Jarosław Kuchta

Model Gen

Opis techniczny

data opracowania: 30.05.2023

# Wprowadzenie

ModelGen to narzędzie do generowania kodu modelu dokumentu na podstawie biblioteki DocumentFormat.OpenXml (zwanej dalej *biblioteką źródłową*). Celem projektu jest umożliwienie operowania na dokumencie programu Microsoft Word w sposób w pełni obiektowy i wykorzystania tej możliwości przez deweloperów do pisania własnych aplikacji opartych na tym dokumencie.

Aktualnie deweloperzy mają kilka możliwości pisania własnych aplikacji do przetwarzania dokumentów programu Word.

1. Napisanie dodatku do programu Word wykorzystujący jego model automatyzacji. Taki dodatek jest pisany w języku Visual Basic w wersji VBA (Visual Basic for Applications) i jest uruchamiany w środowisku Office. Wymaga, aby aplikacja Word była uruchomiona i wykorzystuje interfejs automatyzacji w modelu COM tej aplikacji. Interfejs ten oferuje większość funkcjonalności, które są dostępne dla użytkownika z menu programu Word (oraz kilka dodatkowych). Aplikacja Word umożliwia użytkownikowi rejestrowanie swoich działań w tzw. „makrach”, które są zapisywane jako procedury w języku Visual Basic. Użytkownik może edytować kod tych procedur i uruchamiać takie makra wielokrotnie. W ten sposób może usprawnić swoją pracę łącząc wiele operacji w sekwencje, wprowadzając pewne warunki do ich działania i powtarzając te działania w pętli. Działanie dodatku jest ściśle zespolone z działaniem aplikacji, tak że każda operacja wykonana w dodatku może być natychmiast odwzorowana w widoku dokumentu w aplikacji Word. Takie zespolenie ma też wadę polegającą na tym, że zawieszenie się (zapętlenie) wykonania kodu w dodatku zawiesza też działanie aplikacji Word, a wyjście z tego zawieszenia wymaga zrestartowania całej aplikacji Word. Mechanizm automatyzacji COM jest bardzo starym i mało wydajnym mechanizmem, a interfejs automatyzacji COM został zdefiniowany już bardzo dawno i nie odzwierciedla nowszych możliwości aplikacji Word. Między innymi brak w nim możliwości przeglądania tekstu po fragmentach akapitów mających takie samo formatowanie.
2. Napisanie dodatku do programu Word w języku C# z wykorzystaniem mechanizmu automatyzacji aplikacji Word przez zestaw narzędzi o nazwie VSTO (Visual Studio Tools for Office). Narzędzia te obejmują zbiór bibliotek zapewniający wywołania funkcjonalności aplikacji Office udostępnianych przez mechanizm COM z poziomu języka C# oraz zbiór dodatków do programu Visual Studio umożliwiających edycję dokumentów z poziomu środowiska IDE. Dodatki VSTO mają takie same możliwości i ograniczenia co dodatki VBA, ale użycie języka C# powoduje, że kod dodatku jest wykonywany w środowisku zarządzanym (.NET Framework) poza środowiskiem Office. Wprawdzie wymaga to w dalszym ciągu współdziałania z uruchomioną aplikacją Worda, ale jest dużo bardziej niezawodne. Poza tym deweloper ma do dyspozycji pełny model obiektowy .NET, dzięki czemu może pisać dodatki VSTO dużo bardziej złożone niż proste dodatki VBA, a wręcz „pełnokrwiste” aplikacje .NET.
3. Pisanie dodatków JavaScript do programu Word wykorzystujących modele obiektowe Word JavaScript API oraz Common (Office) API. Te modele zostały stworzone w oparciu o model automatyzacji COM i implementują większość jego koncepcji (chociaż nie wszystkie). W porównaniu do dodatków VBA język JavaScript oferuje bardziej efektywne struktury danych oraz możliwość korzystania z automatyzacji innych aplikacji (i obiektów). Wykonanie skryptów JavaScript mniej zintegrowane z samą aplikacją, co sprawia, że jest bardziej bezpieczne, ale z drugiej strony odcina deweloperom możliwość reakcji na zdarzenia w aplikacji Worda.
4. Pisanie programów C# przetwarzających dokumenty Worda zapisane w plikach DOCX. To rozwiązanie jest zupełnie inne od poprzednich, gdyż nie wymaga współdziałania z uruchomioną aplikacją Worda. Jest zupełnie niezależne od instalacji Microsoft Office i może być też stosowane w innych niż Windows systemach operacyjnych (np. w Linuksie). Przetwarzane są dokumenty zapisane na dysku. Program może modyfikować takie pliki lub zapisywać ich modyfikacje w innych plikach. Po przetworzeniu można znowu otwierać te dokumenty w aplikacji Worda i dalej je edytować. Każdy plik DOCX to w rzeczywistości pakiet ZIP plików w formacie XML. Pakiet zawiera strukturę dokumentu głównego, definicje stylów, list numerowanych etc. Deweloper wykorzystuje tu bibliotekę DocumentFormat.OpenXml, która definiuje „mocno typowane” elementy Xml. Oznacza to, że każdy element XML zapisany w pliku XML spakowanym w DOCX jest odczytywany jako obiekt pewnej klasy C#, która określa jego strukturę wewnętrzną (przechowywane atrybuty XML i zawierane inne elementy OpenXml). Takie rozwiązanie udostępnia deweloperowi całą wewnętrzną strukturę dokumentu (akapity, formatowane fragmenty tekstu, poprawki redakcyjne etc.) ale z drugiej strony nie udostępnia funkcjonalności realizowanych normalnie przez aplikację Word (np. wyszukiwanie i zamianę tekstu). Te operacje deweloper musi zaimplementować samodzielnie. Niektóre operacje zostały napisane i udostępnione na GitHubie przez dewelopera posługującego się nickiem EricWhiteDev w postaci biblioteki OpenXmlPowerTools.

