

FACULTAD DE CIENCIAS
UNIVERSIDAD DE CANTABRIA



Proyecto Fin de Carrera

Desarrollo de un entorno para la especificación y validación de restricciones en árboles de características con cardinalidad

(Development of enviroment for the specification and validation of
constraints for cardinality-based feature model)

Para acceder al Título de
INGENIERO EN INFORMÁTICA

Autor: Daniel Tejedo González
Julio 2011



FACULTAD DE CIENCIAS
INGENIERÍA EN INFORMÁTICA

CALIFICACIÓN DEL PROYECTO FIN DE CARRERA

Realizado por: Daniel Tejedo González
Director del PFC: Pablo Sánchez Barreiro
Título: Desarrollo de un entorno para la especificación y validación de restricciones en árboles de características con cardinalidad
Title: Development of enviroment for the specification and validation of constraints for cardinality-based feature model
Presentado a examen el día:

para acceder al Título de
INGENIERO EN INFORMÁTICA

Composición del Tribunal:

Presidente (Apellidos, Nombre):
Secretario (Apellidos, Nombre):
Vocal (Apellidos, Nombre):
Vocal (Apellidos, Nombre):
Vocal (Apellidos, Nombre):

Este Tribunal ha resuelto otorgar la calificación de:

Fdo.: El Presidente

Fdo.: El Secretario

Fdo.: Vocal

Fdo.: Vocal

Fdo.: Vocal

Fdo.: El Director del PFC

Agradecimientos

TODO: Aquí se suelen poner agradecimientos si uno quiere y dedicatorias.

Índice general

1. Introducción	1
1.1. Introducción	1
1.2. Objetivos	5
1.3. Estructura del Documento	6
2. Antecedentes	7
2.1. Ingeniería de Lenguajes Dirigida por Modelos	7
2.2. EMF, Ecore y EMF Validation Framework	10
2.3. EMFText	11
2.4. Árboles de características	13
2.5. Arquitectura de plugins de Eclipse	15

Índice de figuras

2.1. Metamodelo (syntaxis abstracta) de un creador de grafos . . .	8
2.2. Instancia del metamodelo (syntaxis concreta) que representa un grafo específico	9
2.3. Syntaxis visual del grafo de la figura 2.2	10
2.4. Metamodelo utilizado para la creación de nuestro lenguaje de especificación y validación de restricciones	11
2.5. Trozo de la gramática de nuestro editor de especificación y validación de restricciones	12
2.6. Distintos tipos de relaciones en un modelo de características	14
2.7. Árbol de características para crear una SmartHome	14
2.8. Especialización del modelo de la figura 2.7, que representa una de las posibles casas que se pueden construir	15

Índice de cuadros

Capítulo 1

Introducción

Esta memoria de Proyecto Fin de Carrera presenta un entorno para la especificación y validación de restricciones en árboles de características con cardinalidad. El entorno ha sido desarrollado dentro del contexto de la aplicación Hydra, una herramienta para el modelado de características. Este capítulo introduce la situación anterior del proyecto Hydra y los conceptos implicados en el mismo, así como los nuevos conceptos que esta ampliación incorpora. Se describirán también los objetivos que este trabajo pretende alcanzar y la motivación que subyace tras ellos. Por último, se indicará la estructura que presentará este documento.

Contents

1.1. Introducción	1
1.2. Objetivos	5
1.3. Estructura del Documento	6

1.1. Introducción

El principal objetivo de este Proyecto de Fin de Carrera es continuar el desarrollo de la herramienta Hydra allá dónde se dejó. Pero para entender un poco mejor las características del entorno que aquí se ha desarrollado conviene explicar un poco las razones que motivaron la creación del proyecto Hydra en primera instancia. Desde su nacimiento, Hydra ha pretendido convertirse en la aplicación más completa para trabajar con Líneas de Producto Software, dado que no existe ninguna que ofrezca una serie de características de manera conjunta. Trabajar con Líneas de productos software conlleva a su vez trabajar con una nada desdeñable cantidad de conceptos íntimamente vinculados a ellas. En los próximos párrafos se describirá lo que es una línea de productos software y los conceptos subyacentes que nos permiten trabajar con ellas.

El objetivo de una línea de productos software es crear la infraestructura adecuada para una rápida y fácil producción de sistemas software similares, destinados a un mismo segmento de mercado. Las líneas de productos software se pueden ver como análogas a las líneas de producción industriales, donde productos similares o idénticos se ensamblan y configuran a partir de piezas prefabricadas bien definidas, que son reutilizadas para la construcción de productos similares. Un ejemplo clásico es la fabricación de automóviles, donde se pueden crear decenas de variaciones de un único modelo de coche con un solo grupo de piezas cuidadosamente diseñadas y una fábrica específicamente concebida para configurar y ensamblar dichas piezas.

Una pieza clave en la creación y desarrollo de una línea de productos es el análisis y especificación de qué elementos son comunes y qué elementos son variables dentro del conjunto de productos similares producidos por la línea de productos software. Para realizar dicha tarea se suelen construir modelos de características ?? ?? ?. Dichos modelos definen una descomposición jerárquica, en forma de árbol, de las características de una serie de productos similares. Un característica se define, de forma genérica, como un elemento visible del sistema, de interés para alguna persona que interactúa con el sistema, ya sea un usuario final o un desarrollador software ???. Por ejemplo, una característica de un coche sería su color. Una característica puede ser descompuesta en varias subcaracterísticas que pueden ser obligatorias, opcionales o alternativas. Continuando con el mismo ejemplo, podemos entender que un utilitario convencional tiene obligatoriamente cuatro ruedas, puede opcionalmente tener GPS y se puede adquirir en una serie de colores alternativos. Para obtener un producto específico, el usuario debe crear una configuración de este modelo de características, es decir, una selección de características que quiere que estén presentes en su producto.

