

Simulador *Ticket Machine*

02 de junho de 2022

O ficheiro *TicketMachine.zip* contém os seguintes ficheiros:

1. **USB_PORT.properties** – ficheiro de definições do *UsbPort*, permite definir o modo de utilização deste;
2. **TicketMachine.simul** – contém a definição dos módulos e interligações para o *Kotlin*, na versão disponibilizada estão definidos os módulos necessários à implementação da Máquinha de Venda de Bilhetes (*Ticket Machine*), faltando só adequar a interface *UsbPort* ao software já desenvolvido, definindo as ligações *UsbPort.O#* e *UsbPort.I#*;
3. **Simul.properties** – contém as definições das janelas do *Kotlin*;
4. **TicketMachine.jar** – ficheiro *jar* com as implementações dos módulos de hardware para simulação, devendo ser incluindo como biblioteca do projeto, **devem retirar a biblioteca UsbPort do projeto**.
5. **Hw** – esta diretoria contém o ficheiro *TicketMachine.sof* com uma implementação dos módulos de hardware, que pode se programada na placa de desenvolvimento de10-Lite. Esta implementação hardware pode ser conjugada com o software do simulador disponibilizado.

TicketMachine.zip disponibilizado no Moodle da Unidade Curricular.

