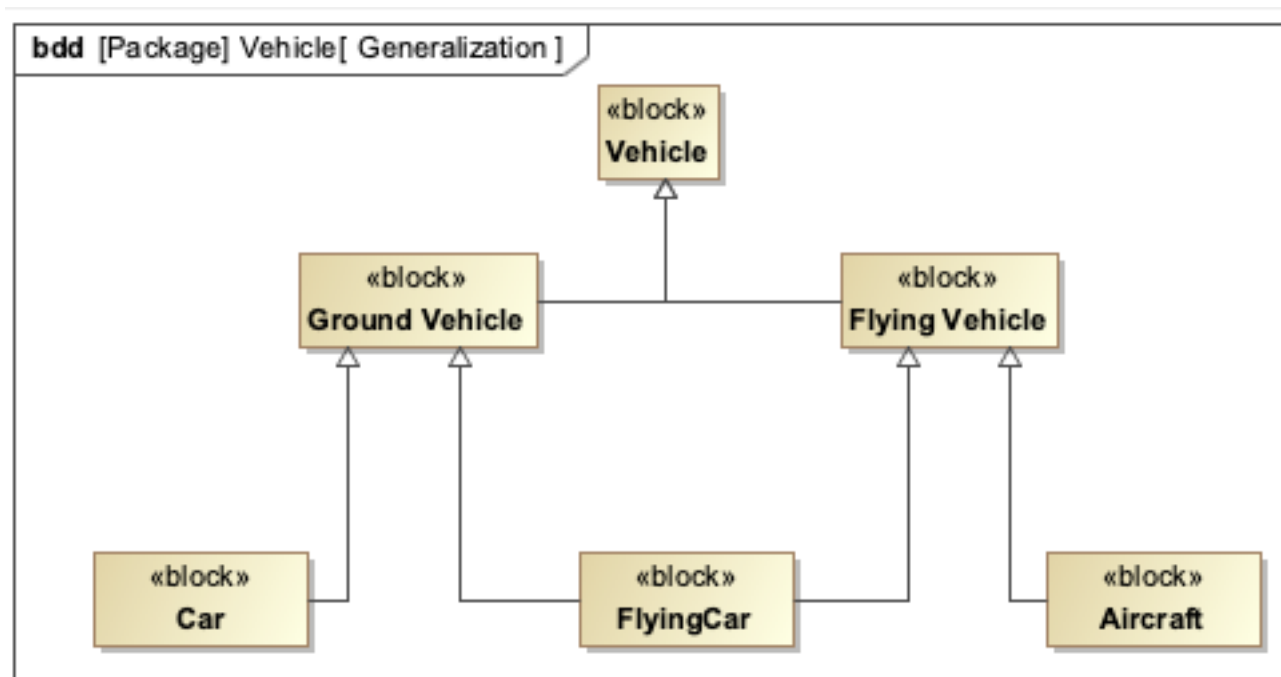


Subclasse

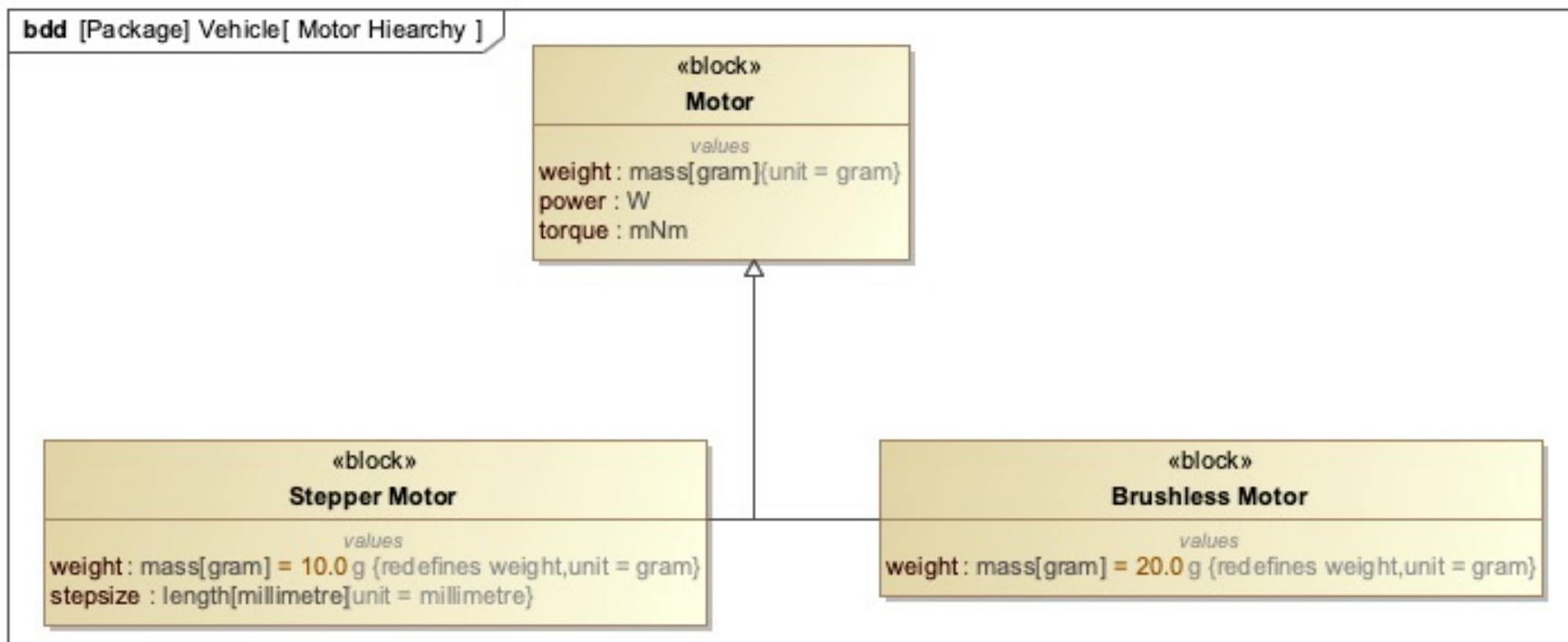
- Elementos filhos
- Possui elementos especializados
- Reusa elementos da superclasse
- Pode redefinir elementos da superclasse



