



Adaption domänenspezifischer Modellierungswerkzeuge am Beispiel bflow* Toolbox

Seminar Modellgetriebene Softwareentwicklung
Zwischenpräsentation

Jörg Hartmann

Gliederung

■ Grundlegendes

- ▶ Begriffe
- ▶ Adaption
- ▶ bflow* Toolbox

■ Thema

- ▶ Problemstellung
- ▶ Zielsetzung und Herangehensweise

■ Arbeitsstand

- ▶ Techniken
- ▶ Beispiele
- ▶ Agenda

Grundbegriffe

■ DSL

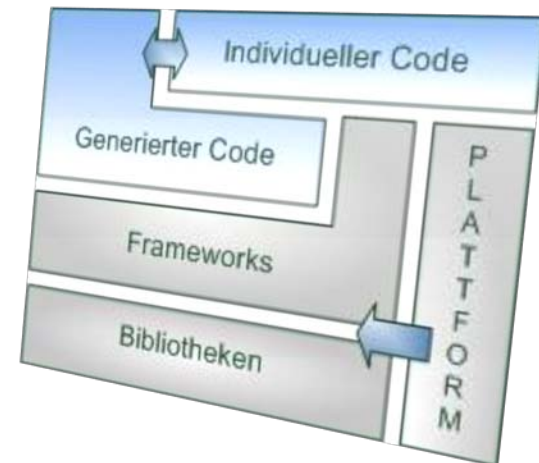
- ▶ formale Sprache für eine Domäne
- ▶ EPK
- ▶ UML

■ domänenspezifisches Modellierungswerkzeug

- ▶ Werkzeug, zur effizienten Unterstützung der Modellierung unter einer DSL

■ Plattform

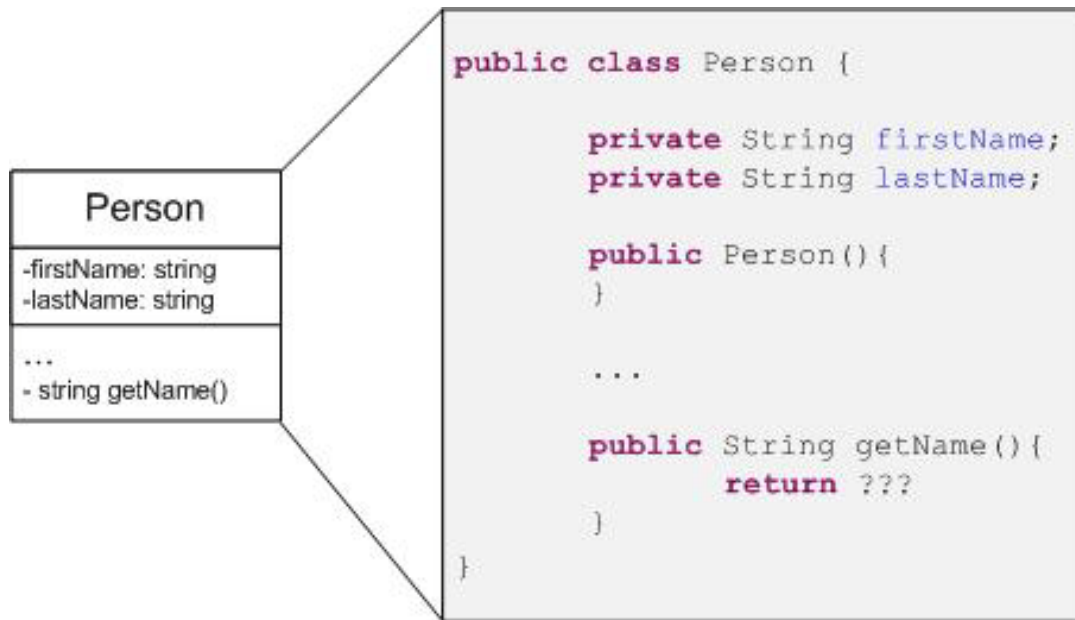
- ▶ Grundlage eines Werkzeuges



Adaption

■ Warum muss generierter Code angepasst werden?

