

Capítulo 4

Manual de Uso

Nesta seção será demonstrado a correta configuração inicial para o uso do HighFrame Designer e um tutorial para sua utilização.

4.1 Pré-requisitos

Para utilizar o HighFrame Designer é preciso ter instalado uma IDE de programação para a linguagem JAVA.

4.2 Download e Configuração

O download do HighFrame Designer pode ser feito em: [HTTP:// xxxxxx](http://xxxxxx). Após o download e a descompactação é preciso fazer algumas alterações. O arquivo a ser modificado é o `properties.xml`, o código 4.1 apresenta este arquivo.

```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2 <properties>
3     <subArchPath value="valor1" />
4     <deployPath value="valor2" />
5     <componentServerAddress value="valor4" />
6     <componentsPath value="valor3" />
7 </properties>
```

Código Fonte 4.1: *Properties.xml*

Neste arquivo será preciso informar os valores referente aos seguintes parâmetros de configuração:

- subArchPath: Caminho do diretório para armazenamento das subarquitecturas;
- deployPath: Caminho onde serão gerados os arquivos para o *deployment*;
- componentServerAddress: Endereço do servidor remoto de onde o HighFrame Designer irá obter a lista de componentes genéricos.
- componentsPath: Caminho do diretório onde o HighFrame Designer realizará o download dos componentes genéricos no formato XML.

4.3 Utilização

Será demonstrado nesta seção algumas funcionalidades da IDE e suas respectivas telas e os significados dos elementos nelas contidas.

Ao abrir o HighFrame Designer a primeira tela que será mostrada é a tela contida na figura 4.1.

