

SIMULADOR DE COMUNICAÇÕES ENTRE REDES DE SENSORES E VEÍCULOS AUTÓNOMOS

Daniel Filipe Arada de Sousa



Departamento de Engenharia Electrotécnica

Instituto Superior de Engenharia do Porto

2012

Relatório da Disciplina de Seminário/Estágio, do 3º ano, da Licenciatura em Engenharia
Electrotécnica e de Computadores

Candidato: Daniel Filipe Arada de Sousa, Nº 1000146, 1000146@isep.ipp.pt

Orientação científica: Jorge Manuel Estrela da Silva, jes@isep.ipp.pt



Departamento de Engenharia Electrotécnica
Instituto Superior de Engenharia do Porto

24-setembro-2012

Agradecimentos

Agradeço o apoio inconstitucional da minha família e amigos que como sempre quebram a rocha que impede o procedimento da caminhada - Não funciona, mas porquê? É sempre bom ter resposta. E fazer mais do que apenas uma coisa ao mesmo tempo? Fantástico.

Não posso deixar este capítulo sem apresentar o meu muito obrigado pelo apoio apresentado pelo do Professor Jorge Estrela, responsável pela ideia e orientação.

A todos os que iniciaram agora a leitura, seja por obrigação, curiosidade ou desespero, o meu obrigado. Escrevo com a esperança que ao conduzirem os olhos pelas palavras até à página final seja capaz de traduzir algum conhecimento e frescura.

Resumo

Enquadrado numa linha de investigação ativa, na qual se pretende estudar diferentes cenários de aquisição de informação/dados em localizações remotas com recurso a veículos autónomos, com base em simulação computacional, tornou-se necessária a estruturação e desenvolvimento de código. Surge, então, o problema a resolver.

Partindo do conceito de abstração, pretende-se desenvolver uma biblioteca, que para simplificação de conceitos designamos de biblioteca de sensores, capaz de interagir com código de simulação existente, testado e desenvolvido em linguagem C++.

Tendo em conta que num conjunto de sensores surge a hipótese de mais do que um sensor estar habilitado a comunicar, facilmente entramos numa situação em que se considera que simultaneamente temos mais do que um sensor a comunicar e/ou são ultrapassados os limites de débito permitidos pelo canal de comunicação. Logo, a referida biblioteca deverá gerir a informação a cada instante e aplicar o devido escalonamento da largura de banda do canal de comunicação.

Assim, foram desenvolvidos os conhecimentos, conceitos e métodos de programação em linguagem C++, foram estudadas e analisadas as diferentes hipóteses de desenvolvimento e definidos objetivos chave a ter em consideração no desenvolvimento.

Com base na informação recolhida e de uma forma geral, foram definidos os seguintes objetivos chave: abstração na codificação, para permitir a reutilização de código e expansão futura; simplicidade de conceitos e políticas de escalonamento, para permitir a validação do correto funcionamento da biblioteca; e otimização de performance de execução, para permitir a utilização da biblioteca com simuladores extremamente “pesados” em termos de recursos computacionais.

Concretizando, o código é desenvolvido em linguagem C++, garantindo a continuidade do trabalho existente e são utilizadas apenas utilizadas as bibliotecas standard de C++, com exceção da importação de ficheiros associados à configuração – ficheiros XML – caso em que é usada a “libxml++”, C++ *wapper* para a “libxml2”.

A validação de funcionamento do código desenvolvido é realizada pela utilização da biblioteca em código de simulação existente e análise de resultados por comparação com especificação técnica contida/definida neste documento.

Palavras-Chave

AGV, sensores, *cluster*, escalonamento, C++, biblioteca, recolha de dados, simulação

Abstract

The abstract should summarize the report's contents, in what concerns the problem identification and/or the formulated hypotheses. The solution, its validation and assessment should also be briefly focused. In all, it should be less than 2 pages in length.

Keywords

We would like to encourage you to list your keywords, key phrases and most relevant acronyms in this section.