Generalização Simples vs Múltipla

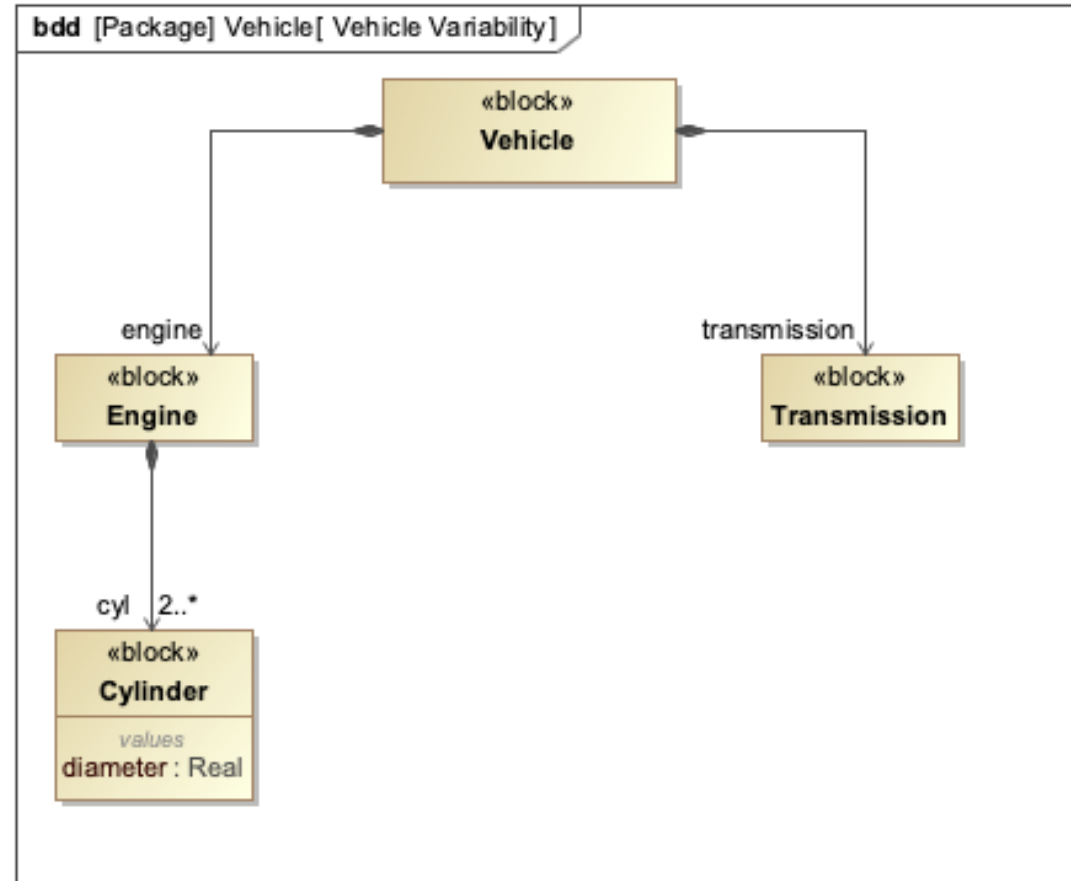


Redefinição

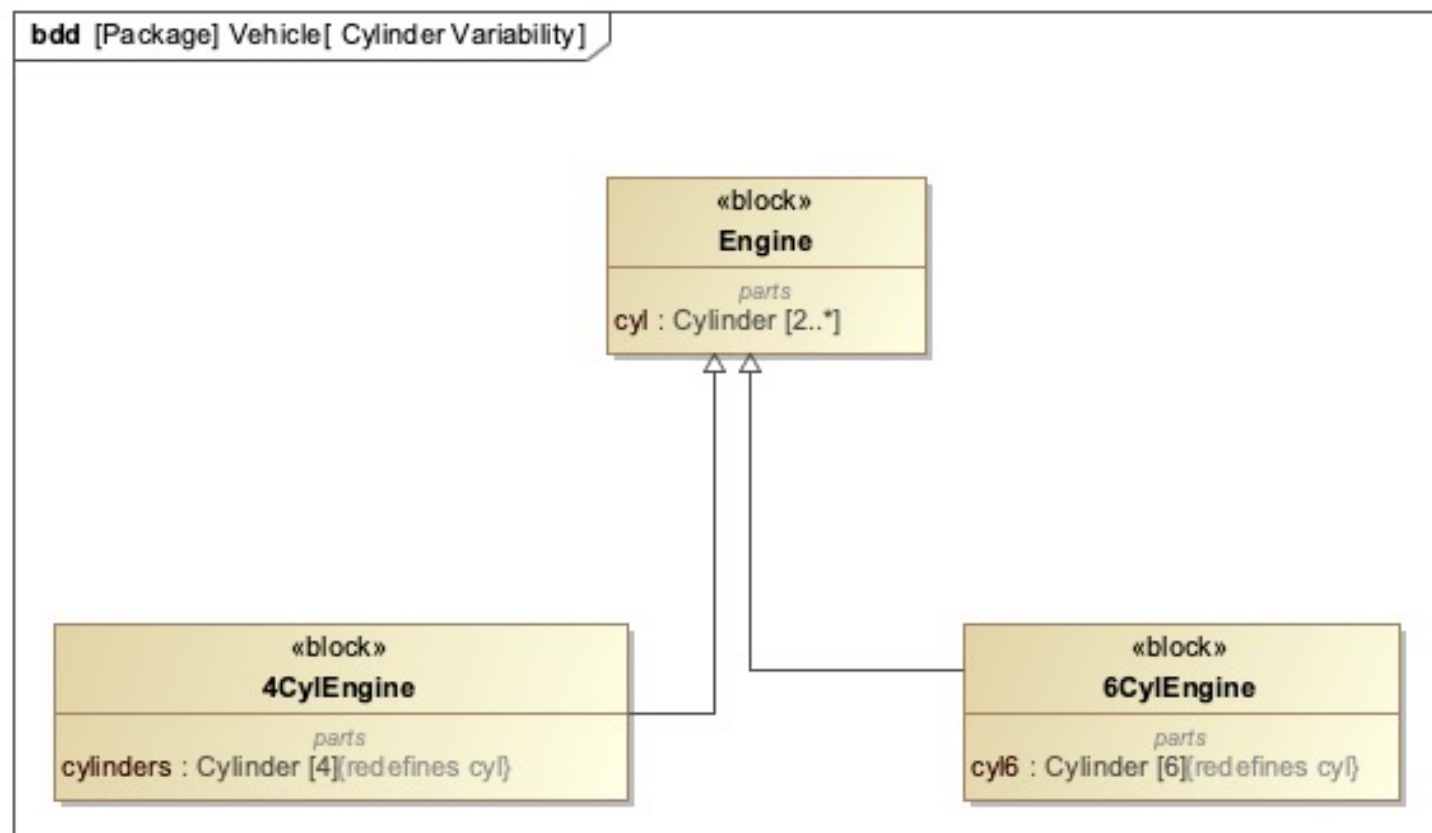


Modelando Variabilidade com Generalização

- Como modelar um veículo que possa ter variações de motores com 4 e 6 cilindros?