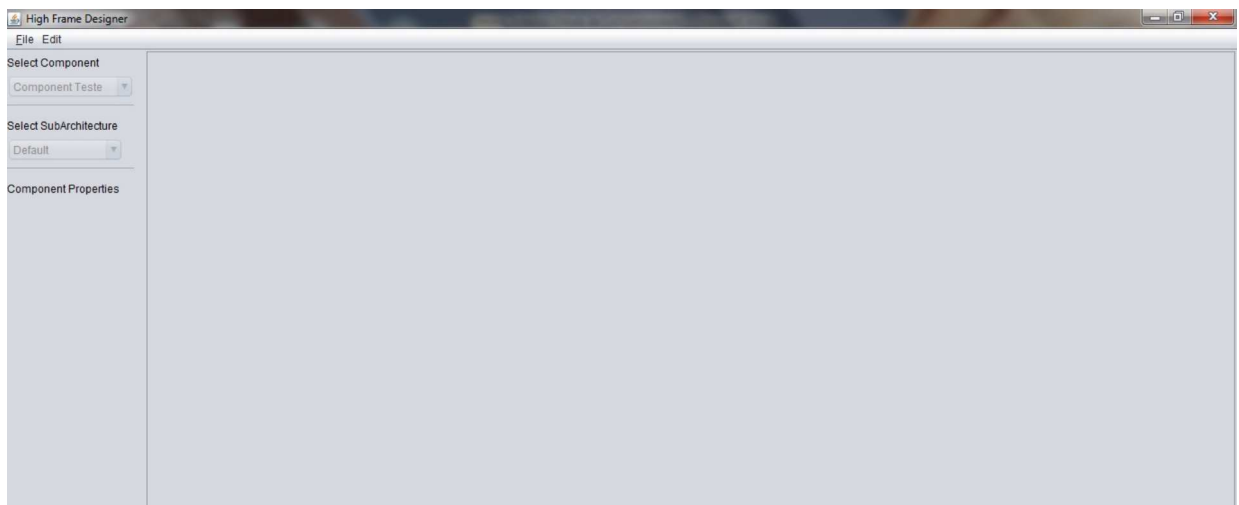


Figura 4.1: Tela inicial do HighFrame Designer

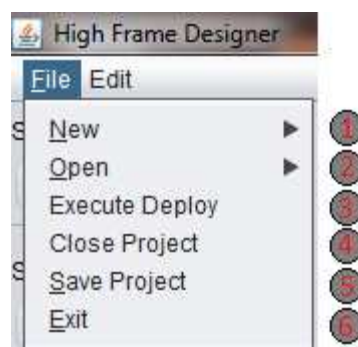


Figura 4.2: Menu File

1. Novo projeto
2. Abrir projetos salvos
3. Executar o *deploy* do projeto atual
4. Fechar o projeto atual
5. Salvar o projeto atual
6. Sair do programa

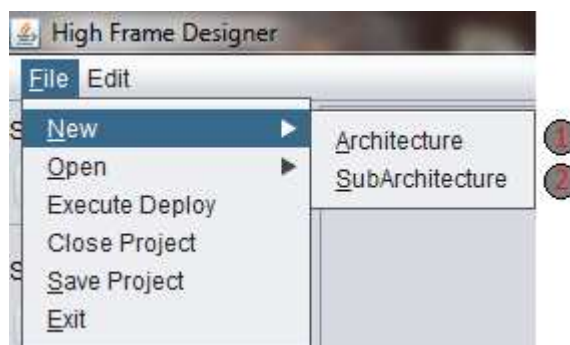


Figura 4.3: *Submenu New*

1. Criar nova arquitetura
2. Criar nova subarquitetura

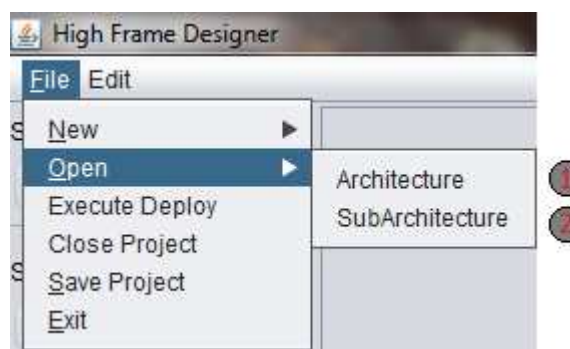


Figura 4.4: *Submenu Open*

1. Abrir arquitetura pré-existente
2. Abrir subarquitetura pré-existente

Ao escolher qualquer uma das opções acima a figura 4.5 irá aparecer para que o usuário escolha qual o arquivo de deseja abrir para trabalhar.

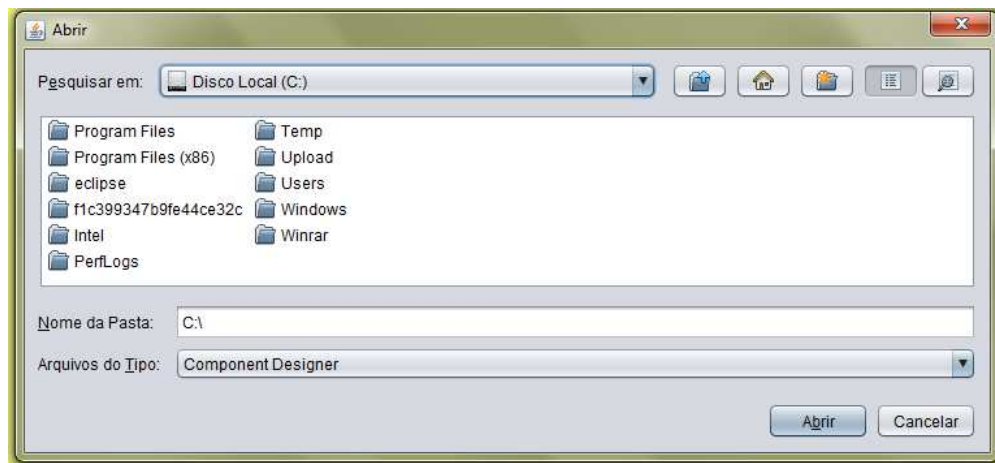


Figura 4.5: Caixa para procura de arquivos



Figura 4.6: Menu Edit

1. Selecionar pasta onde se encontram as subarquitecturas
2. Selecionar pasta onde será executado o *deploy*
3. Exportar modelo da arquitetura como imagem