Una configuración o selección de características debe de obedecer las reglas del modelo de características. Por ejemplo, dentro de un conjunto de alternativas mutuamente excluyentes, como el color de un automóvil, sólo una alternativa de entre todas las posibles debe ser seleccionada. Existen una serie de restricciones que no se pueden modelar con la sintaxis básicas de los modelos de características. Un ejemplo de tales tipos de restricciones son las restricciones de implicación, que especifican que la selección de una característica obliga a la selección de otra característica diferente. Por ejemplo, la selección de GPS para un automóvil podría obligar a la inclusión en dicho automóvil de mandos integrados en el volante para el manejo tanto de la radio como del GPS. Estas restricciones se suelen modelar de forma externa al modelo de característica, usando algún tipo de formalismo adicional, como lógica proposicional. En el ejemplo planteado, la anterior restricción se modelaría como una simple implicación entre características. Surge por tanto un nuevo reto dentro del modelado de características, que es la validación de las configuraciones respecto a tales restricciones externas.

Por último, cabe destacar que en los últimos años se ha añadido a los

modelos de características un simple pero importante concepto, como son las características clonables ??, que son características que pueden aparecer con un diferente número o cardinalidad dentro de un producto. Por ejemplo, el modelo de características de una casa puede tener como característica clonable planta, dado que una casa posee un número variable de plantas, es decir, usando nuestra terminología, diferentes clones de la característica planta. Esta ligera modificación hace que se pueda modelar variabilidad estructural, tal como que una casa tenga un número variable de plantas, en los modelos de características, acercando su potencia expresiva a la de los lenguajes de dominio específico para líneas de producto software ??.

En la actualidad existen diversas herramientas para crear modelos de configuraciones, en su mayoría académicas, tales como RequiLine ?? o fmp ??, siendo ésta última posiblemente la más conocida. No obstante, no existe ninguna herramienta en este momento que posea las siguientes características de forma conjunta:

1- Una interfaz gráfica, amigable y que, en la medida de lo posible, asista al usuario en la creación de configuraciones. 2- Soporte el modelado y la configuración de características clonables. 3- Permita la especificación de restricciones externas entre características, incluyendo características clonables. 4- Sea capaz de determinar si una determinada configuración es válida, es decir, no sólo obedece las reglas sintácticas del modelo de características, sino que también se satisfacen las restricciones externas. Estas restricciones externas pueden estar definidas sobre características clonables.

Para resolver tales limitaciones de las herramientas actuales para el modelado de características, hemos creado Hydra. Hydra es una herramienta para el modelado de características que pretende proporcionar las siguientes funciones:

1- Un editor completamente gráfico y amigable al usuario para la construcción de modelos de características; 2- un editor textual y una sintaxis propia para la especificación de restricciones entre características; 3- Un editor gráfico, asistido y amigable al usuario para la creación de configuraciones de modelos de características; 4- Un validador que comprueba que las configuraciones creadas satisfacen las restricciones definidas para el modelo de características.

En el momento de empezar este proyecto de fin de carrera Hydra ya tenía implementadas las funciones 1 y 3, pero aún faltaban por implementar las funciones 2 y 4, labor de la que nos hemos hecho cargo en este proyecto.

Para crear el lenguaje de dominio específico que permita la especificación de restricciones externas entre características se ha utilizado la técnica de Ingeniería de Lenguajes Dirigido Por Modelos. Esta técnica es una aproximación de la Ingeniería Dirigida Por Modelos desde el punto de vista de la Teoría de Lenguajes Formales. La Ingeniería Dirigida Por Modelos es una metodología de desarrollo de software que se basa en la construcción de la aplicación final a partir de uno o más modelos abstractos que representen el

comportamiento y la funcionalidad de la misma. Mediante la modificación de los distintos parámetros configurables dentro de los modelos será posible la construcción de herramientas diversas para un problema específico de manera relativamente sencilla, bastando simplemente con crear una serie de instancias válidas de los modelos representativos de nuestra aplicación.

La Ingeniería Dirigida Por Modelos se puede usar para crear nuevos lenguajes de programación, especialmente DSLs o Lenguajes Específicos de Dominio. Basta con imaginar uno o varios metamodelos cuyas instancias válidas representen una línea o estructura correcta de código. Estos metamodelos forman la llamada sintaxis abstracta de nuestro lenguaje, pues representan de manera abstracta todas las posibles representaciones gráficas o textuales que podemos hacer dentro de ese lenguaje.

A partir del metamodelo que representa la sintaxis abstracta podremos construir una serie de modelos que sean instancias del mismo. Esto se denomina la sintaxis concreta, es decir, la representación concreta de una de las múltiples posibilidades de instanciación del modelo abstracto. De todos modos, si queremos que las palabras admitidas por nuestro lenguaje sean expresadas de otro modo aparte de mediante modelos, no nos veremos liberados de la tarea de tener que expresar una gramática formal con producciones, pero hace que la construcción de la misma esté acotada dentro de unos términos delimitados por el modelo construido, lo cual favorece la sencillez de la gramática y su comprensión. Esta gramática servirá para identificar si la creación de expresión concreta a la que puede ser transformada es viable mediante el metamodelo abstracto.

