

# VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ  
ÚSTAV INTELIGENTNÍCH SYSTÉMŮ

FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY  
DEPARTMENT OF INTELLIGENT SYSTEMS

## NÁSTROJ PRO PODPORU VÝVOJE SOFTWAREVÝCH SYSTÉMŮ

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE  
BACHELOR'S THESIS

AUTOR PRÁCE  
AUTHOR

KAREL HALA

BRNO 2013



**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**  
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY



**FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ**  
**ÚSTAV INTELIGENTNÍCH SYSTÉMŮ**

FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY  
DEPARTMENT OF INTELLIGENT SYSTEMS

# **NÁSTROJ PRO PODPORU VÝVOJE SOFTWAREVÝCH SYSTÉMŮ**

TOOL FOR SOFTWARE SYSTEMS DESIGN

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

BACHELOR'S THESIS

**AUTOR PRÁCE**

AUTHOR

**KAREL HALA**

**VEDOUCÍ PRÁCE**

SUPERVISOR

**Ing. RADEK KOČÍ, Ph.D.**

BRNO 2013

## Abstrakt

Nástroj pro podporu vývoje softwarových systémů je aplikace sloužící pro vizuální znázornění průběhu vývoje aplikace. Slouží k porozumění zákaznickým požadavkům, přípravě návrhu a rozvržení jednotlivých tříd. Aplikace má za cíl ulehčit rozvržení práce před její implementací a pomoci uživateli odhalit některé chyby, které by mohly nastat během implementace.

## Abstract

Tool for software systems design is application for visualization of development application. It's main goal is to achieve connection between developer and customer. It should be used to understand customer's needs, prepare workflow of project and understanding each class. This application should make easier to understand some flaws, that might occur when creating software.

## Klíčová slova

Případ užití, Diagram tříd, Nástroj, Softwarový vývoj

## Keywords

Use Case, Class diagram, Tool, Software development

## Citace

Karel Hala: Nástroj pro podporu vývoje softwarových systémů, bakalářská práce, Brno, FIT VUT v Brně, 2013

# Nástroj pro podporu vývoje softwarových systémů

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval samostatně pod vedením pana Ing., Radka Kočího Ph.D.

.....

Karel Hala  
6. května 2014

## Poděkování

Předem bych rád poděkoval panu doktoru Kočímu, za odbornou pomoc a vysvětlení propojení mezi jednotlivými částmi aplikace.

© Karel Hala, 2013.

*Tato práce vznikla jako školní dílo na Vysokém učení technickém v Brně, Fakultě informačních technologií. Práce je chráněna autorským zákonem a její užití bez udělení oprávnění autorem je nezákonné, s výjimkou zákonem definovaných případů.*

# Obsah

<b>1 Úvod</b>	<b>3</b>
1.1 Seznámení s nástrojem . . . . .	3
<b>2 Zhodnocení konkurence</b>	<b>4</b>
2.1 Umbrello . . . . .	4
2.1.1 Popis aplikace . . . . .	4
2.1.2 Výhody a nevýhody . . . . .	4
2.1.3 Zhodnocení a převzaté vlastnosti . . . . .	5
2.1.4 Motivace . . . . .	6
2.2 Enterprise Architect . . . . .	6
2.2.1 Popis aplikace . . . . .	6
2.2.2 Výhody a nevýhody . . . . .	7
2.2.3 Zhodnocení a převzaté vlastnosti . . . . .	7
2.3 Zhodnocení konkurentních nástrojů . . . . .	7
<b>3 Grafy pro popis částí</b>	<b>9</b>
3.1 Objektově orientované programování . . . . .	9
3.1.1 části objektově orientovaného programování . . . . .	9
3.1.2 Objekt . . . . .	9
3.1.3 Instanciance, třídy . . . . .	10
3.1.4 Dědičnost . . . . .	10
3.2 Diagram případů užití . . . . .	10
3.2.1 Rozbor Diagramu případů užití . . . . .	10
3.2.2 Použité vlastnosti . . . . .	11
3.3 Diagram tříd . . . . .	11
3.3.1 Prvky Diagramu tříd . . . . .	12
3.3.2 Použité a upravené části z Diagramu tříd . . . . .	13
3.4 Objektově orientované Petriho sítě . . . . .	14
3.4.1 Petriho sítě . . . . .	14
3.4.2 Objektově orientované Petriho sítě . . . . .	15
3.4.3 Grafické znázornění . . . . .	15
3.5 Spojení diagramů . . . . .	16
3.5.1 Použití ve výsledné aplikaci . . . . .	17
3.6 Shrnutí . . . . .	18

<b>4</b>	<b>Samostatná aplikace</b>	<b>19</b>
4.1	Popis aplikace . . . . .	19
4.2	Ovládací prvky . . . . .	19
4.3	Jednotlivé editory . . . . .	20
4.3.1	Editor případů užití . . . . .	21
4.3.2	Editor Diagramu tříd . . . . .	21
4.3.3	Editor objektově orientovaných Petriho sítí . . . . .	22
<b>5</b>	<b>Rozšířené možnosti aplikace</b>	<b>23</b>
5.1	Export diagramů . . . . .	23
5.2	Grafické prvky . . . . .	23
5.2.1	Detekce objektu pod kurzorem . . . . .	23
5.2.2	Výpočet vzdálenosti hrany od bodu . . . . .	24
<b>6</b>	<b>Použité knihovny a ikony</b>	<b>26</b>
6.1	XML export . . . . .	26
6.2	PostScript export . . . . .	26
6.3	Použité ikony . . . . .	27
<b>7</b>	<b>Testy a jejich výsledky</b>	<b>28</b>
<b>8</b>	<b>Zhodnocení výsledné aplikace</b>	<b>29</b>
8.1	Budoucnost aplikace . . . . .	29
8.2	Závěrečné zhodnocení aplikace . . . . .	29
<b>9</b>	<b>Závěr</b>	<b>30</b>
<b>A</b>	<b>Obsah CD</b>	<b>32</b>
<b>B</b>	<b>Manual</b>	<b>33</b>

# Kapitola 1

## Úvod

Při implementaci jakéholiv nástroje se často naráží na bariéru mezi zákazníkem a programátorem. Zákazník často netuší co chce a programátor často zákazníka špatně pochopí. Tento nástroj bohužel tyto problémy nedokáže odstranit, nicméně měl by napomoci odstranit některé bariéry a pomoci snažší vizualizace problémů.

V kapitole 2 se nejdříve podíváme na konkurentní nástroje, které dokáží vizualizovat vyvíjený software pomocí různých grafů. Rozebereme jejich přednosti a jejich slabiny. Poté si vybereme některé jejich vlastnosti a vysvětlíme případné řešení jejich nedostatků.

Navážeme kapitolou 3 kde vysvětlíme druhy grafů, které se hodí pro implementaci námi zvolených částí. Zaměříme se na tojici diagramů **Diagram případů užití**, **Diagram tříd**, **Objektově orientované Petriho sítě**. Provázání mezi těmito diagramy poté vysvětlíme v kapitole 3.5.

### 1.1 Seznámení s nástrojem

## Kapitola 2

# Zhondocení konkurence

Z hlediska snažšího porozumění byl brán zřetel na konkurentní nástroje. Převážně byla brána v potaz jejich jednoduchost a co je dělá tak hojně využívanými a snadno použitelnými. Z toho důvodu byly prozkoumány dva nástroje, Umbrello a komerční Enterprise Architect. Detailnější popis jednotlivých aplikací, jejich výhod, nedostatků a převzatých vlastností je popsán v sekci 2.1 a 2.2.

### 2.1 Umbrello

Aplikace celým názvem **Umbrello UML Modeller**<sup>1</sup> aplikace primárně určena pro Unix systémy, nicméně je možné jej bez problémů nainstalovat také na Windows za pomoci KDE installeru a vybrání požadovaného balíčku. Ovládání tohoto installeru, je velice jednoduché a intuitivní.

Mezi hlavní výhody Umbrello aplikace patří refaktoring pro některé jazyky. Nicméně graficky zaostává za konkurencí ostatních nástrojů pro tvorbu UML diagramů.

#### 2.1.1 Popis aplikace

Aplikace je velice robustní a poskytuje mnoho vlastností. Při ohlédnutí na to, že je volně ke stažení a volně k používání<sup>2</sup> aplikace nabízí velké množství vlastností a možností. Umbrello poskytuje mnoho UML grafů a práce s touto aplikací je poměrně jednoduchá, ale její jednoduchý design má pár neduhů. Pro menší aplikace a pro začínající firmy je naprosto dokonalá, ale absence pokročilého editoru a ne příliš jednoduché práce s editorem jako například přidání nové metody, zalomení čar a také vytvoření jiného souboru.

