



**Universidade de São Paulo**  
**Faculdade de Filosofia, ciências e letras**  
**de Ribeirão Preto**

**Manual de uso Grupo 2**

Gabriela Marcelino Pereira de Souza - N°USP 9379614

Heitor Boccato - N°USP 10277130

Renata Rona Garib - N°USP 11207950

O .jar do programa se encontra no caminho “\FileSystem\out\artifacts\FileSystem.jar”. Deve ser iniciado pelo terminal passando os parametros: < nome do arquivo binário onde as estruturas do disco virtual deverão ser persistidas, número de SNodes, número de DataBlocks>

O programa se inicia com a interface do usuário (*UserInterface*). E é nela onde o usuário poderá fazer uso do programa. Quando o programa for iniciado, pelo terminal, irá aparecer uma pergunta para que o usuário possa entrar com um comando. E para que o usuário conheça todos os comandos disponíveis ele precisará digitar “ajuda”, liberando assim uma ampla variedade de comandos.

Esses são os comandos e os parâmetros que o usuário irá encontrar quando solicitar “ajuda”:

"Comando <parametros>"

"*addDirectory* <caminho absoluto do diretório, nome do novo diretório>: Adiciona um diretorio"

"*addFile* <caminho absoluto do diretório, nome do arquivo, tipo do arquivo, tamanho> : Adiciona um arquivo "

"*listDirectory* <caminho absoluto do diretório> : Lista os diretórios "

"*deleteFile* <caminho absoluto do diretório, nome do arquivo>: Exclui arquivo"

"*parseCommandFile* <caminho ao arquivo> :"

"*saveVirtualDisk*: Salva no disco"

"*getNodeInfo* <ID do SNode>: Lista informações do SNode"

"*getNodeBitmap*: Imprime o bitmap referente aos SNodes"

"*getDataBlockBitmap*: Imprime o bitmap referente aos Blocos de Dados"

"sair: Sair"

Após o usuário escrever um comando e adicionar os parâmetros correspondentes, os resultados que forem encontrados ou adicionados, serão mostrados na tela para o usuário.