Una vez hemos construido los medios necesarios para comprobar que las expresiones que fabriquemos son correctas, necesitamos idear el modo de que las órdenes que esas líneas producen sean ejecutadas. Para ello entra en juego la semántica del lenguaje, es decir, la encargada de aportar un significado real a todas las expresiones que hayamos construido. Dicho de otro modo, la semántica es la encargada de implementar las funciones derivadas de las órdenes descritas por cada una de las sintaxis concretas posibles. Poniendo un ejemplo, el metamodelo que represente la sintaxis abstracta de java puede generar una infinidad de sintaxis concretas, entre ellas `System.out.println("Hola Mundo")`. Y para que esa instrucción escriba el mensaje Hola Mundo por pantalla es necesaria una semántica que así lo indique. Para implementar la semántica del lenguaje no existe otro método que la programación directa en un lenguaje determinado, en nuestro caso Java.

Por último y para terminar esta introducción, conviene contextualizar un poco el trabajo que hemos hecho mediante un ejemplo concreto de lo que se quiere implementar. Nuestro editor para la especificación y validación de restricciones en árboles de características con características clonables tiene que implementar la siguiente funcionalidad:

- 1 - Obligar a que todos los ficheros de restricciones empiecen con una línea de `import` que servirá para importar el modelo de características sobre

el cual se analizarán las restricciones. 2 - Escribir restricciones válidas para ese modelo (ejemplo: "(a or b) implies (c and d);", más adelante se hablará en detalle del lenguaje y de las operaciones que implementa). 3 - Detectar que las características a las que estamos aplicando esas restricciones en efecto se hallan en el modelo que ha sido importado 4 - Cargar una instancia de ese modelo (lo que llamamos modelo de especialización) y mirar si para ella las restricciones que han sido especificadas se cumplen.

1.2. Objetivos

Como ya se ha comentado en la sección de introducción, no existe ninguna herramienta que posea de forma conjunta una serie de elementos de interés para el modelado de Líneas de Productos Software y Árboles de Características. Más concretamente, no existe ninguna herramienta que contemple el modelado, configuración y validación de características clonables. Estas características son imprescindibles para el modelado de la variabilidad estructural. Por lo tanto, el objetivo de Hydra siempre fue suplir esas carencias, en la medida de lo posible.

Concretando más en concreto, los objetivos de Hydra se pueden clasificar en los 4 que se enumeran a continuación:

1. Desarrollar un editor completamente gráfico y amigable al usuario para la construcción de modelos de características, incluyendo soporte para el modelado de características clonables.
2. Desarrollar un editor textual y una sintaxis propia para la especificación de restricciones entre características, incluyendo restricciones que involucren características clonables.
3. Desarrollar Un editor gráfico, asistido y amigable al usuario para la creación de configuraciones de modelos de características, incluyendo soporte para la configuración de características clonables.
4. Crear un validador que compruebe que las configuraciones creadas satisfacen las restricciones definidas para el modelo de características, incluso cuando estas restricciones contengan características clonables.

La labor a desarrollar dentro del marco concreto de este proyecto de fin carrera fue continuar el proyecto Hydra donde se había dejado anteriormente, es decir, una vez los objetivos 1 y 3 habían sido cumplimentados, pasar a implementar la funcionalidad correspondiente a los objetivos 2 y 4. Para satisfacer dichos objetivos, se realizaron las tareas que se describen a continuación:

1. Estudio del estado del arte. El objetivo de esta fase es adquirir los conceptos necesarios para comprender el contexto del proyecto Hydra, así como los necesarios para continuar desarrollando la aplicación en el punto en que fue visitada por última vez. Más concretamente, ha sido fundamental familiarizarse con los conceptos de Línea de Producto Software, Árbol de Características (con y sin características clonables) y de Ingeniería Dirigida

por Modelos en general, y de Ingeniería de Lenguajes Dirigida por Modelos en particular.

2. Estudio de las herramientas utilizadas. El objetivo de esta fase comprende la familiarización con todas las herramientas y tecnologías necesarias para desarrollar la parte estipulada de la aplicación. En concreto, con EMF, Ecore, EMFText, Eclipse Validation Framework, Eclipse Plugin Development y Subversion.

3. Desarrollo de un editor de restricciones externas entre características. El objetivo de este editor es soportar la especificación de restricciones externas ante un modelo de características proporcionado por el usuario. Tales restricciones son expresiones similares a fórmulas lógicas, salvo por alguna peculiaridad específica. Es por eso que se optó por el uso de un editor textual en lugar de uno gráfico, ya que es el método más habitual de representar este tipo de operaciones. Para crear el metamodelo del lenguaje se ha utilizado la herramienta Ecore, mientras que para definir la gramática se ha utilizado EMFText.

4. Desarrollo de un validador de configuraciones. Una vez se finalizó de crear el editor para las restricciones, el siguiente paso lógico era aportarle una semántica que permitiera comprobar si las restricciones creadas satisfacen la configuración proporcionada por el usuario. Para implementar la semántica se utilizaron las herramientas EMF, Eclipse Validation Framework y Eclipse Plugin Development.