#### 2.1.2 Výhody a nevýhody

Umbrello aplikace poskytuje několik UML grafů mezi které patří:

- **ClassDiagram** pro popis tříd a provázanosti mezi nimi.
- **Sequence Diagram**, pro popis chodu aplikace, komunikace mezi vlákny a komunikace mezi aplikacemi.

---

<sup>1</sup>Domovská stránka aplikace: <http://umbrello.kde.org/>

<sup>2</sup>aplikace používá licenci GNU general public license <http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html> což umožňuje zapojení komunity do vývoje tohoto nástroje.



- **Use Case Diagram** pro popis akcí v systému, aplikaci.
- **State Diagram** pro popis stavu systému a průběhu jednotlivých operací, převážně zachování v určitých momentech aplikace na dané podmínky.
- **Activity Diagram** popisuje akce a průběh celého programu graficky.
- **Component Diagram** pro popis spojení a komunikace mezi jednotlivými komponentami.
- **Deployment Diagram** popisuje fyzické uložení a mašiny, na kterých program bude pracovat.
- **Entity Relationship Diagram** pro popis vztahu dat mezi sebou.

Umbrello poskytuje velké množství diagramů a možností, jak znázornit chod aplikace. Aplikace je také velice intuitivní, ať již díky klávesovým zkratkám, tak také díky jednoduchému grafickému designu. Umbrello, také podporuje generaci a refactoring zdrojového kódu pro některé jazyky. Stačí pouze importovat jednu již vytvořenou třídu a Umbrello uživatelé provede jednoduchým nastavením, výběrem které třídy namodelované v aplikaci se mají vygenerovat a nabídne také možnost upravit mírně zvolený kód. Vzhledem na to, že aplikace je plně zdarma je tato vlastnost velice přínosná.

Umbrello dále poskytuje možnost částečné generace i v případě, že když nejsou poskytnuty komentáře na základě kterých by tato dokumentace mohla být vytvořena. Při generování tříd je možnost, také importovat zdrojový kód a nechat umbrello vše vygenerovat samo. Tato vlastnost je, ale podporována pouze pro jazyky `ActionScript`, `Ada`, `C++`, `C#`, `D`, `IDL`, `Java`, `Javascript`, `MySQL`.

Dále Umbrello poskytuje možnost exportování objektů jako PNG obrázky. Při psaní dokumentů je možné vytvořený diagram zkopírovat a vložit přímo do dokumentu. Pro export do formátu PNG je možné vybrat část diagramu, nebo celou síť. s touto možností také přichází možnost tisku celého diagramu. [2]

Umbrello je sice jednoduché na používání a intuitivní, nicméně dlouhodobější práce je zdlouhavá a příliš repetitivní. Nutnost vytvoření objektu na editačním plátně, poté výběru nástroje pro přesun a editaci daného objektu je zdlouhavá a špatná. Jednodušší pro práci by jistě bylo vytvoření objektu a po kliknutí na již vytvořený objekt jej pouze přesunout. Vytvoření nového atributu třídy je opět velice náročné a neintuitivní. Taktéž nemožnost zalomení spojů mezi objekty je velice limitující.

### 2.1.3 Zhodnocení a převzaté vlastnosti

Aplikace Umbrello je špičkou ve své třídě. Je zdarma a poskytuje mnoho nástrojů při návrhu aplikace. Mezi jeho přednosti jistě patří možnost refactoringu a také rozsáhlé možnosti ve variabilitě grafických návrhů.

Aplikace poskytla mnoho informací o vývoji editační aplikace, jakým chybám se vyvarovat a co je naopak nezbytné k vytvoření kvalitní aplikace zaměřené na tvorbu diagramů. Není za potřeby ve výsledné aplikaci mnoho náročných grafických elementů, tyto elementy by byly rušivé. Grafické roložení a dosažitelnost většiny editačních prvků je v aplikaci Umbrello je velice jednoduché a intuitivní z tohoto důvodu bylo ve výsledné aplikaci přihlíženo na tyto vlastnosti.

Ve výsledné aplikaci bylo vyvarováno některým neduhům aplikace Umbrello. Jako například zdlouhavé a repetitivní vytváření tříd, jejich přesun po pracovní ploše, nebo spojení těchto tříd.

V Umbrello nelze dané spoje ohýbat, lze dané spoje ohýbat, ale tato funkcionality je velice špatně navržena. Dále není možno v Umbrello nikterak editovat dané spoje, tomuto bylo vyhnuto a přidána editace spojů s možností jednak změny typu, dále také změny objektu na který daná hrana ukazuje a také možnost jednoduchého odebrání hrany.

K nepřehlednosti aplikaci Umbrello přispívá také skutečnost, že není vidět hrany vycházející z a nebo do daného objektu. K zprehlednění výsledného diagramu bylo proto navrženo zvýraznění těchto hran. Což vedlo jednak k spřehlednění a také k lepšímu citění a použitelnosti.

Aplikace Umbrello při přidání nového objektu donutí uživatele zadat jméno, což opět vede ke zdlouhavé práci a repetitivním akcím, které uživatele zbytečně zdržují od práce. Toto bylo vyhodnoceno jako nepřínosné a nutnost zadat jméno objektu při jeho vytvoření bylo nahrazeno pozdější úpravou. Kdy si uživatel vytvoří objekt a až poté určí jeho jméno.

#### 2.1.4 Motivace

Aplikace Umbrello je hojně využívána a chválena mezi uživateli, z toho důvodu byl brán zřetel na tuto aplikaci. Také jednoduché používání této aplikace bylo velice přínosné pro pozdější pochopení potřebných vlastností aplikace zaměřené na dané téma.

## 2.2 Enterprise Architect

S ohlédnutím na Aplikaci Umbrello a některé její nedostatky, bylo nutné pro pozdější vývoj aplikace prozkoumat další systém. Tato aplikace se jmenuje Enterprise Architect a je tvořena firmou **Sparx Systems**<sup>3</sup>, tato firma se soustřeďuje na tvorbu nástrojů pro tvorbu UML grafů. Bohužel firmou nabízené produkty jsou placené, ale uživatel obdrží opravdu robustní systémy pro tvorbu UML grafů a možnost refaktoringu pro několik jazyků.

### 2.2.1 Popis aplikace

Enterprise Architect (dále jen EA) je velice robustní systém, již nemá takové nedostatky jako aplikace Umbrello a nabízí několikero možností pro refaktoring projektu. Aplikace rozděluje UML grafy do dvou skupin, skupina

- **Structural Diagrams** pro diagramy na popis vyvíjené aplikace a popis její struktury.
- **Behavior Diagrams** pro popis chování aplikace a komunikace mezi jednotlivými částmi aplikace.

Dále aplikace poskytuje velkou škálu grafů a diagramů od klasických diagramů pro popis chování dat mezi sebou (ERD), přes diagramy pro návrh Win32 UI až po návrh testování výsledné aplikace. [1]

---

<sup>3</sup><http://www.sparxsystems.com>

### 2.2.2 Výhody a nevýhody

V aplikaci je možné vytvořit velké množství grafů a diagramů. Grafické rozhraní již není tak jednoduché, jako tomu je u aplikace Umbrello, ale je stále velice intuitivní a jednoduché pro používání. Většina pokročilých funkcí je bohužel schována a je náročné ji najít, jako například přidání a editace atributů třídy.

Výhodou této aplikace je jistě možnost vytváření diagramů pro jednotlivé jazyky, a poté tyto diagramy exportovat do zdrojového textu. Na výběr je celkem jedenáct jazyků ActionScript, C, C#, C++, Delphi, Java, PHP, Python, VBNet, Visual Basic, WorkFlow Script.

Největší výhodou je jistě možnost importovat celý obsah složky se zdrojovými kódy a tento projekt poté zobrazit v diagramu tříd, toto lze také provést importem binárního souboru, například .jar souboru a aplikace se může postarat o vygenerování jak dokumentace, tak výsledného diagramu tříd.

Pro jednodušší a rychlejší možnost spojení jednotlivých objektů na pracovní ploše, lze použít rychlého nástroje vedle objektu. Na stejném místě lze nalézt také funkce pro rychlou editaci a změnu stylu objektu.

Přetažení spoje mezi dvěma objekty lze pomocí uchopení za jeden konec a tažení k dalšímu objektu. Bohužel původní spoj se neztratí do doby, než uživatel pustí myš. Při kliknutí mimo jakýkoliv objekt spoj zůstane u původního objektu. [1]

### 2.2.3 Zhodnocení a převzaté vlastnosti

Aplikace posloužila pro další zhodnocení požadavků a vyvarování se chyb. Především náročnost a komplexnost aplikace se nehodí pro výslednou aplikaci.

Ve výsledné aplikaci bude za potřeby možnosti jednoduchého zalomení hran a možnosti jejich jednoduché editace. Taktéž přesun po editačním plátně je v aplikaci EA řešen poměrně chaoticky a nahodile.

