

SPIS TREŚCI	1
1. KRÓTKA INSTRUKCJA OBSŁUGI NARZĘDZIA REDSEEDS	2
1.1 Podstawy obsługi narzędzia	2
1.2 Pisanie scenariuszy	3
1.3 Tworzenie specyfikacji dziedziny	5

1. KRÓTKA INSTRUKCJA OBSŁUGI NARZĘDZIA REDSEEDS

1.1 PODSTAWY OBSŁUGI NARZĘDZIA

1.1.1 UTWORZENIE NOWEGO PROJEKTU (NEW PROJECT)

Aby utworzyć nowy projekt należy po otwarciu ReDSeeDSa wybrać opcję **File -> New Project**. Następnie z listy wybrać **New Software Case Project**, kliknąć **Next** i nadać nazwę projektu.

1.1.1 UTWORZENIE PAKIETU WYMAGAŃ (REQUIREMENTS PACKAGE)

Aby utworzyć nowy pakiet wymagań, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na **Requirement Specification**, lub już istniejący pakiet pojęć, a następnie z menu kontekstowego wybrać **New -> Requirement Package**.

1.1.2 UTWORZENIE PRZYPADKU UŻYCIA (USE CASE)


Aby utworzyć nowy przypadek użycia, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na pakiet wymagań, a następnie z menu kontekstowego wybrać **New -> Use case**.

1.1.3 DODANIE ZDANIA (SVO SENTENCE)

Aby dodać nowe zdanie, w scenariuszu należy kliknąć **Create SVO sentence**



1.1.4 DODANIE WARUNKU ROZGAŁĘZIENIA SCENARIUSZA

Aby dodać nowy warunek rozgałęzienia scenariusza, należy skorzystać z opcji **Fork scenario** . Po dodaniu rozgałęzienia i zapisaniu scenariusza, zostanie automatycznie utworzony scenariusz alternatywny.

1.1.5 DODANIE SCENARIUSZA ALTERNATYWNEGO (ALTERNATIVE SCENARIO)

Patrz: Dodanie warunku rozgałęzienia scenariusza

1.1.6 DODANIE PAKIETU POJĘĆ (NOTIONS PACKAGE)

Aby utworzyć nowy pakiet pojęć, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na pakiet **Notions** (znajdujący się w **Domain Specification**), lub już istniejący pakiet pojęć, a następnie z menu kontekstowego wybrać **New -> Notions Package**.

1.1.7 DODANIE POJĘCIA (NOTION)

Aby utworzyć nowy przypadek użycia, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy na pakiet pojęć, a następnie z menu kontekstowego wybrać **New -> Notion**.

1.1.8 DODANIE POJĘCIA JAKO ATRYBUT (NOTION'S ATTRIBUTE)

Aby dodać jedno pojęcie jako atrybut drugiego, należy w widoku modelu (Project browser), metodą drag & drop, przeciągnąć jedno pojęcie na inne i wybrać opcję **Add as attribute**.

