

Západočeská univerzita v Plzni  
Fakulta aplikovaných věd  
Katedra informatiky a výpočetní techniky

## **Projekt 5**

# **Generování konfigurací softwarových komponent z modelů vlastností**

Místo této strany bude  
zadání práce.

# Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů. V knize jsou použity názvy programových produktů firem apod, které mohou být ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných vlastníků.

V Plzni dne 26. ledna 2019

Vaněk Jakub

## **Abstract**

Configuration of Software Components Generator from Feature Models. Goal of this thesis is to generate feature model from grammatics of tesa language written in Xtext and to generate final source code from chosen features of this model. This thesis describes and uses knowledge about feature modeling and generative programming. In the opening part of the thesis reader is introduced with feature modeling, tools used for feature modeling, generative programming and Xtext framework. In the later part implementation design and final solution is described.

## **Abstrakt**

Cílem této práce bude vygenerovat šablonu jako model vlastností ze zápisu gramatiky jazyka tesa pomocí frameworku Xtext a na základě vybraných vlastností z tohoto modelu vygenerovat finální zdrojový kód. V práci jsou popsány a využity znalosti o modelování vlastností a generativním programování. Čtenář je v úvodní části seznámen s problematikou modelování vlastností, nástroji které jsou pro modelování, nebo tvorbu modelů využívány. Dále bude seznámen s problematikou generativního programování a frameworkem Xtext. V pozdějších částích bude vysvětlen návrh implementace a finální řešení problému.

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Modelování vlastností</b>	<b>8</b>
2.1	Motivace . . . . .	8
2.2	Řada softwarových produktů . . . . .	9
2.3	Model rodiny produktů . . . . .	10
2.4	Vlastnosti . . . . .	10
2.4.1	Model vlastností . . . . .	10
2.4.2	Model variant . . . . .	10
2.4.3	Grafické znázornění . . . . .	10
2.4.4	Typy vlastností . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Modelovací nástroje</b>	<b>16</b>
3.1	pure::variants . . . . .	16
3.2	Xfeature . . . . .	16
3.3	Feature Modeling Plug-in . . . . .	17
3.4	Software Product Lines Online Tools . . . . .	18
3.5	Vlastní nástroj . . . . .	18
3.6	Výběr . . . . .	21
3.6.1	Import/Export . . . . .	21
3.6.2	Přehlednost . . . . .	22
3.6.3	Konfigurace . . . . .	23
3.6.4	Cena . . . . .	24
3.7	Shrnutí . . . . .	25
<b>4</b>	<b>Generativní programování</b>	<b>26</b>
4.1	Motivace . . . . .	26
4.2	Generátory . . . . .	26
4.2.1	Kompozice . . . . .	27
4.2.2	Transformace . . . . .	30
4.2.3	Aplikace na software . . . . .	31
4.3	Shrnutí . . . . .	33
<b>5</b>	<b>Nástroj pro tvorbu jazyků</b>	<b>34</b>
5.1	GPL a DSL . . . . .	34
5.1.1	GPL . . . . .	34

5.1.2	DSL . . . . .	35
5.2	Xtext . . . . .	36
5.2.1	Instalace . . . . .	36
5.2.2	Tvorba jazyka . . . . .	36
5.2.3	TesaTK . . . . .	40
5.3	Další nástroje . . . . .	41
5.3.1	textX . . . . .	41
5.3.2	Spoofax . . . . .	41
5.3.3	JetBrains MPS . . . . .	41
5.4	Shrnutí . . . . .	42
<b>Literatura</b>		<b>43</b>

# 1 Úvod

Tento dokument se vztahuje k předmětu PRJ5, což je předmět související s bakalářskou prací. Tento dokument obsahuje analýzu problému, ve kterém pojednává o modelování vlastností, generativním programování a Xtextu. Ve finální bakalářské práci bude doplněn návrh implementace, popis řešení a zhodnocení dosažených výsledků.

Generování softwarových komponent bude využívat generativního programování. Generativní programování je způsob programování, kdy je zdrojový kód programu generován na základě šablony. Tuto šablonu tvoří různé vzory.

K vytvoření šablony, pro vygenerování finálního zdrojového kódu bude v práci využíván model vlastností. Model vlastností zachycuje všechny různorodosti a podobnosti všech možných variant finálního produktu. Různé charakteristiky, které finální produkty rozlišují se nazývají právě vlastnosti. Vlastnosti jsou základními stavebními kameny modelu vlastností, který zobrazuje závislosti mezi nimi.