Umístění otevřených souborů je v aplikaci EA poněkud netradiční v dolní části aplikace. Uživatel často nevidí otevřený projekt a často se může stát, že zavře stávající jen kvůli tomu aby našel již otevřený soubor. Při porovnání s aplikací Umbrello, která toto řeší více standartním způsobem, umístění záložek v horní části okna, je tento způsob poněkud nepraktický.

V Enterprise Architect jsou druhy diagramů a grafů umístěny ve stromové struktuře, z pochopitelných důvodů rozsáhlosti aplikace. Opět nepoužitelné v menších aplikacích a zbytečně náročné na hledání a přidání nového diagramu, nebo grafu.

## 2.3 Zhodnocení konkurentních nástrojů

Při testování nástrojů určených pro tvorbu UML grafů bylo zjištěno mnoho detailů a důležitých vlastností, které bude výsledná aplikace potřebovat. Některé výhody těchto aplikací, jako například generování kódu, nebude potřeba implementovat vzhledem na to, že aplikace se soustředí čistě jenom na vytváření a editaci diagramů a UML grafů.

V testovaných aplikacích nebyla nikde možnost částečné předgenerace dalších částí návrhu pomocí předešlé. Například provázanost mezi diagramy případů užití a diagramem tříd nebyla možná. V tomto ohledu bylo rozhodnuto, že je potřeba tyto části propojit a více zautomatizovat pro rychlejší a svižnější práci s výslednou aplikací.

Grafický prvek celé aplikace bude za potřeby jednoduchý a snadný k používání, ale důležitým prvkem je dobré zviditelnění některých objektů. Jako například znázornění tříd, které nemají odpovídající prvky v případě užití. Nebo znázornit prvky, které nemají žádné spojení s ostratními objekty. Takovéto znázornění nebylo nalezeno v žádné z testovaných aplikací, ale je důležitým prvkem v rozpoznávání editovaného diagramu.

V testovaných aplikacích chyběla možnost, nebo byla nedostatečná, pro zalomení hran. Tato vlastnost velice napomůže pro zpřehlednění výsledného diagramu, podobně tomu bylo s editací hran. Změna typu hrany a změna objektů pro danou hranu je zapotřebí pro jednodušší práci s editorem a především pro rychlejší práci.

## Kapitola 3

# Grafy pro popis částí

Pro grafické znázornění jednotlivých částí byly vybrány z UML grafů Diagram případů užití [3.2](#) pro popis jednotlivých akcí v systému, Diagram tříd [3.3](#) pro grafické znázornění tříd a operace mezi nimi. A jako poslední část, která nespadá pod UML, bylo vybráno Objektově orientovaných Petriho sítí [3.4](#) pro popis chování jednotlivých tříd.

### 3.1 Objektově orientované programování

Předtím, než rozebereme grafy, které slouží pro popis vývoje a vytvoření návrhu je potřeba rozebrat objektově orientované programování. Toto je speciální styl programování používaný převážně při vývoji větších a náročnějších aplikací.

#### 3.1.1 části objektově orientovaného programování

Objektově orientovaná programování se skládá z několika částí a několika principů, jak programovat.

#### 3.1.2 Objekt

Základ takového programování je samozřejmě objekt, je to specifický pohled na fyzikální a konceptální jednotky reálného světa.

- Stav nese informaci o tom v jakém stavu se objekt v daném čase nachází.
- Chování popisuje reakce na vnější a vnitřní události.
- Identita každý objekt je jednoznačně identifikovatelný v rámci systému – má jméno, kterým se liší od každého jiného.

Jako jeden z hlavních rysů objektově orientovaného programování je zapouzdření, skrytí veškerých dat a práci s daty před ostatními objekty. Ostatní objekty jsou schopné komunikovat mezi sebou pomocí zasilání zpráv. Tyto zprávy obsahují jméno operace, parametry – data potřebná pro zpracování a jméno objektu obsahujícího tuto operaci. Zasláná zpráva může sloužit jak ke zpracování a navrácení dat, tak k vnitřní změně objektu, který tuto zprávu přijal.

Veřejné rozhraní objektu je určeno množinou operací, což je výčet schopností objektu. Popis provádění operace je schován uvnitř objektu a je popsán metodami. Uvnitř objektu se také nachází atributy, což je popis uchování dat. [\[4\]](#)

### 3.1.3 Instanciace, třídy

Ve většině programovacích jazyků se vytváření objektů provádí speciální konstrukcí, takzvanou třídou. Třída je předpis pro objekt.

Třída definuje viditelnost instančních proměnných (atributů) a metod. Dále definuje metody a jejich provádění.

Objekty mohou být instanciovány staticky a dynamicky. Staticky instanciované třídy se vytvoří při spuštění programu a zanikají až při jeho ukončení. Dynamicky instanciované proměnné vznikají a zanikají v průběhu chodu aplikace na požadavky uživatele. [4]

### 3.1.4 Dědičnost

Další ze silných vlastností objektově orientovaného programování je dědění. Slouží ke sdílení jisté charakteristiky jednoho objektu s druhým.

Každý jazyk má tuto vlastnost implementovanou různě. Dynamické a statické dědění. Může být zaměřeno na třídy nebo objekty. Může být děděna reprezentace, nebo chování. Dědění může být implementováno částečně, nebo úplně. A v neposlední řadě lze rozlišit dědění násobné a jednoduché podle počtu dědění. [4]

## 3.2 Diagram případů užití

Diagram případů užití jsou často modelovány a používány ke komunikaci mezi zákazníkem, který nemá příliš mnoho zkušeností s vývojem systému, ale rozumí danému problému a svému oboru a programátorem, člověkem který naopak má zkušenosti s vývojem aplikace, ale nechápe do hloubky zákazníkův problém a jeho obor.

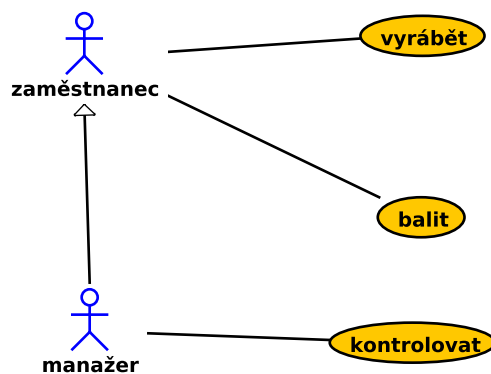
Základními prvky Diagramu případů užití jsou případy užití a aktéři. V požadavcích na systém rozpoznáváme takzvané „Stakeholdery“ jsou to osoby, nebo věci, které mají zájem na úspěšné provedení systému. Případy užití popisují jak se má systém zachovat na reakce stakeholderů, akterů, a dodat určité výsledky. Aktéři na druhou stranu, jsou přímí uživatelé nebo věci s určitým chováním. Hlavní aktér je často stakeholderem daného systému a hlavní spouštěč tohoto systému. Občas je zapotřebí aktér, který není přímo v systému, tomuto se říká „Podpurný aktér“. Aktér není přímo chápán jako jedinec, nýbrž jako role v systému. [7]

### 3.2.1 Rozbor Diagramu případů užití

Tyto diagramy se používají pro grafický popis případů užití a zahrnuje několik pravidel. Aktéři jsou znázorňováni ve tvaru postav a případy užití jako elipsy obsahující název prováděného úkonu. Spoje mezi případy užití a aktéry jsou znázorněny úsečkou vedoucí od aktéra k případu užití.

Mezi případy užití mohou být vedeny dále spoje pro jejich rozšíření a upravení. Jsou to „include“, „extends“ a „generalizace“. Poslední jmenovaný spoj je možný také vést mezi aktéry.

**Include** znamená to, že pro správný chod daného nadřazeného případu užití je zapotřebí použití nižšího případu užití. Pro vykonání vyššího případu užití je zapotřebí nejdříve vykonat nižší případ užití. Pokud při vykonávání několika případů užití je vykonávána stejná funkcionalita, je vhodné tuto funkcionalitu oddělit z daného případu užití a spojit se všemi případy užití spojem include. Spoj include je znázorněn přerušovanou šipkou doprovázené textem „include“. Spoj je veden z nadřazeného případu užití k nižšímu případu.



Obrázek 3.1: Příklad Diagramu případů užití.

**Extends** slouží pro rozšíření určitých případů užití. Toto znamená, že je rozšířením hlavního případu užití a toto rozšíření bylo vyjmuto z původního případu. V překladu tento spoj znamená, že jeden případ užití je rozšířen dalším případem užití. Spoj je znázorňován přerušovanou šipkou vedenou do rozšiřovaného (hlavního) případu užití.

