

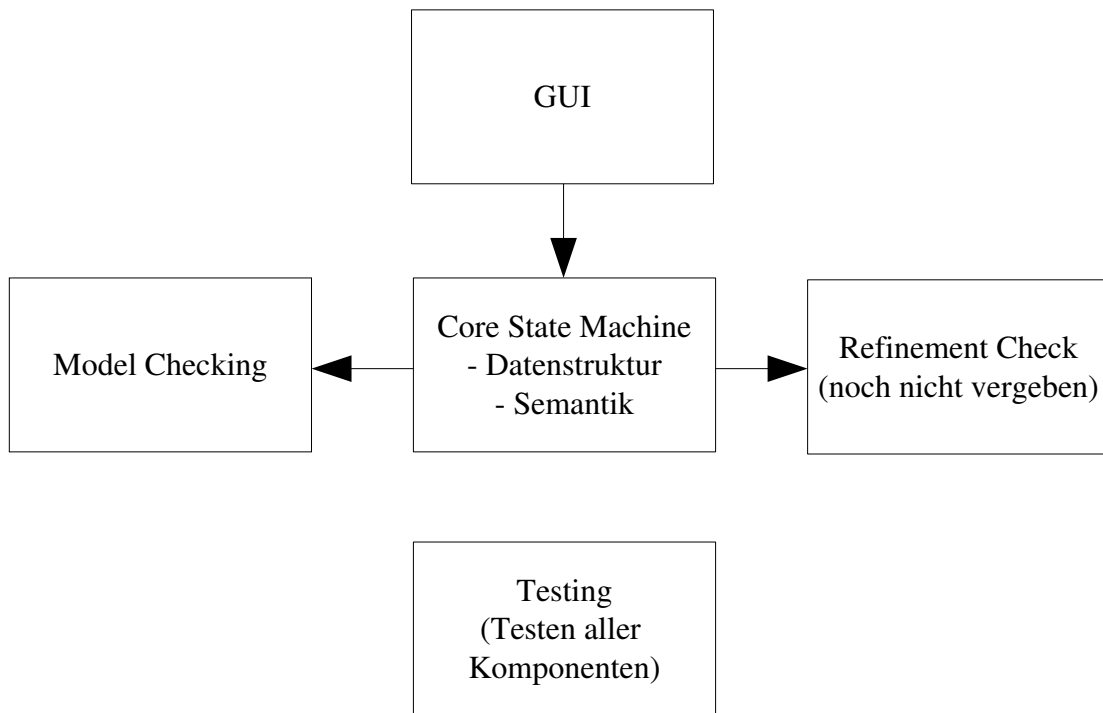
UML State Machine Version

Fortgeschrittenenpraktikum Programming-in-the-many

WS 2006/07

**Specification Draft
(Handout)**

Projektstruktur



Legende:

Die GUI instantiiert eine Core State Machine, falls es möglich ist, auch mehrere parallel. Der User gibt über die GUI Core State Machines ein und kann die Refinement Checks (falls wir sie implementieren), Transformationen, Simulationen und das Model Checking steuern. Die GUI steuert die notwendigen Operationen über öffentliche Methoden der CSM, die ihrerseits Methoden der Model Checking- und (evtl.) Refinement Checking-Klassen aufruft. Dies sorgt für eine möglichst gute Kapselung und ein unabhängiges Arbeiten der einzelnen Gruppen.

Speichern und Laden läuft über ein XML-Dateiformat; um Speichern und Laden kümmert sich die CSM.

Die Tests werden alle implementierten Klassen auf Korrektheit testen und Beispieldaten bereitstellen.

Endgültige Arbeitsaufteilung:

Aufgabe	Name (Kürzel)
Koordination	Andreas Brosche (abro), 4 SWS
CSM (Semantik/Datenstruktur)	Holger Siegel (hsi), Rachid El Araari (rea), je 8 SWS
GUI	Hannes Fabian (hfab), Sebastian Kowski (sek), Oliver Mietrach (omi), Kaihua Wu (kwu), je 4 SWS; Stephan Knauer (skn), 2 SWS
Testing	Heiko Hoffmann (hho), 4 SWS; Stephan Knauer (skn), 2 SWS
Model Checking	Marina Tropmann (mtr), 8 SWS
Refinement Check	(noch nicht vergeben)