

Software Engineering II



Wintersemester 2009/2010

Albert Zündorf / Nina Geiger

Actions auf dem EngineeringC Modell



- Ziel:
 - Aus Objektbaum heraus per Rechtsklick eine Action auf dem Modell anstoßen.
- Umbauten am Modell vornehmen, Refactorings etc.
- Actions werden komplett in Fujaba entwickelt und generiert.
- Actions können im Runtime-Eclipse auf dem Modellbaum ausgeführt werden.



Notwendige Schritte I

- Benötigt:
 - Generieren von Quelltext aus dem EclipseClasses.ctr
 - Anpassung des EngineeringC Meta-Modells an die entsprechenden Actions.
 - Bearbeiten der Plugin-Dependencies bis keine Compilefehler mehr auftreten.
 - Hinzufügen von :
 - de.uni_kassel.util
 - de.uni_kassel.features
 - de.uni_paderborn.runtimetoolszu den Plugin-Dependencies hinzufügen



Notwendige Schritte II

- Zu den Extensions:
 - org.eclipse.ui.popupMenus
 - org.eclipse.core.runtime.adaptershinzufügen.
- In org.eclipse.ui.popupMenus mit Rechtsklick → New → Object contribution
 - Jeweils für die Klassen, auf welchen die Action ausgeführt werden können sollen.
- In org.eclipse.core.runtime.adapters mit Rechtsklick → New → Factory
 - AdaptableType: org.eclipse.gef.EditPart
 - class: de.uni_kassel.eclipse.adapter.EditPartAdapterFactory



Notwendige Schritte III

- Zu jeder object contribution:
 - Rechtsklick → New → action (die Klasse entsprechend eurer implementierten Action-Klasse setzen)
- Zur factory für jeden Typ, auf dem Actions ausgeführt werden können sollen:
 - Rechtsklick → New → adapter (der type entspricht der Klasse für die der Adapter gelten soll)



In Fujaba beachten

- Modelliert die Actions in einem NEUEN package, welches auf gleicher Ebene oder höher, als das Modell liegen sollte, bzw. dessen Codestyle auf java stehen sollte!!!
- Bei Änderungen an Assoziationen im Meta-Modell: Assoziation löschen und neu hinzufügen!
- Alles was im Baum ineinander geschachtelt werden können soll muss in einer Containment Beziehung zueinander stehen!



Aufgabe

- Die zu implementierende(n) Action(s) soll(en):
 1. Einen InportWithClock in einen normal Inport umwandeln
 2. Einen normalen Inport in einen InportWithClock umwandeln
 3. Den Namen des alten Inports übernehmen
 4. Alle Verkabelungen übernehmen



Actions - Abgabe

- Abgabe der Aufgaben ist der:
16.11.2009
- Einchecken des Projektes und aller benötigter Zusatzprojekte oder Dateien ins private gforge Projekt.
- **ACHTUNG:** In der kommenden Woche folgt eine weitere bis zum obigen Abgabedatum zu implementierende Action!