

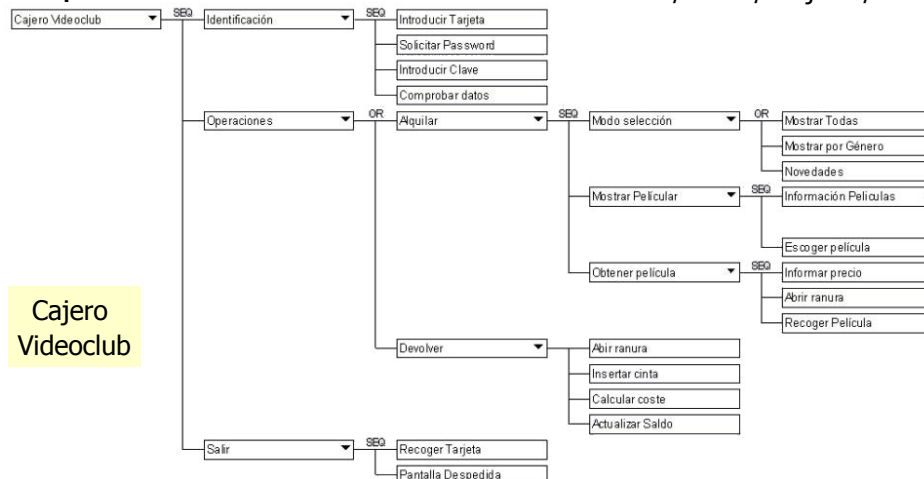
Ejercicios Prácticos

Análisis de tareas

- o Notaciones: GTA
- o Notaciones: ConcurTaskTrees
- o Caso Práctico: Máquina de Café
- o Transformación desde escenario informales a CTT
- o Simulación

1. GTA

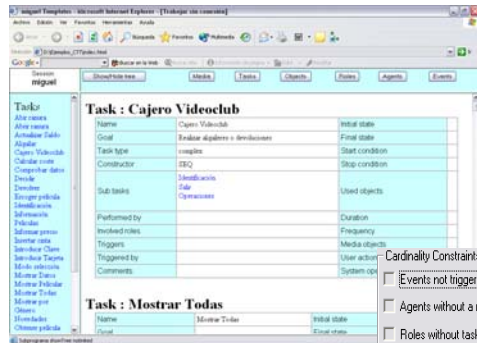
Representación del conocimiento: Tareas/ Roles/ Objetos/ Eventos



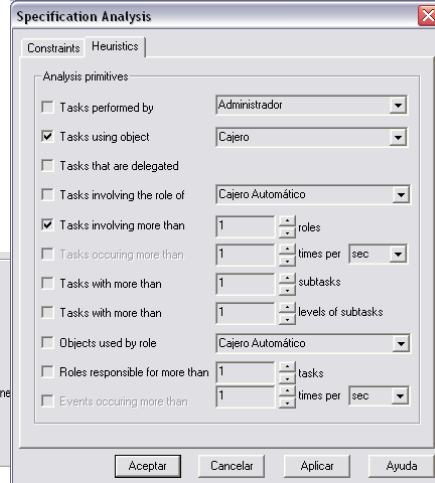
1. GTA

✧ GTA: Herramientas disponibles:

(F12-Análisis Modelo)



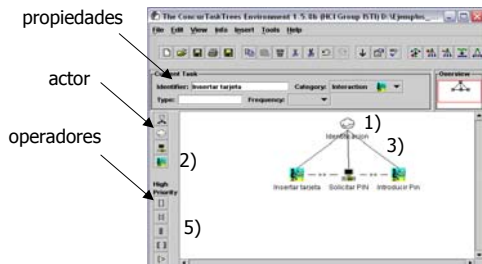
Exportación a HTML



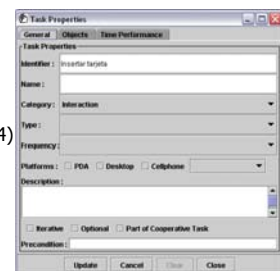
2. ConcurTaskTrees

✧ Ctte: (v. 1.5.8b sobre jdk1.4.1)

- Una tarea es abstracta si se descompone en varias sub tareas de distinta naturaleza
- Los operadores relacionan dos tareas. Si una tarea es más compleja se debe descomponer en un árbol.
- El editor permite copiar y pegar subárboles
- Permite guardar el análisis de tareas en xml y jpg (imagen)



4)



Pasos:

1. Situar en en nodo raíz
2. Seleccionar actor
3. Crear nodos de subtarea
4. Asignar propiedades a tarea
5. Asignar operadores entre nodos

2. ConcurTaskTrees

✧ Ctte: (v. 1.5.8b sobre jdk1.4.1)

- Herramientas disponibles:

Tools	Help
Model Filter	Ctrl+Mayúsculas+F
Informal to formal description	Ctrl-D
Check Model Structure	F7
Start Task Model Simulator	F4
Generate Enabled Task Sets	Ctrl-G
UML Use Case Diagram Editor	
Transform To LOTOS	
Convert To HTML	
Reachability Analysis	Ctrl-A

Filtrar árbol según dispositivos usados

Asistente para obtención del árbol a partir de un escenario

Comprobar validez del modelo (corrección)

Simulador de escenarios

Listas de tareas disponibles en cada interacción (de usuario)

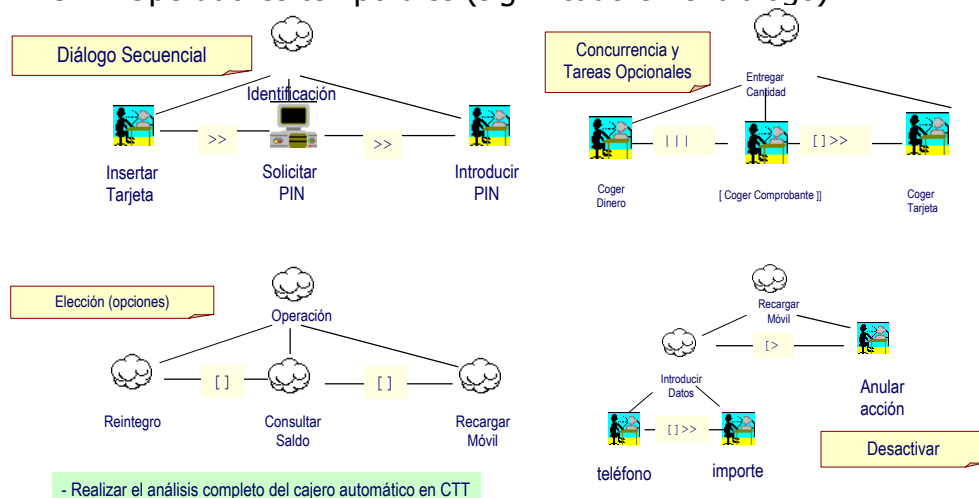
Editor muy simple de casos de uso

Conversión a html (muy simple)

Verificar alcanzabilidad del árbol (tareas que se pueden alcanzar)
Se indica tarea inicial-final y nodo de paso

2. ConcurTaskTrees

✧ CTT: Operadores temporales (significado en el diálogo)





3. Caso práctico: Máquina de Café

✧ Escenario. Descripción informal:

- La máquina de café está situada en lugares públicos para suministrar productos calientes a los ciudadanos. El usuario se acerca a la máquina en la que se muestran el tipo de producto y su precio. Posee una lista de precios, la ranura para las monedas y el selector de producto.
- En primer lugar se debe seleccionar el producto a tomar (café sólo, con leche, descafeinado o chocolate). Si hay existencias, se mostrará la cantidad de monedas a introducir. Cuando se introduzca la cantidad exacta, se pedirá si se quiere con azúcar o no. Una vez que se responde, se vierte el contenido seleccionado en una taza listo para tomar.
- Si el usuario no dispone de suficiente cantidad al introducir monedas, puede pulsar el botón de cancelar.



3. Caso práctico: Máquina de Café

✧ Formalización del escenario CTT: { Especificación de los roles Constructor de tareas

Identificación de Usuarios y tareas:

a)

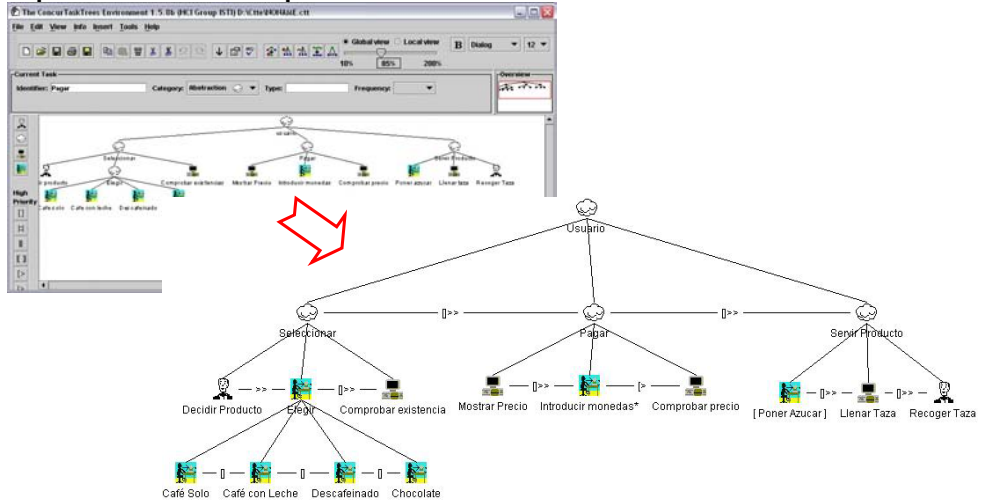
b)

