

Universidade do Minho

DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS DE SOFTWARE

Fase 2 Grupo N^{0} 23

Pedro Pereira (A80627) Sofia Marques (A87963) Pedro Pereira (A89232) Eduardo Silva (A89516) José Martins (A90122)

27 de novembro de $2020\,$



Pedro Pereira A80627



Sofia Marques A87963



Pedro Pereira A89232



Eduardo Silva A89516



José Martins A90122

Conteúdo

1	Use Case	3				
2	Responsabilidades do Sistema					
3	Diagrama de Componentes					
4	Diagrama de Classes					
5	Diagrama de Sequências					
6	Diagrama de Packages					
7	Diagrama de Packages 9 Conclusão 10					
8	Anexos 8.1 Gestor	11 11				
	8.2 Leitor de Códigos QR	12 13				
	8.3.1 Notificação Para Transporte	13				
	8.3.3 Notificação da Entrega da Palete	15 15				

Use Case

Para a segunda fase deste projecto, foi-nos proposto, pelos docentes, uma lista de Use Case a considerar, sendo esta lista a seguinte:

- Gestor:
 - Consultar listagem de localizações;
 - Iniciar sessão;
 - Terminar sessão.
- Leitor de Códigos QR:
 - Comunicar código QR.
- Robot:
 - Sistema comunica ordem de transporte;
 - Notificar recolha de paletes;
 - Notificar entrega de paletes.
- Servidor da produção:
 - Requisitar paletes.

Após analisarmos a lista, observamos que nos faltava o Use Case "Terminar Sessão". Para além disso, no Use Case "Notificação para transporte", equivalente ao "Sistema comunica ordem de transporte" fizemos alterações. Sendo assim, os novos Use Case são os seguintes:

Use Case							
Use Case:	Notificação para transporte						
Ator:	or: Robot						
Descricao:							
Pré-Condição:	O robot está disponivel						
Pós-Condição:							
	Ator	Sistema					
		1. Identifica prateleira					
Cenário Normal		2. Calcula percurso					
		3. Notifica o robot					

Figura 1.1: Use Case Notificação para Transporte

Use Case							
Use Case: Terminar Sessão							
Ator:	Gestor/Encarregado						
Descricao:	O robot notifica sistema da entrega de uma palete						
Pré-Condição:	O ator encontra-se autentificado						
Pós-Condição:	O ator deixa de estar autentificado						
	Ator	Sistema					
	1. Termina sessão						
Cenário Normal		2. Valida término sessão					
	3. Sai do sistema						
Exceção 1 - Passo 2		2.1.Mensagem de erro					

Figura 1.2: Use Case Terminar Sessão

Responsabilidades do Sistema

Ao analisar os use cases acima, foi então necessário procurar quais as responsabilidades que o sistema vai ter. Assim, as responsabilidades que concluímos ser importantes são:

Use Cases	Responsabilidades (sistema)	API	Subsistemas
Solicitar Listagem	Determinar as localizações das paletes	getLocalizacoes(): Map< String, ILocalizacao>	Armazém
Autenticação/Iniciar sessão	Valida credenciais	validarLogin(username: String, password: String) : Boolean	Utilizador
Terminar sessão	Valida término da sessão	validarLogout(username: String) : Boolean	Utilizador
Leitura de Codigo QR	Registar palete no sistema	registarPaleteSistema(codQR: String, codProd: String, perecivel: Boolean)	Armazém
	Determinar Localização da Palete	determinarLocalizacao(codQR: String) : Ilocalizacao	Armazém
	Calcular percurso	calcularPercurso(codRobot: String, locPalete: ILocalizacao, locFinal: ILocalizacao): Percurso	Armazém
Notificação Para Transporte	Verificar se existem robots disponíveis	getListaRobotsDisponiveis(): List <string></string>	Armazém
	Escolher o robot que está mais próximo	getRobotMaisProximo(listaRobots : List <robot>, locPalete: ILocalizacao): Robot</robot>	Armazém
	Atualizar estado de robot	atualizarEstadoRobot(codRobot: String, percurso: Percurso)	Armazém
Notificação de Recolha de Palete	Registar recolha de palete	registarRecolha(codRobot: String, codQR: String)	Armazém
Notificação da Realização da Entrega de Palete	Registar entrega de Palete	registarEntrega(codRobot: String, codQR: String, localizacao: ILocalizacao)	Armazém
	Verificar disponiblidade de produto	verificaDisponiblidadeProduto(codProd: String):String	Armazém
Fores Deputation	Registar palete na queue de entregas	registarPaleteQueueEntregas(codQR: String)	Requisição
Fazer Requisição	Registar palete na queue de espera	registarPaleteQueueEspera(codQR: String)	Requisição
	Registar Requisição	registarRequisicao(produtos: List <string>)</string>	Requisição

Figura 2.1: Responsabilidades do Sistema

Diagrama de Componentes

O Diagrama de Componentes ilustra como é que as classes se deverão encontrar organizadas através da noção de componentes de trabalho e permite, em cada nível, identificar o que é necessário para construir o sistema.