Índice

AGRADECIMENTOS.....	I
RESUMO.....	III
ABSTRACT.....	VII
ÍNDICE.....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XI
ÍNDICE DE TABELAS.....	XIII
ACRÓNIMOS.....	XV
1.INTRODUÇÃO.....	1
1.1.GENERALIDADES.....	1
1.2.CONTEXTUALIZAÇÃO.....	2
1.3.OBJETIVOS.....	2
1.4.CALENDARIZAÇÃO.....	4
1.5.ORGANIZAÇÃO DO RELATÓRIO.....	4
2.PROGRAMAÇÃO EM C++.....	7
2.1.LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO.....	7
2.2.A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO C++.....	8
2.3.ESTRUTURA DE UM PROGRAMA.....	8
2.4.VARIÁVEIS.....	11
2.5.ESTRUTURAS DE CONTROLO.....	13
2.6.FUNÇÕES.....	14
2.7.APONTADORES.....	14
2.8.CLASSES.....	15
2.8.1.CLASSES DERIVADAS EM C++.....	18
2.9.VETORES.....	19
2.10.COMPILADORES.....	21
2.11.GDB.....	21
2.12. SISTEMA DE CONTROLE DE VERSÃO.....	21
2.13.REFERÊNCIAS.....	21
3.DESENVOLVIMENTO.....	23
4.CONCLUSÕES.....	25

REFERÊNCIAS DOCUMENTAIS.....	27
ANEXO A.COLECTOR BASEADO EM JMS.....	29
HISTÓRICO.....	30

Índice de Figuras

FIGURA 1: CLASSES DERIVADAS.....	19
---	-----------

Índice de Tabelas

Acrónimos

AGV	–	Automated Guided Vehicle
AUV	–	Autonomous Unamed Vehicle
XML	–	eXtensible Markup Language
UNIX [™]	–	UNiplexed Information and Computing System
STL	–	Standard Template Library
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	
	–	

[™]UNIX is a registered trademark of The Open Group

1. INTRODUÇÃO

Neste capítulo é apresentada a orientação, a contextualização e o guia do projeto e do relatório desenvolvido no âmbito da disciplina de Seminário/Estágio, do 3º ano, da Licenciatura em Engenharia Electrotécnica e de Computadores.

1.1. GENERALIDADES

A acelerada evolução tecnológica e constante mudanças nos mercados económicos, obrigam ao desenvolvimento de protótipos de simulação computacional para recriar cenários reais, sistemas reais. Resultante das simulações são desenvolvidas análises com base nos dados recolhidos em simulação e consequente validação do modelo a seguir no desenvolvimento de um produto ou serviço.

De acordo com histórico conhecido da natureza, algo nasce e desenvolve-se, evolui. No campo da simulação o caminho é o mesmo. Na base da simulação complexa está um modelo simples com capacidade de evolução, seja para permitir uma boa base de expansão, seja para permitir a devida validação de resultados.

1.2. CONTEXTUALIZAÇÃO

Este projeto designado de Simulador de comunicações entre redes de sensores e veículos autónomos aparece inserido numa linha de investigação e desenvolvimento com o principal objetivo de simular diferentes modelos de partilha do meu de comunicação por diferentes objetos – concretizando no âmbito deste projeto, designados de sensores.

Assim, decide-se criar uma biblioteca de sensores e respetivos métodos de interação com a mesma, permitindo a utilização da referida biblioteca em modelos de simulação já desenvolvidos e testados no âmbito de outros projetos.

Partindo da base do código já existente e tendo em conta que todo este código faz uso da linguagem de programação C++, torna evidente e obrigatória a utilização do mesmo tipo de linguagem no desenvolvimento deste projeto.

Sem se conhecer integralmente os modelos de simulação existentes e com os quais a biblioteca deverá interagir, todo o desenvolvimento leva em linha de conta a necessidade de constante adaptação e expansão.

Mas a evolução dos sistemas é uma equação difícil de definir, facto que leva a uma profunda análise na definição do modelo a desenvolver. Questões relacionadas com a performance, tornam-se severas se considerarmos que não se pretende comprometer futuras aplicações e expansões do sistema desenvolvido no presente.

1.3. OBJETIVOS

De acordo com os pontos anteriores defini-se como principal objetivo a criação de uma biblioteca de sensores capaz de gerir a informação contida em cada sensor, bem como a gestão devida da largura de banda disponível no canal de comunicação e respetivos elementos de ligação com modelos de simulação.

