

Projectbeheer en geavanceerde processen in
softwareontwikkeling.

Ontwikkeling volgens MDA

Professoren: Jan Wirix

Kristof Coninx

15 mei 2012

Inhoudsopgave

1	Merode Deliverables	4
1.1	Existence Dependency Graph	4
1.2	Object Event Table	4
1.3	Life cycles	5
1.4	Precondities	7
1.5	Acties	7
2	Transformatie van EDG naar een UI	8
3	Transformatie van MERODE naar VERSATA	9
3.1	9
3.2	9
4	Toepasbaarheid van MDA	10
4.1	Lessen	10
4.2	Overige noodzakelijkheden	10
4.3	Conclusies	10

Lijst van figuren

1	EDG for the library	4
2	Lifecycle for Copy	5
3	Lifecycle for Loan	6
4	Lifecycle for Member	6
5	Lifecycle for Reservation	6
6	Lifecycle for Reservation	6

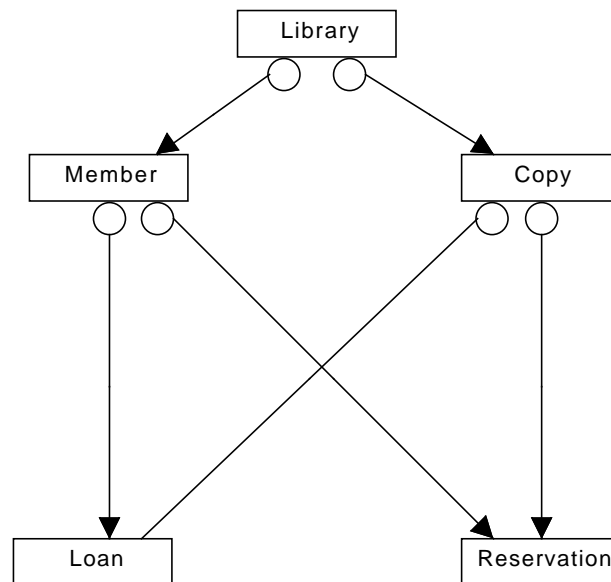
1 Merode Deliverables

In deze sectie worden de merode deliverables besproken waarvan gewerkt wordt om tot een oplossing te komen binnen het versata framework. Deze deliverables zijn voornamelijk geïnspireerd door het voorbeeld in hoofdstuk 7 van de merode documentatie. Hier en daar zijn er echter wel enkele aanpassingen en/of uitbreidingen doorgevoerd.

Zo is er ook een library object toegevoegd om de member en copy klassen in een context te plaatsen. Verder werd ook de object event tabel uitgebreid met events voor het aanmaken en vernietigen van library objecten. Tenslotte werd ook de life cycle van het copy object wat uitgebreid om een moeilijker scenario te illustreren bij de omzetting van deze modellen binnen het versata framework.

1.1 Existence Dependency Graph

Dit EDG-diagram is hetzelfde als wat er in de opgave getoond werd, met als toevoeging de library-component. Deze component zal verder ook invloed hebben op de OET zoals besproken in de 1.2.



Figuur 1: EDG for the library

1.2 Object Event Table

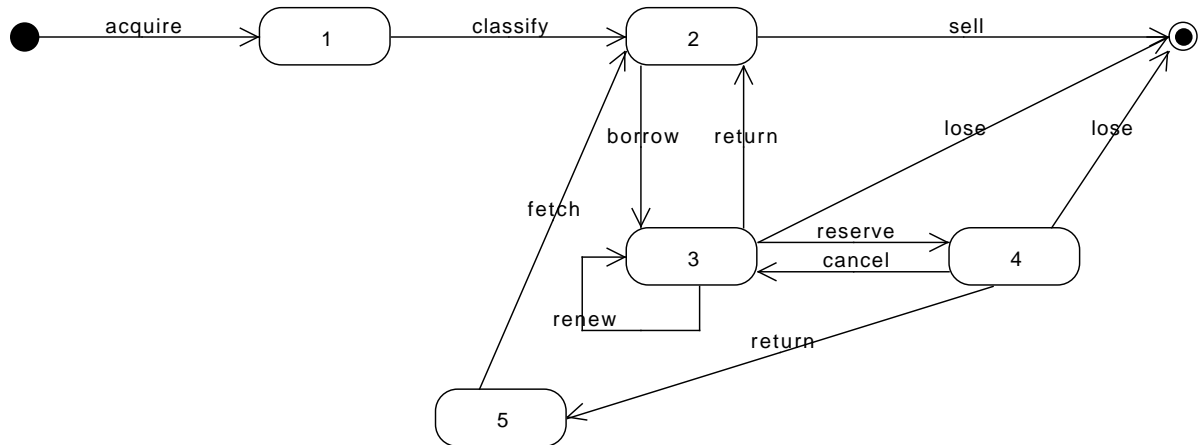
In deze sectie wordt de Object event table besproken. Per event wordt er in deze tabel weergegeven welke types van acties er worden uitgevoerd op verschillende objecten. (Deze acties zijn met de letters C, M en E letters afgekort weergegeven voor Create, modify en End.)

