** LEIC, Análise e Modelação de sistemas, 2021-2022 Projeto – Relatório para a 4ª Entrega (E4)**

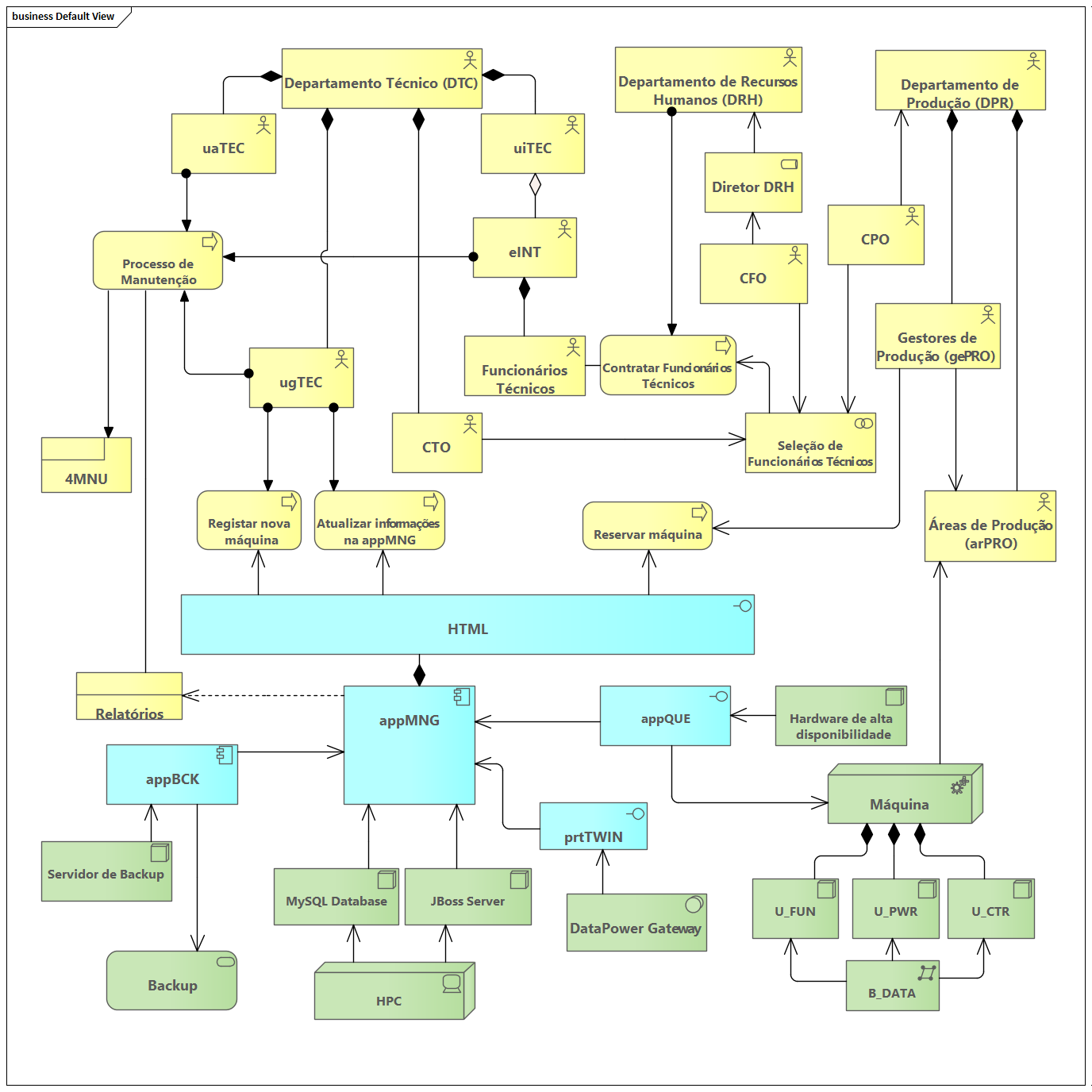
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nº Grupo | Turno | Professor | |
| 30 | Alameda – L04 | Silvia Bogéa Gomes | |
| Aluno: | | Esforço em nº horas por aluno | Tarefas em que colaborou |
| Nº | Nome |
| 95637 | Marina Gomes | 31 | Revisão das entregas anteriores. Diagrama de Máquina de Estados. |
| 95638 | Martim Santos | 31 | Revisão das entregas anteriores. Diagrama de sequência e revisão de outros diagramas da E4. |
| 95624 | Manuel Costa | 31 | Revisão das entregas anteriores. Diagramas de blocos e interno de blocos. |
| 95604 | João Bagorro | 31 | Revisão das entregas anteriores. Diagrama de Máquina de Estados. |

Nota: Todos os protótipos da modelação do projeto e melhorias de entregas anteriores resultantes foram revistos/modificados conjuntamente pelo grupo por modo a ter sempre em consideração a opinião de todos os membros até chegar à versão final apresentada.

