La ideia surgiou pelo uso da aplicação wiki semantico para construir uma aplicação. É como se estivera construindo páginas, cada página é como se fosse um protótipo da página que você vair ter na sua aplicação, só que ela não é uma pagina propriamente dita, ela é a especificação da interface que você vai depois instanciar na aplicação de verdade.

A ideia é como fazemos um ambiente baseado em exemplos para (você devolver/desenvolver) uma aplicação baseada em modelos. O resultado é o mesmo que se faz com a interface do synth atual, mais o caminho do que você faz para fazer é diferente.

O wiki semantico poderia ser uma forma de você fazer isso, mas não tem que ser. Mas o kernel da teses é autoria wysiwyg, o seja, por prototipação rápida, manipulação direita.

Disenhar ou fazer um esbozo de uma tela na que você vai instanciando widget abstratos, sabendo que aquilo não é definitivo, aquilo vai ser mapeado em abstrato, mas tem um processo de complexização...por exemplo e se eu clicar aqui...na... aqui eu quero ver quais são as materias relacionadas...ah então isto aqui é um indice de contexto, ai abre um dialogo para você definir...a query...que é a mesma coisa que você define no ?Synth?, so que você chega lá de outra forma. Em wysiwyg a ideia é aproximar a intenção do usuario com a concretização da idéia.

Aquí há um problema: quando você mostra alguma coisa nunca está claro o que você está mostrando, se é de verdade o que você quer dizer e o que que é apenas efeito de notação que se está usando ali, mas não é parte de aquilo que voce esta querendo especificar.

Por exemplo: eu vou ter um pulldown com os links das matérias relacionadas, ai o pulldown é parte da especificação o é apenas instrumental, foi um pulldown mas podia ter sido qualquer outra coisa. A dificuldade de estes ambientes sempre é essa, como você diz o que está sendo especificado e o que é artefato da linguagem que você está usando para especificar.

Porque é que eu no chego lá e fazo direito uma interfaz HTML(pulldown)...porque el control HTML usado tanto faz, podem ser vários, o que se quer representar é um item para representar 1 de n. O bacano é a parte da interfaz, da mesma forma a navegação.

A idéia e explorar a relações em abstrato. O proceso começa você define a inteface abstrata e va olheando para adentro ate chegar à interface. A idéia e imaginar que seria mais fácil para o programador começar a entender o metamodelo

A idéia e desenvolver um ambiente que facilite esse papel, não se pode esconder a formalização totalmente mas pode chegar na hora que é mais natural falar dela.

Vamos por parte:

Num primer momento a gente vai preferir que tem que dar a mesma expressão que da no Synth hoje. Depois você pode ate falar não... mais isso já e um problema não trivial....Eu acho que tal vez seja mais fácil editar uma frase não em linguagem natural mas é pseudonatural (Todos os alunos do professor)

Pesquisar frameworks wysiwyg que trabalham com esse modelo

Case base reasoning: está relacionado com inteligência artificial (não)

A idéia do razocinio automático baseado em exemplos não e bem o que a gente quer. O que a gente quer é uma metáfora para fazer uma tarefa. O que eu estou querendo é a generalização do exemplo(alto nivel).

Tem programming by examples que é feito para programação mesmo, desenvolvimento de código que é muito parecido a o que a gente está querendo. Tem que dar uma olheada nos ambientes para pegar uma idéia de como eles tratan isso.

Query by examples é a mesma coisa, ...é mais conhecido. Já tem estratégias bastante sofisticadas para ayudarte a fazer a query...por exemplo uma query sql