Partindo no zero, e para viabilizar a realização deste projeto é necessária a estruturação e consequente divisão do objetivo principal num conjunto de tarefas e respetivos objetivos para viabilizar a realização. Desta forma, define-se um conjunto de pontos a ter em conta:

- Estudar a linguagem de programação C++, incluindo conceitos, modos de programação e de otimização; Objetivo: familiarização com a linguagem de programação e aquisição de conhecimentos suficientes ao desenvolvimento necessário;
- Desenvolver classes de objetos que constituem um objeto sensor; Objetivo: aplicar conhecimentos adquiridos em desenvolvimento concreto, habilitando a biblioteca de um elevado nível de simplicidade de diagnóstico e compreensão, incluindo a possibilitar a reutilização de código;
- Desenvolver o objeto sensor, sendo uma classe de classes; Objetivo: introdução ao conceito de modelização, levando em linha de conta o objetivo definido no ponto anterior;
- Desenvolver o objeto *cluster* (conjunto de sensores); Objetivo: aplicação da biblioteca standard de contentores, garantindo os objetivos definidos nos pontos anteriores;
- Estudar e implementar um método de importação das configurações dos sensores; Objetivo: desenvolver os conhecimentos em XML e criar uma biblioteca dinâmica no que se refere a parâmetros de entrada;
- Analisar comportamentos e resultados obtidos recorrendo ao uso da biblioteca com simuladores de terceiros; Objetivo: validar o correto funcionamento da biblioteca.

Com a concretização das diferentes tarefas acima enumeradas é garantido o sucesso deste projeto e consequente realização do objetivo principal, bem como todos os princípios a ter em consideração num conceito dito de desenvolvimento estruturado e organizado, nomeadamente: modelização, abstração, simplicidade e performance.

1.4. CALENDARIZAÇÃO

Todo o trabalho desenvolvido no decorrer deste projeto foi realizado durante o 2º semestre do ano letivo de 2011/12.

Em termos gerais, consideraram-se 3 (três) grandes macros:

- Lançamento do projeto e definições técnicas;
- Desenvolvimento de código e reuniões conjuntas de controlo;
- Validação da biblioteca e desenvolvimento de relatório.

O cronograma de trabalhos detalhado é apresentado na Tabela 1: Cronograma de trabalhos.

Tabela 1: Cronograma de trabalhos

It	T	Mês	M	Abril 2012					Maio 2012					Junho 2012					Setembro 2012					Outubro 2012				
		/Ano	arço	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
		Se	11																									
		man	3				7	8	9	0	1	2	3	4	5	6				9	0	1	2	3	4			
		a																										

1.5. ORGANIZAÇÃO DO RELATÓRIO

Este relatório é estruturado em 4 (quatro) capítulos: Introdução, Programação em C++, Desenvolvimento e Conclusões.

O presente capítulo - Introdução - é uma breve introdução que orienta e enquadra o leitor neste projeto, apresentando uma completa identificação e estruturação sobre o que vai ler e sobre o trabalho desenvolvido, incluindo a identificação de elementos chave considerados e aplicados na concretização.

O próximo capítulo, designado de Programação em C++, desenvolve-se em torno da linguagem de programação C++. Neste capítulo são apresentados os principais conceitos e definições essenciais adquirir para a completa compreensão das decisões tomadas no desenvolvimento.

No 3º capítulo, intitulado de Desenvolvimento, é narrado todo o código desenvolvido, muitas vezes em modo de manual, mas sempre com a perspectiva de detalhar as funcionalidades e capacidades da biblioteca.

Por último, temos o capítulo Conclusões, onde normalmente se escreve: os objetivos foram alcançados com sucesso. Pois embora de uma forma simplista é exatamente isso que lá está escrito, com a ressalva de um maior detalhe e um conjunto de informações mais concretas.

2. PROGRAMAÇÃO EM C++

Neste capítulo são introduzidos os conceitos considerados essenciais para a compreensão do código desenvolvido e necessários adquirir o desenvolvimento do mesmo, incluindo métodos de desenvolvimento e mecanismos de suporte ao programador.

2.1. LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

No controlo e comando de equipamentos, nomeadamente no controlo de um computador (no âmbito deste projeto), são necessários mecanismos de interação, em modelo ação/reação. Assim, para interagir com as máquinas é usada uma linguagem específica, designada de linguagem de programação.

Uma aplicação informática, muitas vezes identificada no dia à dia como programa, é um conjunto de texto, tal como este documento, que faz uso de um dialeto, definido como linguagem de programação, que, após compilação¹, habilita um sistema/máquina a reagir em diferentes cenários e de acordo com o definido. A linguagem de programação C++ é um dos possíveis dialetos disponíveis para utilizar.

¹ Designa-se por compilação ao processo que traduz a linguagem de programação, contida num ou mais ficheiros – ficheiros de código – em código máquina.

2.2. A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO C++

Como descrito no ponto anterior a linguagem de programação C++ é apenas um dos muitos dialetos disponíveis para programação. Embora considerada por muitos como desvantagem o facto da linguagem ser complexa, se devidamente enquadrada a linguagem C++ é extremamente poderosa.