5. Validación y pruebas. Con objeto de evaluar, probar y verificar el correcto funcionamiento de nuestra herramienta se han sometido algunas configuraciones del árbol de características Smarthome a una serie de pruebas de caja negra, tratando de probar todas las operaciones de restricciones posibles en todos los contextos problemáticos y habituales.

1.3. Estructura del Documento

Tras este capítulo de introducción, la memoria se estructura tal y como se describe a continuación: El capítulo 2 introduce un poco más en profundidad los conceptos implicados en la herramienta Hydra, así como las herramientas más determinantes a la hora de llevar a cabo su implementación. El capítulo 3 describe la planificación del proyecto desde el punto de vista de las tareas involucradas. El capítulo 4 describe en profundidad la parte correspondiente a la creación de las sintaxis concreta y abstracta. El capítulo 5 describe el resto de tareas que se han llevado a cabo en el proyecto, y el capítulo 6 describe mis conclusiones personales y la situación de la herramienta de cara al futuro.

Capítulo 2

Antecedentes

Este capítulo trata de describir a grandes rasgos las técnicas, tecnologías y herramientas utilizadas para la creación de nuestro entorno de especificación y validación de restricciones. El capítulo comienza describiendo más en detalle lo que es la Ingeniería de Lenguajes Dirigida Por Modelos, para a continuación presentar las dos principales herramientas de modelación que han sido utilizadas: Ecore y EMFText. Más adelante se hablará también en detalle de los árboles de características, y por último se describirá brevemente el entorno de desarrollos de plugins de Eclipse que se utilizó para implementar diversas funciones de nuestro editor.

Contents

2.1. Ingeniería de Lenguajes Dirigida por Modelos .	7
2.2. EMF, Ecore y EMF Validation Framework . . .	10
2.3. EMFText	11
2.4. Árboles de características	13
2.5. Arquitectura de plugins de Eclipse	15

2.1. Ingeniería de Lenguajes Dirigida por Modelos

La Ingeniería de Lenguajes Dirigida por Modelos no es más que un caso concreto de la más genérica Ingeniería Dirigida por Modelos (o Model-Driven Architecture o MDA) aplicado desde el punto de vista de la Teoría de Lenguajes Formales, con lo cual es conveniente explicar en qué consiste MDA y comentar los añadidos que introduce el enfoque gramático.

La Ingeniería Dirigida por Modelos intenta definir la funcionalidad de el sistema que pretendemos crear a través de la creación de uno o varios metamodelos que representen todas las características de nuestro sistema y todas las operaciones que puede llevar a cabo. El principal objetivo de la

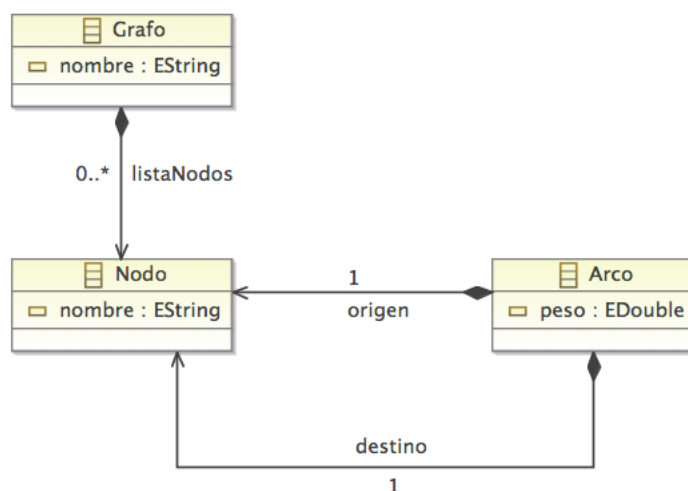


Figura 2.1: Metamodelo (sintaxis abstracta) de un creador de grafos

Ingeniería Dirigida por Modelos es elevar el nivel de abstracción aún más, situándolo por encima del límite establecido por los Lenguajes de Alto Nivel.

El nivel de abstracción y complejidad de nuestros metamodelos variará dependiendo de la cantidad de ellos que incorporemos al sistema. De este modo, un metamodelo que represente todo el sistema directamente será más difícil de entender a primera vista que varios metamodelos que implementen cada uno un tipo de operación o funcionalidad del sistema.

La transformación de esos modelos a código permite la automatización de tareas que pueden resultar triviales y/o repetitivas al programador, en las cuales de otro modo se invierte mucho tiempo de programación y de detección y depuración de errores.

Una vez que tengamos los metamodelos necesarios para definir el comportamiento de nuestro sistema, podremos instanciarlos para crear modelos que representen sistemas concretos. Una instancia de un metamodelo es un modelo que cumple todos los requisitos marcados por su metamodelo, y que da valor a los parámetros del mismo (por ejemplo a sus atributos).

La figura 2.1 es un ejemplo de un metamodelo sencillo que represente un constructor de grafos unidireccionales con pesos. O dicho de otro modo, representa la sintaxis abstracta de nuestro sistema. Se denomina modelo de sintaxis abstracta a cualquier metamodelo que represente los conceptos y el comportamiento del sistema, y cuyas instancias representen elementos reconocibles dentro de ese sistema.