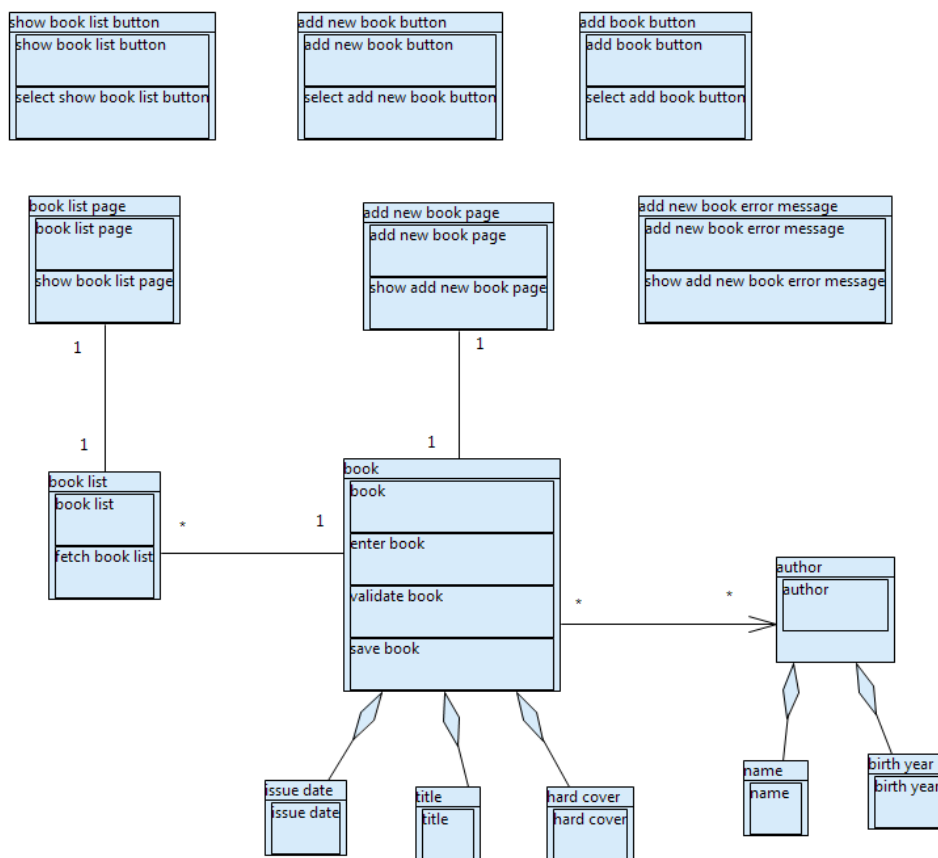
1.1.9 DIAGRAMY PRZYPADKÓW UŻYCIA ORAZ POJĘĆ

Diagram przypadków użycia tworzy się poprzez kliknięcie prawym przyciskiem na wybrany pakiet wymagań (Requirements Package) oraz wybranie z menu opcji **New -> Use Case Diagram**.

Diagram pojęć tworzy się poprzez kliknięcie prawym przyciskiem na wybrany pakiet pojęć (Notions Package) oraz wybranie z menu opcji **New -> Notions Diagram**.

Elementy na diagramie można umieszczać przeciągając je z drzewa projektu. Możliwe jest również tworzenie elementów oraz relacji między nimi bezpośrednio na diagramie poprzez przeciąganie odpowiednich elementów z przybornika (Palette). Tak utworzone elementy są automatycznie tworzone w drzewie projektu.

Poniższy rysunek przedstawia przykładowy diagram pojęć:



1.2 PISANIE SCENARIUSZY

1.2.1 POLSKIE ZNAKI

Podczas całego procesu tworzenia specyfikacji należy **unikać używania polskich znaków**. ReDSeeDS obsługuje je prawidłowo, lecz ich użycie w specyfikacji, przeniesie się bezpośrednio na kod i może uniemożliwić jego kompilację.

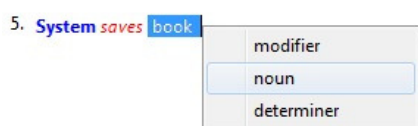
1.2.2 ZDANIA SVO ORAZ SVOO

Podczas pisania scenariuszy należy używać prostych zdań SVO (Podmiot – orzeczenie – dopełnienie).

UWAGA! Aby zapewnić poprawne działanie transformacji z wymagań do kodu, nie należy stosować zdań SVOO (Podmiot – Orzeczenie – Dopełnienie – Dopełnienie Dalsze).

1.2.3 OZNACZANIE ELEMENTÓW ZDAŃ

Aby oznaczyć elementy zdań takie jak rzeczownik (**noun**), czasownik (**verb**), należy zaznaczyć dany wyraz lub grupę wyrazów a następnie kliknąć prawym przyciskiem myszy na zaznaczeniu i wybrać odpowiednią pozycję z menu kontekstowego.



1.2.4 DODANIE AKTORA

Aby dodać aktora, należy kliknąć dwukrotnie w scenariuszu element aktora. W zakładce **Domain Statement Editor** zaznaczyć opcję **Actor** a następnie kliknąć przycisk **Add Actor**.

UWAGA! W najnowszej wersji narzędzia, nie jest konieczne przypisywanie znaczenia (Term sense).