Modelando Variabilidade com Generalização

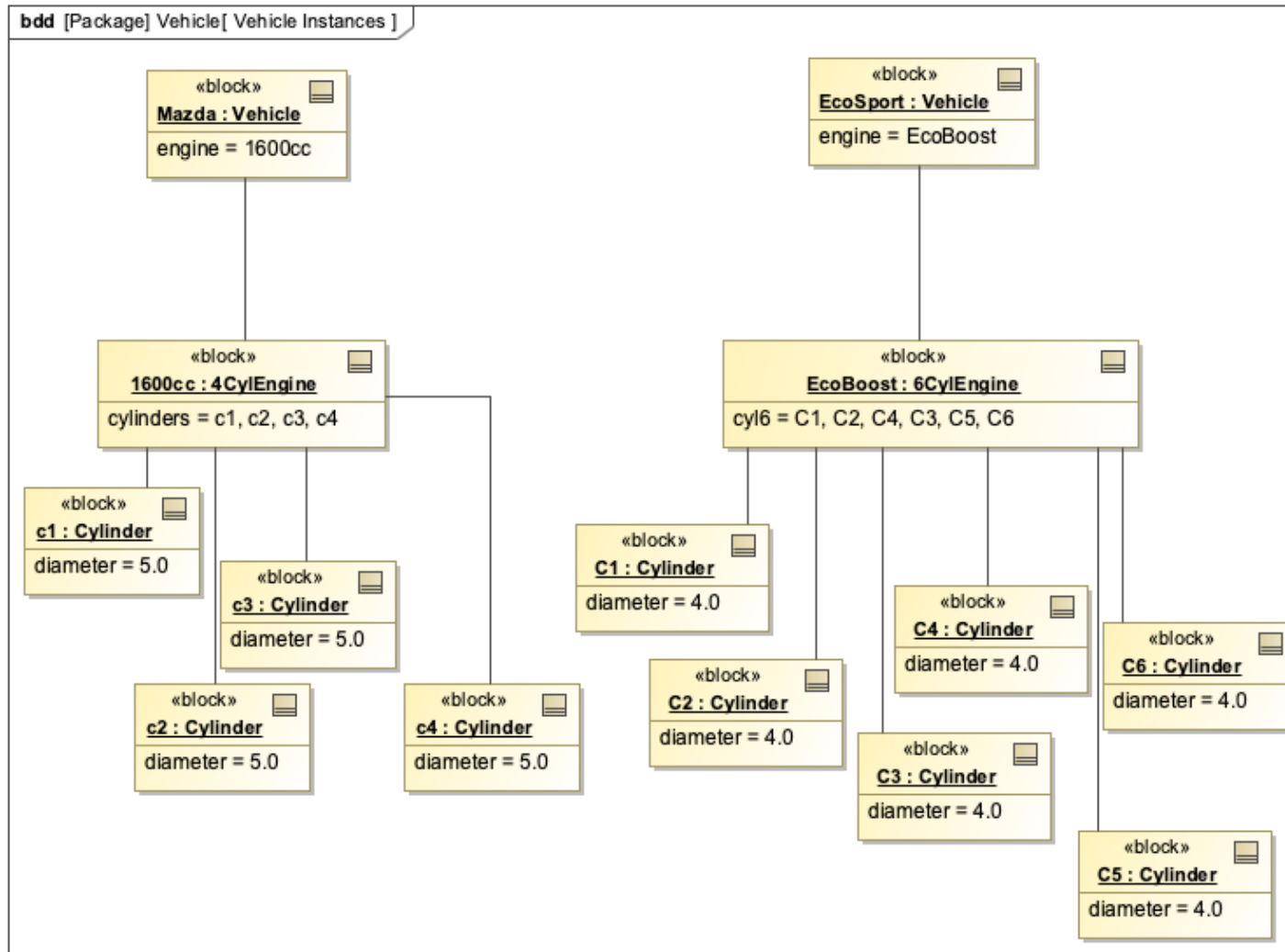


Exercício



- Verifique no seu modelo elementos onde generalização/especialização podem ser aplicados e atualize-o.
- Construa um IBD para contextualizar as conexões entre o seu veículo, o ambiente externo (estrada, entidade externa, atmosfera), e o motorista. Não use portas no momento. Tente utilizar apenas conexões entre as partes. Considere as seguintes conexões (sem tipá-las por enquanto):
 - O motorista deve interagir como o veículo com um comando de aceleração e seleção de marcha
 - Entidades externas podem ser visualizadas pelo motorista
 - O veículo deve receber informações da atmosfera
 - O veículo deve poder se mover pela estrada através do uso de torque

Modelando Configurações Usando Instâncias



Exercício

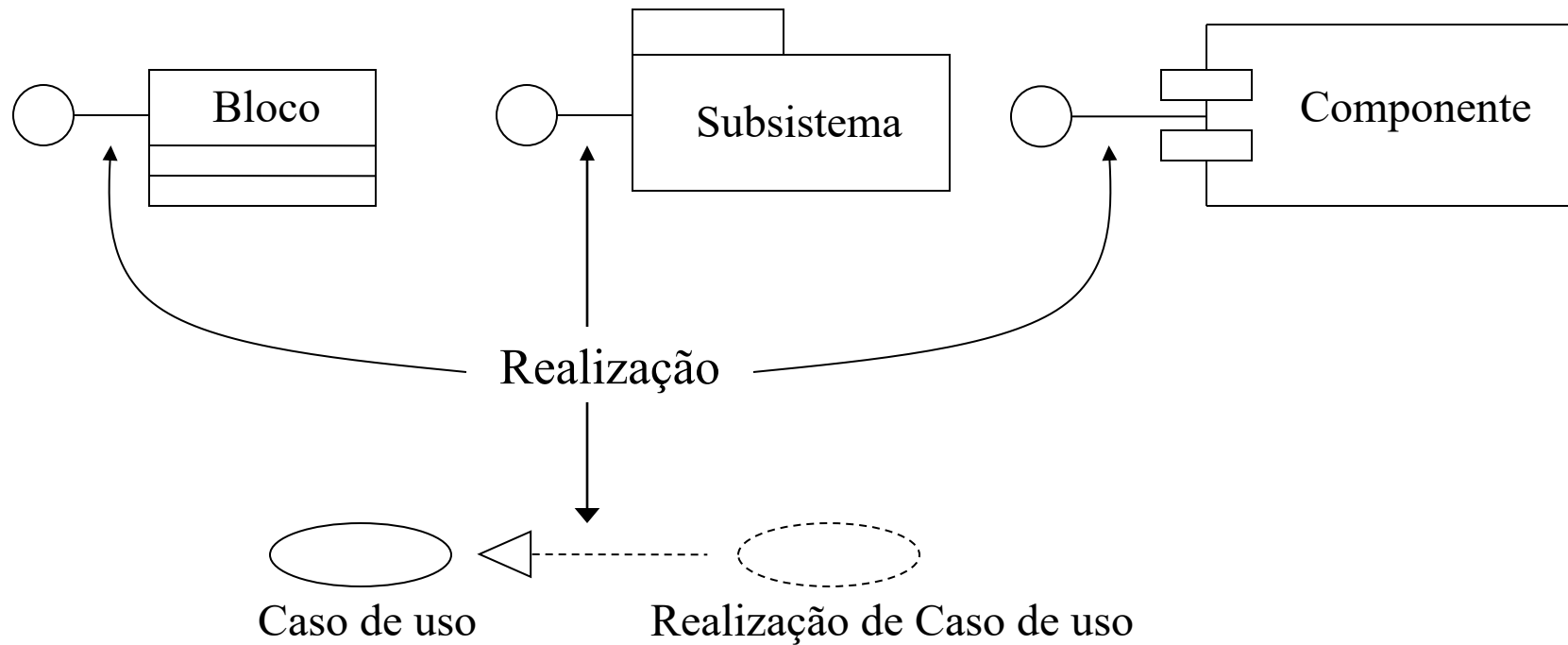


- Crie diferentes configurações para o ambiente externo, com estradas e atmosferas que reflitam diversas configurações.
- Altere o seu modelo para permitir a modelagem de veículos com Sistema de transmissão, os quais podem ser manual e automático. Modelar Veículos com Sistema de Transmissão Manual e Automático e suas variações. O primeiro considere que o Sistema possui apenas 5 marchas. No modo automático temos no mínimo 4 marchas e sem limite superior. Por fim, crie diferentes configurações de veículos com diferentes sistemas de transmissão.