En el ejemplo presentado, el metamodelo presenta la sintaxis abstracta de nuestro sistema porque cualquier instanciación válida del mismo constituye un grafo completo. Dentro del contexto particular de la Ingeniería de

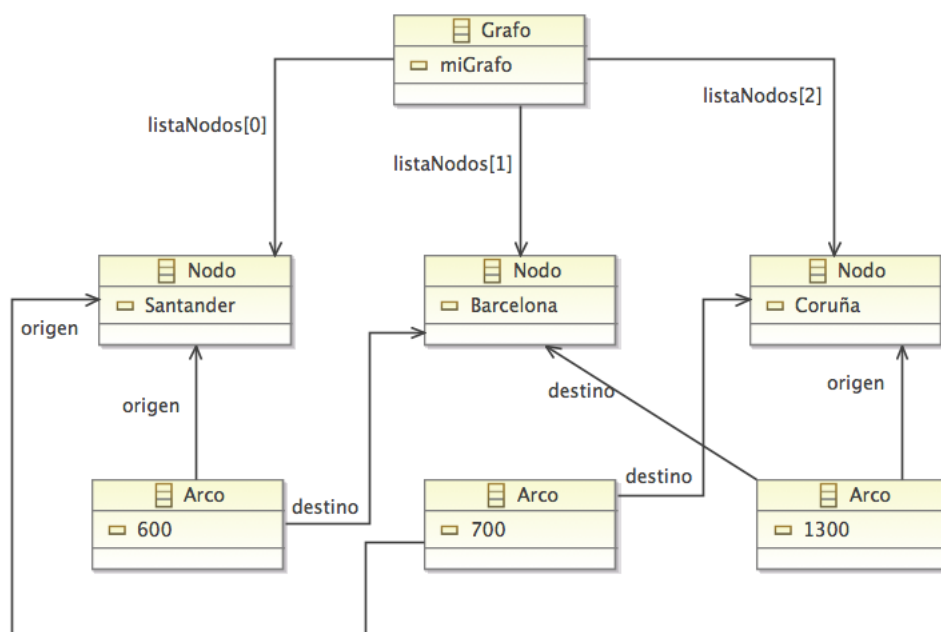


Figura 2.2: Instancia del metamodelo (sintaxis concreta) que representa un grafo específico

Lenguajes Dirigida por Modelos, la sintaxis abstracta representa cualquier conjunto de líneas de código válidas que pueden construirse a partir de ella, y posteriormente ser ejecutadas.

Explicando el metamodelo de nuestro ejemplo un poco más en detalle, podemos decir que la clase Grafo representa el conjunto final de un grafo construido, y puede tener varios Nodos. Esos nodos, a su vez, pueden estar conectados por Arcos. Cada arco tiene un origen, un destino y un peso. Cualquier instancia de este metamodelo representa un grafo completo.

La figura 2.2 muestra un ejemplo de instancia del metamodelo anterior. Esta instancia representa un grafo sencillo que muestra las distancias entre algunas ciudades. O dicho de otro modo, es una de las múltiples sintaxis concretas que podemos construir a partir de nuestra sintaxis abstracta.

Dentro del marco de la Ingeniería de Lenguajes Dirigida por Modelos, una sintaxis concreta es cualquier conjunto de expresiones válidas que hayan sido generadas con nuestra sintaxis abstracta. Pero no sólo eso, el hecho de que estemos trabajando con lenguajes conlleva irrevocablemente el tener que desarrollar una gramática de producciones para poder construir nuestras líneas de código en el orden apropiado y con los símbolos apropiados. Eso sí, la gramática será más sencilla y comprensible que la que habría que construir de no estar usando este tipo de metodología. Esta tarea también queda englobada en la sintaxis concreta. De este modo, la sintaxis concreta se suele clasificar en sintaxis concreta visual (el modelo, expresado mediante

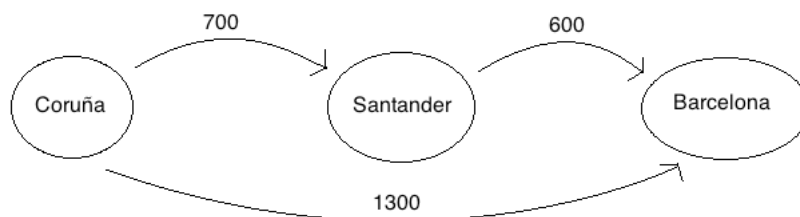


Figura 2.3: Sintaxis visual del grafo de la figura 2.2

líneas de código en el caso de lenguajes, o un grafo pintado en el caso del ejemplo mostrado) y sintaxis concreta textual (la gramática del lenguaje).

La figura 2.3 muestra una sintaxis concreta visual del grafo de la figura 2.2.

Una vez que hemos completado estos pasos, sólo queda dotar al sistema de una semántica, es decir, de un comportamiento en ejecución. En el ejemplo de nuestro generador de grafos podríamos crear una semántica para calcular distancias mínimas entre caminos. En el caso concreto de la Ingeniería de Lenguajes Dirigida por Modelos esta semántica representa el comportamiento de las líneas de código cuando son ejecutadas. Por poner un ejemplo sencillo, es la encargada de que la instrucción "4 < 5" compruebe si efectivamente el 4 es menor que el 5.

Una vez se han explicado las bases de la Ingeniería de Lenguajes Dirigida por Modelos vamos a proceder a mostrar y explicar muy brevemente el metamodelo usado para generar las estructuras válidas de código para el lenguaje de especificación y validación de restricciones que hemos creado en este PFC. Ese metamodelo corresponde a la figura 2.4

La clase que engloba todo el conjunto resultante es Model. Un modelo puede tener varias restricciones, y estas a su vez pueden tener varias operaciones booleanas (ya que una restricción siempre tiene que evaluarse a true o false). Esas operaciones booleanas se dividen en varios tipos: unarias (negación), binarias (and, or, etc.), de comparación (mayor que, menor que, etc.) o de selección (all, any). Los operandos pueden ser otras operaciones o características (en inglés Features). Más adelante se explicará en detalle la sintaxis del lenguaje creado.