Przedstawione powyżej rozwiązania mają swoje wady i zalety. Wspólną wadą każdego z nich jest brak pełnego modelu obiektowego dokumentu Worda. Pełnego, tzn. opisującego zarówno pełną wewnętrzną strukturę dokumentu (z dokładnością do jednolicie sformatowanego fragmentu tekstu, jak „Run” z biblioteki DocumentFormat.OpenXml), jak i złożone operacje na tej strukturze (jak np. wyszukiwanie i zamiana tekstu). Najbardziej zbliżone do pożądanego ideału jest ostatnie rozwiązanie, z odczytywaniem dokumentu DOCX przez bibliotekę DocumentFormat.OpenXml i z popularnymi operacjami zdefiniowanymi w bibliotece OpenXmlPowerTools. Problemem utrudniającym wykorzystanie tego rozwiązania jest ograniczenie zbioru funkcjonalności dostępnych w OpenXmlPowerTools do kilku scenariuszy użycia:

* Dzielenie plików DOCX/PPTX na wiele plików.
* Łączenie wielu plików DOCX/PPTX w jeden plik.
* Wypełnianie treści w plikach szablonów DOCX danymi z XML.
* Wysokiej jakości konwersja DOCX do HTML/CSS i na odwrót.
* Wyszukiwanie i zastępowanie treści w DOCX/PPTX za pomocą wyrażeń regularnych.
* Zarządzanie śledzonymi wersjami, w tym wykrywanie śledzonych wersji i akceptowanie śledzonych wersji.
* Aktualizacja wykresów w plikach DOCX/PPTX, w tym aktualizacja danych z pamięci podręcznej, a także osadzonego XLSX.
* Pobieranie metryk z plików DOCX, w tym hierarchii używanych stylów, używanych języków i używanych czcionek.
* Pisanie plików XLSX przy użyciu znacznie prostszego kodu niż bezpośrednie pisanie znaczników, w tym podejście strumieniowe, które umożliwia pisanie plików XLSX z milionami wierszy.
* Wyodrębnianie danych (wraz z formatowaniem) z arkuszy kalkulacyjnych.