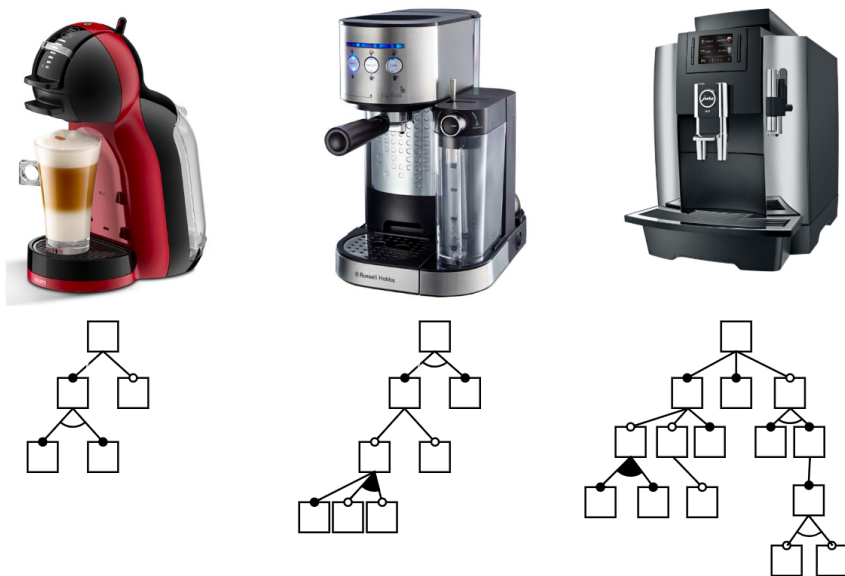
V úvodní části se tato práce zabývá analýzou problematiky modelů vlastností, nástroji které se pro modelování vlastností využívají, generativního programování a Xtextu. Následně bude popsán návrh implementace, popis samotné implementace a na závěr zhodnocení dosažených výsledků.

## 2 Modelování vlastností

Účelem této kapitoly je seznámit čtenáře s problematikou *modelování vlastností* (z angl. *feature modeling*), které je v práci použito jako šablona pro generování zdrojového kódu konfiguratoru.

### 2.1 Motivace

Motivaci pro modelování vlastností si ukážeme na příkladě. Představme si, že společnost vyvíjí kávovar. Kávovar bude vždy připravovat kávu, avšak jeho vlastnosti se mohou lišit na základě předem určených specifikací. Součástí specifikace může být požadavek, že kávovar bude vyvíjen pro různé trhy, například pro Evropský trh a trh v USA. Dále může být vyžadováno vytvoření dvou různých edic kávovaru, pro příklad standartní edici a deluxe edici, kde deluxe edice bude oproti standartní edici obsahovat trysku na čistou horkou vodu a displej. Za těchto předpokladů je třeba si uvědomit, že kávovar pro Americký a Evropský trh bude využívat jiný adaptér. Pro Evropský trh je potřeba klasických 220V a pro USA 120V. Zároveň je u kávovaru možno si zvolit, zda bude nebo nebude mít nastavitelné množství kávových zrn a množství vody, ze které bude káva připravena.



Obrázek 2.1: příklad různých složitostí diagramů

Kávovar se v tomto případě nazývá *produktovou řadou* (z angl. *product*



*line*), *produktovou rodinou* (z angl. *product family*), nebo také *konceptem* (z angl. *concept*). Produktová rodina, či koncept, jsou pojmy, které označují skupinu produktů, které fungují na stejném principu, ale liší se od sebe různými vlastnostmi, tudíž je vytvořeno několik variant. Varianty je třeba spravovat. Je potřeba znázornit, které vlastnosti bude jaká varianta obsahovat, jak na sobě vlastnosti závisí, které a zda jsou potřeba. K tomu nám slouží právě *model vlastností* (z angl. *feature model*).

Model vlastností si také můžeme ukázat na softwarových produktech. Příkladem rodiny produktů může být produkt společnosti Microsoft. Produktovou rodinou je zde například operační systém Windows 10. Windows 10 je vydáván v několika edicích. Těmito edicemi jsou *Home*, *Pro*, a *Enterprise*. Všechny tyto edice jsou operačním systémem Windows 10, avšak liší se v několika vlastnostech. V tabulce je vidět výčet několika vlastností, ve kterých se operační systémy liší.