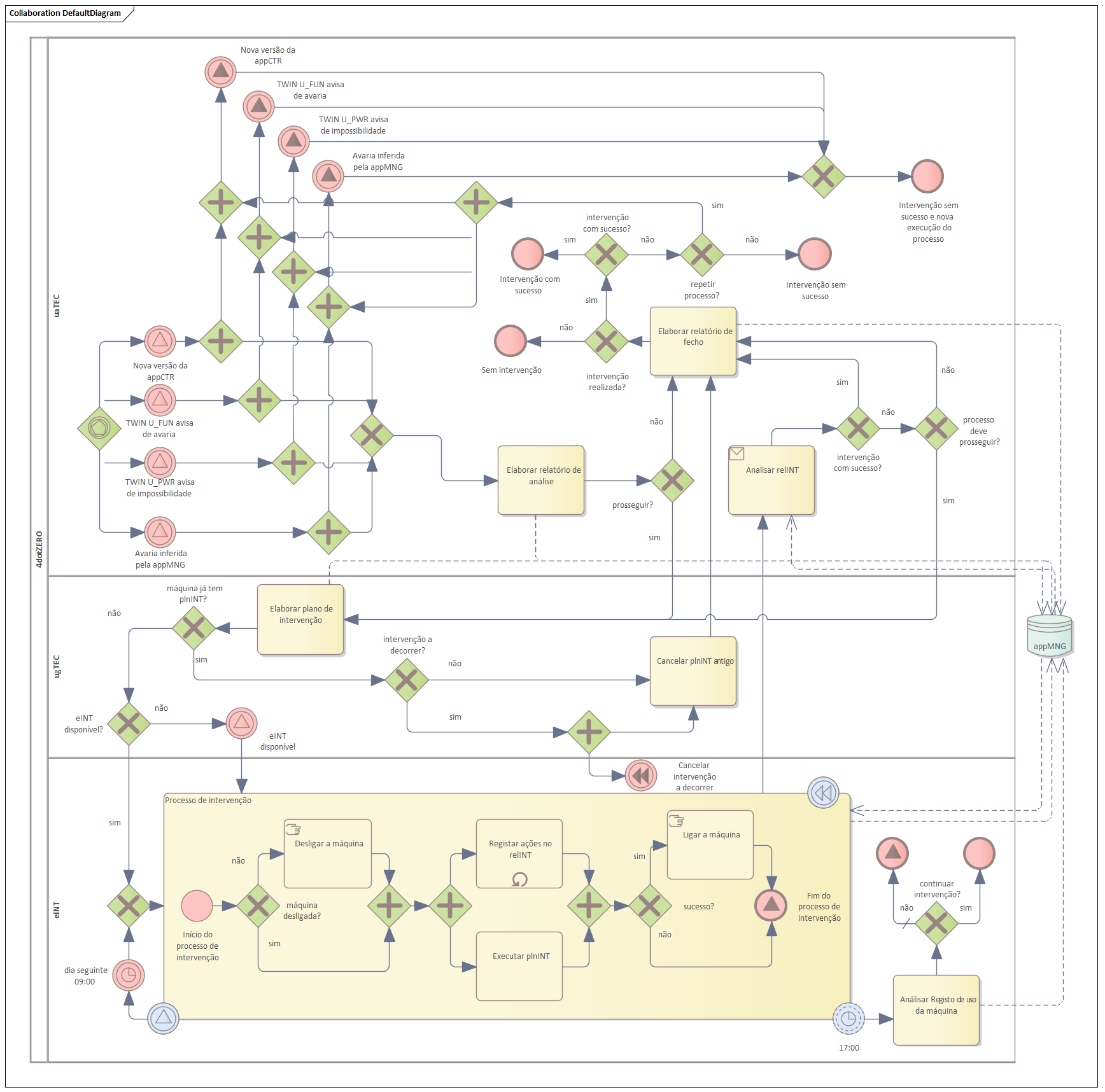
**Comentários gerais:**

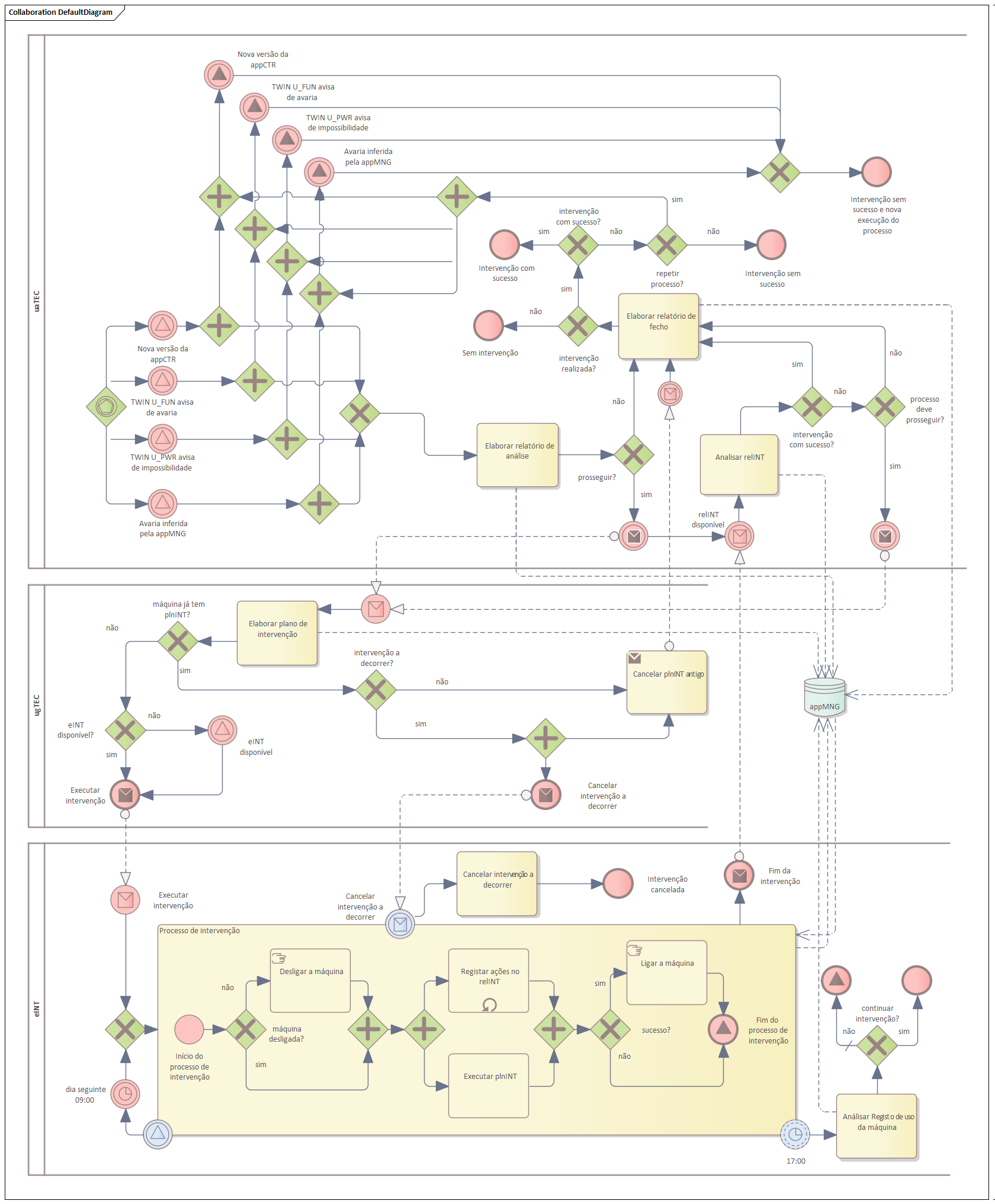
* O primeiro diagrama foi consideravelmente modificado face ao que aprendemos ao longo do tempo e às alterações no UoD.
* O desligar e ligar da máquina fazem já parte do processo de Intervenção tendo em conta as linhas 97-98 (“no início da intervenção … no fim …”). A nosso ver, para evidenciar a independência destas ações face à Manutenção deveria estar “antes” em vez de “no início” e “depois” em vez de “no fim”.
* Consideramos haver 4 finais distintos para o Processo de Manutenção tendo em consideração a realização de uma intervenção, o sucesso e o gerar de um novo evento.
* eINT é responsável por cancelar intervenção corrente.
* Para o diagrama de máquina de estados, seguem-se alguns estados e as suas explicações: Disponível com reservas – não está em uso e tem reservas; Disponível sem reservas – não está em uso e não tem reservas; Em Uso – reservada por arPRO no momento; Indisponível sem reservas futuras – não pode ser usada e não tem reservas.

**Diagrama 1 –** Diagrama em linguagem ArchiMate segundo um ponto de vista “layered viewpoint” e que represente todos os elementos e relações relevantes das camadas “Business”, “Application” e “Technology”.