Jednak głównym problemem jest fakt, że model obiektowy DocumentFormat.OpenXml reprezentuje model „fizyczny” dokumentu, a nie model „logiczny”. To znaczy, że pojęcia (klasy i właściwości) w nim wyrażone reprezentują elementy i atrybuty XML, nie zaś obiekty składowe dokumentu. Nie ma np. pojęcia „zakładki” (Bookmark), jest tylko znacznik początku i końca zakładki (BookmarkStart i BookmarkEnd). Nie ma pojęcia „sekcji” (Section), są tylko właściwości sekcji (SectionProperties) zapisywane w wybranych akapitach.

Powyższe problemy ujawniły potrzebę stworzenia pełnego modelu obiektowego dokumentu, który ułatwiłby przetwarzanie obiektowe elementów dokumentu, w tym zdefiniowanie elementów „wyższego poziomu”, jak np. tabela specyfikacyjna (czyli tabela o ściśle określonej zawartości) pożądana dla tworzenia dokumentacji technicznej projektów inżynierskich. Taka dokumentacja musi być redagowana w sposób usystematyzowany i kontrolowany. Musi odzwierciedlać rzeczywistą strukturę „logiczną” projektu, ale z drugiej strony też umożliwiać elastyczną prezentację tej struktury. Tak więc dokument Worda powinien zawierać „logiczne” elementy projektowe (co jest możliwe przy wykorzystaniu części dokumentu zwanej CustomXmlPart) oraz umożliwiać ich prezentowanie w treści „wizualnej” dokumentu poprzez ich powiązanie z takimi elementami „wizualnymi” jak tabela. Wiersze takiej specjalnie oznaczonej („specyfikacyjnej”) tabeli odwzorowywałyby właściwości elementów projektowych, a szablon dokumentu definiowałby formatowanie i dozwoloną zawartość takich tabel. Oprócz tego oczywiście dokument umożliwiałby umieszczanie dowolnego tekstu i rysunków.

Taka koncepcja wykorzystania edytora Word do redagowania dokumentacji projektowej wymaga połączenia ze sobą przynajmniej dwóch przedstawionych powyżej rozwiązań technicznych. Z jednej strony wymagane jest współdziałanie specjalnie napisanej aplikacji projektowej z uruchomioną aplikacją Worda, w tym przechwytywanie zdarzeń występujących w aplikacji Worda (np. przejście autora do redagowania tabeli specyfikacyjnej). Jest to możliwe przy wykorzystaniu automatyzacji VSTO. Z drugiej strony wymagany jest dostęp do wewnętrznej struktury dokumentu, co jest możliwe jedynie poprzez DocumentFormat.OpenXml.

Na szczęście niekonieczne jest zapisywanie całego dokumentu Worda w pliku DOCX. Możliwe jest pozyskanie fragmentu dokumentów interfejsie automatyzacji poprzez tzw. „FlatOpc”. Jest to tekst w formacie XML zawierający „spłaszczoną” strukturę OpenXml, czyli nie zbiór plików XML spakowany formatem ZIP, lecz te same dane umieszczone w pojedynczym drzewie elementów OpenXml. Aby to zrealizować, potrzebny jest model obiektowy dokumentu możliwy do uzyskania z FlatOpc.

Generuje kod klas (typów) elementów modelu w katalogu DocumentModel (zwanego dalej *biblioteką docelową modelu*) oraz kod konwerterów klas modelu z/do formatu OpenXML w katalogu DocumentModel.OpenXml (zwanego dalej *biblioteką docelową konwerterów*).

Narzędzie występuje w postaci rozwiązania C# z dwoma projektami:

* biblioteką ModelGen realizującą proces generowania kodu,
* programem uruchomieniowym ModelGenRun.

## Program uruchomieniowy

Program ModelGenRun zawiera dwie procedury:

* GenerateModelTypes – do generowania typów modelu,
* GenerateTypeConverters – do generowania konwerterów typów.

Obie procedury mają podobną strukturę:

1. Tworzą podstawową ścieżkę plików wynikowych na podstawie lokalizacji rozwiązania.
2. Tworzą odpowiedni kreator dla klas wynikowych:
   * ModelCreator – kreator modelu,
   * ConverterCreator – kreator konwerterów klas modelu na elementy formatu OpenXml.
3. Uruchamiają kreator dla podanego typu z biblioteki źródłowej, który to typ będzie służył za typ główny (korzeń w drzewie analizy).