2.2. EMF, Ecore y EMF Validation Framework

EMF o Eclipse Modeling Framework es un plug-in para eclipse que permite trabajar con la metodología de Ingeniería Dirigida por Modelos. Tiene incorporado varios generadores de código que permiten, entre otra multitud de funciones, crear automáticamente la implementación de los modelos que creamos, así como su integración inmediata como plug-in con el entorno

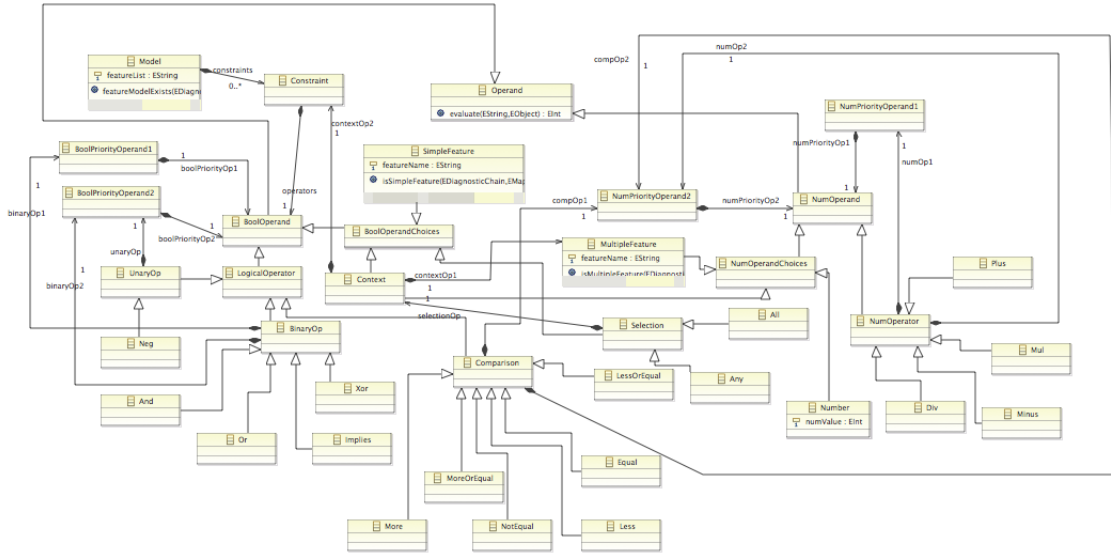


Figura 2.4: Metamodelo utilizado para la creación de nuestro lenguaje de especificación y validación de restricciones

eclipse. Además, es capaz de integrarse con multitud de herramientas orientadas a tareas mucho más específicas dentro de la Ingeniería Dirigida por Modelos, de las cuales cabe destacar Ecore.

Ecore es la herramienta que permite la creación y edición de metamodelos, gracias a un entorno visual bastante atractivo que facilita enormemente el proceso. El fichero resultante de nuestra creación presentará automáticamente un formato estándar XMI, que es el utilizado para todo tipo de modelos y sus instancias. Ecore posee otro tipo de funcionalidades menos utilizadas que se engloban dentro del paquete Ecore Tools, enfocadas todas ellas al uso de los metamodelos y su validación.

Por último, EMF también incorpora una herramienta integrada con Ecore para la validación de las múltiples sintaxis concretas que podamos construir. EMF Validation Framework sirve, en otras palabras, como soporte en caso de que nuestro lenguaje pueda contener reglas adicionales que no puedan ser satisfechas únicamente con la descripción del metamodelo y la gramática. En el caso particular de nuestro editor para especificación y validación de restricciones hemos utilizado EMF Validation Framework para comprobar si las características escritas por el usuario existen en el modelo importado, y también para determinar si tienen cardinalidad o no.

2.3. EMFText

EMFText es una herramienta específicamente diseñada para diseñar las gramáticas de los lenguajes que hayan sido diseñados previamente con un

```

START Model

OPTIONS {
    usePredefinedTokens="true";
}

TOKENS {
    DEFINE DIGIT $('0'..'9')+;$;
    DEFINE DIRECCION $('A'..'Z'|'a'..'z'|'0'..'9'|'-'|'|'/'|'+')+;$;
}

RULES {

Model ::= "import" featureList[DIRECCION] ";" (constraints");)*;
Constraint ::= operators | "(" operators ")";
BoolPriorityOperand1 ::= "(" boolPriorityOp1 ")" | boolPriorityOp1:BoolOperandChoices;
BoolPriorityOperand2 ::= "(" boolPriorityOp2 ")" | boolPriorityOp2;
NumPriorityOperand1 ::= numPriorityOp1:NumOperandChoices | "(" numPriorityOp1 ")";
NumPriorityOperand2 ::= numPriorityOp2 | "(" numPriorityOp2 ")";

// Operaciones logicas
And ::= binaryOp1 "and" binaryOp2;
Or ::= binaryOp1 "or" binaryOp2;
Xor ::= binaryOp1 "xor" binaryOp2;
Implies ::= binaryOp1 "implies" binaryOp2;
Neg ::= "!" unaryOp;

```

Figura 2.5: Trozo de la gramática de nuestro editor de especificación y validación de restricciones

metamodelo de Ecore. Está especializado para la creación de Lenguajes Específicos de Dominio, aunque también se pueden crear lenguajes de propósito general.