Objetos usados



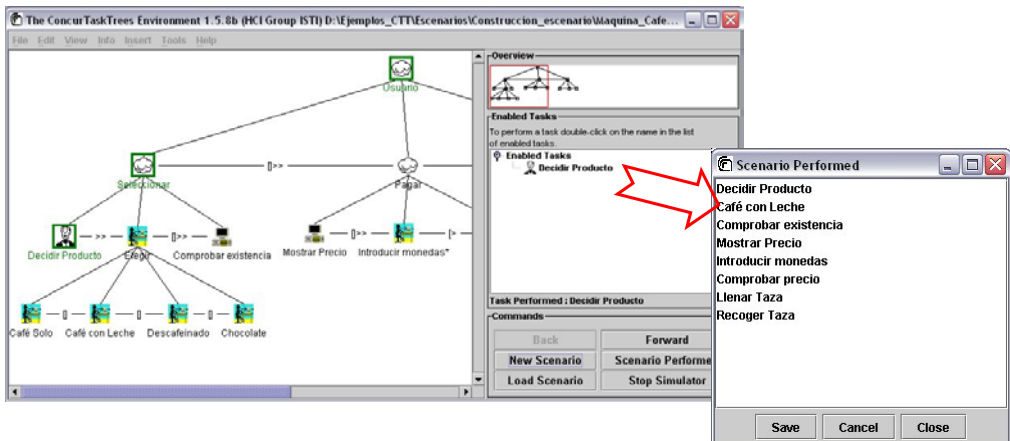
3. Caso práctico: Máquina de Café

Operadores Temporales CTT:



3. Caso práctico: Máquina de Café

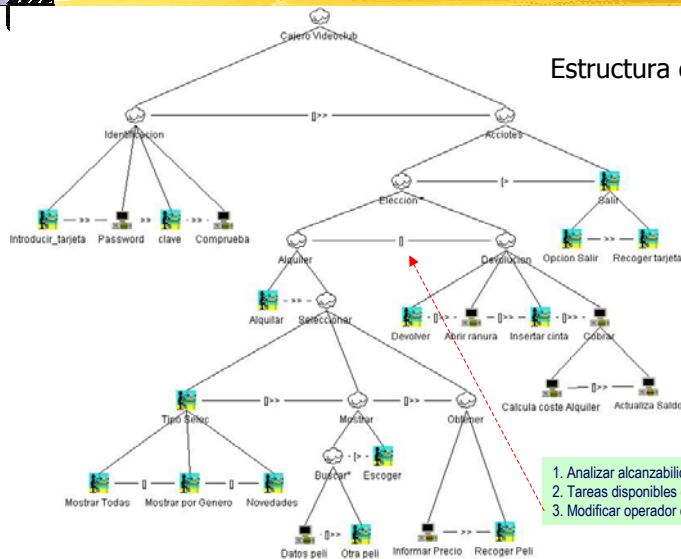
Simulación y creación de escenarios CTT:



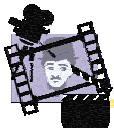


4. Caso práctico: Cajero de Videoclub

Estructura del diálogo

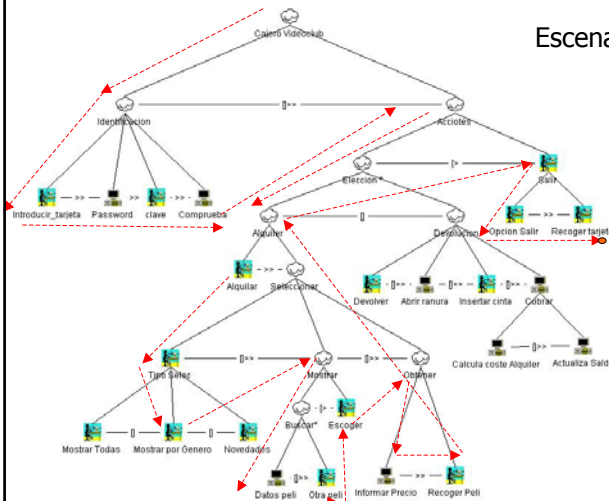


1. Analizar alcanzabilidad (p.e. devolver y alquilar al mismo tiempo)
2. Tareas disponibles en cada interacción
3. Modificar operador de opcional a concurrente y analizar situación



4. Caso práctico: Cajero de Videoclub

Escenario y casos de uso



Scenario Performed

Introducir_tarjeta
Password
clave
Comprueba
Alquilar
Mostrar por Genero
Datos peli
Escoger
Informar Precio
Recoger Peli
Alquilar
Opcion Salir
Recoger tarjeta

Save Cancel Close