Tabel 1

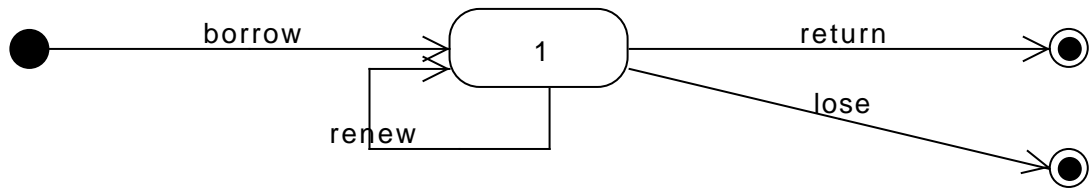
	Library	Member	Copy	Loan	Reservation
create	C				
enter	M	C			
leave	M	E			
acquire	M		C		
classify			M		
borrow		M	M	C	
renew		M	M	M	
return		M	M	E	
sell	M		E		
reserve		M	M		C
cancel		M	M		E
fetch		M	M	C	E
lose		M	E	E	
destroy	E				

1.3 Life cycles

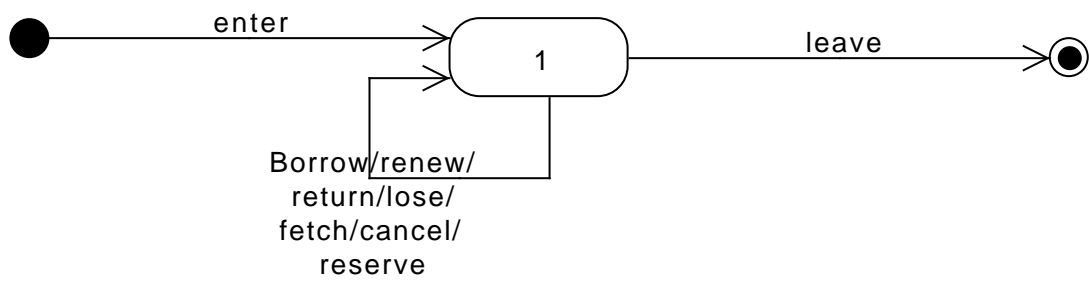
In deze sectie worden de lifecycles besproken voor de objecten in de voorgaande Merode modellen. Deze life cycles worden voorgesteld in toestandsdiagramma en bepalen de toestanden waarin een bepaald object kan geraken door middel van het afvuren van bepaalde events op deze objecten.



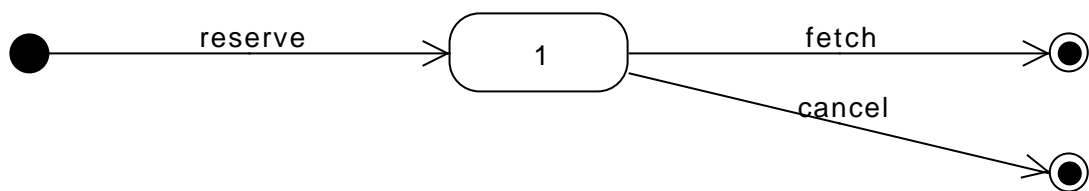
Figuur 2: Lifecycle for Copy



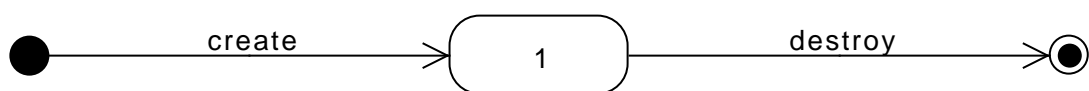
Figuur 3: Lifecycle for Loan



Figuur 4: Lifecycle for Member



Figuur 5: Lifecycle for Reservation



Figuur 6: Lifecycle for Reservation

1.4 Precondities

In deze sectie worden enkele precondities besproken waaraan bepaalde events moeten voldoen alvorens te vuren.

1.5 Acties

In deze sectie worden bepaalde acties besproken die gepaard gaan met het afvuren van bepaalde events.

2 Transformatie van EDG naar een UI

3 Transformatie van MERODE naar VERSATA

3.1

3.2

4 Toepasbaarheid van MDA

4.1 Lessen

4.2 Overige noodzakelijkheden

4.3 Conclusies