Pero, como en casi todos los casos de este tipo de herramientas, su mayor virtud es la enorme cantidad de código autogenerated que produce, y que elimina al programador de tareas tediosas que además en muchos casos podrían resultar complicadas. Todo el código generado es completamente independiente de EMFText, es decir, podrá ser ejecutado en plataformas que no tengan la herramienta instalada.

Todo el código generado por EMFText está diseñado de tal modo que sea fácil de modificar en caso de que queramos poner en práctica algunas funcionalidades poco habituales. Se facilita mucho la labor a la hora de modificar estructuras como el postprocesador de nuestra gramática. Todas las gramáticas construidas tendrán que ser LL por defecto, a no ser que queramos modificar los parsers generados, posibilidad también disponible.

Otro tipo de funcionalidades implementadas, quizás no tan importantes pero también de gran utilidad, son el coloreado de código (por defecto o personalizable), función de completar código, generación del árbol parseado en el la vista de eclipse Outline o generación de código para crear un depurador para nuestro lenguaje.

EMFText permite la definición de gramáticas utilizando un lenguaje estándar para la definición de expresiones regulares, además de incorporar algunas particularidades propias que facilitan ciertas tareas. En la figura 2.5 se muestra una pequeña captura que contiene una porción de la gramática construida para nuestro editor de especificación y validación de restricciones.

2.4. Árboles de características

El objetivo de las líneas de productos software es crear la infraestructura para la rápida producción de sistemas software para un segmento de mercado específico, donde estos sistemas software son similares, y aunque comparten un subconjunto de características comunes, también presentan variaciones entre ellos ?? ?? ?? ??.

El principal logro en las líneas de productos software es, construir productos específicos lo más automáticamente posible a partir de un conjunto de elecciones y decisiones adoptadas sobre un modelo común, conocido como modelo de referencia, que representa la familia completa de productos que la línea de productos software cubre.

El desarrollo de líneas de producto software se compone de dos procesos de desarrollo software diferentes pero íntimamente relacionados, conocidos como ingeniería del dominio e ingeniería de la aplicación.

En el nivel de ingeniería del dominio, comenzamos por los documentos de requisitos que describen una familia de productos similares para un segmento de mercado específico. Entonces, diseñamos una arquitectura e implementación de referencia para esta familia de productos. Esta arquitectura de referencia contiene los elementos que son comunes para todos los productos de la familia.

En el nivel de ingeniería de la aplicación, comenzamos un documento de requisitos de un producto específico. Este documento establece las variaciones específicas que deben ser incluidas en este producto concreto. Con esta información, introducimos los cambios en la arquitectura y en la implementación de referencia, y se debería obtener como resultado un producto software único.

Para ser capaces de completar con éxito la tarea correspondiente a ingeniería del dominio, una de las cuestiones clave es establecer una forma de especificar los productos software que una línea de productos es capaz de producir, y aquí es donde entran en juego los Árboles de características o Modelos de Características. Los productos de una línea de productos software se diferencian por sus características, siendo una característica un incremento en la funcionalidad del producto, o más formalmente, una característica es una propiedad de un sistema que es relevante a algunos stakeholders y es usada para capturar propiedades comunes o diferenciar entre sistemas de una misma familia-??. De este modo un producto queda representado por las características que posee.

Para poder capturar las divergencias y características comunes entre los distintos productos, los modelos de características organizan el conjunto de características jerárquicamente mediante las siguientes relaciones entre ellos: (1) relación entre una o varias características padre y un conjunto de características hijas o subcaracterísticas y (2) relaciones no jerárquicas del tipo "si la característica A aparece, entonces la B se debe excluir".