- ▶ fehlende Funktionalität
- ▶ Schwachstellen im Code
- ▶ Adaption verursacht Probleme!



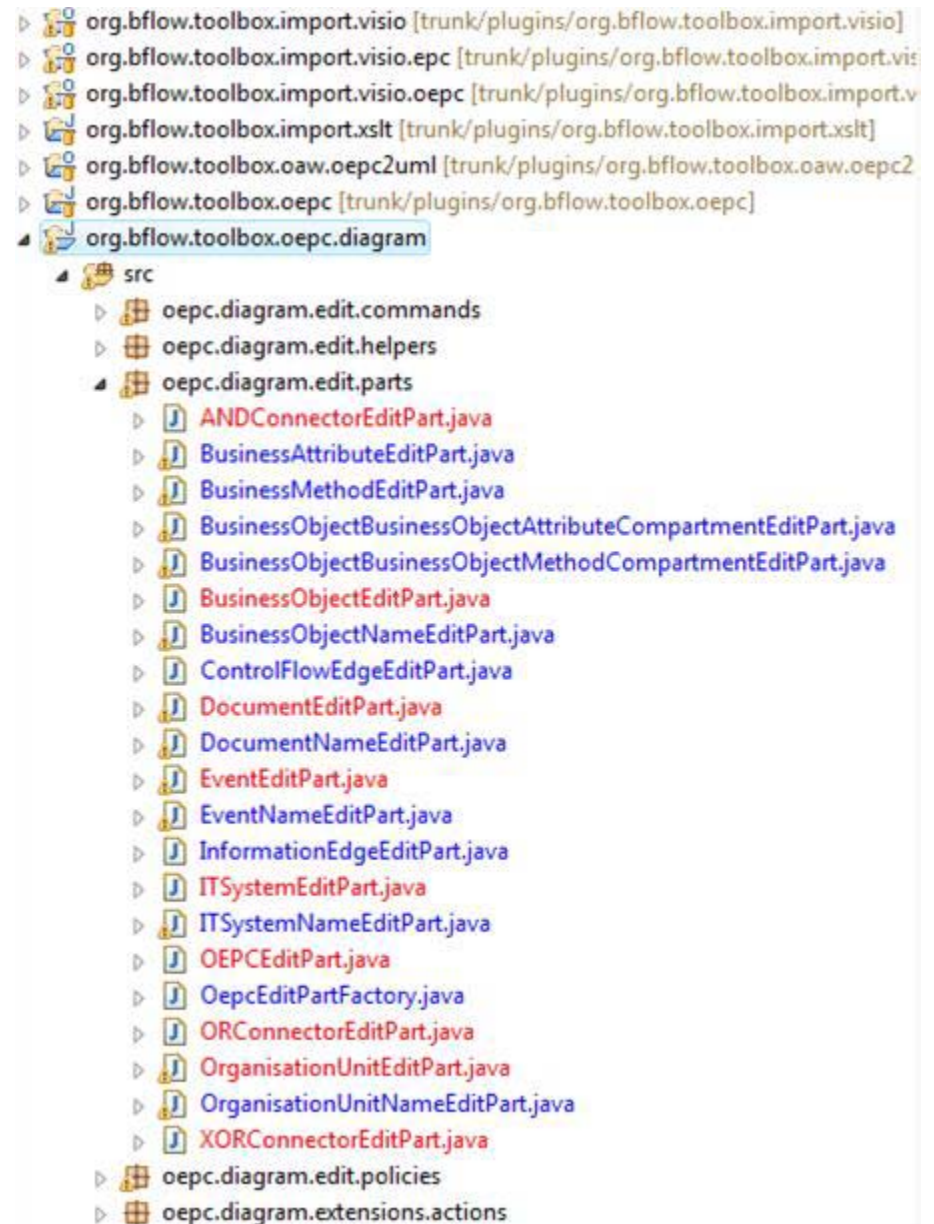
bflow* Toolbox

■ generiertes Werkzeug

- ▶ EMF 2.4.2
- ▶ GEF 3.4.2,
- ▶ GMF 2.1.3

■ Sprachen und Tools

- ▶ EPK, oEPK, VC
- ▶ Microsoft Visio Schnittstelle
- ▶ Aris EPK Import



Problemstellung

■ Sekundäre Probleme

- ▶ keine Trennung von generierten und individuellen Code
- ▶ Code-Redundanz erhöht Wartungs-/Implementierungsaufwand
- ▶ Code-Redundanz erhöht Fehlerwahrscheinlichkeit
- ▶ Neugenerierung unter Umständen nicht mehr möglich

■ Primäre Probleme

- ▶ Plattformwechsel



■ **Wie lassen sich Modellierungswerkzeuge effektiv adaptieren?**

- ▶ Wie lässt sich generierter und individueller Code trennen?
- ▶ Wie kann man Code-Redundanz verringern?
- ▶ Welche Techniken gibt es?
- ▶ Nach welchen Kriterien werden diese bewertet?

- ▶ Wie kann der Aufwand zum Plattformwechsel gering gehalten werden?

■ **Herangehensweise**

- ▶ individuellen Code in bflow* identifizieren
- ▶ Plattformwechsel – Techniken anwenden
- ▶ bewerten

■ Adaptionstechniken

- ▶ am Generator, Templates
 - ▶ im Code (Protected Regions, ...)
 - ▶ Code Separation (OO, Vererbung)
 - ▶ Aspektorientierte Programmierung (Object Teams)
 - ▶ Aspektorientierte Templates
-
- ▶ verwandtes Thema: Softwareadaptation – Code-Transformationssprachen (inject/j)

■ Adaption am Generator

- ▶ Neugenerierung jederzeit möglich
- ▶ weiterer Vorteil: im Vergleich zur Code-Anpassung müssen über 20 Klassen nicht geändert werden!
