

# Software Component Engineering

## *Generic Programming*

### DESERT Containers

Roberto de Oliveira Leão

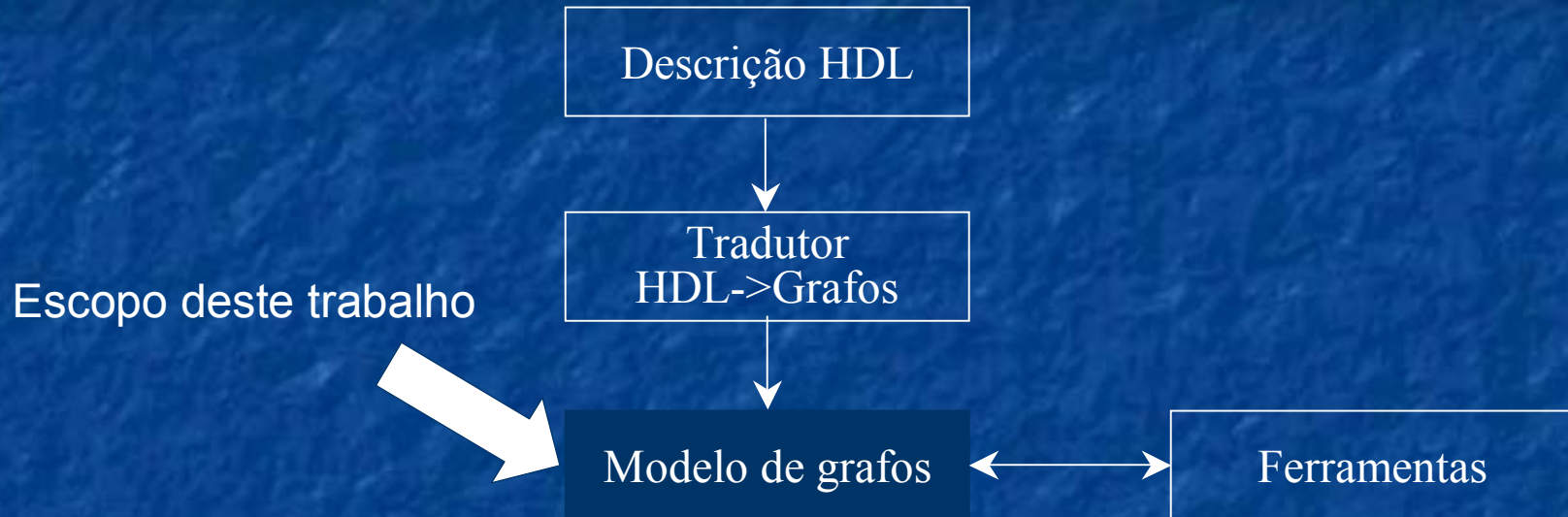
# Contexto

- Projeto DESERT - Desenvolvimento de Ferramentas de Síntese de Sistemas sob Restrições de Tempo Real;
- A modelagem intermediária das ferramentas desenvolvidas no âmbito do projeto DESERT são containers, principalmente GRAFOS que são usados para modelar toda a estrutura de HARDWARE, seus estados e também o fluxo dos dados.