Realização

- Indica que um elemento serve como contrato que o outro deve seguir

Exemplos:



Interface

- Interfaces definem um tipo especificando apenas a assinatura das operações
- **Idealmente, interfaces deveriam prover contratos**

Usadas para especificar um conjunto de características comportamentais, que, em geral, são realizadas por portas no modo <<provided>> ou <<required>>.



E InterfaceBlock?



InterfaceBlock

- Um tipo especial de bloco que não contém estrutura nem comportamento
- Usadas junto com **portas proxy** para:
 - tipificar portas
 - encapsular portas

Modelando Fluxos

- Em geral, fluxos modelam elementos físicos
- Ex: Bomba de Água
 - **Água** que flui para dentro e fora
 - **Eletricidade** que flui para dentro da Bomba



• Mas também podem ser sistemas elétricos

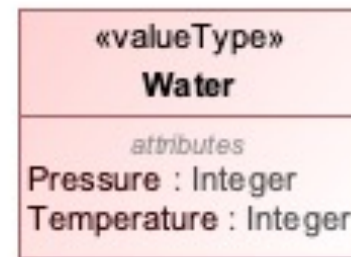
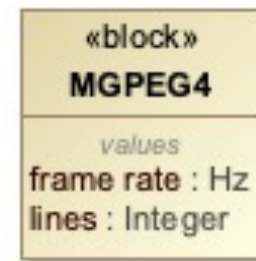
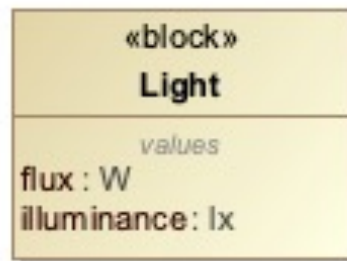
informação ou sinais em

Modelando Fluxos

- *Item* é o termo usado para representar elementos que fluem entre partes
 - Podem ser tipificados por **Blocos**, **ValueType** ou **Signal**
- Item <- Bloco: Descrever itens complexos
 - Ex: **Água** pode ter `valueProperties` para representar **Pressão** e **Temperatura**
- Item <- ValueType: Elemento simples quantificável
 - Ex: `TempAgua` para representar a temperatura da água
- Item <- Signal: Controle de comportamento
 - Ex: Sinal de ligado/desligado

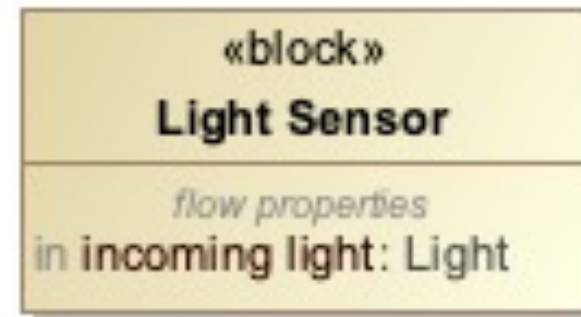
Modelando Fluxos

- *Item* é o termo usado para representar elementos que fluem entre partes



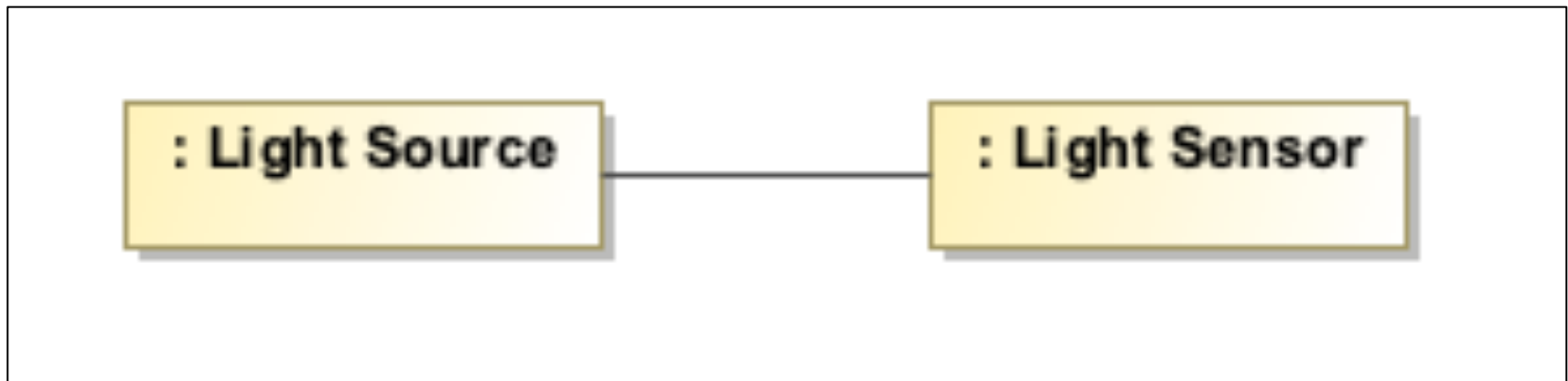
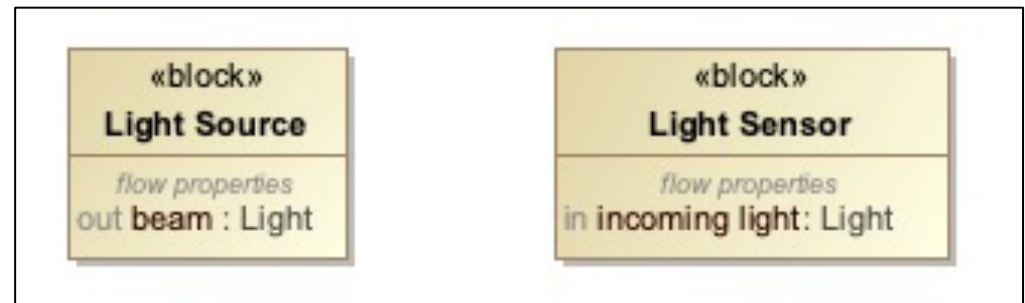
Modelando Fluxos

- Blocos podem tem FlowProperties para indicar propriedades que fluem para dentro e/ou fora dele.
- Elas contém: nome, tipo, multiplicidade e direção (in, out ou inout).