A linguagem de programação C++ deriva da linguagem C, linguagem originalmente desenvolvida para programação em ambiente UNIXTM. O C é considerado uma linguagem de baixo nível e bastante poderosa. Quando o C é comparado (inevitável) com outras linguagens são identificadas algumas lacunas no que diz respeito a conceitos de programação mais recentes. Assim, o C++, pode ser apresentado como: uma linguagem de programação atual e com as potencialidades do C, mas inclui uma série de novas e modernas funcionalidades, gerando a capacidade de produzir aplicações complexas de forma simples.

2.3. ESTRUTURA DE UM PROGRAMA

Em C++, o programa mais simples de realizar, embora sem qualquer utilidade prática é o apresentado abaixo:

```
int main ()  
{  
}
```

A 1ª linha de código

```
int main ()
```

diz ao compilador que existe uma função designada de main e que a mesma devolve/retorna um inteiro. Uma função é um conjunto de código que executa uma determinada tarefa, por exemplo, uma operação matemática. Uma função pode devolver um parâmetro e aceita parâmetros de entrada.

Em C++ uma função é definida da seguinte forma

```
tipo nome (parâmetro_1, parâmetro_2, ...)  
{  
    corpo da função  
}
```

TMUNIX is a registered trademark of The Open Group

onde:

- tipo é o tipo de dados devolvido pela função;
- nome é a identificação pela qual é realizada a chamada da função;
- parâmetros (os necessários) são os dados de entrada: cada parâmetro é constituído por um tipo de dados seguido de um identificador;
- corpo da função é um conjunto de expressões/atribuições limitadas por chavetas {}, que representam, respetivamente, o início e fim do corpo da função.

A função `main` é o ponto de partida de todas as aplicações desenvolvidas em C++. Independentemente da localização da mesma é a sempre a 1ª função a ser executada. Por esta mesma razão, é essencial que todos os programas em C++ contendam a função `main`.

Mas para que o código apresentado realize algo de visível para o utilizador e seja passível de complicação tem de ser alterado de acordo com o seguinte:

```
#include <iostream>

using namespace std;

int main ()
{
    cout << "Hello World!\nThanks for the work..."
    << endl;

    return 0;
}
```

Agora a 1ª linha de código

```
#include <iostream>
```

inicia-se por cardinal (#). Todas as linhas iniciadas pelo símbolo # são diretivas do preprocessador. Os detalhes associados ao preprocessador serão apresentados no ponto 2.10 Aplicações de suporte ao desenvolvimento. Para já interessa reter que esta linha de código, diretiva, solicita ao preprocessador a introdução da biblioteca contida entre os símbolos <>, neste caso a biblioteca *iostream* que é a biblioteca padrão que gere os fluxos dados entrada e saída em C++.

Todos os elementos da biblioteca padrão do C++ estão agrupados numa declaração identificada por *std*. Para a utilização dos elementos da biblioteca é obrigatório a utilização de respetiva identificação, por exemplo:

```
std::cout << "Hello World!\nThanks for the  
work..." << std::endl;
```

Para simplificar pode ser usada a linha de código:

```
using namespace std;
```

evitando a utilização repetida da identificação *std*.

De notar que esta linha de código é a 1ª a ser terminada com ponto e virgula. O ponto e virgula faz parte da sintaxe do C++. Este símbolo diz ao compilador que é o fim de uma expressão.

As restantes linhas código de carácter desconhecido

```
cout << "Hello World!\nThanks for the work..." <<  
endl;  
return 0;
```

no caso da expressão

```
cout << "Hello World!\nThanks for the work..." <<  
endl;
```

faz uso das funcionalidades disponibilizadas pela biblioteca padrão *iostream* para imprimir a sequencia de caracteres contidos entre as aspas (“”), levando em linha de conta o formato.

Já a expressão

```
return 0;
```

causa a conclusão da execução da função *main* e devolve o valor 0 (zero). Regra geral, funções que devolvem valores positivos representa que a mesma foi executada com sucesso.

Apenas será interessante referir que é possível introduzir no código linhas de comentários que podem ser bastante úteis para o programador. Os referidos comentários podem ser introduzidos de acordo com a seguinte sintaxe:

```
/* Comentário  
multi  
linha */  
  
// Comentário de linha
```

2.4. VARIÁVEIS

Para a aplicação dialogar com o utilizador é necessário que a mesma aceite parâmetros de entrada, informação proveniente do exterior da aplicação. Para realizar este dialogo é necessário manipular e reter um conjunto de dados. Em programação estes dados são guardados em variáveis. Há diferentes tipos de variáveis para o efeito, definidas por tipo de acordo com a informação que contem.