Windows	Home	Pro	Enterprise
<b>Max. RAM</b>	4GB 32bit 128GB x86-64	4GB 32bit 2T x86-64	4GB 32bit 2T x86-64
<b>Microsoft Edge</b>	Ano	Ano	Ano
<b>Windows To Go</b>	Ne	Ano	Ano
<b>DirectAccess</b>	Ne	Ne	Ano
<b>AppLocker</b>	Ne	Ne	Ano

Tabulka 2.1: Srovnání edicí operačního systému Windows 10

Tento model je tvořen procesem, který nazýváme modelování vlastností. Vytvořit takovýto model má hned několik výhod. Základní výhodou je přehlednost. Pokud zkonstruujeme správný model vlastností, je v něm na první pohled vidět, jaké produkty můžeme z vlastností sestavit. Model se poté dá použít pro nové verze stejného produktu tím, že se některé vlastnosti změní, nebo také jednoduše přidají.

Hlavní motivací je tedy identifikace a zachycení variability, znovupoužitelnost a rozšiřitelnost systému či produktu.

## 2.2 Řada softwarových produktů

*Řada softwarových produktů* (z angl. *Software product line*) je v softwarovém inženýrství pojem, který označuje kolekci podobných softwarových systémů s podobným zaměřením. Klade důraz na podobnosti mezi softwarovými produkty. Během tohoto procesu je vytvořen koncept, kde lehké odlišnosti

vytvoří sadu konkrétních produktů. Nejedná se ale pouze o recyklaci využitelných částí jednoho z hotových produktů, ale o strategické vytvoření základních stavebních kamenů tak, aby byli jednoduše rozšiřitelné a neměnné.

## 2.3 Model rodiny produktů

*Model rodiny produktů* (z angl. *Family model*) je podle [9] model, který popisuje jak budou výsledné produkty skupiny produktů sestaveny nebo generovány ze specifikovaných částí. Každá komponenta modelu rodiny produktů reprezentuje jeden nebo více funkčních prvků produktu z řady produktů.

## 2.4 Vlastnosti

Každý koncept má určité *vlastnosti* (z angl. *features*). Pojem vlastnosti můžeme aplikovat jak na vyráběné produkty, tak na různé vlastnosti systému. Příkladem vlastností u vyráběných produktů mohou být vlastnosti znázorněné v příkladu s kávovarem. Vlastnosti jsou také užitečné při vyvíjení softwarových produktů. Požadavkem může být například kompatibilita s různými operačními systémy. Ve výsledném systému bude mít pak každá vlastnost odlišnou implementaci a na základě poskládání těchto vlastností v jeden celek získáme finální systém. Vlastnosti nám tedy zajišťují variabilitu mezi odlišnými produkty se stejným základem.

### 2.4.1 Model vlastností

Model vlastností znázorňuje závislosti mezi vlastnostmi. Vlastnosti v modelu tvoří strom, kde kořenovou vlastností je koncept. Koncept obsahuje další vlastnosti jako své potomky.

### 2.4.2 Model variant

*Model variant* (z angl. *Variant model*) je podle [9] model, který z vybraných vlastností modelu vlastností tvoří finální produkt. Jsou v něm zachycené pouze výsledně použité vlastnosti.

### 2.4.3 Grafické znázornění

Modely vlastností jsou zobrazovány v *diagramu vlastností* (z angl. *feature diagram*). Diagram vlastností je zakreslován jako stromový graf, kde koncept

je kořenovým uzlem a všechny další uzly jsou jeho vlastnostmi. Každý uzel může mít  $N$  potomků.

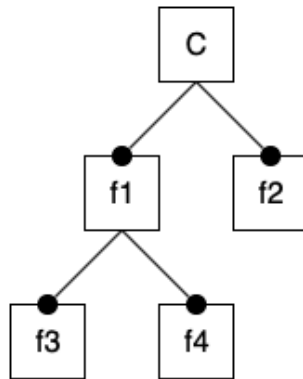
#### 2.4.4 Typy vlastností

Jak už bylo řečeno, každý produkt u kterého je požadavek na určitou variabilitu, znovupoužitelnost či rozšiřitelnost obsahuje vlastnosti. Tyto vlastnosti mohou být několika typů. V této části se budeme věnovat základním typům těchto vlastností, tak jak jsou popsány v [3].

