

Una especificación que mezcla DK con S

Maximiliano Cristiá

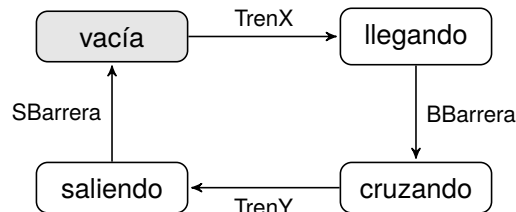
Ingeniería de Software 1
Facultad de Ciencias Exactas, Ingeniería y Agrimensura
Universidad Nacional de Rosario

2021

Es muy común encontrar especificaciones donde no está claro cuáles son las acciones que ejecuta el sistema y cuáles las que ejecuta el entorno. En consecuencia esas especificaciones no son muy útiles para implementar el sistema puesto que no está claro qué es lo que hay que implementar y qué es lo que ya está implementado (porque lo da *per se* el entorno).

Por lo tanto mostraremos un ejemplo donde se mezclan el comportamiento del entorno con el comportamiento del sistema.

La siguiente figura muestra un Statecharts que mezcla acciones del entorno (TrenX y TrenY) con acciones del sistema (BBarrera y SBarrera). Entonces, ¿qué es lo que el programador tiene que implementar? Por ejemplo sabemos que el programador deberá emitir una señal para bajar la barrera pero, entonces, ¿por qué no emitir una señal para hacer que llegue el tren? Porque sabemos que es físicamente imposible. Entonces, ¿qué diferencia al evento TrenX del evento BBarrera de manera tal que en un caso sabemos que tenemos que emitir una señal mientras que en el otro tenemos que esperarla? Nada, no hay nada que los diferencie. Por consiguiente el Statecharts *no* es una buena especificación del sistema.



Por el contrario, la siguiente figura, que sigue la metodología propuesta por el modelo WRSPM, establece una clara diferencia entre ambas clases de eventos.