- ▶ neue Elemente können einfach hinzugefügt werden
- ▶ Nachteil?

```
DEFINE getManager(diagram : gmfgn::GenDiagram) FOR gmfgn::GenCommonBase
  EXPAND xpt::Common::generatedMemberComment7
    protected org.eclipse.gef.tools.DirectEditManager getManager(){
      if (manager == null) {
        setManager(new TextDirectEditManager(this, WrapTextCellEditor.class,
          8diagram.getEditPartFactoryQualifiedClassName()7.
            getTextCellEditorLocator(this));
      }
      return manager;
    }
  }
ENDEDEFINE7
```

■ Trennung mit AOP

- ▶ Object Teams
- ▶ verwendet Rollen, die von Klassen gespielt werden
- ▶ flexibel, Rolle muss nur hinzugefügt werden
- ▶ komplette Trennung von individuellen und generierten Code

```
public class OepcViewFactoryRole playedBy OepcViewProvider{

    callin Node createNode(IAdaptable semanticAdapter, View containerView,
        String semanticHint, int index, boolean persisted,
        PreferencesHint preferencesHint){
        Node node = base.createNode(semanticAdapter, containerView,
            semanticHint, index, persisted, preferencesHint);

        node.getStyles().removeAll(node.getStyles());
        new StoreColorsFromSchemaCommand(node,
            TransactionContext.Write).execute();
        new StoreTextAlignmentCommand(node, TextAlignment.CENTER_LITERAL,
            TransactionContext.Write).execute();

        return node;
    }
    createNode <- replace createNode;
}
```

Agenda

- **Literaturarbeit** 😊
- **Techniken** 😊
- **Implementierung** 😐
- **Bewertungskriterien** 😞
- **Schreiben...** 😞