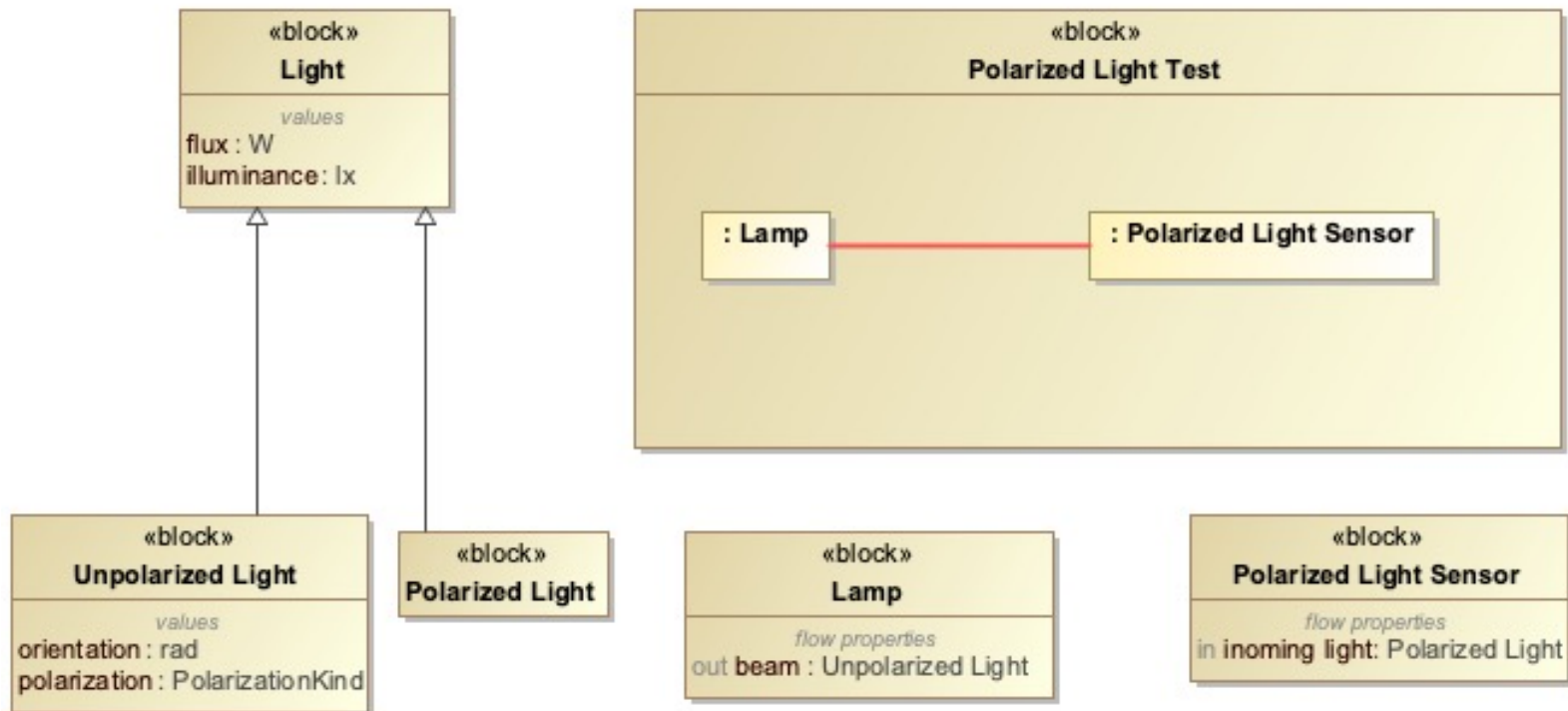
Modelando Fluxos no IBD

- Compatibilidade de FlowProperties



Modelando Fluxos no IBD

- Incompatibilidade de Fluxo



Exercício



- Altere o IBD do domínio automobilístico para considerar fluxos entre as conexões das diferentes partes. Relembrando:
 - O motorista deve interagir como o veículo com um comando de aceleração e seleção de marcha
 - Entidades externas podem ser visualizadas pelo motorista
 - O veículo deve receber informações da atmosfera (ar)
 - O veículo deve poder se mover pela estrada através do uso de torque

Comportamento de Blocos

- Comportamentos (Behaviors)
 - Global/Principal: executado quando o bloco é instanciado
 - Métodos/Operações: executados posteriormente ao longo do tempo de vida do bloco
- Um *behavior* pode invocar diversos outros *behaviors*
- *Behaviors* podem ter parametros de entrada, saída, e entrada/saída

Comportamento de Blocos

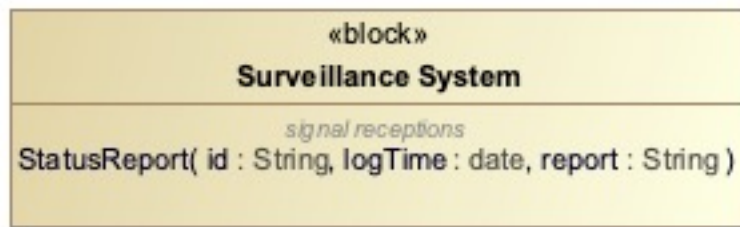
- Formalismos:
 - **Máquina de estado:** bloco reagindo a eventos
 - **Atividades:** fluxo de ações podendo transformar entradas em saídas
 - **Interações (diagrama de sequência):** como as partes interagem através de troca de mensagens
 - **Comportamento Opaco:** comportamento textual em alguma linguagem externa
 - **Comportamento de função:** similar ao opaco só que não afeta o estado do bloco. Geralmente associado a funções matemáticas

Comportamento de blocos

- O que usar para modelar o comportamento principal de um bloco?
- Alguns exemplos:
 - Máquina de estados que descreve o funcionamento reativo de um bloco
 - Atividades para descrever um fluxo ativo de ações
 - Híbrido Máquina de estado com atividades

Comportamento de Blocos

- Tipos de *features* comportamentais de um bloco:
- Operações: comportamento geralmente disparado por uma requisição síncrona
- Recepção de Sinais: comportamentos somente disparados assíncronamente
- Ambos podem ter parâmetros de entrada, saída, e entrada/saída



Exercício



- Crie os blocos abaixo como parte de um veículo e defina as suas operações como descrito:
 - GPS
 - retornaPosicao() : Posicao
 - definaRota(Posicao atual, Posicao destino): Rota
 - enviaPosicao(Posicao atual): void
 - Multimedia
 - conectarBluetooth(Dispositivo d)
 - buscarDispositivosBluetooth(): Dispositivo[0..*]
 - atenderChamadaTelefonica(): void

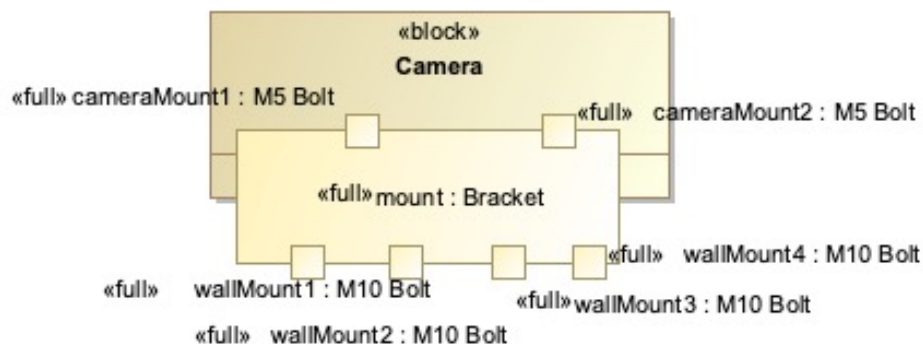
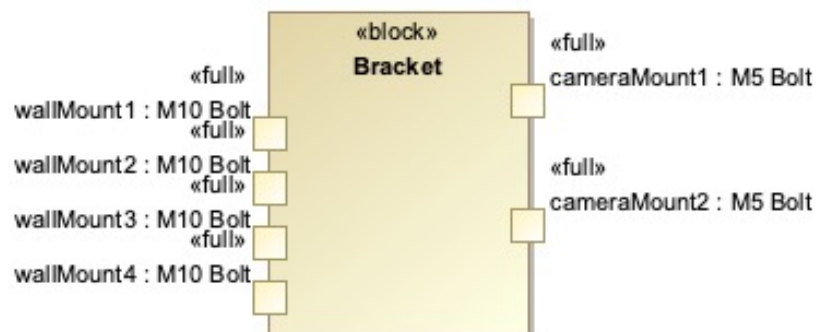
Modelando Portas