**Generalizaci** lze použít jak v případech užití, tak mezi aktéry. Slouží ke znázornění rodičů a potomků. Při použití tohoto spoje znamená, že potomek přebírá veškerou funkcionalitu svého rodiče a může, tuto funkcionalitu poupravit, nebo přidat vlastní. Tento spoj je znázorněn spojem ukončeným prázdnou šipkou a je veden od potomka k rodiči.

### 3.2.2 Použité vlastnosti

Ve výsledné aplikaci byl použit Diagram případů užití pro jednoduché znázornění a zanesení zákaznických požadavků. Tento diagram byl rozšířen o několik užitečných vlastností.

Pokud případu užití, nebo aktér nemá odpovídající třídu v Diagramu tříd je toto znázorněno pod případem užití, nebo po akterém a to formou textu „No Class“. Pokud daný spoj mezi objekty nemá odpovídající spoj mezi třídami je toto znázorněno odlišnou barvou od normálních spojů. Dále pokud objekt není nijak spojen s ostatními objekty je znázorněn přerušovaným okrajem.

Vybraný objekt je znázorněn odlišnou barvou a jeho okolí je ohraničeno rámečkem. Pokud je objekt spojen s některým jiným objektem tyto spoje jsou znázorněny po vybrání tohoto objektu. Zvýrazněné spoje jsou pouze ty spoje, které vedou z vybraného objektu. Toto vede ke zpřehlednění celého diagramu případů užití.

## 3.3 Diagram tříd

Po znázornění aplikace pomocí Diagramu případů užití se nabízí další nástroj z UML rodiny a tím je **Diagram tříd**. Tento diagram slouží pro grafické znázornění objektů a kominakci mezi nimi, tyto objekty a zprávy jsou popsány v kapitole 3.1.

### 3.3.1 Prvky Diagramu tříd

Hlavní složkou diagramu jsou třídy, ty jsou znázorněny pomocí obdélníků obsahující další informace o dané třídě. V horní části je název třídy. Poté třída obsahuje instancí proměnné, atributy. A poslední část tříd jsou operace, metody.

Určitou podmnožinou třídy jsou abstraktní třídy, tyto třídy nemohou být inicializovány, pouze slouží k předpisu pro potomky. To znamená, že třída A je abstraktní a je předkem třídy B, v systému se nenachází objekt třídy A, ale pouze objekt třídy B.

V diagramu tříd lze také namodelovat interface. Toto je speciální třída obsahující předpis pro atributy a operace, ale nenachází se v takových třídách implementace těchto operací. Tato implementace se nachází až ve třídách, které implementují takový interface.

Zápis atributů a operací tříd je stanoven tak, že za jménem následuje dvojtečka a její typ. V případě operací za jménem následuje závorka obsahující seznam argumentů a až poté dvojtečka a návratový typ. Pokud operace nic nevrací je možné indikovat toto pomocí nastavení návratové hodnoty na „void“. Dále je možné omezit viditelnost atributů a operací pomocí identifikátoru. **Private** označované „-“, **protected** jako „#“ a **public** znázorněné pomocí „+“. Tyto identifikátory se píší před jméno atributu, nebo operace. [6]

Jednotlivé hrany pro spojení se dělí na **Generalizaci**, **Asociaci**, **Agregaci**, **Compozici** a **Hrana Implementace**.

#### Generalizační hrana

Hrana **Generalizace** popisuje spojení mezi třídou, která je více generická a třídou, která je specifická. Generická třída se nazývá **superclass**, nebo také **rodič** a více specifická třída se nazývá **subclass**, známá též jako **potomek**.

V UML je tato hrana popsána šipkou ukončenou bílým trojúhelníkem na konci, je vedena směrem od generické třídy k více specifické.

Je také možné několikanásobná dědičnost, ale v případě implementace takovéto dědičnosti se musí vzít v potaz to, zda daný jazyk několikanásobnou dědičnost podporuje. Protože při takovéto dědičnosti často může nastat problém. Především díky tomu, že pokud třída A dědí od tříd B a C a třída B i třída C obsahují stejnou metodu, programátor musí řešit, která metoda se má v třídě A použít. Například v jazyce Java<sup>TM</sup> několikanásobná dědičnost není povolena, ale je možné použít **interface**. [6]

#### Asociační hrana

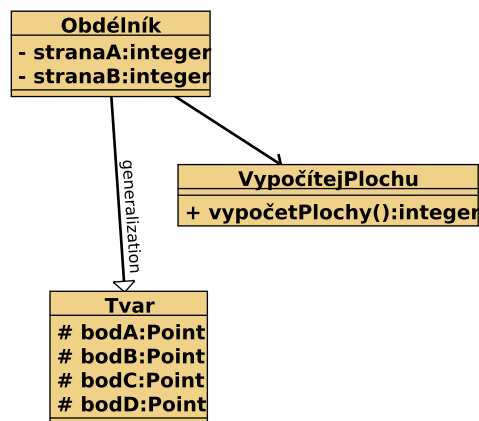
Vztah mezi třídami určující, že objekty jedné třídy jsou používány v objektech druhé třídy.

Asociace je kreslena v UML pomocí hrany s oběma konci opatřenými šipkou. Takovýto vztah se jmenuje **bidirectional** a znamená, že obě třídy se používají navzájem, je možné také použít **unidirectional** (častěji používaný) spoj, což znamená že třída, ze které šipka vede je použita třídou do které šipka ukazuje, ale ne naopak. Dále je možné tyto hrany opatřit násobností, neboli označením kolik objektů je použito kolika objekty. [6]

#### Agregační hrana

Použití spoje Agregace značí, že určitý objekt potřebuje, ke svému chodu další objekt. Pokud ovšem přestane existovat původní objekt, další objekt lze nadále v systému použít. To znamená, že objekt třídy A potřebuje ke svému chodu objekt třídy B. V momentě odstranění objektu třídy A ze systému, ale objekt třídy B nezaniká. Tomuto se říká slabá





Obrázek 3.2: Příklad Diagramu tříd.

agregace. Tato hrana je kreslena souvislou hranou opatřenou bílým diamantem na konci. [6]

### Kompoziční hrana

Tato hrana je z části stejná, jako hrana Agregáční, s tím rozdílem že reprezentuje silnou agregaci. To znamená že pokud objekt třídy A potřebuje ke svému chodu objekt třídy B v momentě odstranění objektu třídy A je ze systému odstraněn objekt třídy B. Tato hrana je kreslena souvislou hranou opatřenou černým diamantem na konci. [6]

### Implementační hrana

Tato hrana je specifická v tom, že se kreslí pouze mezi třídou a interfacem. Slouží ke znázornění, že třída A implementuje interface B, převezme všechny atributy třídy B a přetízí operace třídy B, které implementuje. Hrana je kreslena přerušovanou šipkou ve směru od implementované třídy k interfacu. [6]

### 3.3.2 Použité a upravené části z Diagramu tříd

Ve výsledné aplikaci bylo použito pro popis vztahů mezi jednotlivými třídami diagramu tříd. Tento diagram byl z části upraven pro jednodušší práci a snadnější používání uživatelem.

Kvůli provázanosti s Diagramem případů užití musely být třídy rozděleny do čtyř druhů:

- **Actor** odpovídá bjektu aktér v Diagramu případů užití.
- **Activity** tato třída je spojena s případem užití.
- **None** pro popis třídy, která se nepromítne v Diagramu případů užití.
- **Interface** speciální druh třídy.

Typ třídy se nachází nad danou třídou, v případě interface a None třídy jsou tyto názvy skryty.

Podobně jako tomu je v případě Diagramu případů užití i zde je názorně vidět, zda některá hrana vede z a nebo do třídy a to tak, že třída bez jakýchkoliv hran je ohraničena čárkováním orámováním.

Zvýrazněná třída je oddělena od ostatních odlišnou barvou orámování a hrany, které vedou z, nebo do dané třídy jsou znázorněny jinou barvou, než ostatní hrany.

Třídy, které nemají odpovídající předpis v části Diagramu případů užití, jsou znázorněny tak, že jejich obsah je psán nahnutým písmem a pod třídou, se nachází text „No UseCase“. Pokud hrana spojující třídy nemá odpovídající spoj v Diagramu případů užití, je odlišena rozdílnou barvou.

## 3.4 Objektově orientované Petriho sítě

Pro popis chování objektů a komunikace mezi nimi ve výsledné aplikaci bylo zvoleno použití objektově orientovaných Petriho sítí.

### 3.4.1 Petriho síť

Objektově orientované Petriho sítě jsou rozšířením Petriho sítí. Základní Petriho síť jsou vhodné pro modelování a teoretické zkoumání paralelních systémů.

Chování dynamického systému je v podstatě sledování stavové proměnné a zaznamenávání její hodnoty v čase.