##### Povinné vlastnosti

*Povinné vlastnosti* (z angl. *Mandatory features*) jsou vlastnosti, které výsledný produkt musí obsahovat. Jsou to vlastnosti, na kterých je koncept založen a které jsou zahrnuty v jeho popisu. Povinná vlastnost musí být ve výsledném modelu zahrnuta, pokud je zahrnutý i její rodič. Například náš kávovar bude mít vždy mlýnek na kávu, odkapávač, zásobník zbytků, zásobník vody a další. Bez těchto vlastností se neobejde žádná varianta výsledného produktu. Tyto vlastnosti mají význam hlavně v případě, že jejich rodičovská vlastnost povinná není. Pokud je tedy zahrnut rodič, je nutné zahrnout i tuto vlastnost.

Povinnou vlastnost v diagramu značíme jednoduchou hranou zakončenou vybarveným kruhem.



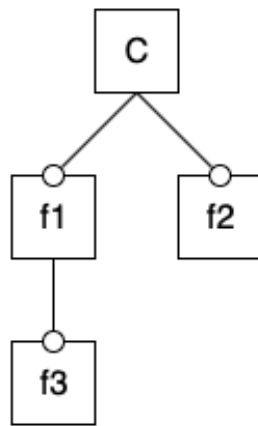
Obrázek 2.2: značení povinných vlastností

Každá instance konceptu  $C$  má vlastnost  $f1$  a  $f2$  a každá co má  $f1$  má  $f3$  a  $f4$ . Z toho vyplývá, že každá instance konceptu  $C$  má vlastnosti  $f3$  a  $f4$ . Můžeme tedy říct, že koncept  $C$  je popsán sadou vlastností:

$$\{C, f1, f2, f3, f4\}.$$

## Volitelné vlastnosti

*Volitelné vlastnosti* (z angl. *Optional features*) mohou být zahrnuty v popisu konceptu. Jinými slovy, pokud je zahrnut rodič, volitelná vlastnost může a nemusí být zahrnuta. Pokud rodič volitelné vlastnosti zahrnutý není, nemůže být zahrnuta ani volitelná vlastnost na něm závislá. V příkladě s kávovarem může být touto vlastností například zmíněné nastavitelné množství kávových zrn a množství vody. Tuto vlastnost mít kávovar může, ale zároveň nemusí a tvoří tedy další varianty produktu. Volitelné vlastnosti v diagramu značíme jednoduchou hranou zakončenou prázdným kruhem.



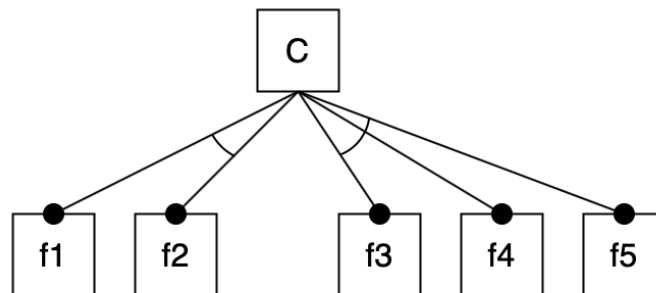
Obrázek 2.3: značení volitelných vlastností

Každá instance konceptu může mít vlastnost  $f1$ , vlastnost  $f2$ , obě, nebo žádnou. Pokud má vlastnost  $f1$ , může mít také vlastnosti  $f3$  a  $f4$ . Koncept můžeme popsat sadou vlastností:

- $\{C\}$
- $\{C, f1\}$
- $\{C, f2\}$
- $\{C, f1, f2\}$
- $\{C, f1, f3\}$
- $\{C, f1, f2, f3\}$

## Alternativní vlastnosti

*Alternativní vlastnosti* (z angl. *Optional features*) jsou vlastnosti, kde existuje možnost výběru mezi více vlastnostmi. V kávovaru je takovou vlastností edice, kdy je potřeba si vybrat mezi standart nebo deluxe edicí, ale výsledný produkt nemůže obsahovat obě. Alternativní vlastnosti mohou být volitelné, nebo povinné. Pokud je soubor alternativních vlastností povinný, je třeba vybrat právě jednu z nich. Pokud jsou alternativní vlastnosti volitelné, je třeba vybrat nejvýše jednu z nich. Alternativní vlastnosti v diagramu značíme prázdným obloukem mezi hranami.