Aby wygenerować pełny model dokumentu tekstowego należy podać typ DocumentFormat.OpenXml.Packaging.WordprocessingDocument.

## Proces generowania kodu

Proces generowania kodu, zarówno typów modelu, jak i konwerterów typów, składa się z sześciu kroków:

1. Skanowanie typów – typy publiczne z biblioteki źródłowej są przeglądane i rejestrowane rekurencyjnie metodą refleksji typów począwszy od podanego typu głównego. Dla każdej klasy przeglądane i rejestrowane są typy właściwości publicznych. Dodatkowo dołączane są typy odczytywane ze schematu typów biblioteki, gdzie mogą występować typy elementów składowych nieuwzględnione w deklaracji klas biblioteki. Rejestrowane są również typy wyliczeniowe i typy strukturalne.
2. Zmiana nazw typów – zarejestrowane typy mają zmieniane nazwy wynikowe tak, aby dopasować nazwy typów generowanych do konkretnego kreatora.
3. Konwertowanie typów – ustalane jest odwzorowanie części typów na typy podstawowe – typy systemowe C# lub typy bazowe modelu zdefiniowane uprzednio.
4. Sprawdzanie użycia typów – tylko typy wykorzystywane w innych typach będą generowane. Niektóre typy zostaną pominięte ze względu na konwersję innych typów na typy podstawowe.
5. Walidowanie typów i przestrzeni nazw – typy przeznaczone do generowania są sprawdzane pod względem unikatowości nazw w przestrzeniach nazw. Dokonywane są niezbędne korekty.
6. Generowanie typów wynikowych – konkretny kreator generuje kod odpowiednich typów (interfejsów, klas, struktur, typów wyliczeniowych) umieszczany w plikach o odpowiednich nazwach w katalogach tworzonych w ścieżce plików wynikowych na podstawie przestrzeni nazw.

Pierwsze pięć kroków jest wspólnych dla obu kreatorów, ostatni jest realizowany w każdym kreatorze osobno.

# Konstrukcja oprogramowania

W bibliotece ModelGen zdefiniowano dwie główne klasy kreatorów kodu, które analizują typy zdefiniowane w bibliotece źródłowej i generują kod klas wynikowych do odpowiedniej biblioteki docelowej. Są to

* ModelCreator – kreator klas (i innych typów) modelu,
* ConverterCreator – kreator klas konwertujących klasy modelu na elementy formatu OpenXml.

## Konwerter bazowy

Oba kreatory są zdefiniowane na bazie abstrakcyjnej klasy BaseConverter, która zawiera metodę RunOn(Type) organizującą proces analizy i generowania klas modelu oraz metody implementujące kolejne kroki tego procesu. Są to (w kolejności wywoływania):

* 1. ScanType(Type) – skanująca i rejestrująca typy
  2. RenameTypes – zmieniająca nazwy typów,
  3. AddTypeConversions – ustalająca konwersje niektórych typów na typy proste i typy bazowe.
  4. CheckTypeUsage – sprawdzająca użycie typów i zaznaczająca te typy, które będą generowane,
  5. ValidateTypes – sprawdzająca poprawność typów do generowania i dokonująca korekty w razie potrzeby,
  6. GenerateCode – abstrakcyjna metoda generująca kod. Ta metoda jest implementowana inaczej w każdej z klas potomnych.

Każda z tych metod zwraca wynik typu TimeSpan reprezentująca czas wykonania procedury.

Pomiędzy kolejnymi krokami procesu mogą być wywoływane metody monitorujące proces. Sterują tym opcjonalne parametry metody RunOn:

* monitorDisplaySelector (typu wyliczeniowego MDS),
* displayOptions (typu DisplayOptions).

Flagi MDS wybierają krok, po którym wyświetlane są wyniki analizy:

* ScannedNamespaces – po pierwszym kroku wyświetlane jest podsumowanie zeskanowanych przestrzeni nazw,
* ScannedTypes – po pierwszym kroku wyświetlane są zeskanowane typy (alternatywnie do ScannedNamespaces),
* TypeRenames – po drugim kroku wyświetlane są relacje zmiany nazwy,
* TypeConversions – po trzecim kroku wyświetlane są relacje konwersji typów,
* TypeUsage – po czwartym kroku wyświetlane są szczegóły przestrzeni nazw przeznaczonych do generowania.
* ValidatedTypes – po piątym kroku wyświetlane są szczegóły sprawdzonych i skorygowanych przestrzeni nazw.