- Portas são pontos de acesso na fronteira de um bloco ou parte usados para encapsular comunicação
- Devem estar conectadas a outras portas
- Tipos:
 - Full port
 - Proxy port

Modelando Portas - Full port

- Similar a partes
- Possuem tipos
- Geralmente representam elementos físicos
- Podem ter portas aninhadas (*nested*)
- Diferença de uma parte é que quando a propriedade *isEncapsulated* do bloco que a contém é *true*, conectores externos não podem se ligar a ela

Modelando Portas - Full port

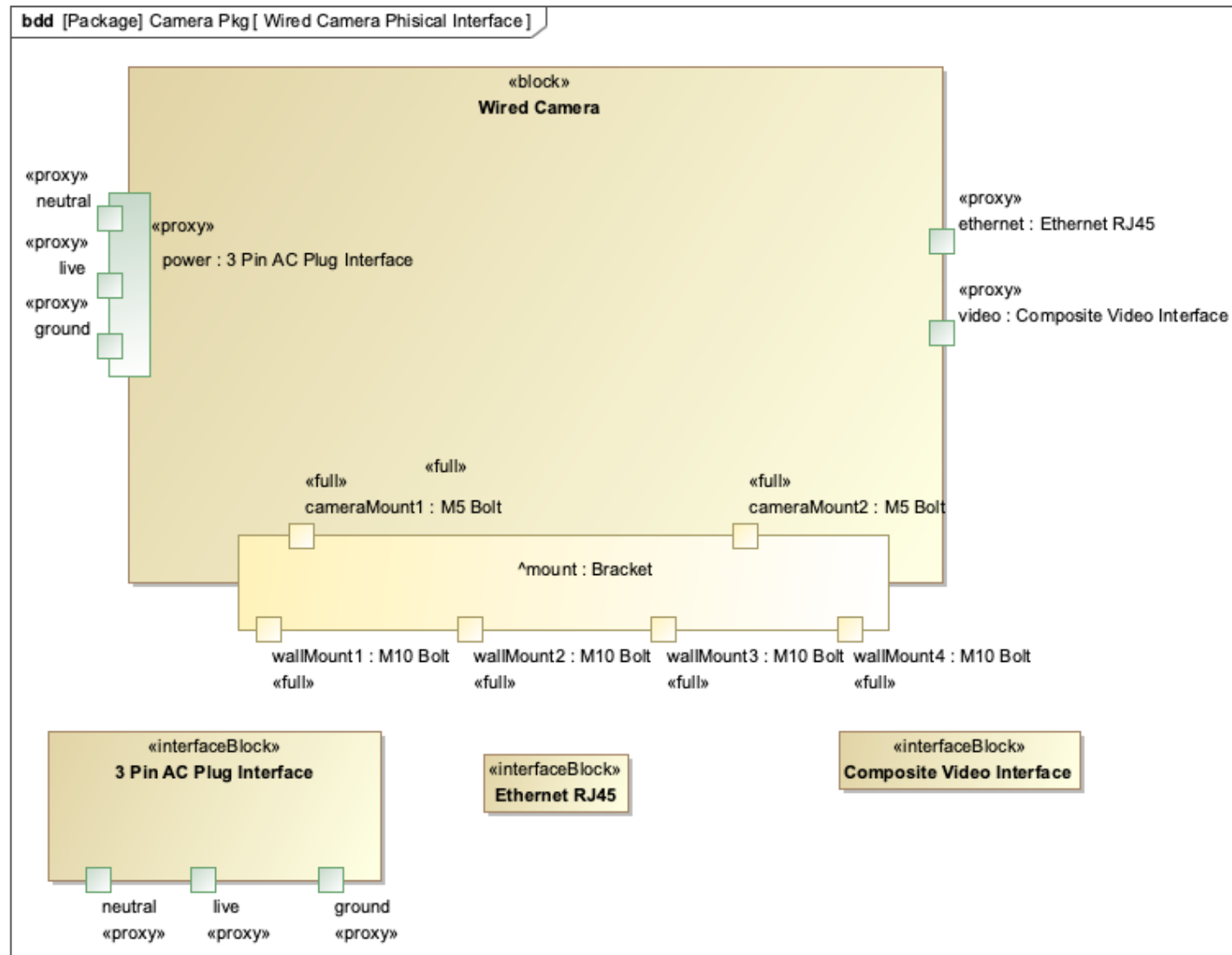


Modelando Portas - Proxy port

- Expõe elementos do bloco
- São tipadas somente por InterfaceBlocks
- Podem representar tanto elementos físicos quanto acesso a comportamentos (serviços)
- Não são partes como as full ports
- Podem ser aninhadas

Modelando portas

Proxy ports



Comparação full e proxy ports

Full Port

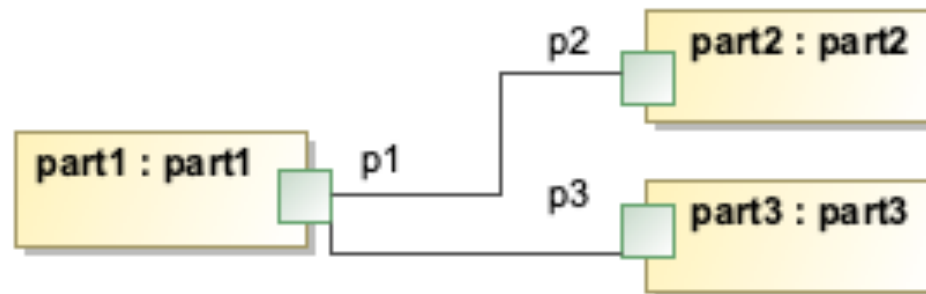
- É uma parte: tipada por bloco
- Normalmente representa elementos físicos
- Pode ter comportamento associado e mudar valores que fluem através dela

Proxy Port

- Não é uma parte: tipada por InterfaceBlock
- Não tem comportamento associado
- Portão de acesso aos elementos internos do bloco
- Não pode transformar elementos que fluem por ela
- Esconde elementos internos (expõe contrato de comunicação) – Black-box

Modelando Portas

- Conexão entre portas:
 - Portas podem se conectar a partes ou outras portas através de conectores
 - Portas podem estar conectadas a mais de uma outra porta ou parte.
 - Cada conexão deve ter seu próprio conector