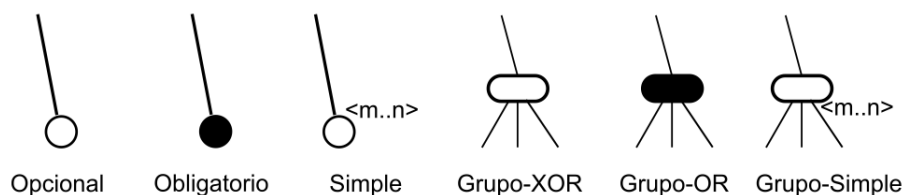


Figura 2.6: Distintos tipos de relaciones en un modelo de características

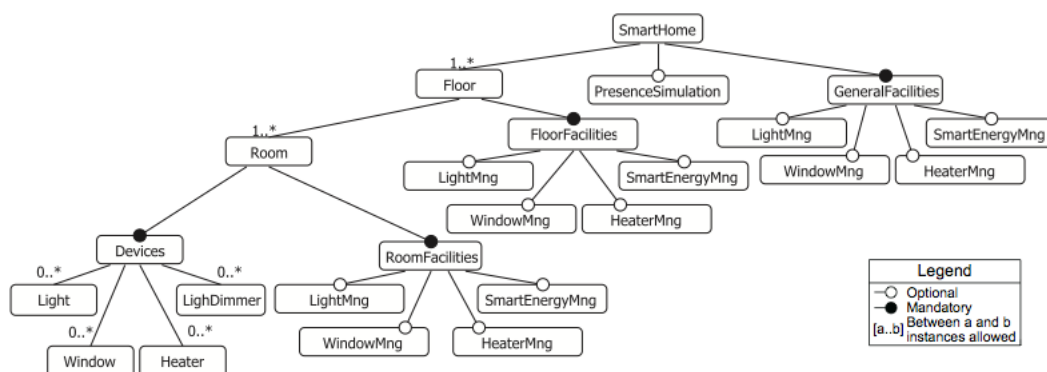


Figura 2.7: Árbol de características para crear una SmartHome

Por otro lado, un modelo de características debe poder representar la cardinalidad de las características, por motivos tanto de comprensión (es mucho mejor contar con un árbol de 8 nodos que con uno de 100, teniendo ambos un significado equivalente), como de funcionalidad, ya que permite expresar ciertas restricciones que de no contar con la cardinalidad no podrían expresarse.

Las posibles relaciones que pueden darse en un árbol de características (mostradas gráficamente en la figura 2.6) son las siguientes:

- 1 - Opcional: La característica hija puede estar o no estar seleccionada
- 2 - Obligatoria: La característica es requerida.
- 3 - Simple: La característica tendrá una cardinalidad $\langle m, n \rangle$, siendo m y n números enteros que denotan el mínimo y el máximo respectivamente de características que podemos seleccionar.
- 4 - Grupo-xor: Sólo una de las características pertenecientes al grupo será seleccionada.
- 5 - Grupo-or: Podremos seleccionar como mínimo una de las subcaracterísticas, y como máximo todas.
- 6 - Grupo simple: El número de características seleccionadas del grupo vendrá dado por su cardinalidad $\langle m, n \rangle$.

Además se podrán disponer de restricciones de usuario más complejas, que son las que se han implementado en el editor de especificación y validación de restricciones desarrollado en este proyecto.

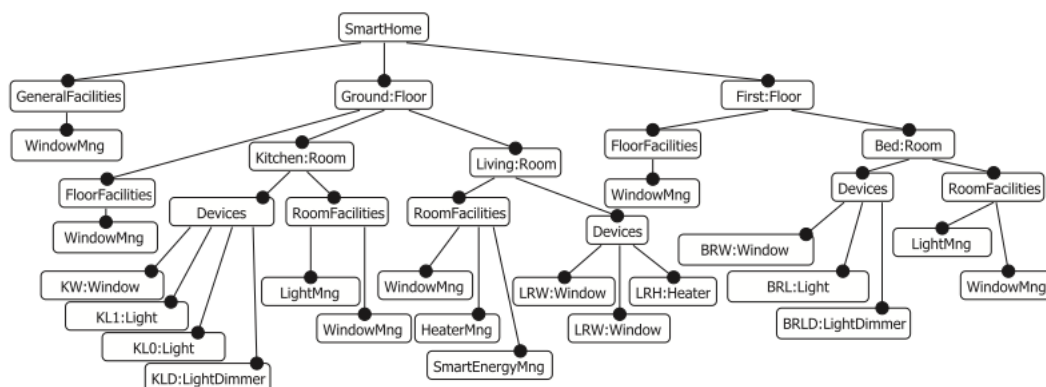


Figura 2.8: Especialización del modelo de la figura 2.7, que representa una de las posibles casas que se pueden construir

La figura 2.7 muestra un ejemplo de modelo de características. En este caso se trata de un modelo de una casa inteligente o SmartHome, a través del cual, seleccionando ciertas características u otras podremos construir qué tipo de casa queremos. Cada una de las múltiples casas diferentes que podamos construir es lo que se denomina una especialización o configuración de nuestro modelo de características.

El proceso de crear una configuración a partir de un modelo de características se conoce como proceso de configuración o proceso de especialización. Consiste en transformar un modelo de características de tal forma que el modelo resultante sea un subconjunto de las posibles configuraciones denotadas por el primer modelo. La figura 2.8 muestra una posible configuración para el modelo de características de la figura 2.7.

La relación entre un diagrama de características y una configuración es análoga a la existente entre una clase y una de sus instancias en programación orientada a objetos.

2.5. Arquitectura de plugins de Eclipse

Un plug-in en Eclipse es un componente que provee un cierto tipo de servicio dentro del contexto del espacio de trabajo de eclipse, es decir, una herramienta que se puede integrar en el entorno Eclipse junto con sus otras funcionalidades. Dado que la herramienta Hydra fue diseñada como un plug-in para Eclipse, y nuestro editor es una parte de la misma, ha sido necesario aprender el manejo de algunas de las funcionalidades de la arquitectura de plug-ins de Eclipse.

En particular, se han utilizado mucho los puntos de extensión. Un punto de extensión en un plug-in indica la posibilidad de que ese plug-in sea a su vez parte de otro, o que haya otros plug-ins que sean parte de él. Esta

particularidad permite no sólo la integración de nuestro editor con Hydra, sino también la personalización de menús y botones para él gracias a la creación de puntos de extensión con plug-ins de creación de menús y barras de herramientas.

«TODO: Capítulo 3: Alcance y Planificación del Proyecto»

«TODO: Capítulo 4: Ingeniería de Requisitos»

«TODO: Capítulo 5: Definición Arquitectónica y Diseño Software»

«TODO: Capítulo 6: Construcción e Implementación»

«TODO: Capítulo 7: Pruebas, Despliegue y Aceptación»

«TODO: Capítulo 7: Discusión, Conclusiones y Trabajos Futuros»