Petriho síť lze matematicky zapsat jako  $N = (P_N, T_N, PI_N, TI_N)$  kde:

- $P_N$  je konečná množina **míst**.
- $T_N$  je konečná množina **přechodů**,  $P_N \cap T_N = \emptyset$ .
- $PI_N : P_N \rightarrow \mathbb{N}$  **inicializační funkce**.
- $TI_N$  je **popis přechodů**. Je to funkce definovaná na  $T_N$ , taková, že  $\forall t \in T_N: TI_N = (PRECOND_t^N, POSTCOND_t^N)$ , kde

1.  $PRECOND_t^N : P_N \rightarrow \mathbb{N}$  jsou **vstupní podmínky** přechodu.
2.  $POSTCOND_t^N : P_N \rightarrow \mathbb{N}$  jsou **výstupní podmínky** přechodu  $t$ .

Petriho síť se skládá z míst a přechodů, tyto prvky jsou spojeny orientovanými hranami. Nemohou být spojeny dvě místa mezi sebou a stejně, tak nemohou být spojeny dva přechody přímým spojem.

Procesy jsou v Petriho sítích znázorněny tečkou uvnitř míst, v průběhu provádění simulace se tento bod přesouvá mezi jednotlivými místy. Tyto přesuny jsou provedeny na základě splnění pravidel zanesená v přechodech. Tyto pravidla jsou atomická, což znamená že se buď toto pravidlo provede, nebo ne. Jednoduché rozšíření je přidání kapacity pro jednotlivá místa.

Přechody mohou být okamžité, při splnění zanesených pravidel se okamžitě provedou. Nebo mohou být časované, což znamená že po určitém čase se daný přechod provede. Toto je opět velice jednoduché rozšíření základních Petriho sítí.

úspěšné provádění přechodů probíhá v pořadí odebrání značek ze vstupního místa, přidání značek na výstupní místo.

Dále můžeme síť rozšířit o jednoduché oprioritizování spojení mezi místy a přechody, nebo vložím procentuální pravděpodobností provedení daného spoje. [4]

## Rozšíření Petriho sítí

Základní Petriho sítě představují příliš nízkourovňový model pro modelování reálných systémů. Z toho důvodu bylo zavedeno několik rozšíření. Pro pozdější použití nás nejvíce zajímá rozšíření petriho sítí na funkcionální. Což je rozdělení přechodu na stráž a akci a do místa akce možnost volat jednotlivé části sítí.

Toto lze poté rozšířit o objektové rozdělení, s tím že v místě akce lze volat vytvoření nového objektu jiné sítě a poté zaslání zprávy tomuto objektu.

### 3.4.2 Objektově orientované Petriho sítě

Model systému, ve kterém mohou dynamicky vznikat a zanikat objekty, komunikující předáváním zpráv lze vhodně znázornit pomocí Objektově orientovaných Petriho sítí, jako model je množina tříd, hierarchicky organizována podle dědičnosti. Každá z těchto tříd obsahuje tyto prvky:

- síť objektu, definuje reprezentaci instance třídy (atributy)
- množinu sítí metod, tyto sítě modelují reakce na zaslání zprávy
- množinu synchronních portů, definující reakce na synchronní zprávy

Sítě metod mohou sdílet atributy objektu. Mají navíc parametrová místa, do kterých se při invokaci takové sítě vloží parametry ze zprávy, dále mají výstupní místo **return**, což je místo do kterého se uloží výstupní hodnota.

Značky v sítích nereprezentují samotné objekty, ale pouze reference na tyto objekty. V objektově orientovaných Petriho sítích jsou tři druhy objektů. Primitivní třídy to jsou čísla znaky, řetězce, symboly a seznamy. Další objekty jsou třídy, tyto objekty se v průběhu nemění a rozumějí na volání **new**, což vede k vytvoření nové instance. Ostatní objekty jsou instancemi tříd.

Proveditelnost přechodu v objektově orientovaných Petriho sítích je rozdělena na stráž přechodu a akci. Stráž přechodu obsahuje sekvenci výrazů a každý z nich je zaslání zprávy. Pokud každá další zpráva vrací **true**, stráž je vyhodnocena jako **true**.

Akce přechodu specifikuje zaslání zprávy. Budeme uvažovat tvar zaslání ve tvaru (3.1):

$$y := x_0.msg(x_1, \dots, x_n) \quad (3.1)$$

kde  $y$  je proměnná,  $x_i$  je term a  $msg$  je jméno zprávy. Objekt se jménem  $x_0$  je adresátem zaslání zprávy a  $x_i$  jsou argumenty této zprávy. V těchto akcích je zapotřebí definovat také speciální zprávu *new*, která vede k vytvoření nové instance třídy  $x_0$ .

Výsledná objektově orientovaná petriho síť má všechny atributy objektově orientovaného jazyka. Umožňuje zapouzdření, polymorfismus a dědičnost. [4]

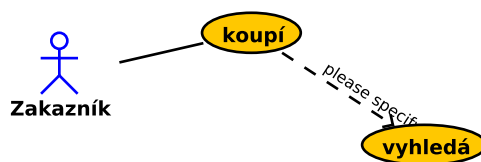
### 3.4.3 Grafické znázornění

Jednotlivé místa se znázorňují v Objektově orientovaných Petriho sítích jako kolečka obsahující procesy, reference na objekty. Přechody jsou znázorněny obdélníkem obsahujícím stráž a akci. Akce se nachází pod čarou a nad čarou se nachází stráž.

Obrázek 3.3: Příklad Objektově orientované petriho sítě pro metodu.

### 3.5 Spojení diagramů

Během vytváření případů užití je vhodné vytvořit také diagram tříd. Tato akce spočívá v hledání návrhových tříd rozhraní a komponent, jež vzájemně komunikují a projevují chování specifikované pomocí případu užití.



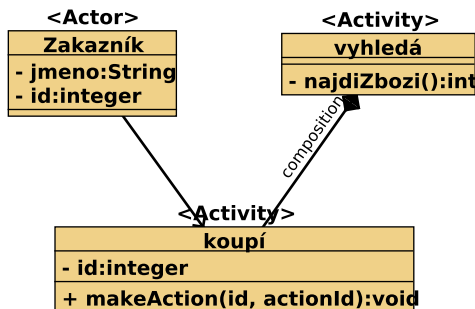
Obrázek 3.4: Nástin problému případů užití.

Během tohoto procesu vznikají analytické třídy, tyto třídy by měly mapovat pojmy reálného světa. Nicméně odhad a automatické generování těchto tříd je velice náročné a proto často tato práce zůstává na orientovém analytikovi. Ten by se měl postarat o další převod a upřesnění těchto analytických tříd.

Analytické třídy by měli obsaovat pouze ty nejdůležitější atributy, operace jsou opět klíčové služby, které musí třída poskytovat. Často se může stát že operace je poté rozbita do několika menších metod. [5]

### 3.5.1 Použití ve výsledné aplikaci

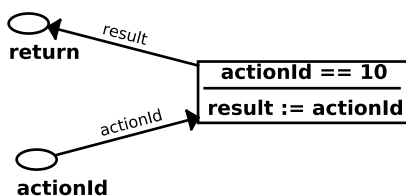
Provázání mezi UML částmi probíhá na velice nízké úrovni a to tak, že při vytvoření objektu v diagramu případů užití vznikne třída se stejným názvem v diagramu tříd. Na orientovaném analytikovi potom je potřeba zadat jednotlivé atributy a operace. Pokud vznikne případ, že se analytická třída rozpadne na více tříd, je toto možné realizovat dvojím způsobem. A to tak, že se odstraní analytická třída a vzniknou dvě nové třídy, které se nepromítnou do diagramu případů užití. A nebo zachováním analytické třídy a navázáním nové třídy, která se nepromítne do případů užití.



Obrázek 3.5: Nástin problému převodu případu užití do diagramu tříd.

Při vytváření tříd a operací (metod) v diagramu tříd také vznikají nové objektově orientované třídy. Každá metoda má jednu objektově orientovanou Petriho síť a podobně tomu tak je v případě třídy. Objektově orientovaná Petriho síť pro metodu má jedno specifické místo **return**, které nelze odstranit ani změnit její jméno. [4]

V každé Objektově orientované Petriho síti se nachází atributy. V případě Objektově orientované Petriho síti pro třídu jsou to třídní proměnné dané třídy a všech rodičů, které mají viditelnost **protected**, nebo **public**. V případě Objektově orientovaných Petriho sítí pro třídy dále tato síť obsahuje atributy, které jsou vstupními proměnnými dané metody. [8]



Obrázek 3.6: Metoda popsána Objektově orientovanou Petriho sítí.

## 3.6 Shrnutí

V této kapitole byly přiblíženy nástroje sloužící ke znázornění postupného vývoje aplikace. Ke zjednodušení vývoje a převážně k zpřehlednění komunikace uvnitř aplikace.