Obrázek 2.4: značení alternativních vlastností

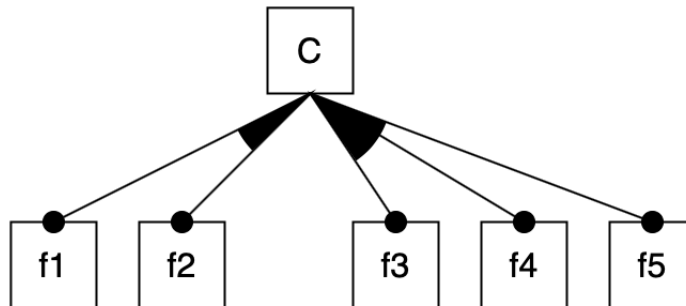
V instanci jsou znázorněny povinné alternativní vlastnosti. Musíme si tedy v levé větvi vybrat mezi vlastnostmi  $f1$  a  $f2$  a na pravé větvi mezi vlastnostmi  $f3$ ,  $f4$  a  $f5$ . Koncept můžeme popsat sadou vlastností:

- $\{C, f1, f3\}$
- $\{C, f1, f4\}$
- $\{C, f1, f5\}$
- $\{C, f2, f3\}$
- $\{C, f2, f4\}$
- $\{C, f2, f5\}$

## Slučitelné vlastnosti

*Slučitelné vlastnosti* (z angl. *Or-features*) jsou vlastnosti, kde stejně jako u alternativních vlastností existuje možnost výběru. Oproti alternativním vlastnostem ale znázorňují situaci, kdy je možnost výběru více než jedné

vlastnosti. Mohou být opět volitelné nebo povinné. Pokud je slučitelná možnost volitelná, není třeba vybrat žádnout z nich. Pokud je povinná, je třeba vybrat alespoň jednu z nich. Slučitelné vlastnosti v diagramu značíme plným obloukem mezi hranami.



Obrázek 2.5: značení slučitelných vlastností

### Další typy vlastností

Model vlastností může nabývat velké složitosti. Proto je nutné zavést další typy vlastností a rozšíření původního modelu vlastností. Jedním z těchto rozšíření je zavedení pojmu *kardinalita*. Kardinality označují počet kopií jednotlivé vlastnosti. Počet těchto vlastností v diagramu označujeme jako interval ve tvaru  $[m...n]$ , kde  $m$  je dolní a  $n$  je horní hranice počtu výskytů těchto vlastností. Tato notace se poprvé vyskytla z důvodu inspirace autorů z UML diagramů v publikaci [10].

Autoři [10] také nahrazují alternativní a slučitelné vlastnosti pojmem *skupina vlastností* (z angl. *feature group*). Kardinalita zde označuje kolik vlastností z dané skupiny je možné použít. Alternativní vlastnosti zde nazýváme *XOR skupinou* (z angl. *XOR group*) a slučitelné vlastnosti *OR skupinou* (z angl. *OR group*).

Diagram vlastností dokáže efektivně zachytit veškeré vlastnosti a závislosti mezi nimi. Problém však může nastat v případě, kdy nějaká vlastnost vyžaduje jinou vlastnost, která není jejím přímým rodičem. Pro takové případy je zde zaveden pojem *omezení* (z angl. *constraints*). Tato omezení si můžeme představit u požadavku, že kávovar bude mít displej pouze v případě, že velikost nádrže na vodu bude více než půl litru. Tyto dvě vlastnosti spolu v diagramu nijak nesouvisí a využívají tedy omezení. Omezení mohou být dvojího typu. Podle autorů [8] to jsou *lokální omezení* (z angl. *local constraints*) a *globální omezení* (z angl. *global constraints*). Pojem lokální omezení je používán, pokud se toto omezení vztahuje pouze ke společnému

rodiči těchto vlastností. Pojem globální omezení je používán pokud se tato omezení vztahují na vlastnosti napříč diagramem. Tato omezení se budou značit značkou *requires*, pokud vlastnost vyžaduje jinou vlastnost napříč diagramem a značkou *excludes*, pokud tato vlastnost nějakou jinou vlastnost vylučuje.

## Shrnutí

Na základě těchto typů vlastností dokážeme z libovolného konceptu sestavit hotový model vlastností. Díky němu jsme schopni zachytit veškeré varianty finálního produktu. Jsme schopní zjistit co jaká varianta vyžaduje a co musí obsahovat.

Diagram by krom názvů vlastností a typu závislostí měl obsahovat i informace o vlastnostech. Tyto informace by měly obsahovat důvod, proč je tato vlastnost vyžadována, jak souvisí se zbytkem modelu a veškeré další informace, které mohou být při vývoji užitečné.

## 3 Modelovací nástroje

V této kapitole se budeme zabývat nástroji, které umožňují modelování vlastností a které by bylo vhodné použít pro účely práce. Cílem je ukázat, jaké modelovací nástroje existují, k čemu se používají a zachytit rozsah jejich funkcí. Bude vysvětleno, jaké mají nástroje výhody a nevýhody a odůvodnění výběru nástroje.