Antes de ser possível a utilização de uma variável é necessário proceder declaração da mesma. A declaração de uma variável em C++ é realizada de acordo com a seguinte sintaxe:

```
tipo nome;
```

onde o:

- tipo é a classificação dos dados contidos na variável;
- nome é a identificação da variável.

A tabela abaixo apresenta um resumo dos principais tipos de dados em C++.

Tabela 2: Tipos de dados em C++

Tipo	Descrição	Tamanho ²	Gama ²
char	Carácter ou número inteiro	1 byte	[-128 127] [0 255]
short int (short)	Numero inteiro	2 bytes	[-32768 32767] [0 65535]
int	Numero inteiro	4 bytes	[-2147483648 2147483647] [0 to 4294967295]
bool	Booleano	1 byte	Verdadeiro ou falso
float	Numero real com ponto flutuante de precisão simples	4 bytes	$\pm 3.4e\pm 38$ (~7 dígitos)
double	Numero real com ponto flutuante de precisão dupla	8 bytes	$\pm 1.7e\pm 38$ (~7 dígitos)

Para declara uma variável considerando que a mesma é sem sinal dever ser utilizado o identificador *unsigned*.

² Os valores das colunas dependem do sistema no qual o programa é compilado. Os valores apresentados são os geralmente constantes em sistemas a 32 bits.

A manipulação e operações lógicas com variáveis são realizadas em C++ por uma série de operadores, sendo os mais comuns mencionados na tabela abaixo.

Tabela 3: Operadores em C++

Operador	Função
=	Atribuição
+=	Atribuição por adição
-=	Atribuição por subtração
+	Adição
-	Subtração
*	Multiplicação
/	Divisão
%	Módulo (resto)
++	Incremento
--	Decremento
<	Resultado lógico da operação menor que
<=	Resultado lógico da operação menor ou igual que
>	Resultado lógico da operação maior que
>=	Resultado lógico da operação maior ou igual que
==	Resultado lógico da operação igual a
!=	Resultado lógico da operação diferente de
&&	E lógico
	Ou lógico
!	Negação lógica

No campo das variáveis, nomeadamente no que diz respeito à criação das mesmas, há ainda dois aspetos a ter em consideração:

- O C++ é sensível à utilização de maiúsculas e minúsculas;
- Após a declaração das variáveis as mesmas não são inicializadas, sendo o conteúdo da mesma desconhecido;

Uma variável pode ser declarada como “estática” fazendo uso do identificador *static*. Esta funcionalidade está associada à alocação de memória, sendo uma variável “estática” alocada no momento em que é inicializada e apenas é “desalocada” no fim do programa.

2.5. ESTRUTURAS DE CONTROLO

Na execução de um programa não é limitada a uma sequência linear de instruções. Durante o processo, podem ocorrer decisões e repetições. Neste sentido em C++ existem as designadas estruturas de controlo para desempenhar as referidas tarefas.

No âmbito deste projeto são tipicamente utilizadas duas estruturas de controlo: uma condicional e uma de repetição, *if* e *for* respetivamente.

A estrutura condicional *if* apresenta a seguinte sintaxe e comportamento:

```
if (<expressão verdadeira>)
    Executa esta linha de código
```

ou

```
if (<expressão verdadeira>)
{
    Executa este bloco de código
}
```

No caso de se pretender uma cadeia condicional, *if else*, a sintaxe e comportamento são:

```
if (<expressão verdadeira ou falsa>)
    Executa esta linha de código se verdadeira
else
    Executa esta linha de código se falsa
```

ou

```
if (<expressão verdadeira ou falsa>)
{
    Executa este bloco de código se verdadeira
}
else
{
    Executa este bloco de código se falsa
}
```

A estrutura de repetição utilizada foi o ciclo *for* que apresenta a seguinte sintaxe e comportamento:

```
for (<inicialização da variável de controlo>;
    <condição de controlo>;
    <atualização de variável>)
{
    Executa este bloco de código enquanto a
    condição de controlo é verdadeira
}
```

2.6. FUNÇÕES

Terminado o ponto anterior mencionando repetições, aproveito a oportunidade para mencionar que uma das grandes aplicações das funções em C++ é exatamente a repetição de código. Quando se torna necessário a utilização de um conjunto de instruções, repetidamente ao longo do código, este conjunto de instruções deve ser encapsulado numa função, sendo a mesma chamada sempre que necessário. Desta conclusão, podemos ainda referir que a utilização de funções cria um código modular e estruturado, simplificando a interpretação do mesmo e evitando um conjunto de erros associados à repetição de código – uma função quando testada assume sempre o mesmo comportamento.

Introduzido o conceito de função no início deste capítulo, resta apenas referir que em função, tal como as variáveis, apenas pode ser utilizada após declaração da mesma. Este facto leva à introdução do conceito de programa dividido em vários ficheiros de código. Um programa pode ser construído por mais do que um ficheiro de código, sendo a ligação dos mesmos realizada com mecanismos que serão detalhado no ponto: Aplicações de suporte ao desenvolvimento.

Aproveito o conceito de função para introduzir um novo mecanismo: recursividade. Uma função pode invocar-se a si mesma, a este mecanismo dá-se o nome de recursividade.

2.7. APONTADORES

O conceito de apontadores é algo que historicamente ganhou a atribuição de complexo. Mas, na realidade, é uma das ferramentas disponíveis em C++ que potencializa a linguagem.

Um apontador permite ao programador obter acesso à posição de memória onde a variável guarda os dados. Isto habilita o programador a gerir a memória possibilitando uma elevada performance da aplicação e o evitar do *overhead*³ de memória.

Passando à utilização dos apontadores, estes são utilizados em semelhança com as variáveis da seguinte forma:

```
// Declaração de um apontador  
tipo *nome
```

³ *Overhead* é um termo disponível no campo da ciência de computação para representar o uso excessivo de recursos.

Para aceder ao endereço de memória de uma variável é usado o operador &.

Tal como nas variáveis, embora de uma forma mais severa, tendo em conta que acedemos diretamente a posições de memória, é necessária uma atenção cuidada em termos de inicialização e alocação de memória. No momento da declaração de um apontador é desconhecido o conteúdo da memória por parte do programador, bem como a quantidade de memória necessária por parte do sistema.

2.8. CLASSES

A decisão de utilização da linguagem de programação C++ deve-se muitas vezes à existência de classes. Uma classe é um conjunto de código, um conjunto de dados e de funções que alteram ou disponibilizam dados. Em termos concretos, os dados designamos de membros de dados e as funções membros funcionais ou métodos.

Em termos práticos de programação a estrutura de declaração de uma classe é:

```
class nome_da_class {  
private:  
    // Membros privadas  
  
public:  
    // Membros públicos  
};
```

sendo todos os membros identificados como *private* apenas acessíveis pelos métodos implementados, e os membros identificados como *public* totalmente acessíveis, fora do contexto da classe.

A declaração de uma classe é realizada de acordo com a seguinte sintaxe:

```
class my_class {  
private:  
    char *my_name;  
  
public:  
    void set_name (const char &name);  
    char *get_name (void) const;  
};  
  
// Declaração da classe  
my_class me;
```


A utilização do identificador *const* em

```
char *get_name (void) const;
```

significa que o método não altera os membros da classe.

Servindo-me do exemplo anterior para alterar os dados – membros de dados – da classe, são utilizados os métodos:

```
// Atribuir o valor  
me.set_name ("Chris");  
  
// Obter o valor  
char *actual_name = me.get_name ();
```

Na realidade para que este bloco de código realize algo é necessário definir os métodos da classe. Fazendo uso da seguinte sintaxe:

```
nome_da_classe::método
```

podemos então definir os métodos:

```
// Método set_name ()  
void my_class::set_name (const &name)  
{  
    this->my_name = name;  
}  
  
// Método get_name ()  
char *my_class::get_name (void) const  
{  
    return my_name;  
}
```

A utilização do apontador *this* é um apontador para a própria classe que pode ser usado quer com os membros de dados quer com os métodos.

Em C++ é permitido sobrepor métodos, como por exemplo:

```
class my_class {  
private:  
    char *m_first_name;  
    char *m_last_name;  
  
public:  
    void set_name (const char &last_name);  
    void set_name (const char &first_name,  
                   const char &last_name);  
    char *get_name (void) const;  
};
```

Embora o código apresentado se considere correto e capaz de realizar tarefas, uma classe deve conter 3 (três) operações básicas:

- Inicialização da classe, construtor da classe
- Destruição da classe, destrutor da classe
- Cópia da classe, construtor cópia

Em termos de sintaxe temos:

```
class my_class {
private:
    int    m_age;
    char *m_name;

public:
    void set_age (int age);
    void set_name (const char &name);
    int  get_age (void) const;
    char *get_name (void) const;
};

// Inicialização da classe
// Construtor da classe
my_class::my_class () { }

// Sobreposição do construtor
my_class::my_class (int age) :
    m_age (age)
{
}

// Construtor cópia
my_class::my_class (const my_class& other):
    m_age (other.m_age),
    m_name (other.m_name)
{
}

// Destrutor da classe
my_class::~~my_class () { }
```

Tal como os métodos os construtores podem ser sobrepostos, na medida em que, uma classe pode conter mais do que um construtor, como podemos ver no exemplo acima. Em C++ existem uma série de construtores definidos por defeito. Estes devem ser utilizados com cuidado para evitar comportamentos inesperados do código.