Subject: User Add Actor

☒ Actor ☐ System element

Term type	Basic form	Term senses
NOUN	user	a person who makes use of a thing; someone who u...
NOUN	user	a person who uses something or someone selfishly o...
NOUN	user	a person who takes drugs

Assign Add sense

1.2.5 DODANIE ELEMENT SYSTEMOWEGO

Aby dodać element systemowy, należy kliknąć dwukrotnie ten element w scenariuszu. W zakładce **Domain Statement Editor** zaznaczyć opcję **System Element** a następnie kliknąć przycisk **Add System element**.

UWAGA! W najnowszej wersji narzędzia, nie jest konieczne przypisywanie znaczenia (Term sense).

Subject: System Add System element

☐ Actor ☒ System element

Term type	Basic form	Term senses
NOUN	system	instrumentality that combines interrelated interactin...
NOUN	system	a group of independent but interrelated elements co...
NOUN	system	(physical chemistry) a sample of matter in which sub...
NOUN	system	a complex of methods or rules governing behavior; "...

Assign Add sense

1.2.6 DODANIE POJĘCIA

Aby dodać pojęcie wraz z jego frazami należy kliknąć dwukrotnie w scenariuszu na orzeczenie (verb) lub dopełnienie zdania (noun). Otworzy się zakładka **DomainStatementEditor**. Jeżeli dopełnienie zdania lub jego frazy podświetlone są na czerwono, oznacza to, że jeszcze nie zostały dodane do specyfikacji dziedziny. W takim przypadku należy kliknąć przycisk **Add all**.

UWAGA! W najnowszej wersji narzędzia, nie jest konieczne przypisywanie znaczeń (Term sense).

Predicate: displays book details window Add all

Direct object: book details window Add

Noun phrase: book details window Add

Simple verb: displays book details wind Add

Term type	Basic form	Term senses
NOUN	book det...	book details window

Assign Add sense

1.3 TWORZENIE SPECYFIKACJI DZIEDZINY

1.3.1 TWORZENIE POJĘĆ (NOTIONS)

Tworząc nowe pojęcie należy określić jego rodzaj poprzez wpisanie odpowiedniego oznaczenia w opisie (Description) pojęcia. Oznaczenia powinny być zgodne z poniższą tabelką.

Rodzaj pojęcia	Oznaczenie	Uwagi	Efekt transformacji
Pojęcie biznesowe	brak	Pojęcia biznesowe mogą być powiązane z innymi pojęciami biznesowymi, atrybutami, listami oraz oknami.	Dla każdego pojęcia biznesowego tworzona jest klasa DTO oraz DAO. Pojęcia powiązane stają się właściwościami (property) odpowiedniej klasy DTO. Jeżeli krotność po stronie pojęcia powiązanego jest "*", to wygenerowany atrybut jest typu List<?>
Lista (List)		Lista musi być powiązana dokładnie z jednym pojęciem biznesowym – elementem listy. Krotność po stronie elementu listy musi być ustawiona na "*". Lista może być powiązana z pojęciem typu okno.	Dla pojęć typu lista powiązanych z oknami, tworzone są tabele oraz odpowiednie klasy TableModel.
Atrybut (Attribute)	<at>	Atrybut musi mieć zdefiniowany typ prosty (String, Integer, Boolean, Date, itp.). Atrybut może być powiązany z dowolną liczbą pojęć biznesowych.	Jeśli atrybut jest powiązany z pojęciem biznesowym to w odpowiedniej klasie DTO zostaje wygenerowana właściwość (property) odpowiedniego typu prostego.
Okno/Strona (Frame)	<fr>	Pojęcie typu okno może być powiązane z dowolną ilością pojęć biznesowych lub list.	Pojęcia tego typu są transformowane na klasy reprezentujące okna/strony. Pojęcia biznesowe lub listy powiązane z oknami są transformowane na

Przycisk (Trigger)	<tr>	Przyciski mogą, ale nie muszą być powiązane z oknami	odpowiednie kontrolki w oknach/stronach. Przyciski w odpowiednich oknach generowane są na podstawie scenariuszy a nie powiązań między przyciskami i oknami w specyfikacji dziedziny.
Komunikat (Message)	<ms>Treść komunikatu</ms>		Pojęcia tego typu są transformowane na okienka dialogowe wyświetlające podany komunikat.

Poniższy rysunek prezentuje przykład mapowania elementów dziedziny na elementy interfejsu użytkownika:

