

Manual de Instalación

Marco Centurion

May 17, 2019

Contents

1	Descripción	1
2	Proyecto	1
3	Modelo	6
4	Transformación	10

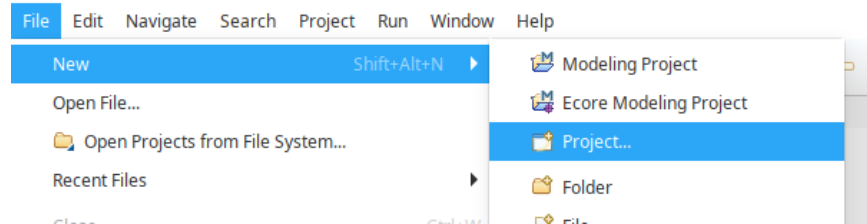
1 Descripción

El presente documento es un breve manual de uso del software desarrollado en el marco del proyecto de grado "Ingeniería Dirigida por Modelos aplicada a la configuración de redes de computadoras".

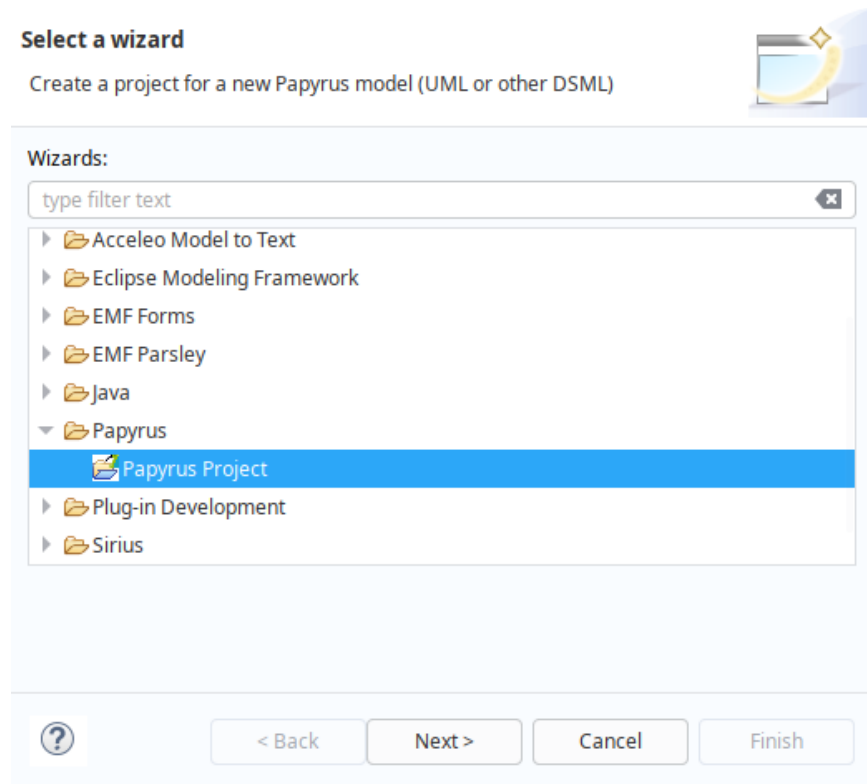
En el mismo se describirán los pasos para crear un proyecto que utilice el perfil mdcms, para crear elementos en un modelo haciendo uso del perfil y finalmente para ejecutar la transformación provista.

2 Proyecto

Para crear un proyecto Papyrus que utilice el modelo, el primer paso es hacer click en "File > New > Project":



A continuación se debe elegir el tipo de proyecto "Papyrus Project" dentro de la categoría "Papyrus":






En el siguiente paso dejamos todo como está:

Select Architecture Context



Select the architecture context(s) and viewpoints to apply to the Papyrus model



Architecture Contexts:

- ☒  Software Engineering
 - ☐  Profile
 - ☒  UML

Architecture Viewpoints:

- ☒  Software Analysis
- ☒  Software Design



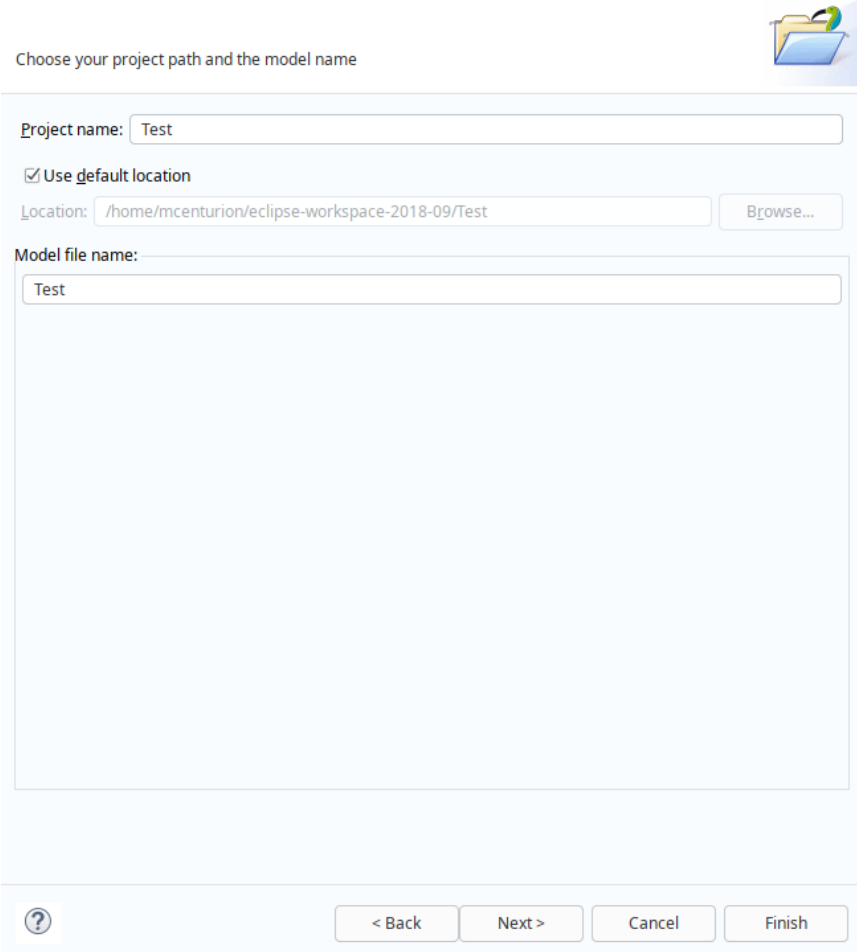
< Back

Next >

Cancel

Finish

A continuación elegiremos el nombre del proyecto, "Test" en este caso:



Choose your project path and the model name

Project name:

☒ Use default location

Location:

Model file name:

En la siguiente ventana realizaremos dos acciones. Primero seleccionaremos el tipo de representación "Deployment Diagram":

Initialization information

Select root element name and representation kind



Root model element name:

Select a Representation Kind:

<input type="checkbox"/>	Representation name	Name	Quantity
<input type="checkbox"/>	Component Diagram		
<input type="checkbox"/>	Composite Structure Diagram		
<input checked="" type="checkbox"/>	Deployment Diagram		1
<input type="checkbox"/>	Generic Table		
<input type="checkbox"/>	Generic Tree Table		
<input type="checkbox"/>	Inner Class Diagram		

You can load a template:

☒ A UML model with basic primitive types

Choose profiles to apply

Browse Workspace

Browse Registered Profiles



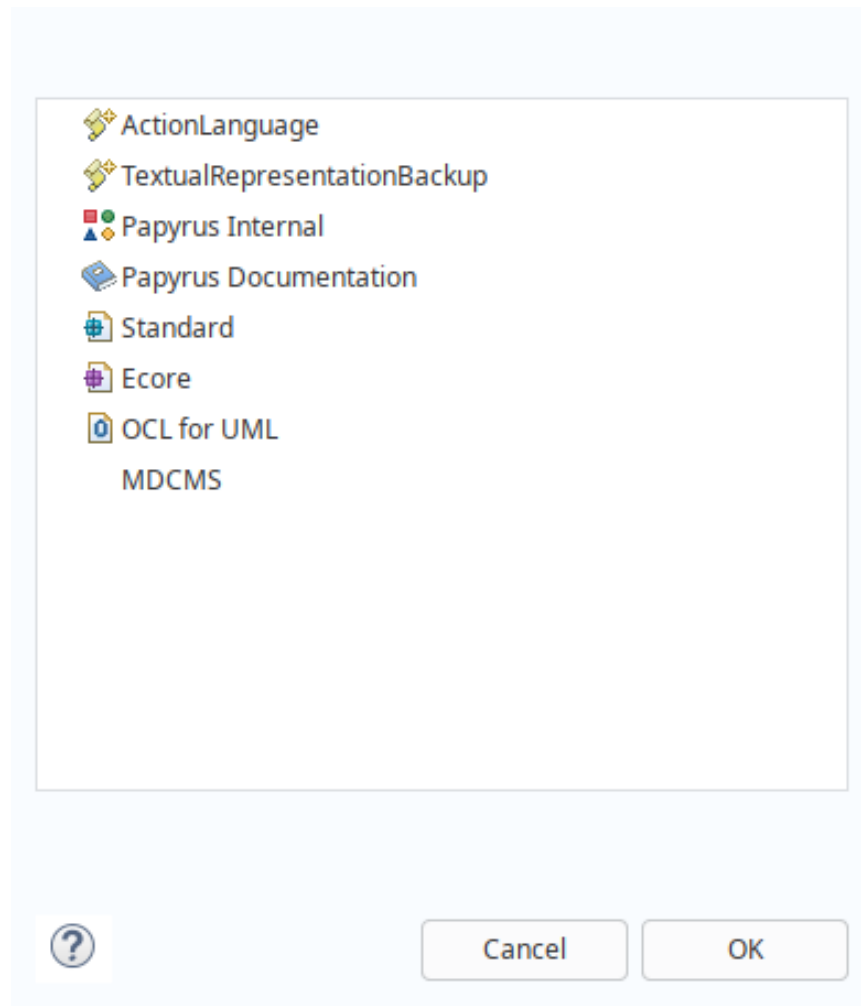
< Back

Next >

Cancel

Finish

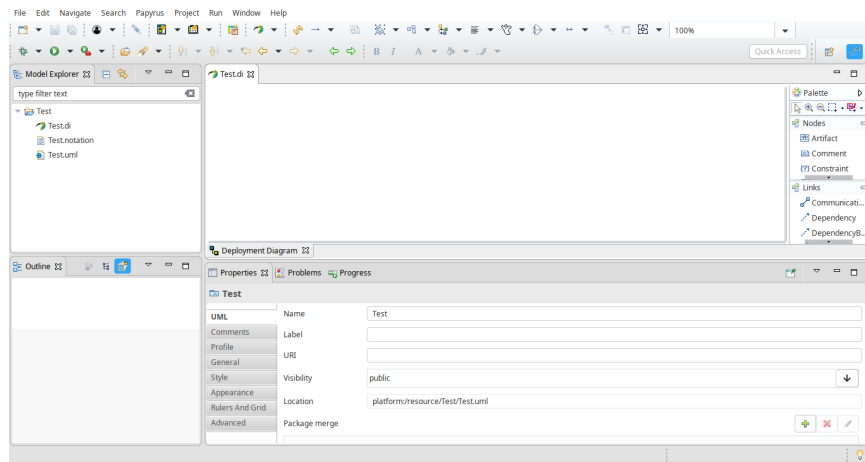
Luego hacemos click en "Browse Registered Profiles" y en la ventana que aparece elijiremos "MDCMS":



Damos "Finish" y tendremos creado nuestro proyecto.

3 Modelo

Una vez creado el proyecto, nos encontraremos con la siguiente perspectiva:



De la paleta de la izquierda podremos arrastrar elementos al lienzo principal. Ahora agregaremos un "Device", ya que queremos representar un PC:



Palette



Nodes



Artifact



Comment



Constraint



Device



DeploymentS...



Links



Communicati...