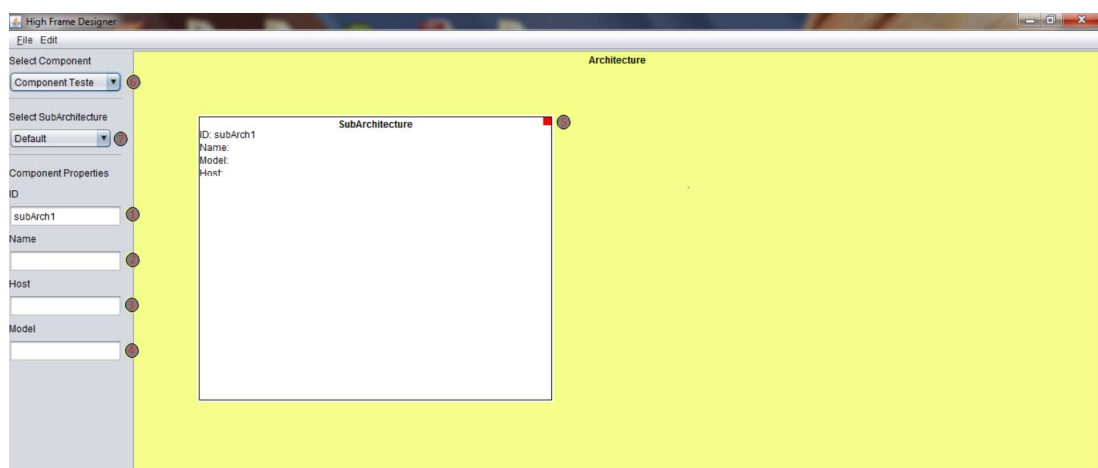


Figura 4.7: Tela de criação de uma Arquitetura

1. Identificação da subarquitectura
2. Nome da subarquitectura

3. Endereço da subarquitetura
4. Modelo de componente da subarquitetura
5. Remover subarquitetura
6. Lista de componentes pré-existent
7. Lista de subarquitecturas pré-existent