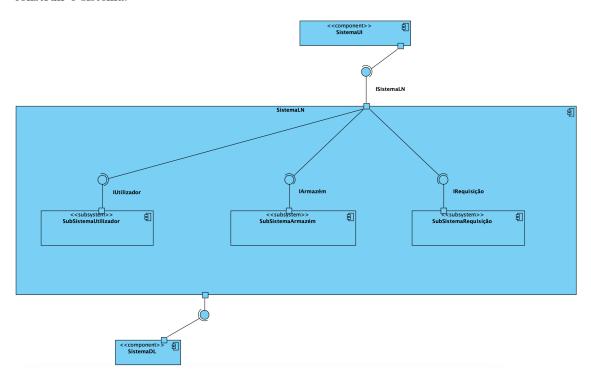


Figura 3.1: Diagrama de Componentes

Diagrama de Classes

Um diagrama de classes é uma representação da estrutura e relações das classes. É uma modelagem bastante útil para o desenvolvimento de sistemas, pois define todas as classes, métodos e variáveis de instância que o sistema necessita de possuir. Nesse sentido, passamos por várias fases até obtermos um diagrama de classes final. No decorrer da especificação dos métodos através dos diagramas de sequências constatamos alguma incoerência e alguns métodos redundantes pelo que retrocedemos um pouco para construir um diagrama de classes mais adequado. O nosso diagrama de classes para o projeto é o seguinte:

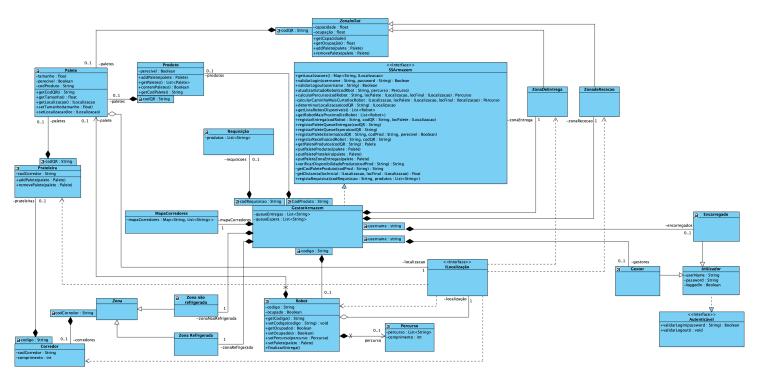


Figura 4.1: Diagrama de Classes

Diagrama de Sequências

De modo a seguir a sequência apresentada nas aulas decidimos construir um diagrama de sequência para cada especificação dos Use Cases desenvolvidas até então. Estes diagramas têm como principal objetivo representar interações entre objetos através de mensagens que são trocadas entre eles, com uma ordenação temporal. De seguida está representado um exemplo destes diagramas e os seguintes podem ser encontrados na secção Anexos.

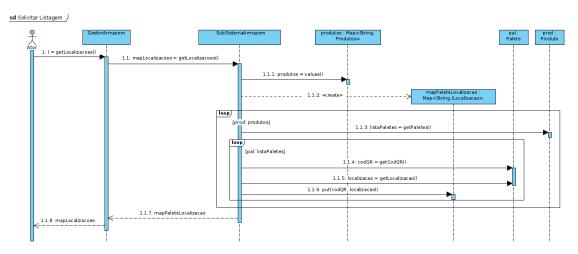


Figura 5.1: Exemplo de Diagrama de Sequências

Diagrama de Packages

À medida que vamos avançando no projecto, o número de classes também vai aumentando. Nesse sentido, de modo a fazer uma melhor gestão destas, decidimos agrupá-las e, assim, criar um diagrama de packages. Efetivamente, verificamos que era necessário a existência de três packages principais, e são estes: requisição, armazém e utilizador.