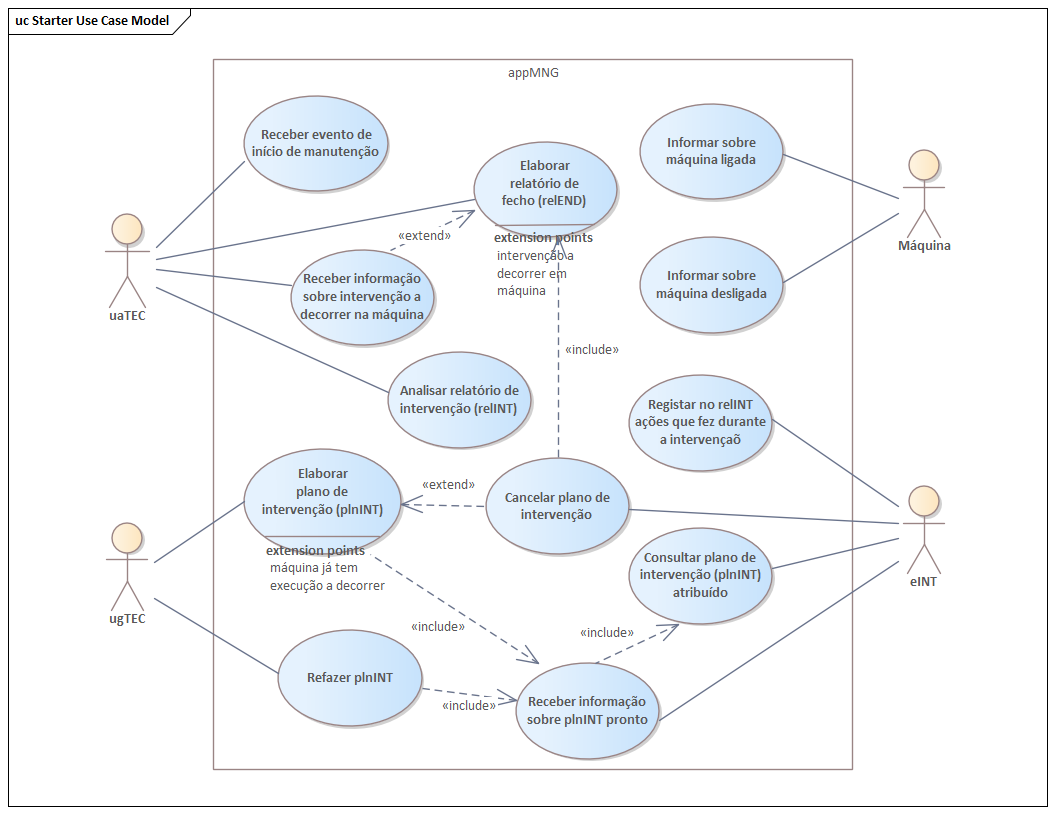


**Diagrama 2\_1 -** vista do processo de manutenção descrito no UoD como casos de “handover” entre as entidades mencionadas da empresa, modelados como fluxo dentro de uma única “pool”.

