



Hausaufgabe 4

Die Hausaufgabe muss von jedem Teilnehmer einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Die Abgabe muss bis spätestens **Sonntag 08.12.2013 um 23:59 Uhr** im SE Hausaufgabenabgabesystem (<https://se.cs.uni-kassel.de/hms>) erfolgen. Die Abgabe ist nur als einzelne \*.zip Datei erlaubt. Daher müssen alle für eine Abgabe relevanten Daten (Klassenmodell-Projekt und Editor-Projekt) zu einem solchen Archiv kombiniert werden.

**Hinweise zur Abgabe:**

- Die Hausaufgaben sind als exportierte Eclipse-Projekte abzugeben, dies kann mit Hilfe der Eclipse Export Funktion durchgeführt werden. Es soll NICHT einfach nur der gesamte Workspace gepackt werden. Ist das Projekt nicht korrekt exportiert, kann es bei der Korrektur nicht berücksichtigt werden (es bietet sich also an, den Import von exportierten Projekten auszuprobieren).

**WICHTIG:** Benennen Sie ihr Projekt für diese Abgabe nach folgendem Schema:

<Projektname>\_<Matrikelnummer>

Beispiel:

ScenarioDiagramEditor\_12345678.

**Allgemeines**

Orientieren Sie sich für die Lösung der Aufgaben an den zugehörigen Übungen und Vorlesungen:  
<http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/currentterm/se2-ws1314/>

Fragen bitte an [george@uni-kassel.de](mailto:george@uni-kassel.de)



## Aufgabe 1 (8 Punkte + 3.5 Zusatzpunkte)

In dieser Hausaufgabe soll der grafische Editor um QuickFixes erweitert werden:

- Ermöglichen Sie Quickfixes für die Konsistenzanalysen aus der letzten Hausaufgabe über Context Buttons und Popup Dialoge (8P, siehe dazu die Eclipse HelpContents zu Graphiti unter „ToolBehaviourProvider“):
  - Einem ScenarioObject wurde noch kein Typ zugeordnet, dazu kann im Popup Dialog ein bestehender Typ ausgewählt werden. (2P)
  - Der Default für den Namen eines ScenarioLinks wurde noch nicht geändert, dazu kann im Popup Dialog ein bestehender Linkname ausgewählt werden. (2P)
  - Einem ScenarioAttribute wurde noch kein Typ zugeordnet, dazu kann im Popup Dialog ein bestehender Attributtyp ausgewählt werden. (2P)
  - Ein ScenarioObject eines Typs hat zwei gleich benannte Links zu zwei Objekten unterschiedlichen Typs. Beispiel: „a:A“ ist jeweils mit einem „knows“-Link zu „b:B“ und „c:C“ verbunden. Dazu kann im Popup Dialog ein bestehender Linkname ausgewählt werden oder es erfolgt eine Benutzereingabe, falls noch kein alternativer Linkname existiert. (2P)
- Zusatzaufgabe:
  - Ergänzen Sie den ersten Punkt um eine Übereinstimmungsanzeige in Prozent, welcher Typ am wahrscheinlichsten ist. Die Übereinstimmung kann anhand der Attribute und Links abgeschätzt werden. (3P)
  - Verwenden Sie als Icon ein eigenes Motiv, z.B. in Form eines Hammers. (0.5P)