# Magiczny Slajd NR 1



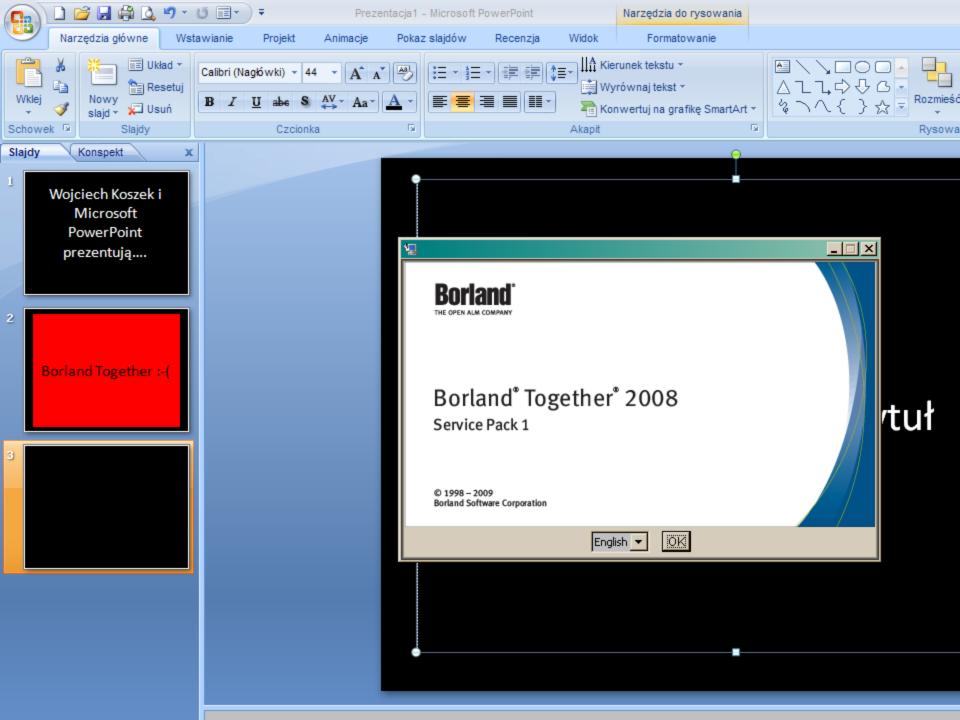
# Borland Together .\_(



# Sam instalator to 533MB

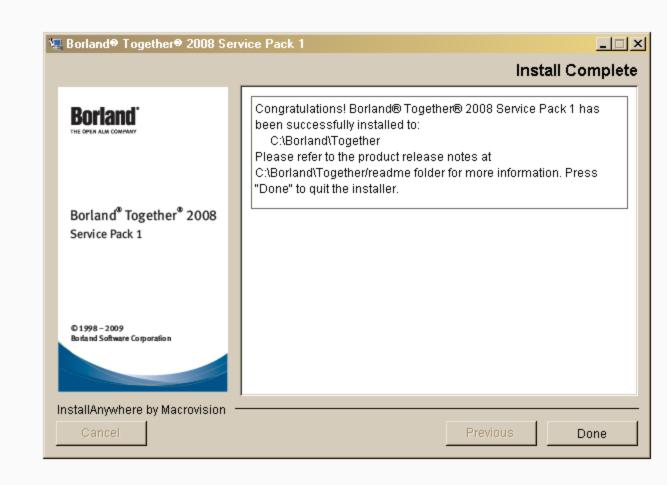
#### Instalator nie uruchomi się, dopóki nie masz X GB wolnego miejsca na dysku



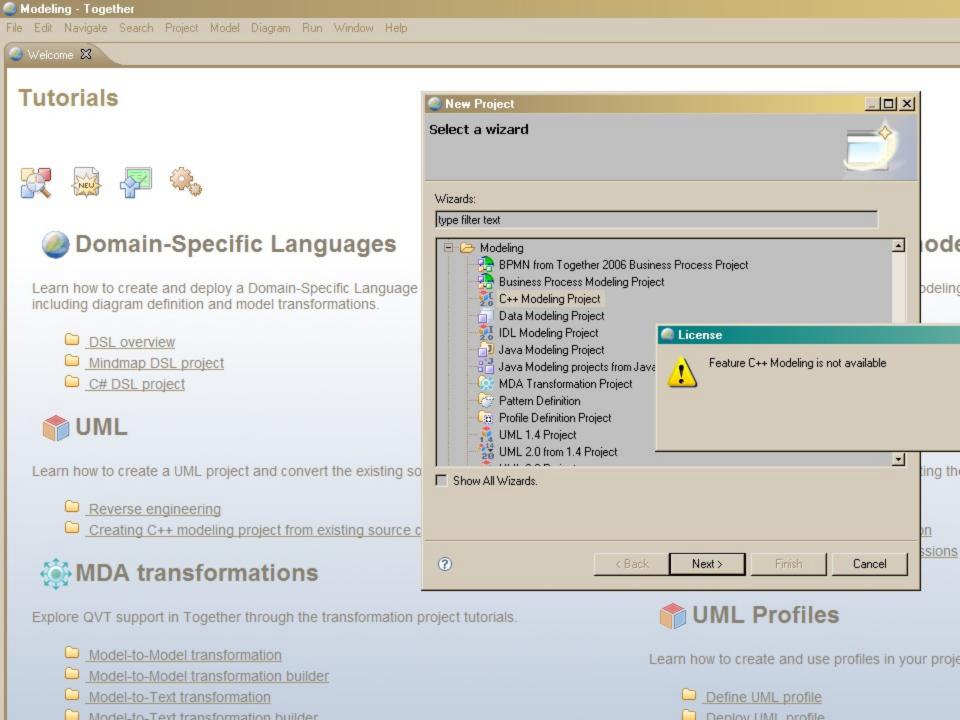


### Godzinę później...

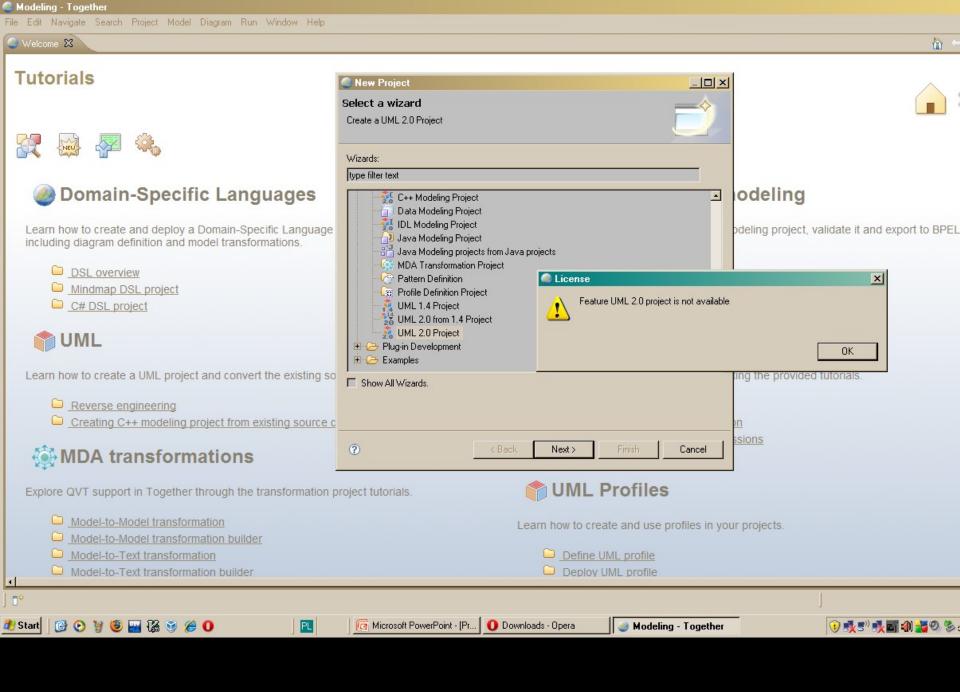




### Niestety, modelowanie C++ nie jest możliwe



Niestety, nie mogłem również stworzyć wersji projektu dot. UML 1.4/2.0



Możliwe było uruchomienie jedynie (niektórych) przykładów z tutoriala

### Nic z zakładki "modeling" nie działa



### Załóżmy, że wybieramy generację DSL z tutoriala

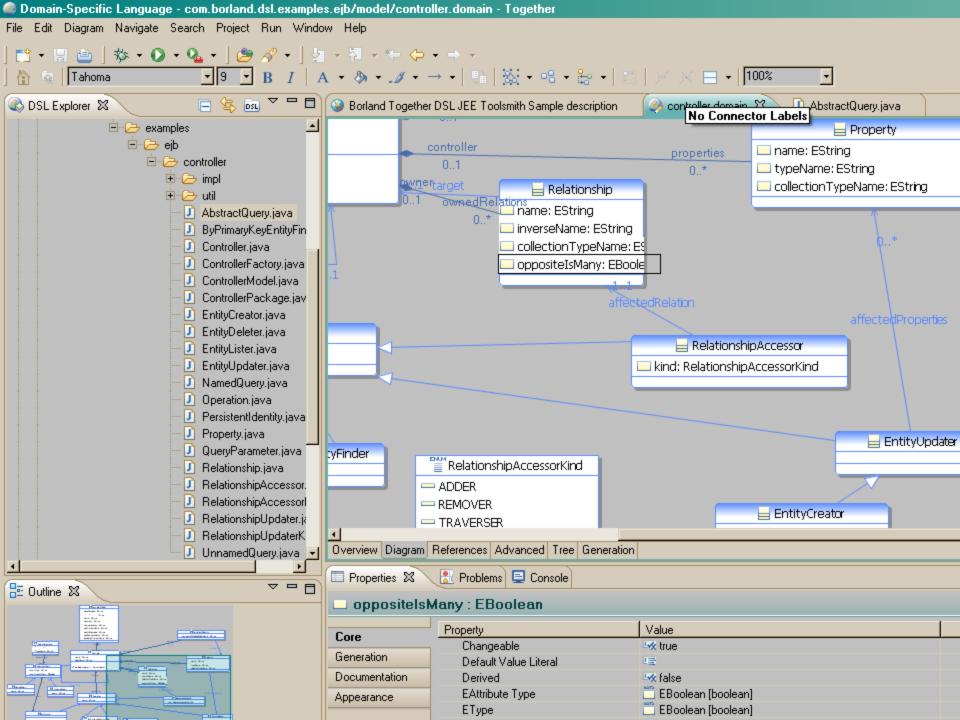


(DSL to prosty język programowania wykorzystywany w niektórych narzędziach do rozszerzenia funkcjonalności)

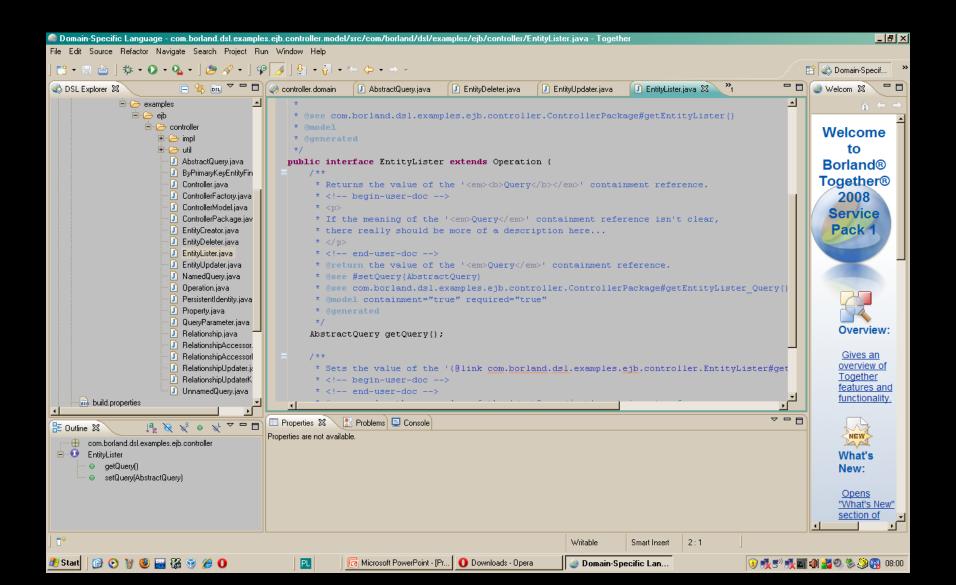
## Przykładowo w grze chciałbym mieć

Zamiast: 10 10 0xd 13 monster\_create

To:
if (enemy.here())
{monster\_create();}

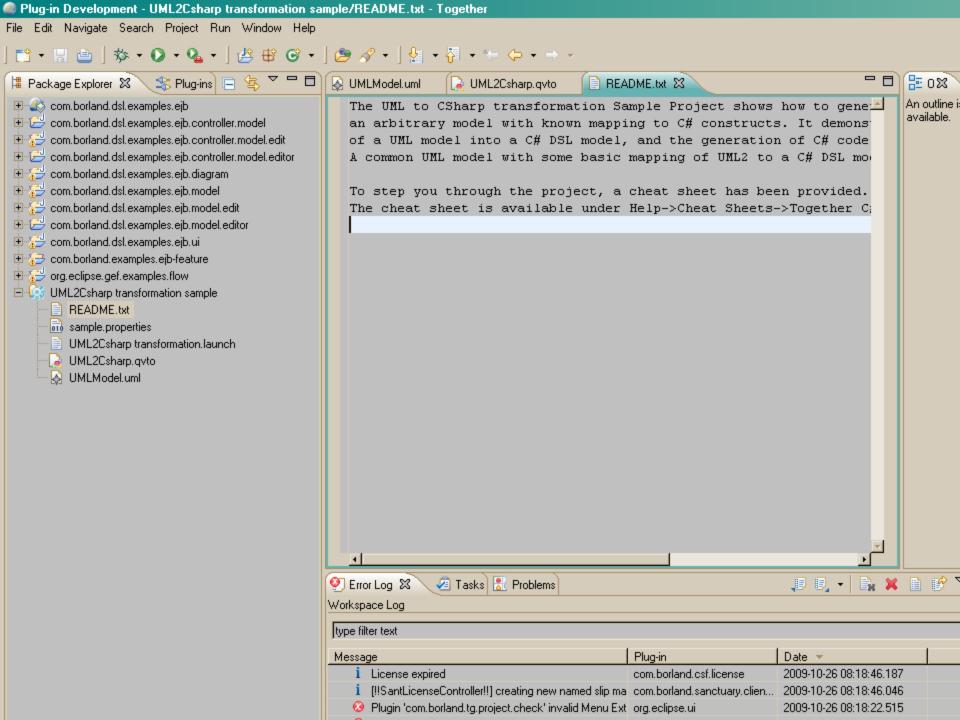


#### Wciśnięcie "Generate" przetwarza nam obrazek w KOD



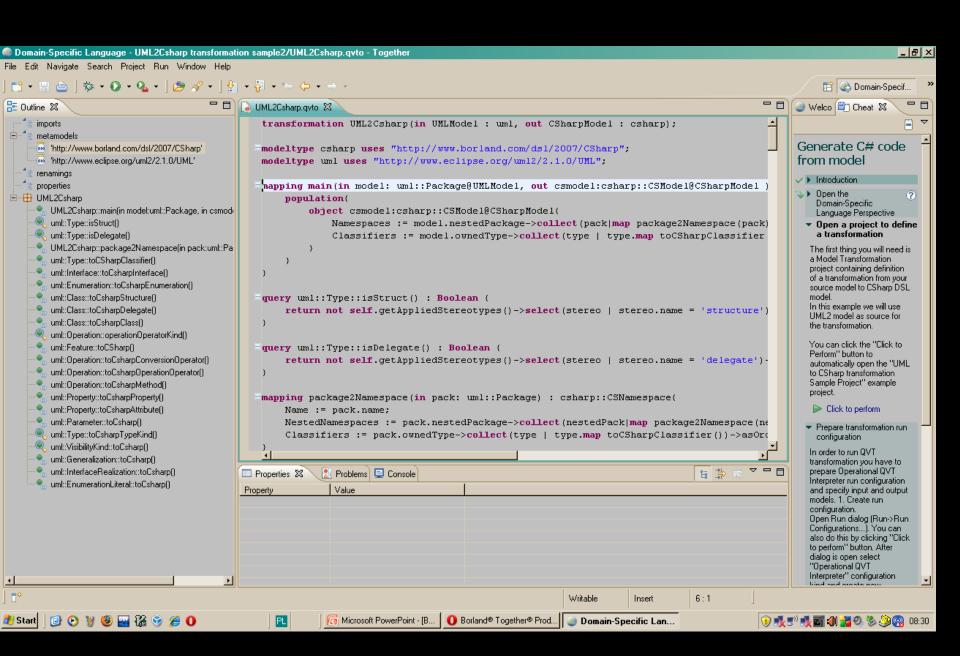
Zakładka "Model transformation" ma jedną opcję generacji

kodu z UML do C#



Zakładka "Model transformation" ma jedną opcję generacji

kodu z UML do C#



UML chyba jednak nie pojawia się w procesie modelowania przy pomocy tego narzędzia

#### Nie udało mi się znaleźć możliwości podejrzenia UMLa

#### Może w pełnej wersji...