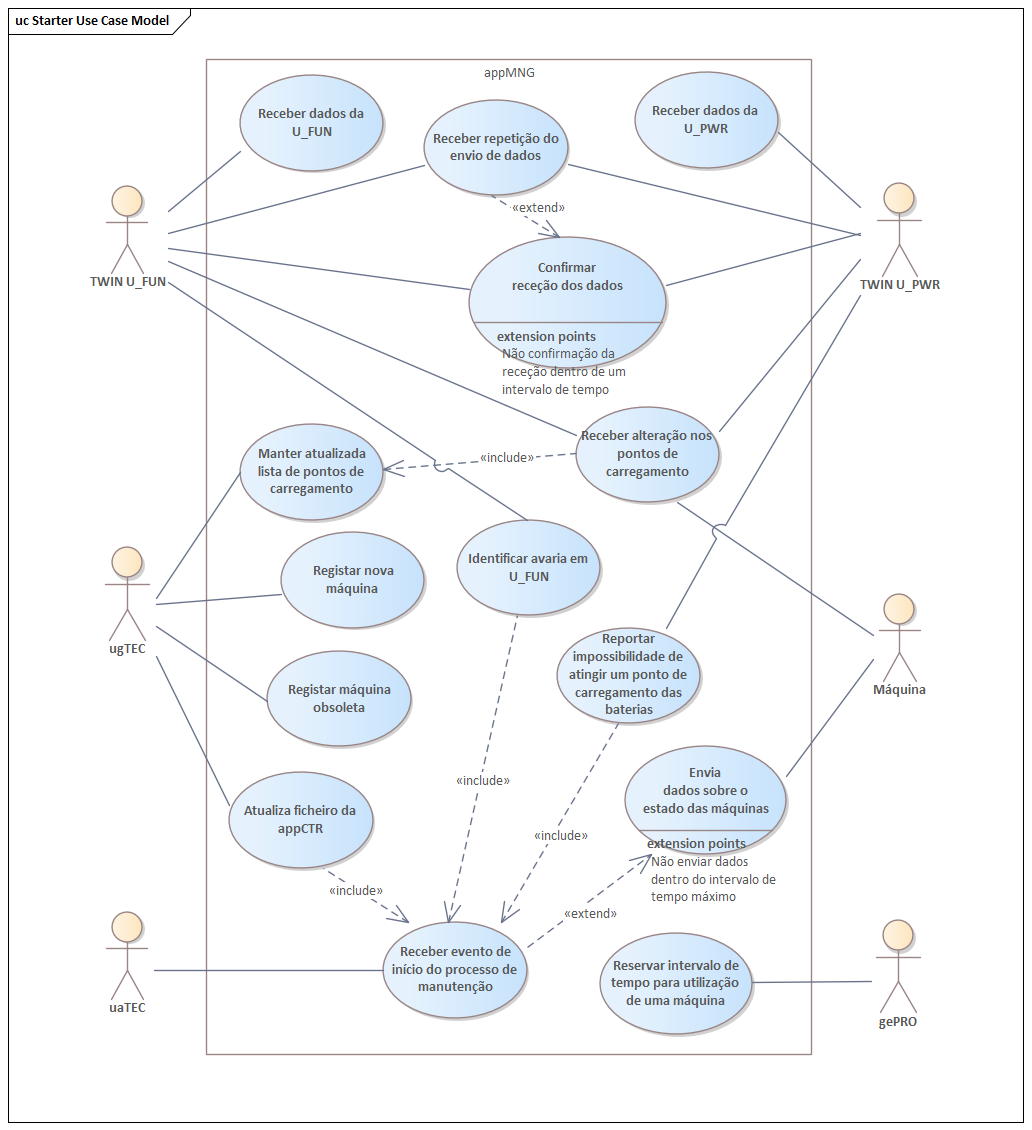


**Diagrama 2\_2 –** representação do processo descrito no UoD como uma colaboração entre todas as entidades mencionadas, representando cada uma numa “pool” própria.

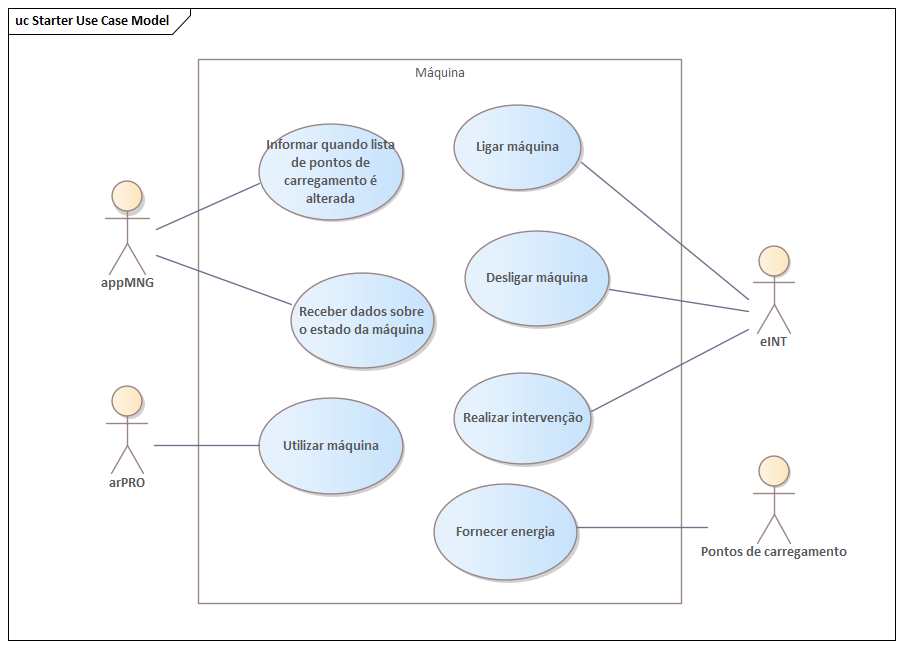
**Diagrama 3.1.1 –** Casos de uso da aplicação do negócio como sistema de interesse, informando todas as interações que podem ocorrer entre esse sistema e os seus atores durante uma execução do processo de manutenção.