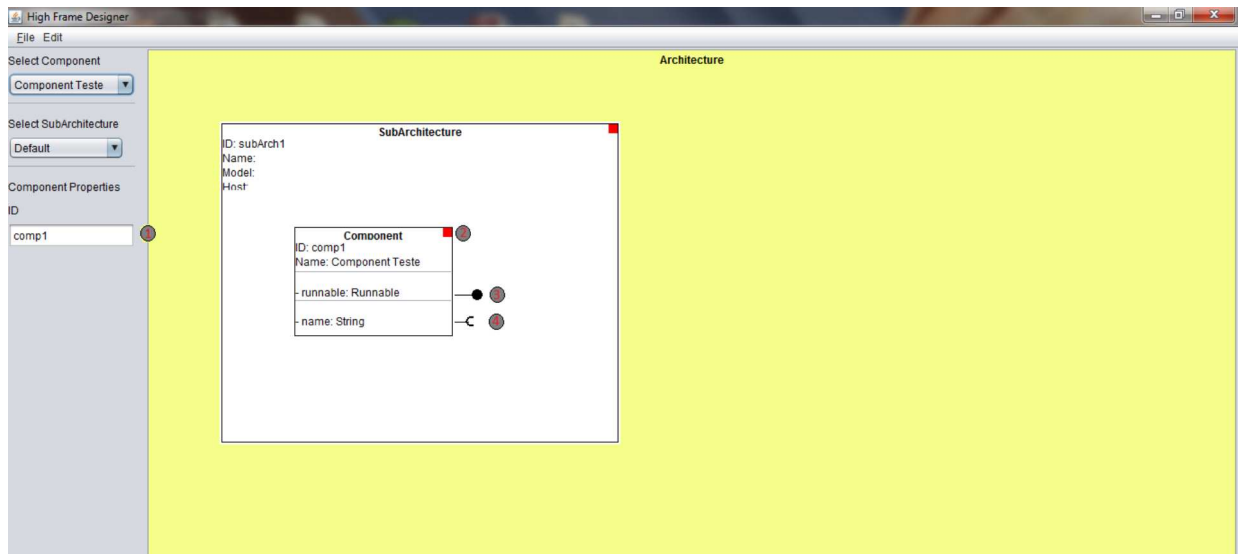


Figura 4.8: *Elementos de um componente*

1. Identificação do componente
2. Remover componente
3. Interface provida
4. Interface requerida

A criação de uma subarquitetura, como é mostrado na figura 4.9 segue os mesmos princípios da criação de uma arquitetura, com o diferencial de que apenas o menu de escolha de componentes fica habilitado.

1. Identificação da interface
2. Desfazer *bind* para a interface selecionada
3. Representação gráfica do *bind*

A ligação entre subarquitecturas é feita de forma análoga as ligações entre componentes como vemos na figura 4.11.

