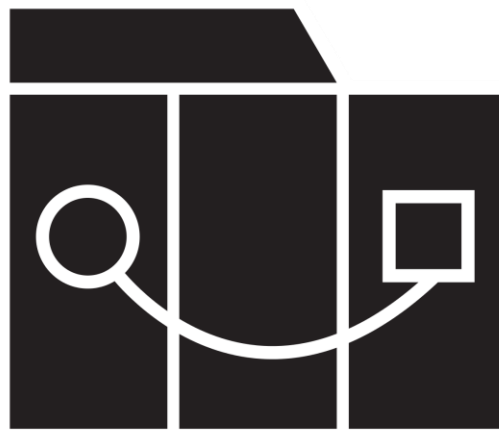


Anforderungen an den Story Pattern Editor von SE2 WS1415



SOFTWARE ENGINEERING
UNIVERSITÄT KASSEL

Version	Datum	Änderung
1.0	12.01.15	init

1 Story Pattern Editor

Es soll mithilfe des Graphiti Frameworks ein graphischer Editor für Story Pattern erstellt werden.

1.1 UI: Attribute Condition

Unterstützung für folgende Attribute Conditions

1.1.1 Equals Operator

name == „Alice“

1.1.2 Not Equals Operator

name != „Bob“

1.1.3 Less Operator

age < 23

1.1.4 Less Or Equals Operator

age <= 23

1.1.5 Greater Operator

age > 23

1.1.6 Greater Or Equals Operator

age >= 23

1.1.7 RegEx Operator

name == [a-zA-Z]+

1.1.8 Interval Operation

age > 23 < 42

1.2 UI: Direct Edit Feature

Siehe:

http://help.eclipse.org/luna/index.jsp?topic=%2Forg.eclipse.graphiti.doc%2Fresources%2Fdocu%2Fgfw%2Fdirect-editing-feature.htm&cp=29_1_3_9

1.2.1 Completion

Wenn in dem Story Pattern Diagram, bei einem Pattern bspw. alice : Person angegeben wurde, soll bei der nächsten Hinzufügen eines Pattern bei der Eingabe des Typs, passende Typen vorgeschlagen werden. Bei z.B. bob : P soll Person vorgeschlagen werden.

Siehe: `IDirectEditing.completeValue(..)`

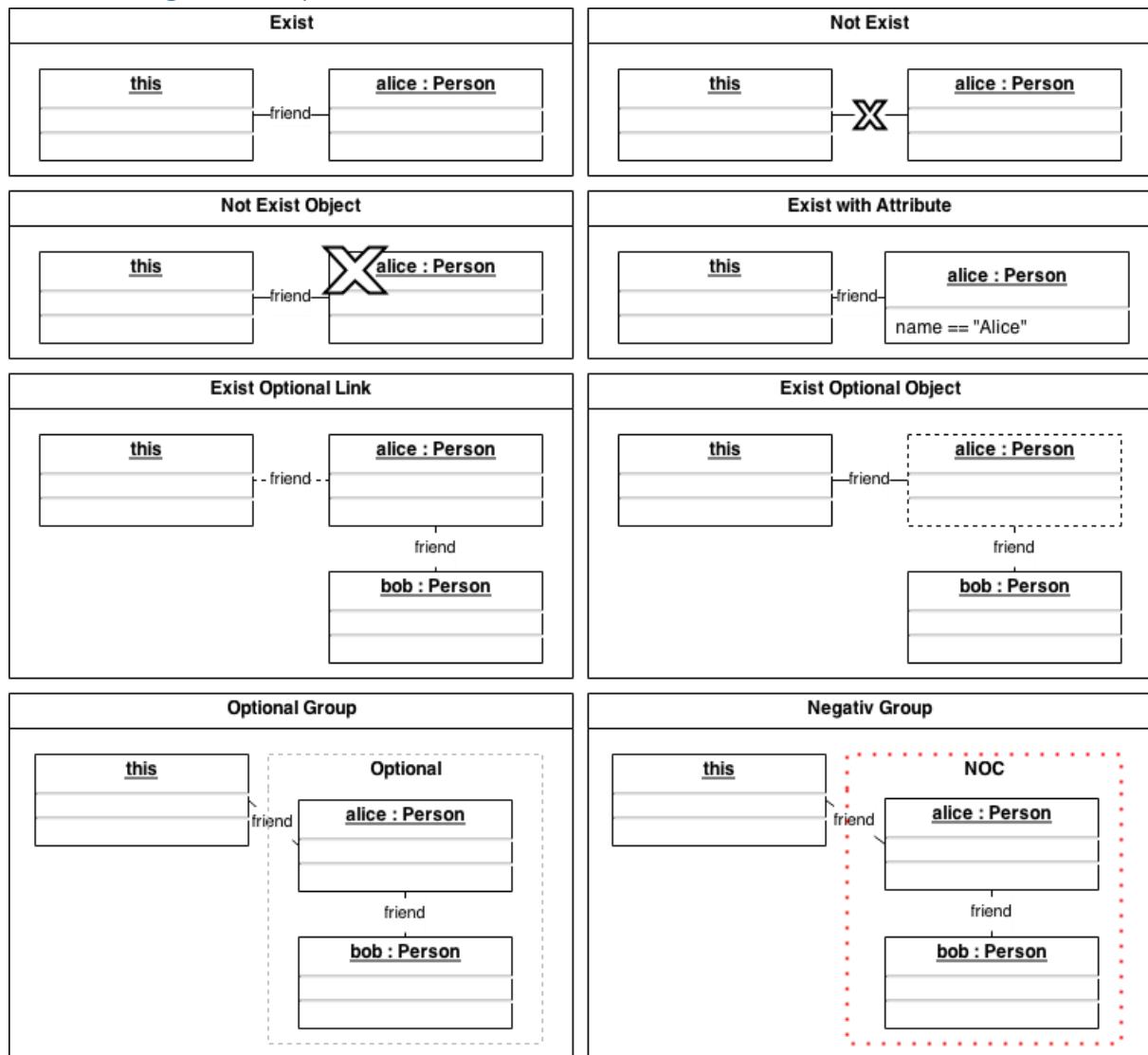
1.2.2 add Attribute/Operation via Objectname

