

087

EDITOR GRÁFICO PARA MODELAGEM DE CENÁRIOS DO AMBIENTE DE SIMULAÇÃO VISME.

Daniel de F. Wildt, Paulo R. Wagner, Flávio R. Wagner (CPGCC e Instituto de Informática, UFRGS).

Em aspectos de modelagem e experimentação, os ambientes de simulação podem ser classificados dentro de três categorias: VIS (Visual Interactive Simulation), VIM (Visual Interactive Modeling) e VIS+VIM. Nestes ambientes a experimentação é realizada sobre um modelo estático, ou seja, o usuário não pode modificá-lo. Caso precise alterar, deve-se interromper a experimentação, realizar as alterações necessárias e recomeçar a experimentação. Dentro destes aspectos, uma nova abordagem de modelagem e simulação está sendo proposta pelo doutorando Paulo Rech Wagner - VISM (Visual Interactive Simulation and Modeling). Se o usuário necessitar alterar o modelo, pode fazê-lo sem precisar reiniciar a experimentação. As modificações realizadas no modelo causam automaticamente efeitos na simulação e na análise de resultados. A implementação desta nova abordagem gerou o ambiente VISME (VISM Environment), que é composto por três editores para modelagem: Diagrama de Classes (onde se especifica a estrutura estática do modelo), Diagrama de Estados (onde se especifica o comportamento de cada entidade do modelo) e o Cenário, editor gráfico que implementa a representação visual do modelo e é onde será realizada a interação com o usuário durante a fase de experimentação. Neste último editor estão sendo desenvolvidas ferramentas para modelar dois tipos de representações: estática, onde são utilizadas ferramentas de desenho (linhas, retângulos, círculos, etc.), cujo propósito é de somente dar um maior realismo no cenário, não influenciando na simulação e dinâmica, onde se é possível colocar os objetos, isto é, as representações visuais das instâncias das classes definidas no modelo que participarão da experimentação, assim como é possível definir as ligações existentes entre estes objetos. (CNPq)