2.8.1. CLASSES DERIVADAS EM C++

Um mecanismo disponível e bastante útil em C++ é a possibilidade de criar classes derivadas. Uma classe que deriva de outra designa-se de subclasse, sendo a classe que dá origem designada de superclasse. Assim, a subclasse pode herdar os membros da superclasse. Podemos considerar que, para efeitos de compreensão, a subclasse é uma particularização.

Em termos de sintaxe e concretizando a explicação em código, temos:

```
class Polygon {
private:
    char *m_name;

protected:
    double m_width;
    double m_height;

public:
    char *get_name (void) const
        { return m_name; }
    void set_serial (const char &name)
        { m_name = name; }
    void set_width (double width)
        { m_width = width; }
    void set_height (double height)
        { m_height = height; }
    virtual set (double width, double height)
        { this->set_width (width);
          this->set_height (height); }
};

class Rectangle : public Polygon {
public:
    double area ()
        { return (width * height); }
};

class Triangle : public Polygon {
public:
    double area ()
        { return (width * height / 2); };
};
```

```
class Square : public Polygon {
public:
    set (double side)
    {   m_width = side;
        m_height = side; }
    area () { return (side * 2); }
};
```

As relações entre classes são geralmente representadas graficamente. Para o exemplo acima, a representação é:

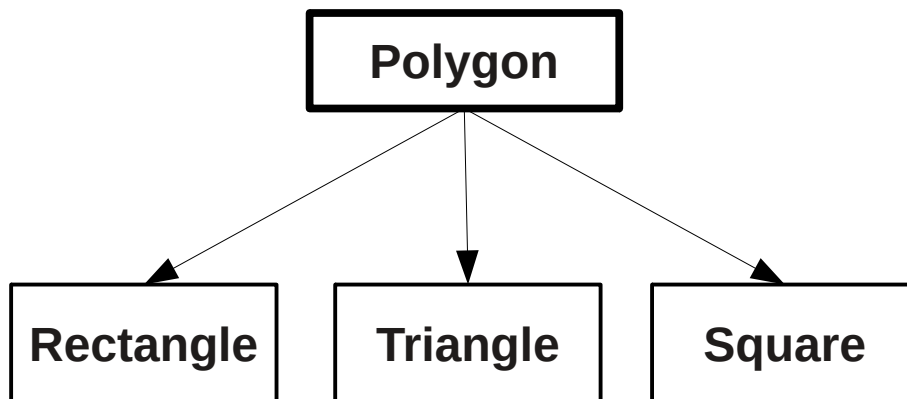


Figura 1: Classes derivadas

2.9. VETORES

O C++ disponibiliza um conjunto de estruturas de dados e respectivos operadores/funções. Todas estas estruturas estão disponíveis na STL. No âmbito deste projeto apenas vou detalhar a estrutura de vetores.

Por estrutura de vetores, entenda-se um contentor sequencial de objetos de determinado tipo e com acesso direto. A grande vantagem da utilização de vetores da STL é a alocação de memória automática, em oposição às cadeia conhecidas do C.

Tal como as classes tem de ser inicializado:

```
std::vector<tipo_de_dados> nome_do_vetor

// Inicialização de um vetor de inteiros
std::vector<int> serial_number
```

e permite manipulação:

```
// Adicionar elementos
serial_number.push_back (10);
serial_number.push_back (20);

// Numero de elementos
size_type nb_elements = serial_number.size ();

// Copia vetor
std::vector<int> serial_number_A
serial_number_A = serial_number
```

Como já foi mencionado, o diferentes elementos dos vetores são de acesso direto, isto é, é possível aceder a cada elemento do vetor através do índice (não aconselhado) ou de iteradores. Em termos de sintaxe:

```
// Inicialização de um vetor de inteiros
std::vector<int> serial_number

// Adicionar elementos
serial_number.push_back (10);
serial_number.push_back (20);
serial_number.push_back (30);
serial_number.push_back (40);

// Acesso direto por índice
int nb_1 = serial_number[0]
int nb_2 = serial_number[1]

// Acesso por iterador
std::vector<int>::iter;

int sum = 0;

iter = serial_number.begin ();
for (iter; iter != serial_number.end (); ++i)
    sum += *iter;
```