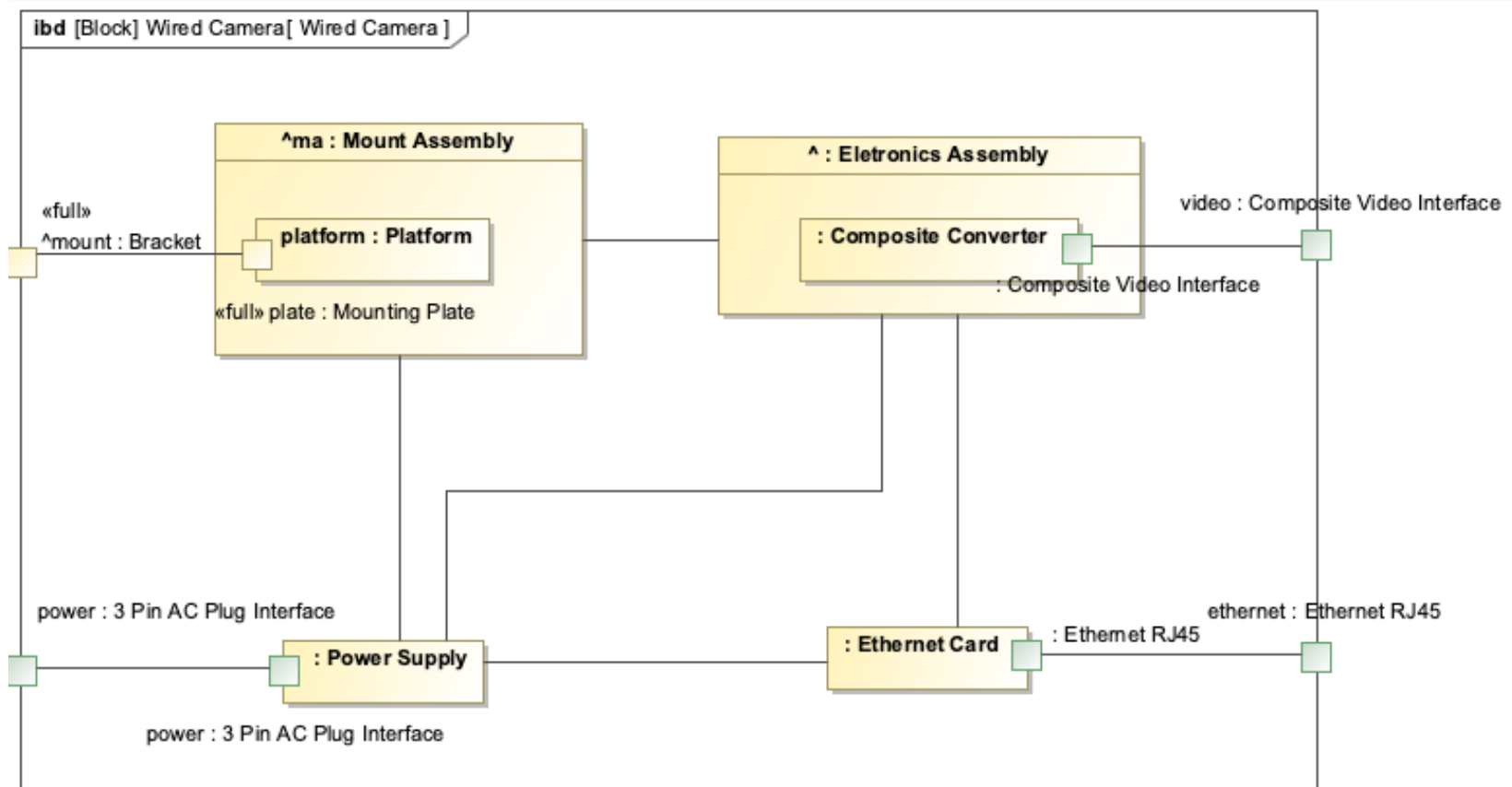


Modelando Portas

- Conexão entre portas:
- Regras de compatibilidade externa são iguais para full e proxy
- Regras de compatibilidade interna diferentes entre full e proxy:
- Full ports: podem estar conectadas a partes ou outras full ports de tipos diferentes
- Proxy ports: tipos das conexões internas devem ser compatíveis

Modelando Portas

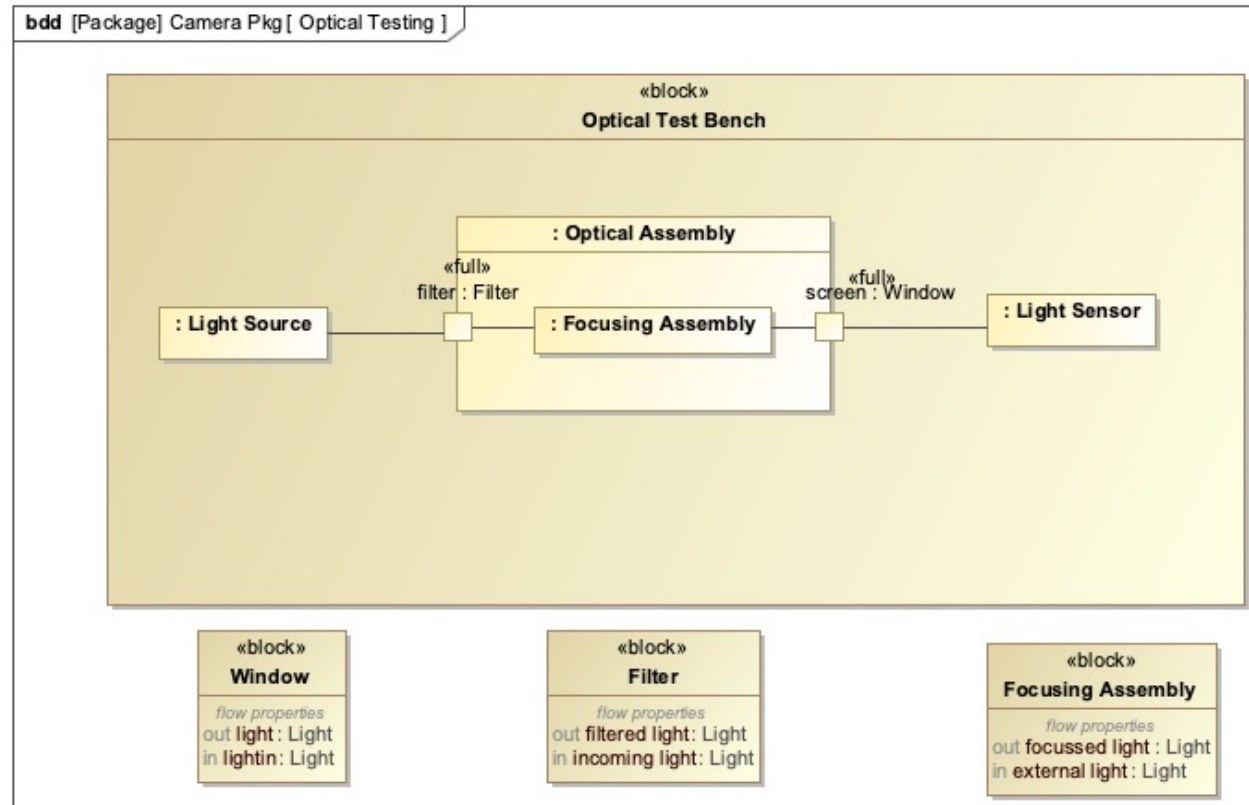
- Conexão entre portas:



