



**Documento de Casos de Uso**

MUSA

Fazemos Qualquer Negócio Inc.

**Compilação 2.0**

## Histórico de Revisões

Date	Descrição	Autor(s)
03/10/2014	Document conception	manuellemacedo
07/10/2014	Adição do caso de uso da unidade lógica e aritmética	manuellemacedo
09/10/2014	Retirado alguns atores do documento. Modificado os Casos de uso da Unidade de Controle e da UL. Adicionado algumas definições de siglas do Diagrama de Caso de Uso.	Lucas e Anderson
09/10/2014	Formatação e ajuste do documento	santana22
09/10/2014	Adição do caso de uso [UC 005]	tarleswalker
09/10/2014	Adição dos casos de usos [UC 002] e [UC 003]	manuellemacedo
09/10/2014	Adição do caso de uso [UC 004]	weverson
16/10/2014	Refatoração da capa,	manuellemacedo
24/10/2014	Edição do caso de uso unidade de controle	mirelarios e patrickecomp
24/10/2014	Ajustes de sintaxe	manuellemacedo
29/10/2014	Edição do caso de uso Extensor de Bits	mirelarios e patrickecomp
14/12/2014	Refatoração do documento	santana22

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>3</b>
1.1	Objetivo . . . . .	3
1.2	Visão Geral do Documento . . . . .	3
1.3	Representação Simbólica . . . . .	3
1.4	Definições, Acrônimos e Abreviações . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Atores do Sistema</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Casos de Usos</b>	<b>4</b>
3.1	[UC 001] Buscar Instrução . . . . .	4
3.2	[UC 002] Decodificar Instrução . . . . .	5
3.3	[UC 003] Somar dois valores . . . . .	5
3.4	[UC 004] Subtrair dois valores . . . . .	5
3.5	[UC 005] Multiplicar dois valores . . . . .	5
3.6	[UC 006] Dividir dois valores . . . . .	5
3.7	[UC 007] Realizar um AND lógico . . . . .	5
3.8	[UC 008] Realizar um OR lógico . . . . .	5

## 1. Introdução

### 1.1. Objetivo

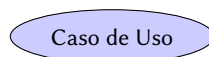
O objetivo desse documento é especificar os casos de uso do projeto MUSA. O documento contempla as seguintes informações: descrição dos Atores envolvidos no processo; definição dos fluxos de eventos principal e secundário; lista de requisitos essenciais, funcionais e não funcionais; estabelecimento de pré-condições e pós-condições.

### 1.2. Visão Geral do Documento

- Sessão 2: lista todos os possíveis atores do sistema.
- Sessão 3: relata a lista dos casos de uso do projeto.

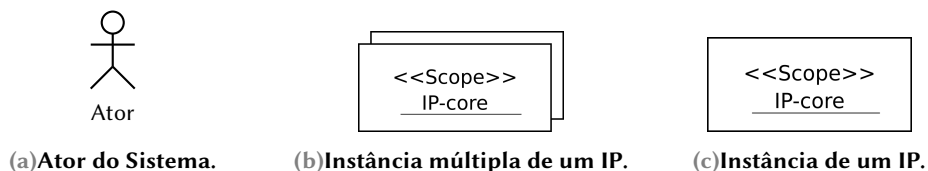
### 1.3. Representação Simbólica

A Figura 1 ilustra a simbologia utilizada para representar operações que devem ser realizadas pelo sistema. A Figura 2 ilustra as duas simbologias utilizadas para representar os Atores do sistema. Um ator, dentro do escopo desta descrição, pode ser identificado como um módulo *top level*, ou como um elemento de entrada e saída (botões, sensores, displays, etc).



**Figura 1: Exemplo de Caso de Uso.**

A simbologia usual para representação de um Ator é apresentada na Figura 2a, no entanto, para representar módulos incorporados que outrora deveriam utilizar a mesma simbologia, utiliza-se a representação ilustrada nas Figuras 2b e 2c, definida por convenção. Este elemento, em geral, está associado aos módulos do sistema, ou IP-cores que de terceiros incorporados ao mesmo. Esta simbologia ainda foi dividida, tendo em vista representar instâncias únicas (Figura 2c), ou múltiplas (Figura 2b) de um determinado componente.



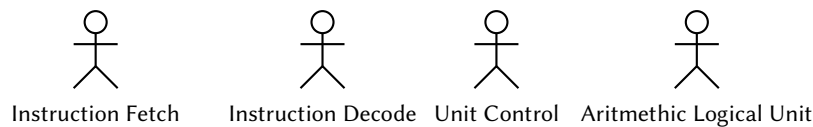
**Figura 2: Simbologia utilizada na implementação dos Casos de Uso.**

O projetista responsável por interpretar os diagramas não deve confundir-se no momento de interpretar as simbologias de atores. A representação alternativa, não implica que o módulo será instanciado no subsistema em questão, mas sim que os recursos providos por este *core* são necessários para garantir o seu funcionamento.

## 1.4. Definições, Acrônimos e Abreviações

Termo	Descrição
UC	Caso de Uso
SF	Fluxo Secundário
FR	Requisito Funcional

## 2. Atores do Sistema



**Instruction Fetch** – Módulo responsável por buscar a instrução a ser executada.

**Instruction Decode** – Módulo responsável por decodificar a instrução encontrada.

**Unit Control** – Unidade que controla a execução das operações.

**Arithmetic Logical Unit** – Unidade que realiza as operações lógicas e aritméticas.

## 3. Casos de Usos

### 3.1. [UC 001] Buscar Instrução

O módulo **Instruction Fetch** é responsável por buscar a instrução a ser executada.

#### Atores

**Instruction Fetch** – Módulo responsável por buscar a instrução a ser executada.

**Unit Control** – Unidade que controla a execução das operações.

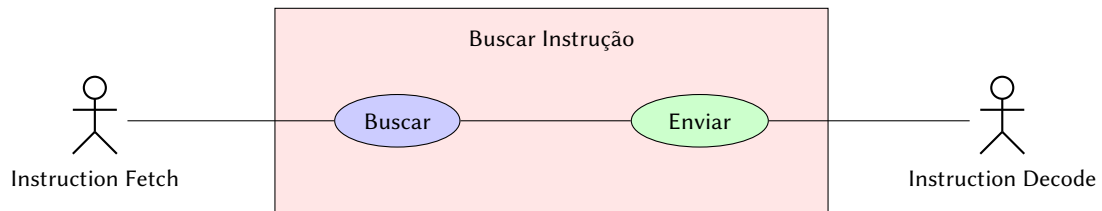
#### Pré-condições

- O módulo **Instruction Fetch** precisa estar habilitado pela **Unit Control**.
- Endereço da instrução a ser buscada.

#### Pós-condições

- Enviar a instrução encontrada para o **Instruction Decode**.

### Diagrama de Caso de Uso



3.2. [UC 002] Decodificar Instrução

3.3. [UC 003] Somar dois valores

3.4. [UC 004] Subtrair dois valores

3.5. [UC 005] Multiplicar dois valores

3.6. [UC 006] Dividir dois valores

3.7. [UC 007] Realizar um AND lógico

3.8. [UC 008] Realizar um OR lógico