

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Sistemas Tolerantes a Falha

Professor: Luciano Silva

Exercício Prático – Criando Sistema de Paridade no JPACS.

Alunos:

Rogério Bordignon	41232046
Yuri Serrano	41214349

São Paulo

Ao pensarmos em criar esse sistema de paridade em Java inicialmente pesquisamos um pouco por bibliotecas que nos ajudariam com a conversão dos inteiros decimais em binário e até uma forma para adicionarmos o valor de paridade ao final do número binário criado. Porém em nossas pesquisas descobrimos que apenas transformando esse inteiro (no caso do PC) em uma string seria mais fácil trabalhar. Então usamos essa técnica.

Criamos duas novas funções [Controlador](#). (Uma na classe Processador e outra na classe classeMemoria).

Substituímos ela em todas as vezes que aparecia: Memoria.[Acessar\(PC\)](#).

Já dentro da função [Controlador](#) (na classe Processador) pegamos a variável 'PC' e a transformamos em string já em binário com a função:

[Integer.toBinaryString\(PC\)](#);

Após isso, trabalhar com string ficou muito mais fácil já que precisaríamos apenas brincar com cada posição do vetor de char (string).

Criamos uma função chamada:

[adicionarParidade\(binario\)](#);

Que pega o binário e o devolve já com a paridade impar pedida pelo professor. (Tudo isso trabalhando com string).

Para isso fizemos um laço que percorre a string até o último elemento faz a conta que soma todos os valores do vetor de char e verifica se o resulta é divisível por 2 ou não. Assim acrescentamos 1 ou 0 no final.

Após devolver a string já com o 'bit de paridade'

Chamamos a função [Controlador](#) da classe [ClasseMemoria](#) que faz o teste de paridade e caso o teste de erro ele envia uma string 'Falha' para a classe que a chamou que vai chamar novamente a função [Controlador](#) da classe [ClasseMemoria](#), caso o teste falhe novamente, o programa é finalizado.

Caso o teste confirme que não ocorreu erro na paridade removemos o bit de paridade e transformamos novamente a String binário no valor em

decimal já em formato de inteiro e acessamos a função `Acessar(PC)` da classe `classeMemoria`.

A classe `Acessar(PC)` por sua vez, retornará o valor correspondente da posição da memória para o `Controlador` que transformará então esse valor em binário e adicionará o bit de paridade para poder voltar a classe do Processador.

De volta na classe `Processador`, a paridade é testada e caso ele de erro, reenviamos para a classe `ClasseMemoria` o PC para que ela possa nos reenviar com a paridade correta, caso erre novamente paramos a aplicação.

No caso de o teste não demonstrar falhas, removemos o bit de paridade, transformamos novamente em decimal e depois em inteiro.

Assim, terminamos o ciclo de cada acesso a memória.

Resultados:

