1. Chạy chương trình

* Chạy file Validator.jar để mở chương trình
* Các điều kiện được nhập vào dưới dạng text. Đối với precondition và postcondition thì muốn so sánh biểu thức cần phải cài kiểu dữ liệu cho biến trước bằng cách ấn chọn button ngay dưới mỗi text area của mỗi biểu thức, invariant thì không cần làm việc này vì nó chỉ so sánh các string. Có hai kiểu dữ liệu mà chương trình có thể hiểu hiện tại là “int” và “bool”
* Sau khi thiết lập toàn bộ biến của toàn bộ các biểu thức, chọn result để tiến hành kiểm chứng toàn bộ các biểu thức điều kiện. Chọn exit để thoát
* Chọn file trên Menu Bar để load một file đuôi .me(ví dụ myOCL.me) và chương trình sẽ tự động điền vào các textview. Đây là một file tự định nghĩa của project
* Các phép toán mà chương trình có thể hiểu bao gồm: { "=", ">", ">=", "<", "<=", "=>", "[and]", "[or]", "[xor]" } và biểu thức điều kiện if- then -else (bao gồm cả else if)

2. Project

* Project được xây dựng trên Eclipse 4.5.2 và JDK 1.8
* Giao diện sử dụng SWT/WindowBuilder. Tham khảo cách cài đặt ở <http://o7planning.org/web/fe/default/vi/document/5699/cai-dat-windowbuilder-vao-eclipse> và tài liệu tại <http://o7planning.org/web/fe/default/vi/document/16378/huong-dan-lap-trinh-java-desktop-su-dung-swt>
* Các thư viện trong projec được đưa vào dưới đường dẫn cứng nên cần set lại, đối với Z3 là com.microsoft.z3.jar nằm trong ../Z3/build/. Ví dụ Z3 tham khảo tại, <https://z3.codeplex.com/SourceControl/latest#examples/java/README>, đồng thời có thể xem các file README để có thể tự build API. Mẹo nhỏ đó là nên tạo một project SWT trước sau đó copy mã nguồn từ project này vào rồi thêm thư viện Z3
* Trong project có một số lớp đã tạo sẵn nhưng chưa được Implement như Variable, MyClass,MyInterface,... để mô tả biến, lớp, giao diện (interface),.. Của mô hình UML. Mục đích là để có thể xây dựng hệ thống đưa đầu vào là file mô tả các lớp có trong mô hình và các thành phần của nó để khi kiểm chứng với từng kịch bản không phải nhập kiểu dữ liệu cho các biến bằng tay
* Trong Project có một lớp Data là lớp Singleton, để gọi đến các thành phần của lớp này thì sử dụng Data.getInstance().something(), không cần khởi tạo khi sử dụng lớp này. Tham khảo singleton tại <https://sourcemaking.com/design_patterns/singleton>
* Trong project có một file là myARTC\_classes.ucls mô tả class diagram của project. File này được generate từ mã nguồn java thông qua plug-in ObjectAid UML diagram của Eclipse