2.10. APLICAÇÕES DE SUPORTE AO DESENVOLVIMENTO

GDB, Gcc++ git

3. DESENVOLVIMENTO

Ao longo deste texto foram sendo apresentadas conclusões que permitiram sustentar as opções de desenvolvimento efectuadas ao longo do projecto. Assim, nesta última secção é realizada uma síntese das principais conclusões, consequências e relevância do trabalho realizado e perspectivados futuros desenvolvimentos.

Sob pena de repetição, é inevitável voltar a recordar a condicionante que acabou por determinar a metodologia de desenvolvimento adoptada. O constrangimento encontrado no desenvolvimento da solução de recolha de Alarmes através da interface Java Messaging Service (JMS), além de ter resultado num atraso inesperado no desenvolvimento do projecto, impediu explorar as capacidades de correlação dos alarmes, que se propagam por diversos Elementos de Rede (ER), e a determinação da *root-cause* (que assume um papel da máxima importância).

A tradução das *traps* pelo módulo `snmptrapd` revelou-se de grande utilidade, pois contribuiu para o aumento da produtividade da equipa de desenvolvimento e tem permitido o desenvolvimento de outros colectores de uma forma mais simples e célere.

Em termos funcionais as aplicações desenvolvidas foram verificadas face aos objectivos pretendidos e validadas pelos futuros utilizadores. No que respeita à avaliação do

desempenho, a fase de teste correu dentro do esperado, com a manipulação de uma média (próxima) de 16 000 alarmes por dia, que geram uma média de 5 000 notificações por dia.

4. CONCLUSÕES

Referências Documentais

- [1] ALCATEL—*SAM-O Service Aware Manager Open Interface, Release 3.0, OSS Interface Developer Guide*. Alcatel, 2005.
- [2] AZEVEDO, Carlos; AZEVEDO, Ana—*Metodologia Científica: contributos práticos para a elaboração de trabalhos académicos*. 3ª ed. Porto: Ed. C. Azevedo, 1996. pp 67-91
- [3] HOFMANN, Alfred; BARTH, Ursula; BEYER, Ingrid; GÜNTHER, Christine; HOLZWARTH, Frank; KRAMER, Anna; SIEBERT-COLE, Erika—*Lecture Notes in Computer Science: Authors' Instructions for the Preparation of Camera-Ready Contributions to LNCS/LNAI/LNBI Proceedings*. Springer-Verlag, Computer Science Editorial, Tiergartenstr. 17, 69121 Heidelberg, Germany
- [4] MAURO, Douglas; SCHMIDT, Kevin—*Essential SNMP, Help for System and Network Administrators*. O'Reilly, 2001. ISBN 0-596-00020-0.
- [5] Net-SNMP, Version: 5.2.1, <http://www.net-snmp.org/>
- [6] PINTO, J. A. Cardoso—*RETA, Manual de Referência*. PT-Comunicações, 2004.
- [7] RODRIGUES, José—*gestAlarm: Um Colector de Alarmes Para a Rede IP/MPLS da PT*. Dissertação de Licenciatura em Engenharia Electrotécnica—Electrónica e Computadores orientada pelo Eng.º Pedro Assis e apresentada no Instituto Superior de Engenharia do Instituto Politécnico do Porto, na especialidade de Telecomunicações em 2006.
- [8] ROSE, Marshall T. —*The Simple Book: An Introduction to Networking Management, Readings in Simple Network Management Protocol*. Prentice Hall, Inc, 1996. ISBN 0-13-451659-1.
- [9] SCHÖNWÄLDER, Jürgen—*Internet Management Technologies*. International University Bremen, Germany, <http://www.faculty.iu-bremen.de/schoenw>

Anexo A. Colector baseado em JMS

Neste anexo são descritos alguns dos pormenores do desenvolvimento e testes efectuados para o colector de alarmes pela interface JMS [1] e respectivos resultados.

Histórico

- 13 de Dezembro de 2006, Versão 1.0, <mailto:pfa@isep.ipp.pt>
- 21 de Junho de 2007, Versão 1.0.a, <mailto:pfa@isep.ipp.pt>

\$Id:SEM-EST.dot v1.0.a Date:21-06-2007\$