# Portierungsbedingte Änderungen in EventsExample

## Importmappings in allen betroffenen Klassen

* Java.util.concurrent.TimeUnit -> def.TimeUnit (auch static imports)
* Java.util.Observable -> def.Observable
* Java.util.Observer -> def.Observer
* Java.lang.System -> def.System (für nanoTime())
* Java.util.Random -> def.Random

## Änderungs-Tags

* Abgeändert, da nur für prozessbasierte Simulation **[PROCESS]**
* Abgeändert, um Abhängigkeiten zu Swing/AWT zu vermeiden **[GUI]**
* Abgeändert um Abhängigkeiten zu Apache Commons Collections zu vermeiden **[AC\_COLLECTION]**
* Abgeändert um Abhängigkeiten zu Elementen außerhalb der Teilfunktionalität zu vermeiden **[FRAGMENT]**
* Abgeändert um JSweet/TypeScript/JavaScript-Eigenheiten umzusetzen **[JSWEET]**

## Refactorings

* Simulator.EventTreeList: TreeList von Apache Commons durch ArrayList ersetzt [AC\_COLLECTION]
* Simulator.Model: ReferenceMap durch HashMap ersetzt [AC\_COLLECTION]
* Abhängigkeiten zu Threads und Quasar entfernt [PROCESS] in:
  + Experiment, Scheduler, Event, ExternalEvent, EventOf2Entities, EventOf3Entities, Entity, Schedulable, Model, ExternalEventStop, ModelComponent, QueueListStandard
* Simulator.Experiment: Erzeugung der ResourceDB aus setupExperiment() entfernt + Attribut, Getter [PROCESS]
* Report.ReportMultRowsFileOut: Abhängigkeiten zu nicht im Teilfragment vorhandenen Reportern auskommentiert [FRAGMENT]
* Simulator.Model: Methode description() zu modelDescription() umbenannt [JSWEET]
* Dist.Distribution: newInstance()-Aufruf in Konstruktor und reset() refactored [JSWEET]
* Simulator.Condition: *primitive*.class statt *PrimitiveWrapper*.TYPE in Konstruktor und getType() [JSWEET]
* Simulator.ModelCondition: *primitive*.class statt *PrimitiveWrapper*.TYPE in Konstruktor und getType() [JSWEET]
* Simulator.Scheduler: System.nanoTime() über Candy-Adapter
* Simulator.RealTimeEventWrapper: System.nanoTime() über Candy-Adapter
* Dist.DistributionManager: MersenneTwisterRandomGeneratorJS verwendet [RANDOM]
* Dist.NumericalDist: NumberValueHelper statt Number.double/longValue() [JSWEET]
* Simulator.QueueListRandom: Random mit autoseed() erstellen statt Java Random() [RANDOM]
* Simulator.QueueListRandom: insert(): nextIntWithBound(int) statt Java nextInt(int) [RANDOM]
* Simulator.RandomizingEventTreeList: Random mit autoseed() erstellen statt Java Random() [RANDOM]
* Simulator. RandomizingEventTreeList: insert(): nextIntWithBound(int) statt Java nextInt(int) [RANDOM]
* Simulator.ModelComponent und NamedObject: clone()-Methode hinzugefügt, durchreichen von Schedulable zu Object [JSWEET]
* Simulator.Experiment: ExpProgressBar-Code in proceed()-auskommentiert um Abhängigkeiten zu Swing und AWT zu vermeiden [GUI]