Dependency

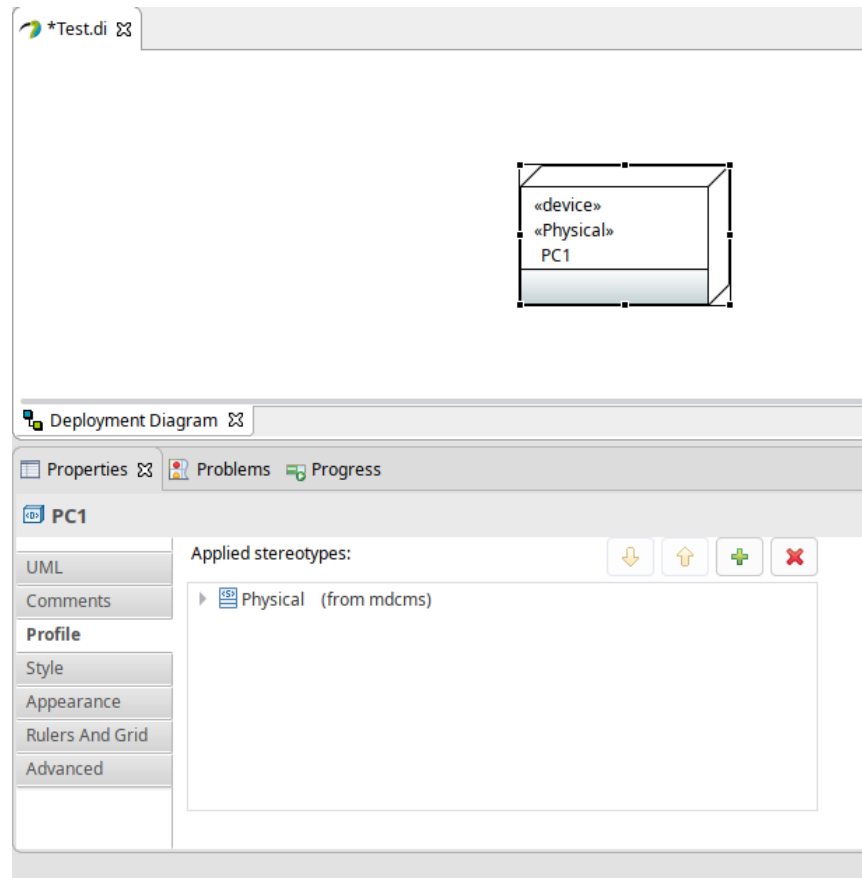


DependencyB...