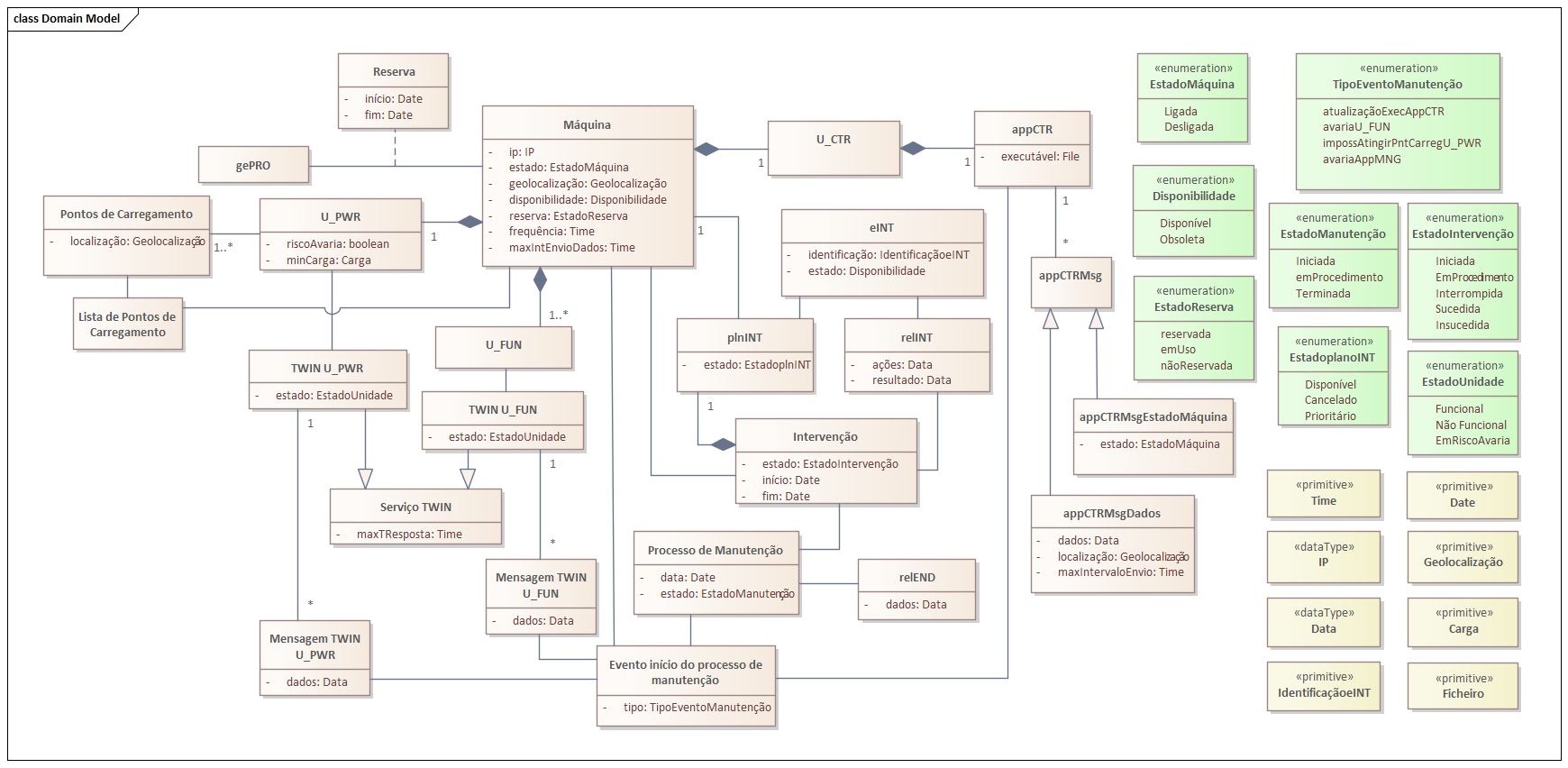


**Diagrama 3.1.2 –** Casos de uso da aplicação do negócio como sistema de interesse, informando todas as interações que podem ocorrer entre esse sistema e os seus atores para além das modeladas no diagrama anterior.