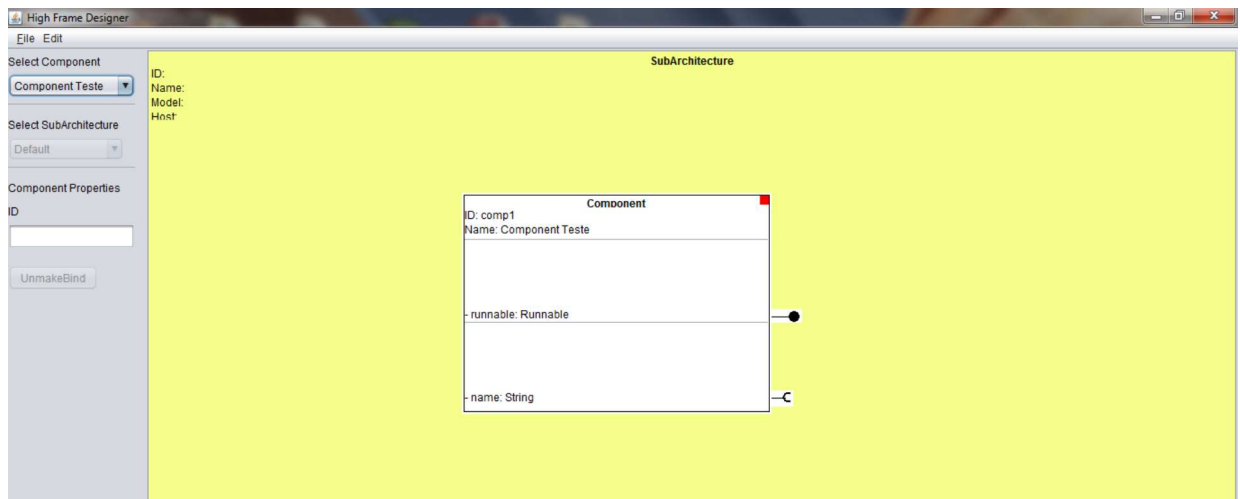


Figura 4.9: Tela de criação de uma Subarquitetura

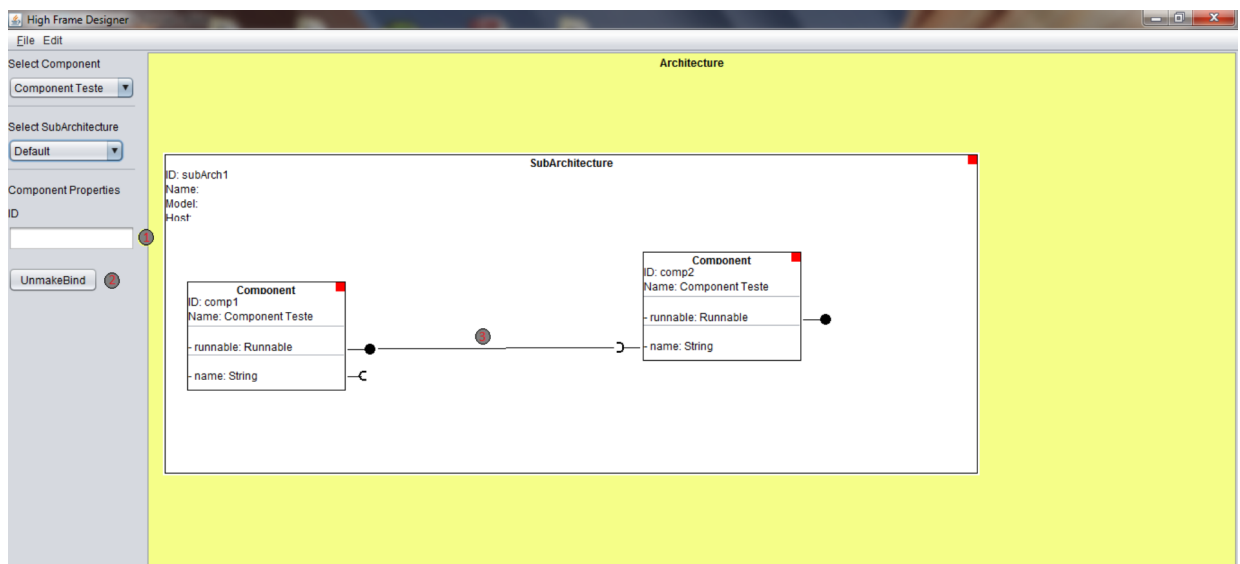


Figura 4.10: Bind entre componentes

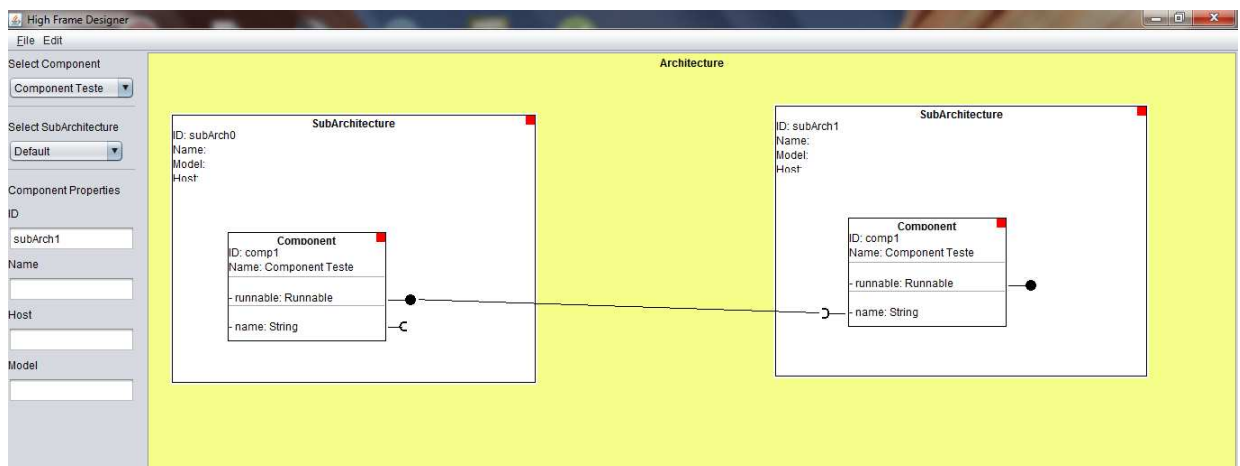


Figura 4.11: Bind entre subarquiteturas