# Justificativa

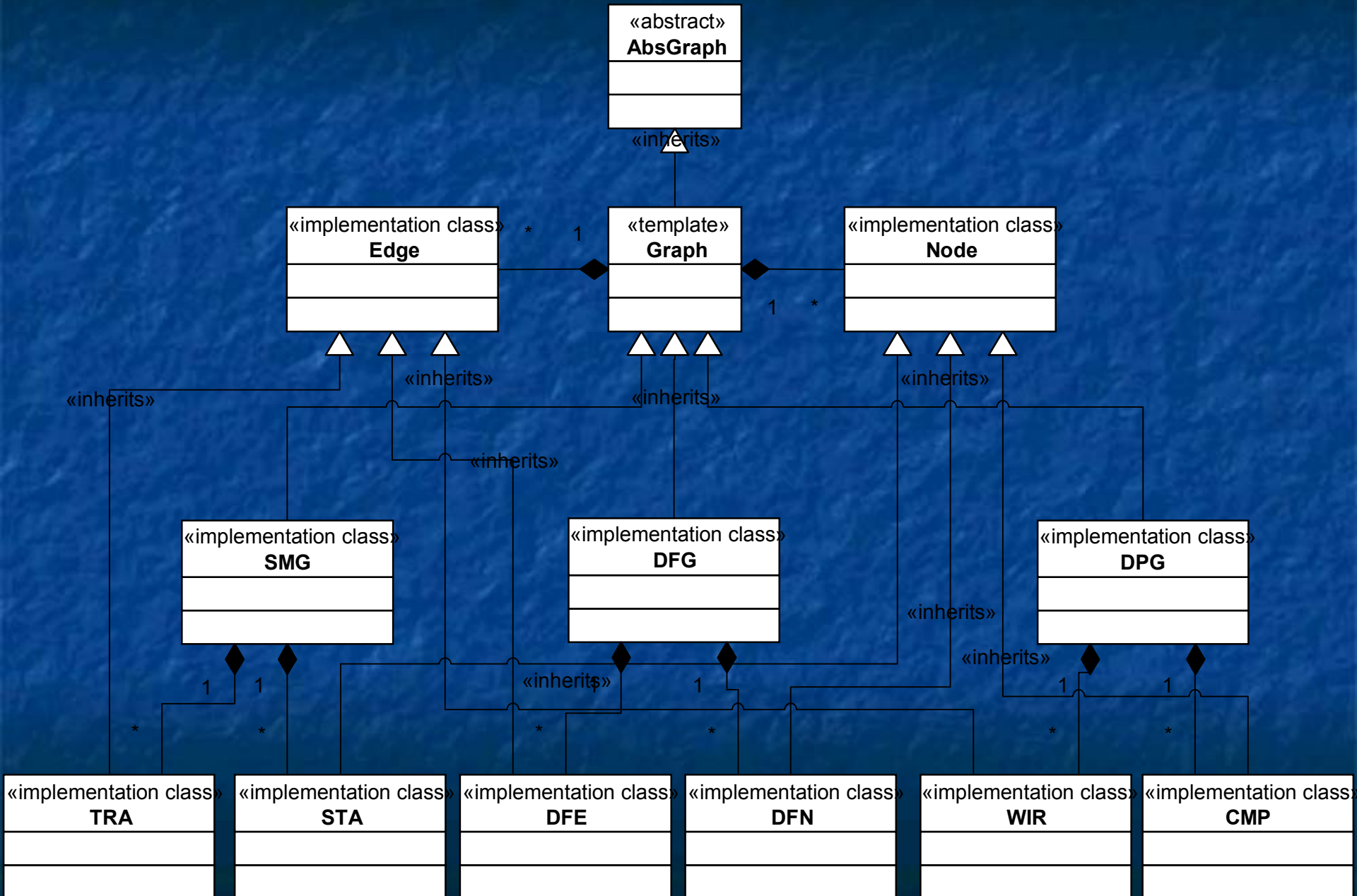
- Generic Programming possui ótimos mecanismos para flexibilização da estrutura de containers, o que facilita a criação de componentes reusáveis para o próprio projeto, já que a modelagem básica de GRAFOS é sempre a mesma;
- Um dos objetivos no decorrer da dissertação, é implementar um container capaz de suportar novos algoritmos, sem que o responsável pela criação do novo algoritmo tenha que conhecer a fundo a estrutura de containers do DESERT.

# Diagrama em blocos\*



\*Este diagrama corresponde ao diagrama da antiga ferramenta do projeto OASIS, a qual será usada como referência em grande parte para implementação das novas ferramentas. Os blocos serão idênticos.

# Estrutura GRAFOS\*



# Estrutura GRAFOS - Continuação

- O diagrama de classes pode ser entendido da seguinte maneira:

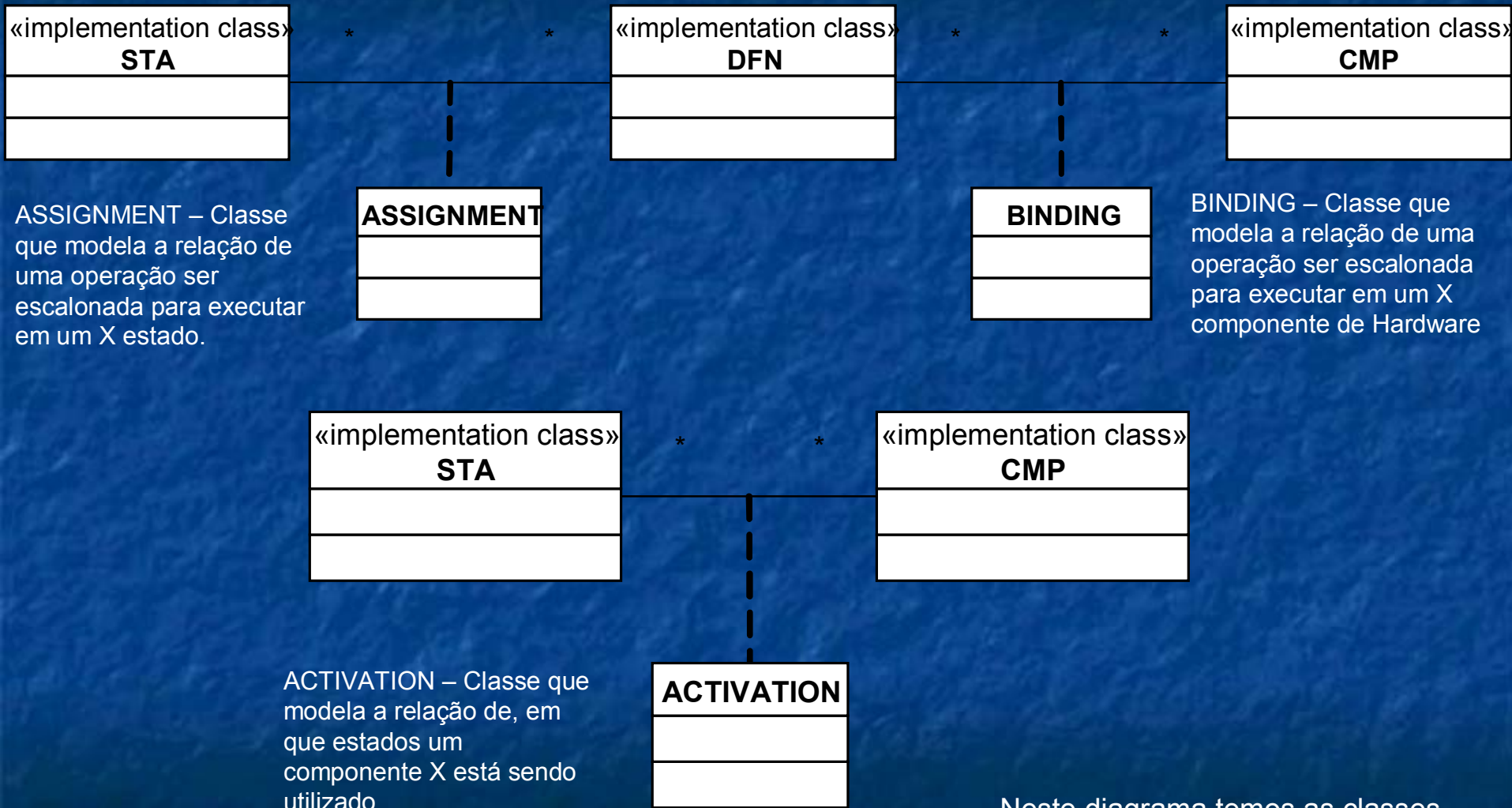
|     |                     |                         |
|-----|---------------------|-------------------------|
| DFG | Data Flow Graph     | Especialização de Graph |
| DFN | Data Flow Node      | Especialização de Node  |
| DFE | Data Flow Edge      | Especialização de Edge  |
| DPG | Data Path Graph     | Especialização de Graph |
| CMP | Component           | Especialização de Node  |
| WIR | Wire                | Especialização de Edge  |
| SMG | State Machine Graph | Especialização de Graph |
| STA | State               | Especialização de Node  |
| TRA | Transition          | Especialização de Edge  |

# Estrutura GRAFOS - Continuação

- Como UML não possui suporte a templates, uma forma de modelar classes templates é usando <<stereotypes>>;
- Ainda com relação a templates, a forma encontrada para modelar classes "filhas" que definem o template, foi através de agregação.\*

\*Talvez esta não seja a melhor forma para tal modelagem, mas dessa maneira fica claro a associação entre as classes.

# Estrutura GRAFOS – Associações\*



Neste diagrama temos as classes resultantes das “associações” resultantes de tarefas do processo de síntese



# Conclusões

- Containers implementados eficientemente e robustos para os requisitos do sistema;
- Porém falta generalização de alguns aspectos dos containers, que permitam um reuso em futuras ferramentas, sem que seja necessário um conhecimento à fundo dos containers já implementados;
- Uma vantagem desta modelagem é de ser bastante simples e sendo assim, facilita o entendimento de quem nunca trabalhou com estes containers.

# Perspectivas

- Generalizar ainda mais a implementação, principalmente nos grafos especializados para as ferramentas de síntese (DFG, SMG e DPG). Uma possibilidade de generalização seria utilizar conceitos de *Function Objects* que permitiriam agregar algoritmos novos de síntese, sem a necessidade de recriar todo o container.
- Gerar um primeiro protótipo já no TI para que na dissertação e em futuras ferramentas do projeto DESERT, possamos usufruir dos benefícios de uma Engenharia de Software bem aplicada.

# Referências Bibliográficas

- SANTOS, L. C. V. dos: "A Síntese de Alto Nível na Automação do Projeto de Sistemas Computacionais", cap. 8, livro-texto da VIII Escola de Informática da SBC-Sul, p. 211-231, maio de 2000.
- DE MICHELI , G. "Synthesis and Optimization of Digital Circuits, McGraw-Hill, 1994.
- STROUSTRUP, B.; ELLIS, Margaret. "C++", EUA: Campus, 1993, 546p.
- WEISS, M. A. "Algorithms, Data Structures, And Problem Solving With C++", USA, 1996.
- FRÖHLICH, A. A. M. Notas de Aula – INE 65100 – Software Components Engineering – 2003/2 - <http://www.lisha.ufsc.br/~guto/teaching/sce/index.html> (consultado em Setembro/2003).