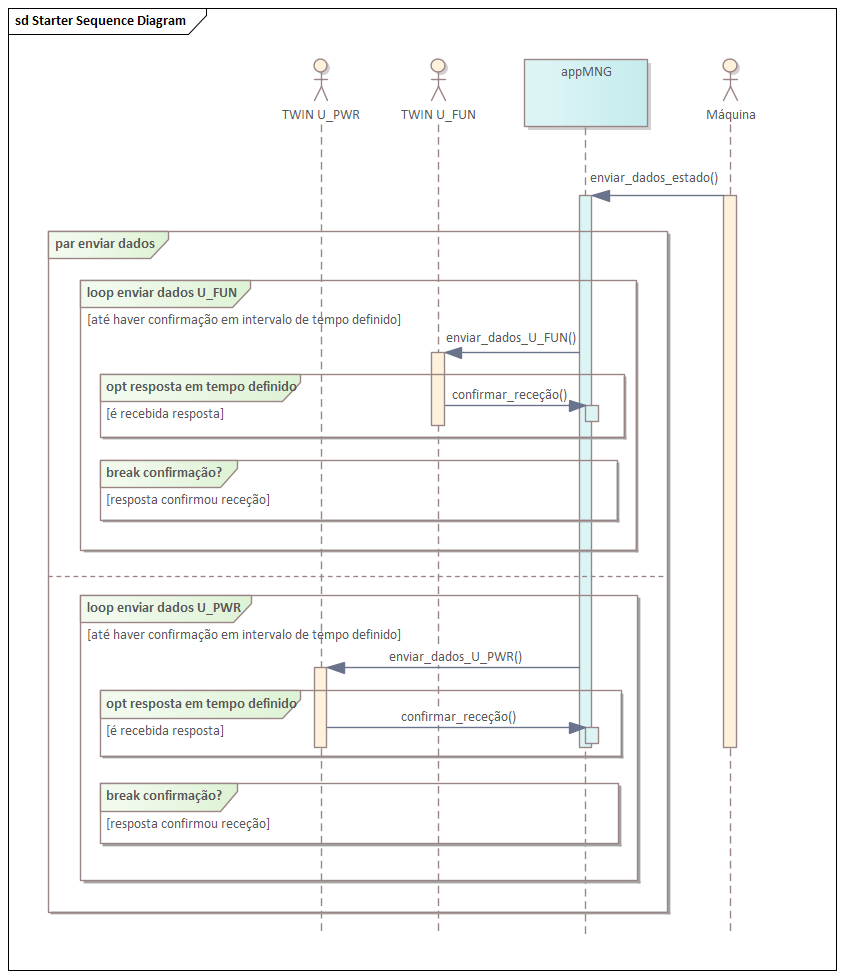


**Diagrama 3.1.3 –** Casos de uso de uma máquina como sistema de interesse.

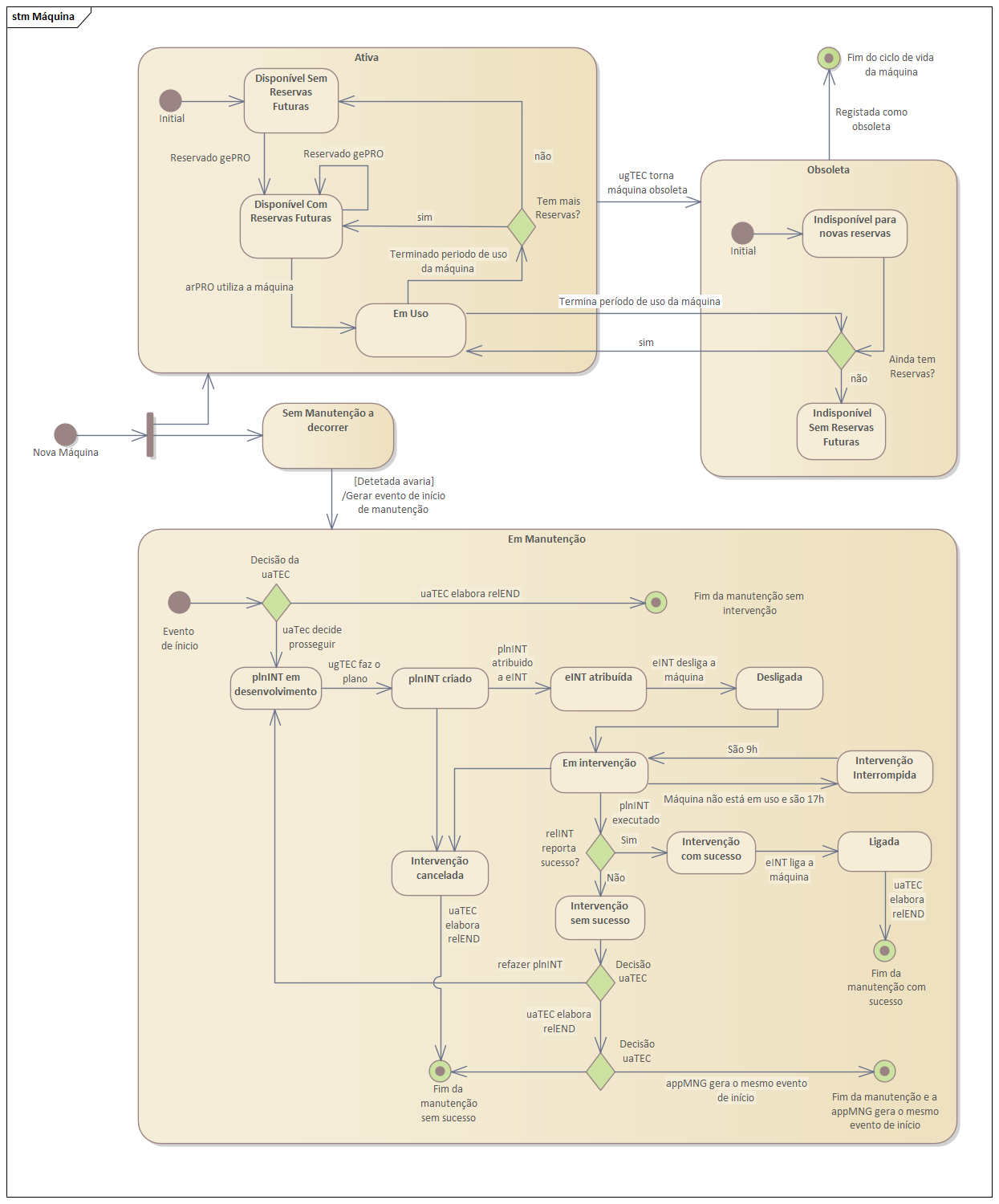


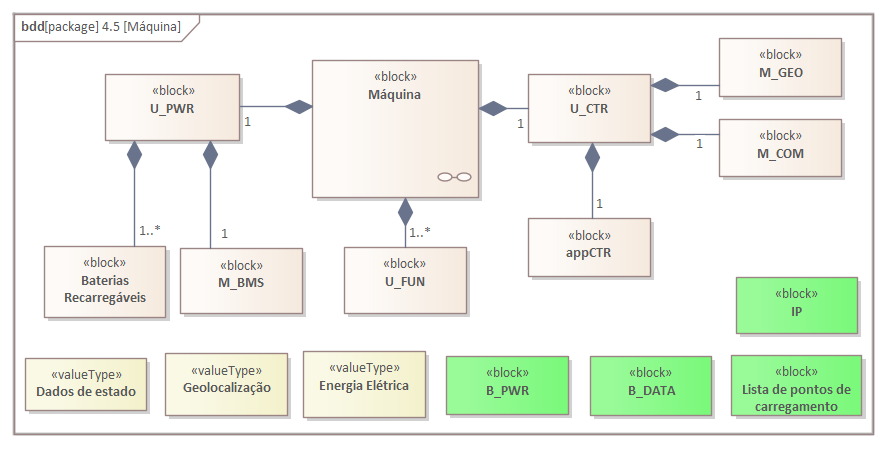
**Diagrama 3.2 –** Diagrama de modelo de domínio da aplicação do negócio como sistema de interesse, assegurando que o modelo consegue reter todo o historial de eventos do negócio em que a aplicação seja envolvida.

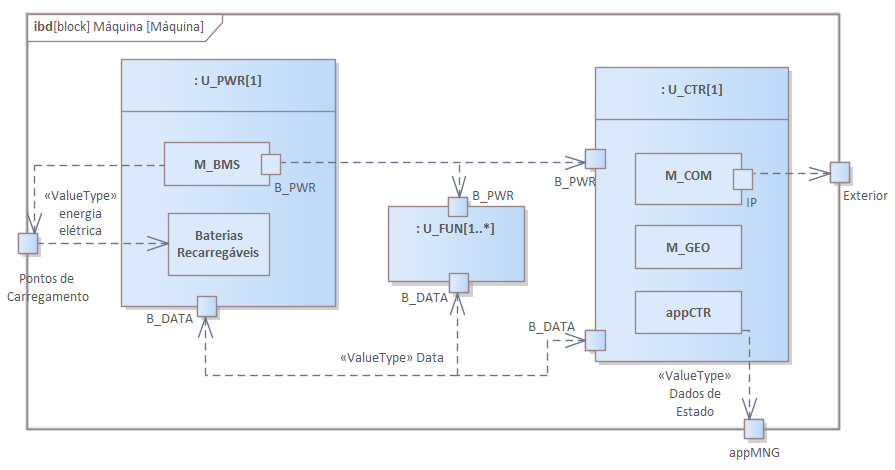
**Diagrama 4.4.1 –** Diagrama de sequência, representando todas as interações possíveis de ocorrer no cenário em que a máquina envia dados à appMNG, e as consequências de primeira ordem disso.



**Diagrama 4.4.2 –** Diagrama de máquina de estados para a entidade que representas uma máquina na appMNG, representando o seu ciclo de vida e, durante esse, a captura ou geração de todos os eventos relevantes relativos ao produto em causa.



**Diagrama 4.5.1 –** Diagrama de blocos (bdd) considerando como sistema de interesse uma máquina, vista segundo a linguagem SysML.

**Diagrama 4.5.2 –** Diagrama interno de blocos (ibd) considerando como sistema de interesse uma máquina, vista segundo a linguagem SysML.