Parametr typu DisplayOptions jest wykorzystywany przy wyświetlaniu przestrzeni nazw (p. *Monitorowanie procesu*).

## Monitorowanie procesu

Do monitorowania procesu jest wykorzystywana klasa ModelDisplay. Klasa ta jest statyczna, co umożliwia wykorzystywanie jej metod we wszystkich pozostałych klasach i wyświetlanie wyników na wspólnym wyjściu.

Klasa działa w oparciu o Writer (typu IndentedTextWriter), który domyślnie jest ustawiony na konsolę.

Główne metody klasy ModelDisplay są następujące:

* SetOutput – ustaw wyjście na podany TextWriter,
* WriteLine(string) – wypisz linię tekstu na wyjściu.
* WriteLine() – wypis pustą linię na wyjściu.
* WriteSameLine(string) – wróć na początek linii i wypisz tekst w tej samej linii (poprzednio wypisany tekst jest wymazywany),
* ShowNamespaceSummary(OTS) – wypisz podsumowanie przestrzeni nazw modelu, parametr typu OTS umożliwia wybór kategorii przestrzeni nazw (p. poniżej),
* ShowNamespaceDetails(DisplayOptions) – wypisz szczegóły (typy) wszystkich przestrzeni nazw.
* ShowNamespaceDetails(string, DisplayOptions) – wypisz szczegóły (typy) określonej przestrzeni nazw,
* ShowTypes(string, DisplayOptions) – wypisz wszystkie typy określonej przestrzeni nazw,
* ShowTypeInfo(TypeInfo, DisplayOptions) – wypisz informacje o określonym typie,
* ShowGenericParamsConstraints(TypeInfo, DisplayOptions) – wypisz informacje o parametrach generycznych zadeklarowanych w określonym typie,
* ShowImplementedInterfaces(TypeInfo, DisplayOptions) – wypisz informacje o interfejsach implementowanych w określonym typie,
* ShowElementsTypes(TypeInfo, DisplayOptions) – wypisz informacje o typach elementów, które mogą się pojawić w określonym typie,
* ShowOutgoingRelationships(TypeInfo, DisplayOptions) – wypisz informacje o relacjach wychodzących z typu (dla których typ jest źródłem),
* ShowIncomingRelationships(TypeInfo, DisplayOptions) – wypisz informacje o relacjach wchodzących do typu (dla których typ jest celem),
* ShowEnumValues(TypeInfo, DisplayOptions) – wypisz informacje o wartościach typu wyliczeniowego,
* ShowProperties(TypeInfo, DisplayOptions) – wypisz informacje o właściwościach klasy,
* ShowTypeConversions() – wypisz wszystkie konwersje typów,
* ShowTypeConversion(TypeOnfo) – wypisz konwersję danego typu,
* ShowTypeRenames() – wypisz zmiany nazw typów,

Parametr typu DisplayOptions umożliwia podanie opcji wyboru kategorii przestrzeni nazw oraz wyboru informacji do wyświetlania o typach. Klasa DisplayOptions udostępnia następujące ustawienia:

* NamespaceTypeSelector: NTS – umożliwia wybór przestrzeni oryginalnych, docelowych lub systemowych poprzez parametr typu wyliczeniowego NTS. Typ ten ma następujące opcje:
* Any – żaden filtr wyboru nie jest stosowany do przestrzeni nazw.
* Origin – wybierane są przestrzenie nazw rozpoczynające się od „DocumentFormat”,
* Target – wybierane są przestrzenie nazw rozpoczynające się od „DocumentModel”.
* System – wybierane są przestrzenie nazw rozpoczynające się od „System”.
* Namespaces: string[] – filtr przestrzeni nazw do wyświetlenia. Może zawierać przestrzenie nazw lub ich wzorce (z wieloznacznymi gwiazdkami)
* TypeKindSelector: TKS – umożliwia wybór rodzajów typów do wyświetlenia poprzez parametr typu wyliczeniowego TKS. Typ ten ma następujące opcje:
* Any – żaden filtr wyboru nie jest stosowany do typów.
* Enum – wybierane są typy wyliczeniowe,
* Struct – umożliwia wybór docelowych przestrzeni nazw rozpoczynających się od „DocumentModel”.
* System – umożliwia wybór systemowych przestrzeni nazw rozpoczynających się od „System”.
* Typenames: string[] – filtr nazw typów do wyświetlenia. Może zawierać nazwy typów lub ich wzorce (z wieloznacznymi gwiazdkami)
* TypeDataSelector: TDS – określa, które informacje są wyświetlane dla typów. Możliwe opcje wyboru to:
  + AcceptedTypesOnly – wyświetlane są tylko typy akceptowane do generowania kodu.
  + OriginalNames – wyświetlane są oryginalne nazwy typów,
  + BaseTypes – wyświetlane są typy bazowe klas,
  + ImplementedInterfaces – wyświetlane są interfejsy implementowane przez klasy,
  + ElementTypes – wyświetlane są informacje o typach elementów, które mogą się pojawić w danym typie.
  + GenericParamsConstraints – wyświetlane są zastrzeżenia dotyczące parametrów typów uogólnionych,
  + OutgoingRelationships – wyświetlane są relacje wychodzące z danego typu do innych typów (te, dla których dany typ jest źródłem relacji),
  + IncomingRelationships – wyświetlane są relacje wchodzące do danego typu z innych typów (te, dla których dany typ jest celem relacji),
  + SelectedSemantics – wyświetlane są relacje o wybranych semantykach,
  + ExcludedSemantics – nie wyświetlane są relacje o pewnych semantykach,
  + EnumValues – wyświetlane są wartości typów wyliczeniowych,
  + Properties – wyświetlane są właściwości typów,
  + HideUnnacceptedProperties – niezaakceptowane właściwości są ukrywane,
  + HideUnnacceptedTypeDetails – inne niezaakceptowane szczegóły typów są ukrywane.

Domyślnym ustawieniem jest BaseTypes|Properties.

* ListLimit: int – narzuca limit elementów wyświetlanych na liście:
  + ImplementedInterfaces,
  + ElementsTypes,
  + OutgoingRelationships,
  + IncomingRelationships,
  + EnumValues,
  + Properties.

Domyślnym ustawieniem jest 10.

* SemanticsFilter: string[] – opcjonalna lista semantyk stosowana jako filtr przy opcjach TDS:
  + OutgoingRelationships –filtr na semantyki relacji wychodzących,
  + IncomingRelationships – filtr na semantyki relacji wchodzących,
  + SelectedSemantics – jako wybrane semantyki,
  + ExcludedSemantics – jako wykluczone semantyki,

Opcje TDS SelectedSemantics i ExcludedSemantics mogą być stosowane alternatywnie (albo-albo), dlatego jest tylko jedno pole na filtr semantyk (wybieranych albo wykluczanych).

## Informacje o typach i przestrzeniach nazw

Przy skanowaniu typów z biblioteki źródłowej następuje ich rejestracja w statycznej klasie TypeManager w polu:

* KnownTypes: Dictionary<Type, TypeInfo>

Jednocześnie następuje rejestracja ich przestrzeni nazw w polu klasy TypeManager:

* KnownNamespaces: Dictionary<string, TypeDictionary>

Dla każdego typu tworzona jest instancja klasy danych TypeInfo zawierająca informacje wykorzystywane w procesie analizy i generowania kodu. Ponadto dla typów klas, struktur i interfejsów wykorzystywane są instancje klasy PropInfo, a dla typów wyliczeniowych – instancje klasy EnumInfo.

Informacje o typach, właściwościach i wartościach wyliczeniowych są odczytywane z biblioteki źródłowej przez mechanizm refleksji typów (System.Reflection). Tam są zdefiniowane analogiczne klasy (TypeInfo, PropertyInfo, FieldInfo), ale zakres reprezentowanych przez nie danych jest niewystarczający do procesu przetwarzania, stąd wynikła konieczność zdefiniowania własnych klas w module kreatora.