Motivací pro výběr těchto nástrojů byla skutečnost, že se v moderním programování používá převážně objektově orientovaných postupů. Dále také možnost jednoduché provázanosti mezi těmito nástroji, což vede ke zjednodušení a urychlení vývoje. S ohledem na moderní způsob agilního vývoje jsou tyto nástroje velice vhodné. A to převážně z hlediska jednoduché integrace zákazníka do vývoje a promítnutí změn od zákazníka okamžitě na celý systém.

## Kapitola 4

# Samostatná aplikace

Po vyzkoušení kouknurentních nástrojů a vybrání vhodných nástrojů z nich bylo zjištěno že žádný nástroj nedosahuje absolutních požadavků a žádný z nich neimplementuje Objektově orientované Petriho sítě. Z toho důvodu bylo rozhodnuto implementovat nástroj, který je hlavním předmětem této práce.

### 4.1 Popis aplikace

Na základě poznatků z ostatních aplikací bylo rozhodnuto o jednoduchosti a intuitivním ovládání aplikace. Tohoto bylo docíleno sjednocením základního designu aplikace, sjednocení klávesových zkratk a porozumění a prozkoumání moderních aplikací.

Hlavní okno se skládá z několika panelů. V horní části se nachází menu obsahující jednoduché operace nad projekty. Dále se zde nachází ovládací prvky, sloužící pro práci se soubory a exporty daného souboru. Celý hlavní obsah aplikace se nachází ve zbylých dvou třetinách okna. V levé části se nacházejí tlačítka pro možnost přepínání jednotlivých vkládaných objektů a přepínání mezi druhy spojů. Dolní část obsahuje informační a editační možnosti zvoleného prvku a pro hlavní část je vyčleňen zbytek pracovní plochy, takzvané editační plátno.

Na toto plátno je možné přidávat jednotlivé prvky, spojovat je, přesouvat je a mazat je. Po vybrání některého tlačítka v levém menu je možné začít přidávat prvky. Po zakliknutí vybraného prvku a kliknutí na editační plátno se vytvoří objekt, po tažení se vybraný objekt přesune a pro spojení dvou objektů hranou je zapotřebí vybrat typ hrany z levého menu a poté kliknout na první objekt a poté na druhý. Pokud je potřeba spoj zahrnout pro zprůhlednění grafu, je toto možné vyvolat kliknutím na pravé tlačítko myši během tažení spoje.

### 4.2 Ovládací prvky

Pro celou aplikaci je společných několik speciálních ovládacích prvků.

K vytvoření nového projektu lze použít menu, horní toolbar, nebo klávesové zkratky. Také je možné vytvořit nový projekt kliknutím na tlačítko „plus“ vedle záložek s projekty. Pokud je potřeba zavřít nějaký projekt je možné jej zavřít také tlačítkem nacházející se v záložce daného tabu pro projekt. Pro vytvoření nového projektu lze také použít klávesové zkratky CTRL + T a pro zavření zvoleného projektu je možné použít klávesové zkratky CTRL + W.

Při výběru přidání objektu, nebo spoje tlačítko zůstane zakliknuté, to je kvůli jednoduššímu přidání více stejných objektů na pracovní plochu.

Smazání objektu probíhá jeho výběrem a zmáčknutím tlačítka delete na klávesnici, tímto způsobem lze také mazat hrany mezi objekty.

Pro rozšíření editačního plátna lze přesunout požadovaný objekt mimo viditelnou oblast a editační plátno se roztáhne automaticky. Plátno je fixnuté do levého horního rohu, to znamená že nelze objekty přesunout za levý, nebo horní okraj editačního plátna pouze za pravý a dolní okraj.

Pokud je vybrána hrana a drženo levé tlačítko myši, tažením se hrana „odepne“ od druhého objektu a je možné ji odstranit kliknutím mimo jakýkoliv objekt, nebo ji přidat k jinému objektu. Při manipulaci s hranou je potřeba vybrat požadovaný typ hrany. To znamená vybrat typ hrany z levého menu a poté začít editovat hranu. Pokud vyberete odlišný typ hrany, než se chystáte editovat, tato hrana změní svůj typ na právě vybraný. Lze také vybrat hranu a až poté vybrat její typ, toto je ale mírně náročné.

Jak již bylo řečeno v 4.1 při vytváření hrany je možné tuto hranu zalomit a dosáhnout tak větší přehlednosti aplikace. Bohužel nelze tyto zalomení editovat, ale rozšíření aplikace o tuto funkcionalitu není náročné, jenom toto nebylo považováno za nutnost.

Občas jsou některé hrany ukončeny šipkou, nebo rozšiřujícím obrazcem, jak je toto ueláno je popsáno v kapitole 5.2. Některé hrany diagramů mohou být ukončeny šípkami na obou stranách, pro přehlednost aplikace byla ale tato funkcionalita zakázána a všechny hrany jsou tím pádem **Jednosměrné** a to ve směru z prvního objektu k druhému.

Aplikace bohužel neobsahuje možnost návratu akce a opětování akce jak je tomu u většiny aplikací. Toto je pravděpodobně největší slabinou tohoto nástroje. Na funkcionalitě to ničemu neohrožuje, ale pro pohodlnost používání by se tato možnost jistě hodila. Absence této funkce není příliš omezující, znamená to pouze pro uživatele opakování stejných akcí. Bohužel při vývoji na tuto funkci nebyl brán zřetel a vytvoření této funkce by znamenalo nedokončení některých velice důležitých částí. Tento nedostatek je brán na vědomí a v rámci pokračování vývoje aplikace by toto mělo být jedno z prvních důležitých rozšíření.

Nelze nastavit odlišný vzhled celé aplikace, jako například barvy jednotlivých objektů, jejich styl a chování. Při vytváření nástroje nicméně s touto možností bylo počítáno, ale opět jako s návratem akce bylo prioritizováno dokončení důležitějších částí. Naštěstí je aplikace na toto plně připravena a pokud bude pokračováno v dalším vývoji přidání takového nastavení nebude vyžadovat přílišné úsilí.

Velice nepraktické je bohužel také to, že uživatel není nijak informován o stavu uložení právě editovaného souboru. To znamená že při zavření souboru není vyzván k jeho uložení a také že není hned na první pohled viditelné, zda právě editovaný soubor je uložený, nebo ne.

### 4.3 Jednotlivé editory

Jednotlivé editory jak již bylo řečeno v přechozích kapitolách jsou Diagram případů užití 3.2, Diagram tříd 3.3 a Objektově orientované Petriho síť 3.4 tyto editory byly nadále mírně pozměněny, převážně z grafického hlediska pro zlepšení přehlednosti těchto diagramů a pro jednodušší práci mezi nimi.

Základním odlišením ve všech editorech je zvýraznění objektu co nemá žádnou spojující hranu, jsou zvýrazněny pomocí čárkování. Vybraný objekt je znázorněn ohrazením a odlišnou barvou. Pokud objekt nemá odpovídající „obraz“, je zvýrazněn kurzívou a textem



pod objektem, toto platí převážně pro propojení Diagramu tříd a diagramu případů užití. Pokud spoj mezi dvěma objekty nemá tento obraz je zvýrazněn odlišnou barvou.

### 4.3.1 Editor případů užití

Tento editor je prvním editorem a slouží pro popis chodu aplikace, v tomto editoru se nachází pouze mírné úpravy.

V případě vybrání **Aktéra** je znemožněno uživateli spojit stejné objekty jinak jak Děděním. Dále může uživatel spojit **Aktéra** a **Případ užití** pouze pomocí asociace. Toto lze provést pouze ve směru od Aktéra, tudíž pokud toto uživatel provede naopak je hrana otočena automaticky.

Pro změnu jména objektu je potřeba na něj poklepat dvakrát, zde je také možné změnit jeho propojení s třídou. Je možné propojení absolutně změnit, nebo reaktivovat spoj mezi třídou a objektem, pokud v Diagramu tříd není třída odpovídající editovanému objektu. S touto reaktivací se také reaktivují spoje mezi třídami a nebo mezi objekty v Diagramu případů užití.

Pokud chce uživatel hromadně reaktivovat objekty případů užití a opět aktivovat a vytvořit třídy v Diagramu tříd lze toto provést kliknutím na tlačítko „Reactivate all inactive“. Pokud na druhou stranu, uživatel chce hromadně smazat všechny neaktivní objekty, může kliknout na „Delete all inactive“.

### 4.3.2 Editor Diagramu tříd

V tomto editoru je možné již popsané chování aplikace rozdělit pomocí objektově orientovaného programování popsaného v sekci 3.1. Je možné vytvořit jednotlivé třídy a ty poté editovat.

Pokud je vytvořen a vybrán **Interface** není možné jej spojit s ostatními třídami jinak, než spojem **Implementace**, nebo mezi jednotlivými Interfacy pomocí spoje **Generalizace**.

Pro editaci jména třídy je nutné dvakrát na ni poklepat, v okně, které vyskočí po dvojitém kliknutí na třídu je také možné nastavit její „rolí“ v systému.

- **Actor** po vybrání tohoto druhu třídy se v Diagramu případů užití vytvoří Aktér.
- **Activity** pokud je vybrán tento typ třídy je v Diagramu případů užití vytvořen případ užití. **None** tento druh třídy slouží pro vytváření pomocných tříd. Třídy s tímto druhem nejsou nijak promítnuty do Diagramu příadů užití. Toto je výchozí hodnota všech tříd.

Výběr role je možný pouze u tříd, které nemají doposud žádný spoj.

Pokud je potřeba znovu aktivovat a vytvořit obraz v Diagramu případů užití je potřeba třídu nejdříve spojit s další třídou a poté po dvojkliku na tuto třídu bude vyvoláno okno s editací a tato třída bude mít možnost opět aktivace objektu a nebo spojení s jiným objektem.

Pro přidání metod a třídních proměnných se nachází v dolní části v pravo editor tříd. Nejdříve je za potřebí vybrat třídu pro kterou požadujeme přidání některého prvku a poté zadat viditelnost, jméno a typ. Příslušný řádek slouží pro třídní proměnnou, nebo metodu. Pro zjednodušení je možné jako typ zadat třídy, které jsou vytvořeny na pracovním plátně.

Po úspěšném vložení metod a popřípadě třídních proměnných je možné přidat atributy metodám, to se provádí v levé spodní části. Po výběru třídy, pro kterou je potřeba editovat atributy metody, dvojklikem vybereme metodu, kterou je potřeba editovat a poté

zadat atributy oddělené čárkami. Pokud chceme odstranit některou třídní proměnnou, nebo metodu, je toto možné provést tlačítkem vedle položky.

### 4.3.3 Editor objektově orientovaných Petriho sítí

Pro vstup do tohoto editoru je zapotřebí vybrat třídu pro kterou je potřeba editovat tyto sítě. Po přesunu do tohoto editoru je automaticky vybrána Petriho síť pro třídu, přepínání mezi těmito Petriho sítěmi probíhá v levém dolním rohu.

V pravém dolním rohu, pokud není vybrán žádný objekt na pracovním plátně, je možné přidat třídní proměnné, nebo atributy metody jako **Místa**. Takto přidané místa nelze editovat. Vkládat konstanty, operovat s těmito místy, nebo je mazat lze, ale měnit jejich jméno není povoleno. Podobně tomu je u návratových míst v Petriho sítích pro metody kde je jedno speciální místo **return** toto místo je podobně needitovatelné a navíc jej není možné odstranit.

Přidané Místa je možné dále editovat pomocí vkládání konstant, jednoduše vybrat místo a v pravém dolním rohu aplikace lze vidět aktuální konstanta (pokud není žádná je input prázdný), která lze změnit.

Po přidání **Přechodu** (často nazývaném transition) je možné tomuto Přechodu editovat dvě složky. Složku **Stráž** (nazýván též Guard) a složku **Akce** (známý také jako Activity). Výběrem přechodu se zobrazí v pravé části možnost tyto složky editovat.

- **Složka Stráže** Pro základní vytváření pravidel je v horní části okna pro editaci stráže volné textové pole, kam je možné zadat jakýkoliv text. Pokud je potřeba zadat více kontrolovaný vstup je možné si ve sdponí části vybrat proměnné, nebo zadat konstanty a vybrat jejich podmínku. Poté lze nastavit horní text přímo na tuto podmínku, nebo spojit operátorem s přechozí podmínkou. V textové části lze poté výslednou podmínku editovat a dále upravovat.
- **Složka Akce** Pro vytvoření nové proměnné je možné využít horního pole, je možné také vybrat proměnnou, která je již spojena s tímto přechodem. Další editace akce probíhá přes textové pole, toto pole ale není nijak kontrolované a upravované. Rozdělení takového textu a kontrola je příliš náročná, navíc nebyla předmětem této práce. Ale přidání veškerých kontrol na podobné texty v Objektově orientovaných Petriho sítích je jistě dobrý plán na rozšíření tohoto nástroje.

V objektově orientovaných Petriho sítích je pouze jeden spoj, pro tento spoj platí omezení v podobě možnosti spojit pouze Místo s Přechodem, nebo naopak. Není však možné spojit dvě místa, nebo přechody přímo mezi sebou.

Další rozšíření spojů oproti ostatním editorům je to že lze přidávat proměnné, které jsou přes tento spoj „přenášeny“. Po dvjokliku na hranu si lze vybrat množinu proměnných které jsou automaticky hlídány z míst a přechodů, nebo zadat samostatný string. Tento samostatný text je zde kvůli náročnějším programům a náročnějším operacím, jako je například pole, nebo seznam. Tento text však není nijak kontrolovaný, převážně kvůli náročnosti na rozdělení do tokenů a provést analýzu těchto tokenů. Pokud je potřeba dát najevo že hrana neobsahuje žádné data, lze ji nechat prázdnou, popřípadě uvést **null**, nebo **nil** do textového pole spoje.

## Kapitola 5

# Rozšířené možnosti aplikace

Při vývoji aplikace bylo hleděno na některé možnosti rozšíření celkové aplikace. Tyto rozšíření byly postupně implementovány, nebo promyšleny a nachystány na budoucí implementaci.

### 5.1 Export diagramů

Jako jeden z požadavků bylo požadováno exportu do nějakého formátu. Tohoto bylo využito v případě ukládání stavu aplikace, kdy otevřený projekt je možné uložit do formátu **XML**. Tento formát tudíž slouží pro ukládání a načítání projektů. Formát XML byl zvolen částečně kvůli jeho možnému upravení, kdy je možné editovat obsah objektů bez nutnosti zaplého nástroje. Toto se ale doporučuje pouze zkušeným uživatelům, protože je možné že se díky tomuto jakýmkoliv způsobem poruší editovaný soubor, který již nebude možné jakkoliv opravit.

Velice užitečným rozšířením je dále možnost vykreslit námi editované diagramy a sítě do formátu **PostScript** (formát EPS). Tímto lze získat obrázky vhodné například pro vědecké práce a pro vložení do dokumentů. V tomto textu byly použity převážně obrázky pocházející z výsledné aplikace. Editovaný projekt se uloží do samostatné složky pod jeho jménem a všechny editory jsou uloženy v této složce.

Při implementaci bylo uvažováno o dalších možnostech exportu, jako například převedení Objektově orientovaných Petriho sítí do **PN talku**. Vzhledem k jednoduchosti ukládaného souboru je možné toto rozšíření velice jednoduše přidat. Po přidání tohoto rozšíření by aplikace získala značně na funkčnosti a použitelnosti. Proto byl brán ohled na podobná rozšíření již bhem implementace základní aplikace.

### 5.2 Grafické prvky

Pro práci s grafickými prvky na editačním plátně bylo použito různých technik například pro detekci objektu pod ukazatelem, nebo detekci hrany pod kurzorem a podobné.

#### 5.2.1 Detekce objektu pod kurzorem

Zjištění zda se nachází nějaký objekt pod kurzorem bylo velice jednoduché, každý objekt má výpočet pro toto zjištění. Tento způsob zjištění objektu byl zvolen převážně kvůli jednoduchosti přidání nového tvaru.

$$\begin{aligned} isX &= |mouseX - objectX| \\ isY &= |mouseY - objectY| \end{aligned} \quad (5.1)$$

Kde (5.1):

- **objectX** a **objectY** jsou souřadnice X a Y pro bod objektu.
- **mouseX** a **mouseY** určují bod kurzoru.
- **isX** a **isY** je vypočítaná vzdálenost na osách X a Y.

Výpočet je prováděn, tak že se vypočítá vzdálenost na osách mezi body a tato vzdálenost se poté prověří zda leží v daném bodu, porovná se šířka a výška oproti těmto vzdálenostem. Pokud bod kurzoru leží v těchto hranicích vykoná se příslušná operace, například zvýraznění objektu.

Tento způsob je velice náročný na paměť, převážně kvůli neustálému volání při jakémkoliv pohybu myši. Pro celkovou aplikaci, ale toto omezení nehraje žádnou roli. Pokud by bylo potřeba změnit zjištění takového objektu pomocí sofistikovanější funkce, změna na takovouto funkci není nikterak náročná.

### 5.2.2 Výpočet vzdálenosti hrany od bodu

Na druhou stranu zjištění hrany pod kurzorem již je poněkud náročnější. Převážně z toho důvodu, že hranu máme definovanou jako dvojici bodů. Výpočet pro takové zjištění je poněkud složitější a možností použití různých vzorců pro toto zjištění mnoho.

