

Entwicklerdokumentation

PUML

Inhaltsverzeichnis

I. PROZESS- UND IMPLEMENTATIONSVORGABEN

I.1 Definition of Done

XXX

I.2 Coding Style

Bitte die Datei `javaCodeStyle.xml` im `specification`-Verzeichniss in Eclipse importieren und verwenden. Hierfür in Eclipse unter „Window->Preferences->Java->Code Style->Formatter“ auf Import klicken und die XML-Datei auswählen.

Ist der passende Coding Style eingestellt kann der Quellcode mit „STRG+SHIFT+F“ automatisch formatiert werden. Wird dies vor jedem Commit gemacht, entsteht ein einheitlicher Code-Style und die Änderungen können gut mit GIT überprüft werden.

Des weiteren empfiehlt es sich bei größeren oder stark geschachtelten Code-Abschnitten die Zuge-

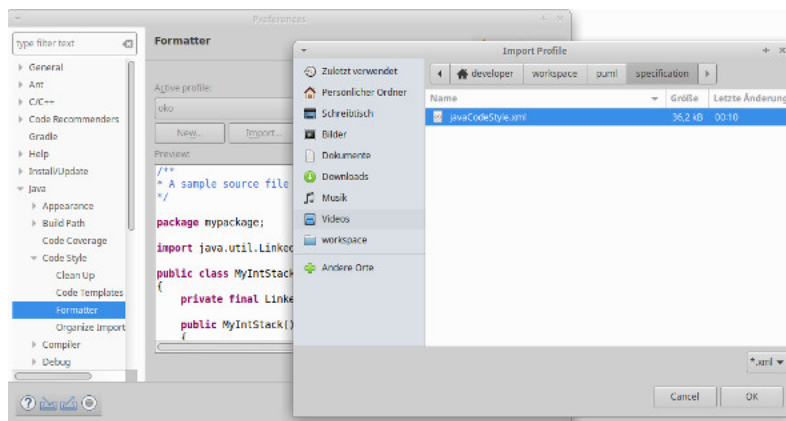


Abbildung 1: Code-Style in Eclipse importieren

hörigkeit der Schließenden Klammer mit einem Kommentar zu Kennzeichnen.
Sonstige Konventionen:

- Variablen und Instanzen beginnen kleingeschrieben
- Klassen und Interfaces beginnen mit Großbuchstaben
- Besteht ein Namen aus mehreren zusammengesetzten Wörtern, beginnen alle weiteren Wörter mit Großbuchstaben (keine Unterstriche in Namen verwenden)

- Aussagekräftige Namen verwenden
- Alle Namen auf Englisch
- Die Kommentare auf Deutsch

I.3 Zu nutzende Werkzeuge

- Eclipse - Entwicklungsumgebung
- GIT - Dateiversionierung
- Meld - Unterschiede zwischen Dateien anzeigen
- Texmaker - Latex-Editor
- GIMP - Bildbearbeitung für das Editieren von Screenshots

II. WAS WIRD WIE GEMACHT?

II.1 Eclipse

II.1.1 Projekt in Eclipse importieren

In den workspace wechseln:

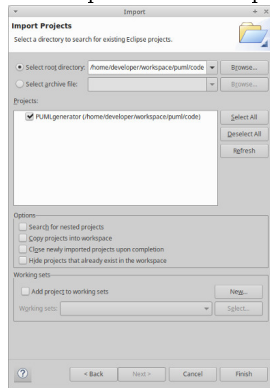
```
cd /workspace
```

Projekt Klonen:

```
git clone https://gitlab.imn.htwk-leipzig.de/weicker/puml.git
```

Benutzername und Passwort eingeben.

In Eclipse "File->Import->Existing Projects into Workspace"



Dann auf "Finish" klicken.

II.1.2 WindowBuilder installieren

In Eclipse "Help->Install New Software..."

Unter work with "2018-09 - <http://download.eclipse.org/releases/2018-09>" auswählen.

In der Section "General Purpose Tools" die im Bild stehenden Häkchen anklicken

Dann auf "Finish" und sich durch die Installation klicken.

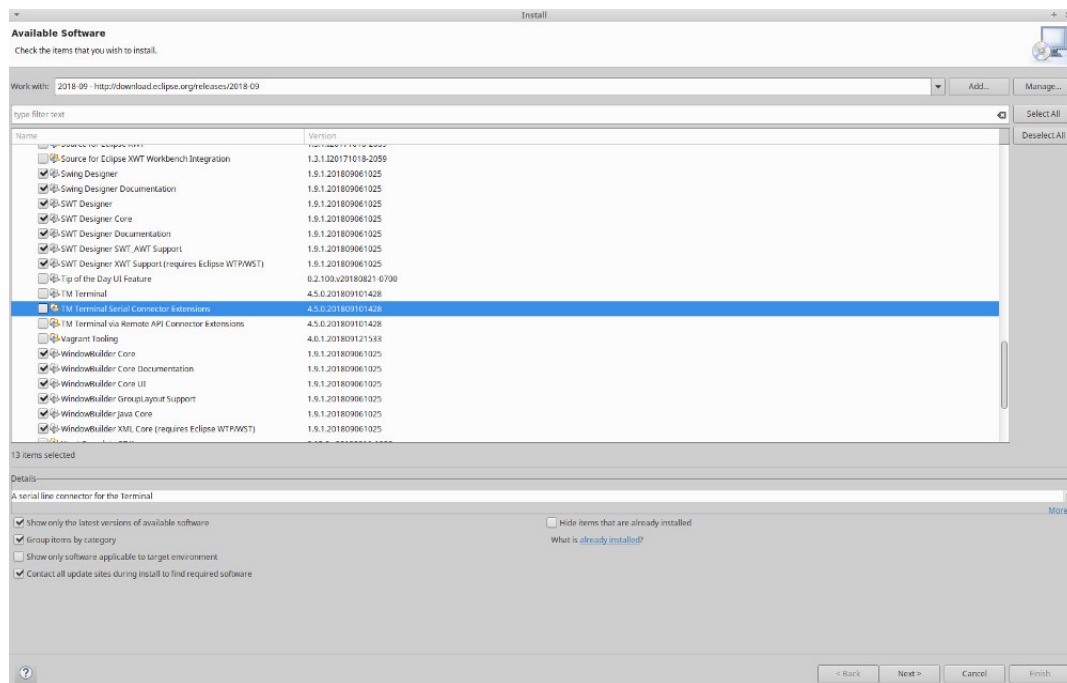


Abbildung 2: WindowBuilder installieren

II.1.3 GUI editieren

Es muss der WindowBuilder installiert sein. Dann auf die Datei die die Grafische Oberfläche implementiert (GUI.java) mit der rechten Maustaste klicken. Dann "Open With->WindowBuilder Editor" auswählen.