Część wspólnych danych z klas TypeInfo, PropInfo i EnumInfo jest reprezentowana przez wspólną klasę podstawową ModelInfo, która implementuje interfejs IOwnedElement, reprezentujący element posiadający obiekt właścicielski (Owner). Zdefiniowanie osobnego interfejsu było konieczne ze względu na to, że właściciela muszą mieć też inne dane przetwarzane w procesie. Oprócz klasy ModelInfo interfejs IOwnedElement jest implementowany przez klasy:

* OwnedCollection<T>,
* CustomAttribNamedArgument,
* CustomAttribTypedArgument.

### IOwnedElement

Interfejs IOwnedElement definiuje tylko jedną właściwość oznaczającą właściciela danego elementu:

* Owner: object {opt}.

Jej interpretacja zależy od klasy implementującej interfejs.

### OwnedCollection<T>

Klasa OwnedCollection<T> jest kolekcją obiektów implementujących IOwnedElement. Sama też implementuje IOwnedElement. Jeśli ma ustawioną właściwość Owner, to przy dodawaniu elementu do kolekcji ustawia właściciela elementu na ten sam obiekt.

### ModelElement

Klasa ModelElement grupuje właściwości wspólne dla elementów modelu. Te właściwości to:

* Owner: object {opt} – obiekt właścicielski elementu,
* Name: string – nazwa elementu (taka, jak to odczytano z biblioteki źródłowej),
* NewName: QualifiedName {opt} – nowa nazwa (wraz z ewentualną nową przestrzenią nazw) stosowana przy zmianie nazwy elementu.
* IsAccepted: bool – określa, czy element został zaakceptowany do dalszego przetwarzania (alternatywnie z IsRejected).
* IsRejected: bool – określa, czy element został odrzucony od dalszego przetwarzania (alternatywnie z IsAccepted).
* IsUsed: bool – określa, czy element jest wykorzystywany przez inne elementy,
* IsConverted: bool – określa, czy element jest konwertowany na inny element,
* IsConvertedTo: bool – określa, czy inny element jest konwertowany na ten element,
* Summary: string {opt} – krótki opis tekstowy elementu,
* Documentation: XElement {opt} – dokumentacja elementu (w formie Xml),
* CustomAttributes: OwnerCollection<CustomAttribInfo> - kolekcja atrybutów użytkownika przypisanych do elementu.

### CustomAttribInfo

Klasa CustomAttribInfo jest elementem modelu (ModelElement), który reprezentuje atrybut użytkownika (CustomAttribute z refleksji typów) przypisany do elementu. Jej właściwości to:

* AttributeType: TypeInfo – typ atrybutu,
* ConstructorArguments: OwnedCollection<CustomAttribTypedArgument> – kolekcja argumentów przekazanych przez konstruktor,
* NamedArguments: OwnedCollection<CustomAttribNamedArgument> – kolekcja argumentów przekazanych przez konstruktor.

### CustomAttribTypedArgument

Klasa CustomAttribTypedArgument reprezentuje argument atrybutu użytkownika przekazywany przez konstruktor atrybutu. Jej właściwości to:

* Owner: object {opt} – obiekt właścicielski argumentu, ponieważ argument NIE jest traktowany jako samodzielny element modelu, więc implementuje interfejs IOwnedElement przez tę właściwość.
* ArgumentTypeInfo: TypeInfo – informacja o typie argumentu,
* Value: object {opt} – wartość argumentu.

### CustomAttribNamedArgument

Klasa CustomAttribNamedArgument reprezentuje argument atrybutu użytkownika przekazywany przez nazwę atrybutu. Rozszerza klasę CustomAttribTypedArgument o nazwę:

* Name: string – nazwa argumentu.

Pozostałe właściwości bez zmian.

### TypeInfo

Klasa TypeInfo przechowuje informacje o typie odczytanym z biblioteki źródłowej oraz o typie przeznaczonym do generowania kodu w bibliotece docelowej.

* Acceptance: ARS – status akceptacji elementu do dalszego przetwarzania. Typ ARS jest typem wyliczeniowym o trzech możliwych wartościach:
  + None – status nieokreślony,
  + Accepted – element zaakceptowany do dalszego przetwarzania,
  + Rejected – element odrzucony od dalszego przetwarzania.