Wenn der Name eines Patterns geändert wird, soll geprüft werden, ob es sich beim neuen Namen um eine Attribute Conditions handelt. Sollte dies so sein, soll der Name nicht geändert werden sondern die Condition dem Pattern hinzugefügt werden.

1.3 UI: New Story Diagram Wizard

Siehe: <http://www.vogella.com/tutorials/EclipseWizards/article.html>

1.4 UI: Negativ Group Condition



1.5 UI: Optional Group Condition

(Bild siehe 2.4)

1.6 UI: Attribute Condition

(Bild siehe 2.4)

1.7 UI: Exist Optional Object Condition

(Bild siehe 2.4)

1.8 UI: Exist Optional Link Condition

(Bild siehe 2.4)

1.9 UI: Not Exist Object Condition

(Bild siehe 2.4)

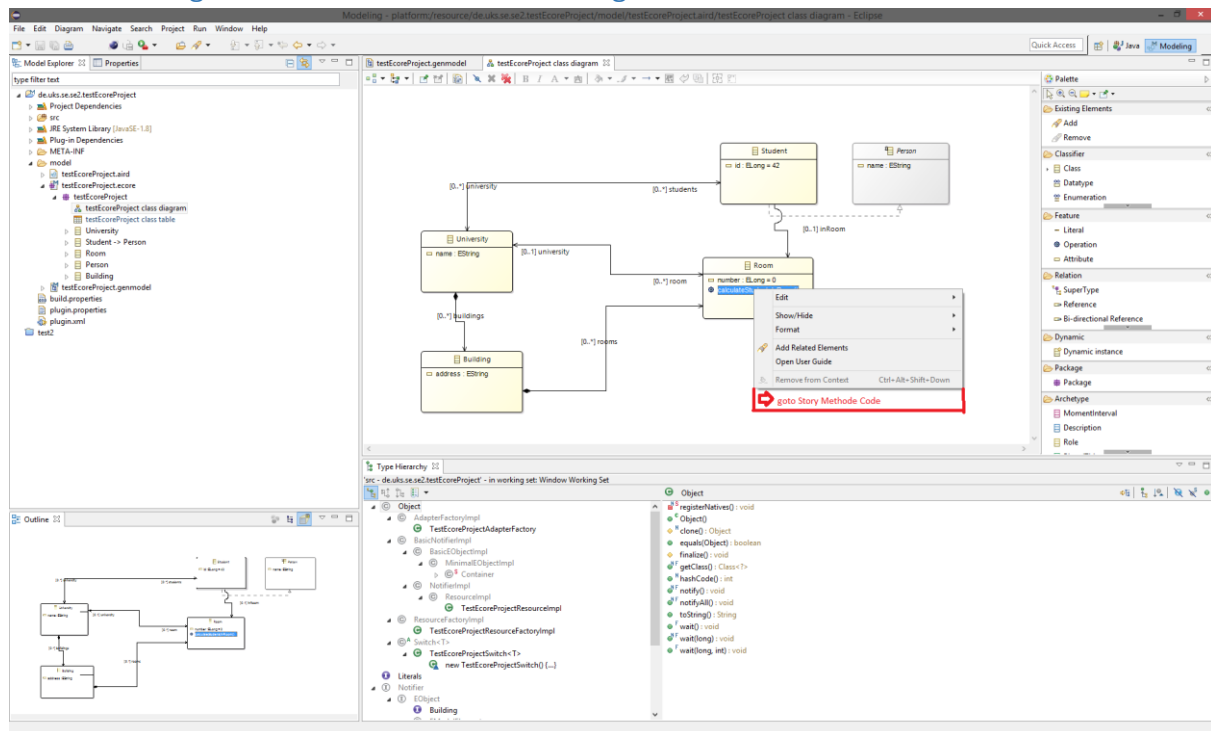
1.10 UI: Not Exist Link Condition

(Bild siehe 2.4)

1.11 UI: Exist Link Condition

(Bild siehe 2.4)

1.12 UI: Integrate in EcoreTools 2 Class Diagram Editor



Optionale Aufgabe

2 Story Pattern Model

Es soll ein geeignetes EMF Metamodell erstellt werden.

2.1 MM: integrate class reference in story pattern model

Im Metamodell muss eine Referenz zu EClass eingeführt werden können. Die möglichen EClasses sollen aus dem Buildpath des Eclipse Projektes erfasst werden.

3 Model to Code

Codegenerator zur Übersetzung der gezeichneten Story Pattern nach SDMLib Code.