V tomto nástroji jsou použity dvě metody zjištění vzdálenosti bodu od přímky. Jedna metoda 5.2.2 je použita pro výpočet vzdálenosti kraje objektu k bodu a na základě toho je hrana zkrácena (použito převážně pro vykreslení šipky na konci hrany). Druhá metoda 5.2.2 slouží pro výpočet bodu kurzoru a úsečky mezi dvěma body.

#### Výpočet kraje objektu k bodu

Před samotným výpočtem průsečíku okraje objektu a přímky z něj vycházející je potřeba zjistit v jakém sektoru se nachází druhý konec úsečky (střed druhého objektu). Pro zjištění sektoru jsou použity úhlopříčky objektu a to ve stylu, že do vzorců pro úhlopříčku dosadíme bod X, nebo bod Y a výsledný bod prověříme zda leží pod a nebo nad touto úhlopříčkou. Pro výpočet bodu lze použít jednu z rovnic (5.2).

Pro samotný výpočet bodu je použito shodnosti trojúhelníků, s tím e máme zadaný střed objektu ke kterému se snažíme zjistit protínaný okraj a bod odkud vychází tato příčka. Proto je po vybrání sektoru zjištěn poměr stran pomocí podělení šířky, nebo výšky (záleží na sektoru) a vzdálenosti středu objektu od bodu na ose X, nebo Y (opět záleží na sektoru). Při zjištěném poměru stran se dopočítá druhá strana trojúhelníku a vynásobí se s tímto poměrem.

Výpočet zda se bod nachází pod, nad a nebo na úhlopříčce.

$$resultY = \frac{YboduA - YboduB}{(XboduA - XboduB)(givenX - XboduA)} + YboduA \quad (5.2a)$$

$$resultX = \frac{givenY - YboduA}{\frac{YboduA - YboduB}{XboduA - XboduB}} + XboduA \quad (5.2b)$$

Kde pro (5.2) znamená:

- **resultX** a **resultY** výsledná souřadnice bodu X, nebo Y.
- **XboduA** a **YboduA** souřadnice prvního bodu úhlopříčky.
- **XboduB** a **YboduB** souřadnice druhého bodu úhlopříčky.
- **givenX** a **givenY** souřadnice X, nebo Y z daného bodu, zde je tento bod souřadnice středu druhého objektu.

### Výpočet bodu kurzoru a úsečky

Výpočet vzdálenosti kurzoru od úsečky je prováděn odlišným vzorcem. Při tomto výpočtu se nejdříve určí zda se bod nachází v rozmezí dané přímky. To znamená, zda se bod nachází pod a nebo nad úsečkou. Pro určení bodu vůči přímce byla použita rovnice (5.3).

$$h = \frac{(Px - Ax)(Bx - Ax) + (Py - Ay)(By - Ay)}{delkaUsecky} \quad (5.3)$$

V momentě kdy výsledné **h** z rovnice (5.3) je v rozmezí  $0 < h < 1$  bod se nachází pod a nebo nad touto úsečkou. Lze tedy vypočítat vzdálenost kurzoru od úsečky.

$$\frac{(Bx - Ax)(Py - Ay) - (Ax - Px)(By - Ay)}{delkaUsecky} \quad (5.4)$$

Pro rovnice (5.3) a (5.4) platí:

- **Px** a **Py** jsou souřadnice kurzoru.
- **Ax** a **Ay** reprezentují souřadnice bodu **A** úsečky **AB**.
- **Bx** a **By** slouží jako souřadnice bodu **B** na úsečce **AB**.

Vzorce pro výpočet polohy bodu vůči úsečce a pro finální výpočet vzdálenosti tohoto bodu od úsečky byly převzaty z [3].

## Kapitola 6

# Použité knihovny a ikony

Pro zjednodušení práce a možnosti zaměření se na důležitější části nástroje bylo použito několik knihoven pro urychlení vývoje. Tyto knihovny jsou volně ke stažení a velice přehledné dokumentace, také jejich použití je velice jednoduché a rychlé. Použitím těchto knihoven vedlo k urychlení vývoje důležitých komponent, nicméně tyto knihovny nejsou nutností pro výslednou aplikaci. Pokud by se ovšem odtrhaly byla by nutnost tyto knihovny nahradit vlastní implementací těchto funkcí.

### 6.1 XML export

V případě exportu do XML bylo zvoleno ukládání veškerých grafů do speciální struktury, kterou lze velice jednoduše předat knihovně s názvem **XStream**<sup>1</sup>. Tato knihovna se postará o bezproblémovou serializaci objektu do XML.

Výhodou této knihovny je jednoduchost použití jak při serializaci, tak deserializaci. V případě načtení souboru je práce s touto knihovnou ještě snazší. Další výhodou této knihovny je možnost nastavit aliasy pro XML tagy, takže je možné upravit XML soubor, který bude používán v tomto nástroji pro další potřeby. Pokud například bude potřeba soubory exportované tímto nástrojem upravit v další aplikaci, která dokáže číst a vytvářet XML soubory, je možné upravit vstup a výstup této knihovny, tak že nebude potřeba upravovat načítání a práci s těmito soubory v jiné aplikaci.

Použitím této knihovny bylo docíleno bezchybného, rychlého a jednoduchého vytvoření souboru pro ukládání editovaného projektu.

### 6.2 PostScript export

Export do souboru PostScript nebyl nutností pro tuto aplikaci, nicméně bylo zvoleno, že export do tohoto formátu bude velice užitečný a nástroj tím získá velmi silnou funkcionalitu.

Pro export do formátu EPS bylo vyzkoušeno několik nástrojů, žádný z nich ovšem nebyl tak jednoduchý na použití a nepodporoval tolik funkcí, jako tomu bylo u Nástroje **EPS Graphics**<sup>2</sup>.

Tento nástroj vyčnívá nad konkurencí převážně v množství implementovaných funkcí, byl vybrán převážně kvůli tomu, že veškerá grafika je tisknuta pomocí **Graphics2D** a tato

---

<sup>1</sup>Domovskou adresu pro tuto adresu lze nalézt na adrese <http://xstream.codehaus.org/>.

<sup>2</sup>Dokumentaci a knihovnu samotnou lze najít na adrese <http://www.abeel.be/epsgraphics/>.

knihovna podporuje většinu funkcí, které jsou používány právě v Graphics2D. <sup>3</sup>

V celém tomto dokumentu byly použity obrázky co byly exportovány pomocí této knihovny, která umožnila velice rychlé a užitečné rozšíření tohoto nástroje.

## 6.3 Použité ikony

V aplikaci bylo použito několika ikon pro zpřehlednění a k odlehčení monotónnosti designu. Přidáním těchto ikon bylo umožněno i méně zručným uživatelům jednoduchého používání a osvojení si práce s tímto nástrojem.

Ikony byly vybrány z galerie Open Icon Library<sup>4</sup>, tyto ikony jsou volně ke stažení a pokud tento nástroj nebude využíván pro účely zisku neměl by být žádný problém s licencemi.

---

<sup>3</sup>Pro bližší obeznámení implementovaných funkcí je možné nahlédnout do rozsáhlé API dokumentace na stránce <http://epsgraphics.sourceforge.net/api/1.2/doc/>.

<sup>4</sup>Adresa této galerie je <http://openiconlibrary.sourceforge.net/>.

## Kapitola 7

### Testy a jejich výsledky



## Kapitola 8

# Zhodnocení výsledné aplikace

### 8.1 Budoucnost aplikace

### 8.2 Závěrečné zhodnocení aplikace

## Kapitola 9

## Závěr

# Literatura

- [1] *Enterprise Architect User Guide*. Accessed: 12.04.2014.
- [2] *Umbrello UML Modeller Handbook*. Accessed: 12.04.2014.
- [3] Andrew S. Glassner, James Arvo: Graphics Gems II. In *The Graphics Gems Series A Collection of Practical Techniques for the Computer Graphics Programmer*, Academic Press, Inc., 1991, iSBN 0-12-059756-X.
- [4] Janoušek, V.: *Modelování objektů petriho sítěmi*. Dizertační práce, 2008.
- [5] Jim Arlow, I. N.: *UML2 a unifikovaný proces vývoje aplikací*. Computer Press, a.s., 2011, iSBN-978-80-251-1503-9.
- [6] Kettenis, J.: *Getting Started With UML Class Modeling*. Oracle, May 2007, accessed: 22.03.2014.
- [7] Kettenis, J.: *Getting Started With Use Case Modeling*. Oracle, May 2007, accessed: 22.03.2014.
- [8] Radek Kočí, Vladimír Janoušek, and František Zbořil, jr. : Object Oriented Petri Nets – Modelling Techniques Case Study. In *International Journal of Simulation Systems, Science and Technology*, 3, ročník 10, May 2009.

**Příloha A**

**Obsah CD**

**Příloha B**

**Manual**