Modelando Portas

Conexão full ports:

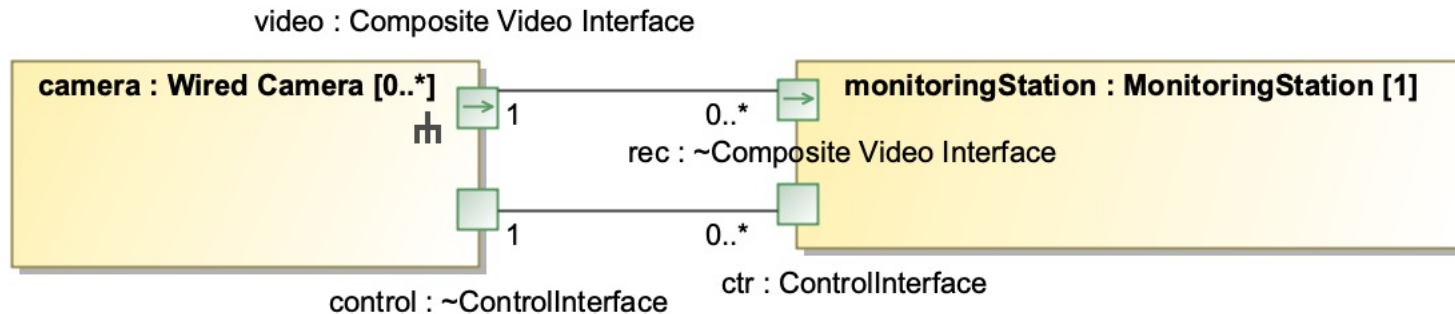
- Similar a conexão entre partes
- Regras de flow properties também se aplicam



Modelando Portas

Portas conjugadas (somente proxy ports):

- mecanismo para reusar um único InterfaceBlock para duas portas que se comunicam em direções opostas.
- Uma porta é a conjugada da outra
- Indicadas colocando um '~' no tipo da porta.

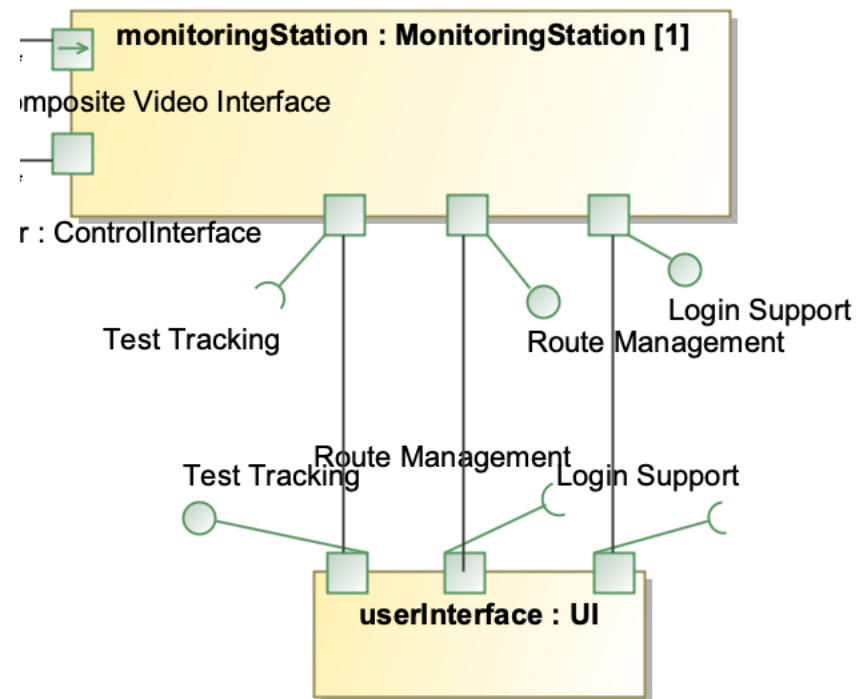
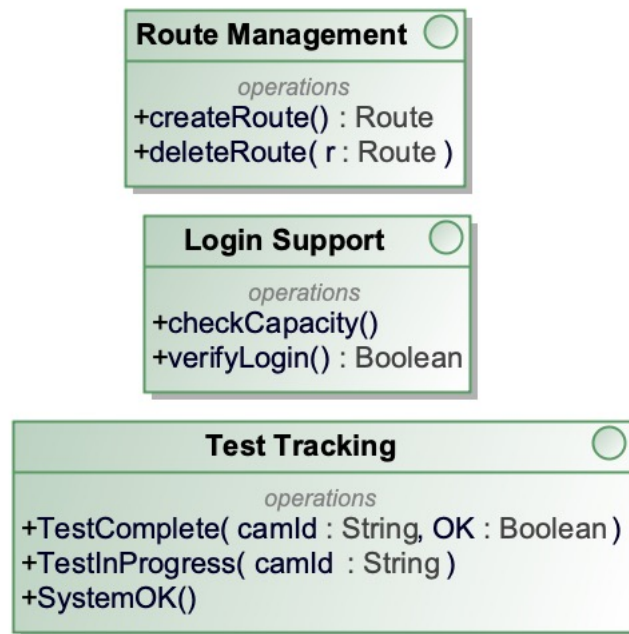


OBS: Multiplicidades devem ser compatíveis

Exercício

- Altere o componente veículo para utilizar portas ao invés de conexões diretas entre o mesmo e os elementos externos.
- Altere o modelo do Veículo para contemplar um novo componente chamado PowerTrain, o qual deve ser composto pelo Motor, Transmissão e duas Rodas dianteiras. As outras duas rodas traseiras continuam sendo partes do veículo. Crie portas e conecte os elementos internos do veículo, considere as ligações com as portas de fronteira do mesmo. Lembre-se de criar elementos para tipar as portas (Blocos no caso de full ports ou InterfaceBlocks no caso de proxy).

Definindo serviços através de portas



Exercício

- Refine o modelo dos blocos Multimedia, GPS, Bluetooth em termos de serviços expostos em portas. Assuma que Multimedia consome os serviços fornecidos por GPS e Bluetooth. Pense em outros serviços e possíveis interações entre Multimedia e outros blocos, e modele ao menos uma nova comunicação. Abaixo segue as assinaturas de operações de GPS e Multimedia já solicitadas.
 - GPS
 - retornaPosicao() : Posicao
 - definaRota(Posicao atual, Posicao destino): Rota
 - enviaPosicao(Posicao atual): void
 - Multimedia
 - conectarBluetooth(Dispositivo d)
 - buscarDispositivosBluetooth(): Dispositivo[0..*]
 - atenderChamadaTelefonica(): void

Modelando estrutura com Blocos em SysML

Curso Ford
Prof. Lucas Albertins