



Vorlesung Model-Driven-Engineering, WS 2011/2012

Hausaufgabe 6

Im Laufe der bisherigen Hausaufgaben wurde ein Meta-Modell für Studyright und Ludo als ecore erstellt und mit Hilfe von Fujaba generiert. Für diese Modelle wurde mit emf Technologien ein Baumeditor generiert, welcher es in einem Runtime-Eclipse ermöglicht Instanzen der Modelle anzulegen und zu editieren.

Im zweiten Schritt wurde ein Transformator erstellt, welcher ein emf Paket als Eingabe bekommt und aus diesem ein entsprechendes Paket für Modelltransformationsregeln erstellt.

Hausaufgabe 3 beinhaltete einen rudimentären RuleMatcher, welcher zu einem gegebenen Graphen (Instanzmodell) und einer gegebenen Modelltransformationsregel ein sogenanntes Match ausrechnet und zurückgibt. In Hausaufgabe 4 und 5 wurde dieser RuleMatcher in so weit erweitert, dass er Attributbedingungen überprüfen, Regeln mit create und delete Anweisungen ausführen, sowie Attributzuweisungen ausführen kann.

In der Vorlesung vom 27.01.2012 wurde die Verwendung von ATL zur Transformation von Modellen vorgestellt und am Beispiel Ludo2Uni erläutert.

Die Hausaufgabe ist die Rückrichtung der Transformation. Aus einem gegebenen Studyright University Modell soll mit Hilfe von ATL Transformationen ein LudoGame Modell erzeugt werden.

Abgabe der Hausaufgabe ist der 14.02.2012