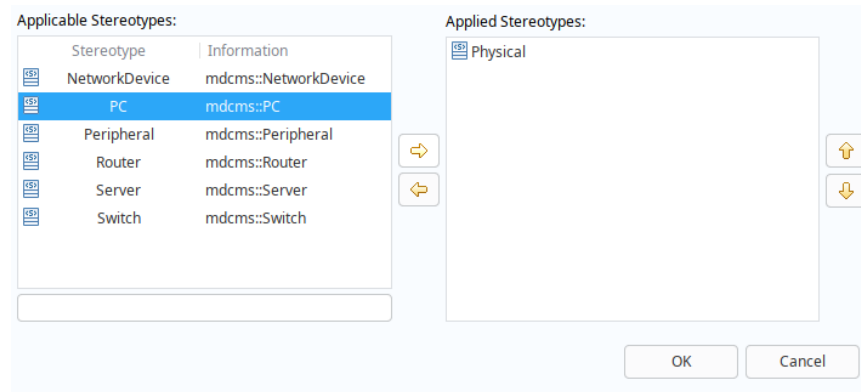


Deployment

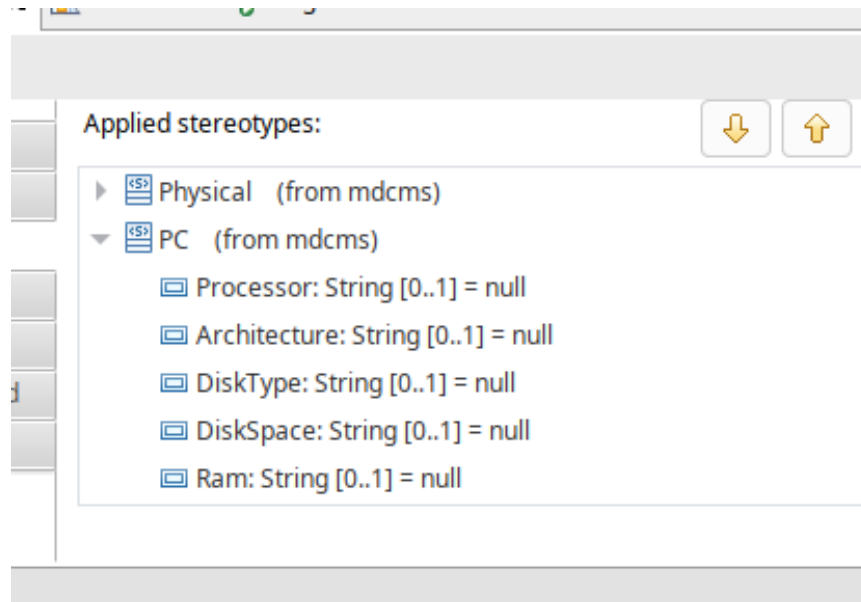
Si hacemos click en el elemento creado, en la vista "Properties", en la pestaña "Profile" podremos hacer click en el boton "+" para agregar más estereotipos:



Como en este caso queremos representar un PC, en el diálogo que aparece haremos click en "PC" y en el botón "->", para agregar dicho estereotipo:



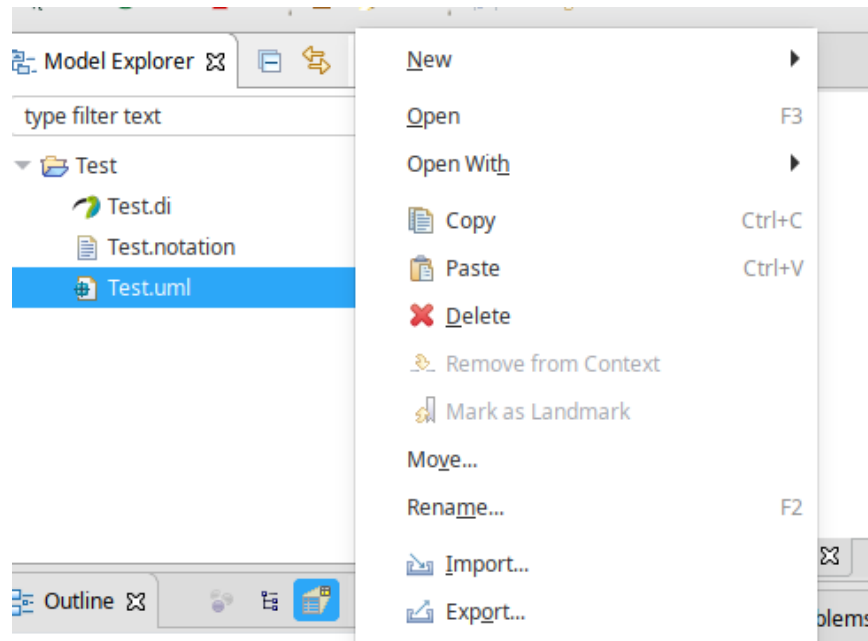
Finalmente tenemos representado un PC. Todo lo que resta ahora es, en la pestaña "Profile", desplegar el estereotipo y completar los atributos que se presentan:



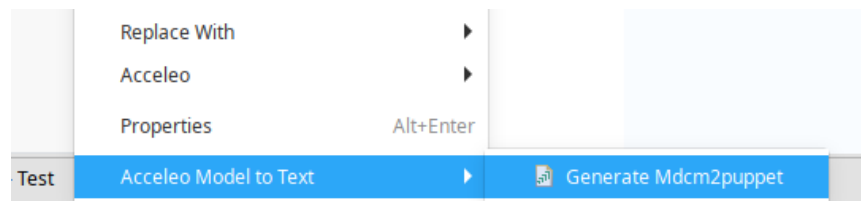
4 Transformación

Una vez tenemos un modelo creado, realizar la transformación para obtener código puppet es muy sencilla.

En el model explorer debemos ubicar el archivo .uml asociado a nuestro modelo y hacer click derecho sobre el mismo:



Al final de la lista que se despliega, encontraremos un menú "Acceleo Model to Text", dentro del cual hay una opción "Generate Mdc2puppet":



Al hacer click en dicha opción, se llevará a cabo la transformación, luego de cuya finalización tendremos un directorio "src-gen" con el código generado:

