

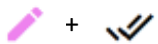
Anleitung für Petrinetz-Editor

Im Simulationsmodus kann das „Markenspiel“ und „Markenspiel mit Schritten“ durchgeführt werden. Beim Verlassen des Simulationsmodus wird das Petrinetz wieder in den initialen Zustand versetzt.

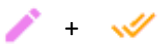
Symbole zum Markenspiel



Schalten einzelner Transitionen durch Doppelklick (einfaches Markenspiel)



Auswahl eines Schrittes, bei dem jede ausgewählte Transition genau einmal schaltet



Auswahl eines Schrittes, bei dem jede Transition maximal oft schaltet



Zufällige Auswahl mehrerer Transitionen für einen Schritt, die in diesem jeweils einmal schalten



Auslösen des ausgewählten Schritts

Erreichbarkeitsgraph



Der Erreichbarkeitsgraph kann für ein markiertes Petrinetz erzeugt werden. Ist dieser Modus aktiv sind sämtliche Zeichenfunktionen deaktiviert. Beim Verlassen des Modus befindet sich das Petrinetz stets im initialen Zustand.

Algorithmen



Verschiedene Anzeige- bzw. Verschiebealgorithmen stehen zur Auswahl:



Frei-Algorithmus



Spring-Embedder



Sugiyama

Zeichenfunktionalität



1. Durch Klick auf das Canvas wird eine Stelle gezeichnet.
2. Durch Klick auf das Canvas wird eine Transition gezeichnet.
3. Zwei Elemente können durch, jeweils einen Klick, verbunden werden (gerichtete Kante).
4. Durch das Blitztool können verkettete Sequenzen von Elementen erstellt werden. Mit Rechtsklick kann abgesetzt werden und eine neue Sequenz gestartet werden. Zudem ist es möglich durch „Einhaken“ und „Aushaken“ die Sequenzen miteinander zu verbinden.
5. Durch Klick auf eine Stelle oder Kante können Token/Gewichte hinzugefügt werden.
6. Durch Klick auf eine Stelle oder Kante können Token/Gewichte abgezogen werden.
7. Löschen des zuletzt hinzugefügten Elements.
8. Der komplette Inhalt des Canvas wird gelöscht.

Import/Export



Das Petrinetz kann als die Dateiformate pnml, json, svg und png exportiert werden. Ebenso ist ein Import von pnml oder json möglich.

Zoom



Vergrößern und Verkleinern der Elemente.