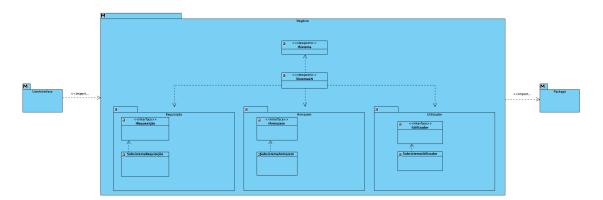


Figura 6.1: Diagrama de Packages

Conclusão

Neste projecto conseguimos pôr em prática grande parte dos conhecimentos adquiridos nas aulas práticas e teóricas desta unidade curricular.

Os modelos e diagramas utilizados são simples, genéricos e diretos, permitindo modelar todo o comportamento do sistema de maneira explícita. O principal objetivo é dar uma visão global do projeto e fazendo com que este seja facilmente visível e compreendido por diferentes pessoas, mesmo que estas não possuam conhecimentos técnicos de software. Simultaneamente, estes permitem orientar todo o processo de desenvolvimento a nível da implementação do projeto.

Anexos

8.1 Gestor

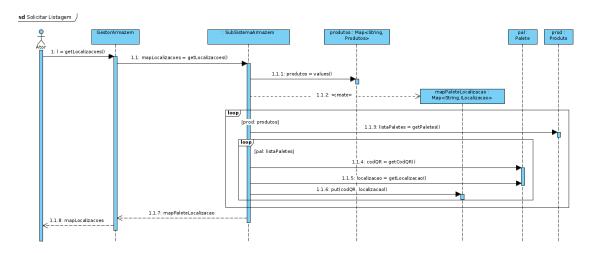


Figura 8.1: Diagrama de Sequência - Determinar As Localizações Das Paletes

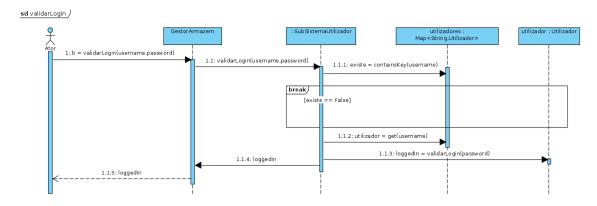


Figura 8.2: Diagrama de Sequência - Valida Credenciais

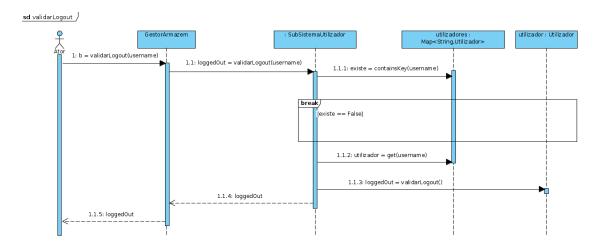


Figura 8.3: Diagrama de Sequência - Valida Término da Sessão

8.2 Leitor de Códigos QR

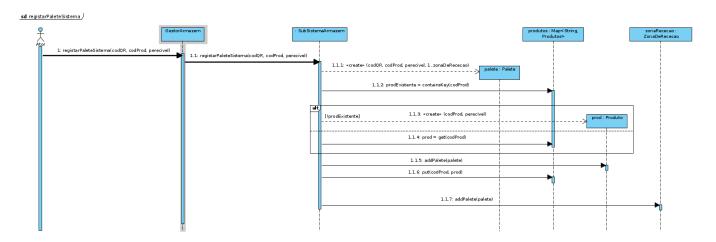


Figura 8.4: Diagrama de Sequência - Registar Palete no Sistema

8.3 Robot

8.3.1 Notificação Para Transporte

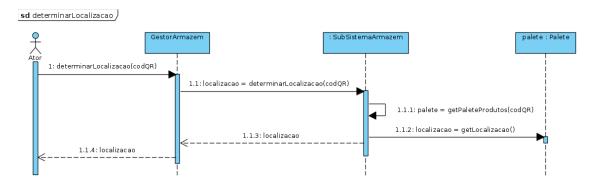


Figura 8.5: Diagrama de Sequência - Determinar Localização de uma Palete

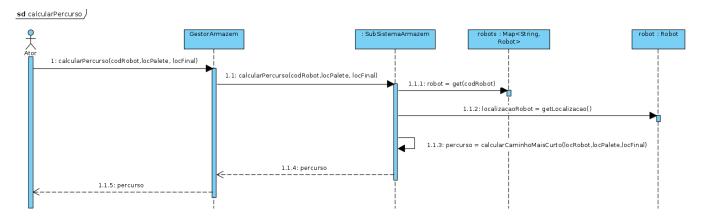


Figura 8.6: Diagrama de Sequência - Calcular Percurso

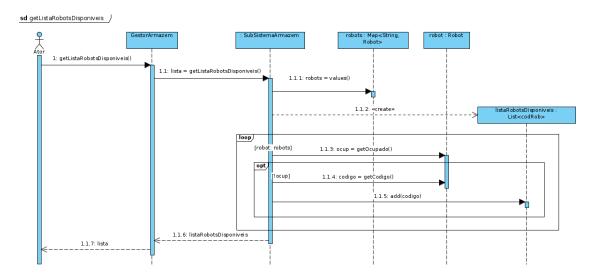


Figura 8.7: Diagrama de Sequência - Verificar se Existem Robots Disponíveis

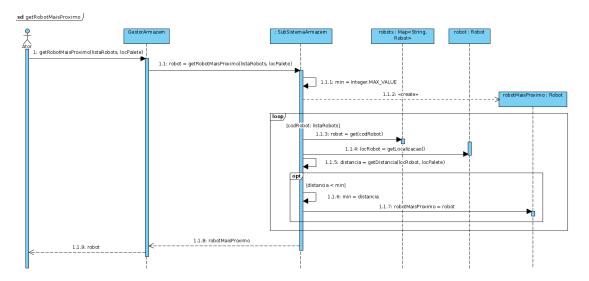


Figura 8.8: Diagrama de Sequência - Escolher o Robot Mais Próximo

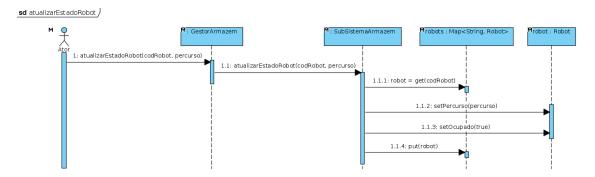


Figura 8.9: Diagrama de Sequência - Atualizar Estado de Robot

8.3.2 Notificação de Recolha de Palete

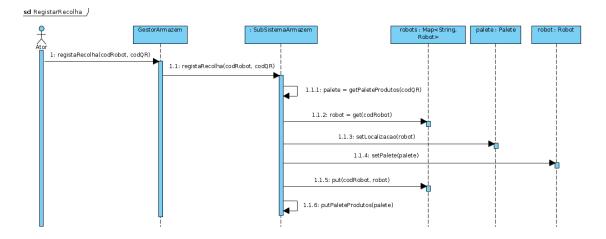


Figura 8.10: Diagrama de Sequência - Registar Recolha de Palete

8.3.3 Notificação da Entrega da Palete

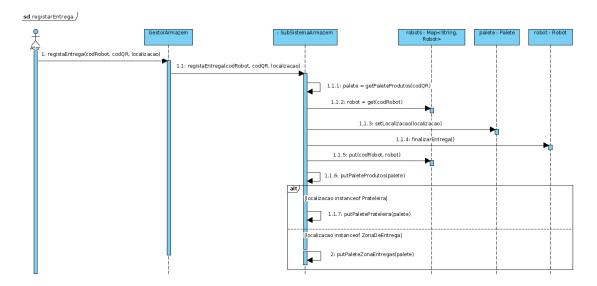


Figura 8.11: Diagrama de Sequência - Registar Entrega de palete

8.4 Servidor da Produção

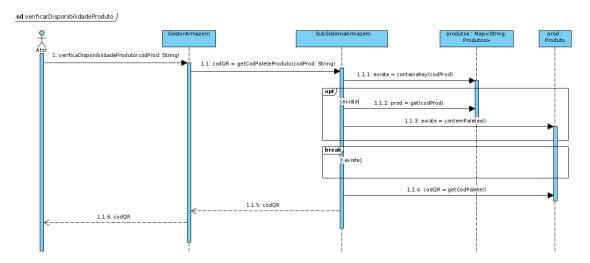


Figura 8.12: Diagrama de Sequência - Verificar Disponibilidade de Produto



Figura 8.13: Diagrama de Sequência - Registar Palete na Queue de Entregas

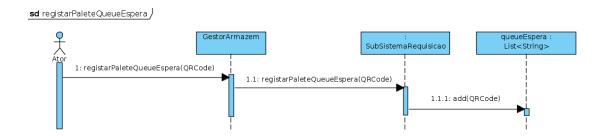


Figura 8.14: Diagrama de Sequência - Registar Palete na Queue de Espera

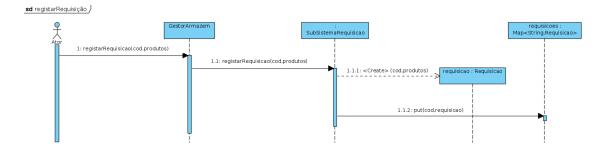


Figura 8.15: Diagrama de Sequência - Registar Requisição