Sprawozdanie z laboratorium OSK

Projekt III

Symulator stanowiska dyspozytorskiego

1. Opis projektu

W naszym programie wcielamy się z kierownika zmiany kopalni porfiru w Nowej Kartaginie. Proces produkcyjny polega na ociosaniu bloków, transporcie w dół wzgórza oraz wyprawieniu floty handlowej. Kierownik mierzy się z trudnościami – buntem pracowników, możliwością zerwania lin mocujących oraz atakiem piratów.

1. Interfejs

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, góra

Opis wygenerowany automatycznie*rys 1. Interfejs programu*

Ilość wyciosanych bloków na wzgórzu lub w porcie nie może przekraczać 5. Na obrazku zaznaczono skutek losowego wydarzenia, które zatrzymuje proces produkcyjny. Po zaakceptowaniu kontrolki dostępna będzie opcja naprawy błędu.

Na różnych etapach procesu produkcyjnego będą pojawiać się różne problemy, z którymi radzimy sobie na odmienne sposoby.

Zanim możemy rozpocząć pracę, musimy się zalogować w osobnym oknie logowania. Okno logowania następnie jest ukrywane, a w wypadku zamknięcia okna panelu dyspozytora zamykane ostatecznie.

1. Podsumowanie

Program stanowi prosty szablon stanowiska, z nastawieniem na sekwencyjność kolejnych czynności.