### 3.1 pure::variants

Pure::variants je jeden z mála komerčně využívaných modelovacích nástrojů od společnosti pure-systems. Není zaměřen pouze na modelování vlastností, ale svou funkcionalitou se snaží pokrýt všechny fáze vývoje software. Samotný software je plug-inem do vývojového prostředí Eclipse. Umožňuje práci s několika modely a pro každý z těchto modelů má vlastní editor.

Hlavním modelem je *Feature Model* nebo-li model vlastností. Software zobrazuje model vlastností ve stromové architektuře. Umožňuje vytvoření čtyř různých závislostí: povinné, volitelné, alternativní a slučitelné. Umožňuje také do modelu zanést pravidla o omezeních, které jsou nezbytné při výsledné konfiguraci.

Dalšími modely jsou *Family model* nebo-li model rodiny produktů. Tento model zobrazuje elementy této rodiny a dokáže na ně namapovat vlastnosti. Dále *Variant description model*, který vlastnosti dokáže konfigurovat. Posledním modelem je *Variant result model*, který narozdíl od předchozích jako jediný nemá vlastní editor. Tento model popisuje konkrétní výstupní variantu produktu, její popis a informace pro její sestavení.

V našem případě využijeme feature model jako zobrazení závislostí mezi částmi konfigurace. Na základě tohoto feature modelu budeme schopni vytvořit libovolné množství variant description modelů, ze kterých bude generován výsledný kód.

### 3.2 Xfeature

Nástroj *Xfeature* je dalším plug-inem do vývojového prostředí Eclipse, který poskytuje grafické uživatelské rozhraní pro práci s modely vlastností. Modely vlastností zde vyjadřují model rodiny produktů a modely aplikací. K modelu vlastností přistupují jako k meta-modelu vlastností. Model vlastností i jeho



konfigurace jsou zde popsány pomocí XML dokumentu, který odpovídá určitému XML schématu (meta-modelu). Uživatel je schopen vytvořit vlastní XML schéma, které však musí odpovídat jeho meta-modelu. Nové vlastnosti jdou tedy tvořit pouze v souladu s meta-modelem.

Tvorba modelů vlastností je zde prováděna pomocí kontextového menu. Umožňuje tvorbu povinných, volitelných i alternativních vlastností. Dle autorů [8] nástroj také umožňuje zavedení globálních omezení. Autoři také zavádí tzv. *podmínková omezení* (z angl. *Conditional Constraints*), skrz které je možné zavést různé podmínky a na jejich základě aplikovat tato omezení.

Během tvorby nebo editace přes uživatelské rozhraní je model současně kontrolován a uživateli jsou nabízeny všechny validní rozšíření stávajícího modelu, což vede k přehlednému a rychlému rozšiřování modelu.

Autoři [8] sami uvádějí několik problému s tímto nástrojem. Jedním z nich je manipulace s velkými komplexními modely, které se může stát nepřehledným. Dalším problémem, který uvádějí, je absence uložení stávající relace. Pokud chce uživatel relaci přerušit a pokračovat jindy, je nutné využít tzv. *model pro uložení* (z angl. *save model*).

### 3.3 Feature Modeling Plug-in

Nástroj *Feature Modeling Plug-in* (FMP) je také zásuvným modulem do vývojového prostředí Eclipse. Umožňuje vytváření, editaci i výslednou konfiguraci vlastností s kardinalitou a atributy podle [5]. Tento nástroj se již dále nevyvíjí.

Dle [6] nástroj umožňuje pomocí kontextového menu klonovat vlastnosti, jejichž horní hranice kardinality je větší než jedna. Autoři [1] také popisují schopnosti nástroje vyplnit omezení mezi vlastnostmi.

Jako ve většině nástrojů je model vlastností zobrazován ve stromové struktuře. Velkou výhodou je možnost rozdělit celý model do menších celků, na které se dá odkazovat a celý model tím zpřehlednit. Dle [1] je ale možnost sbalení a rozbalování jednotlivých skupin vlastností natolik užitečné a přehledné, že referencování jiných modelů není potřeba. Názvy featur je také možné měnit přímo ve stromě a není nutné otevírat kontextové menu. Po grafické stránce se velmi podobá nástroji *pure::variants*. Ovládání probíhá skrz kontextové menu a je intuitivní a přehledné. Nástroj se dá také ovládat pouze klávesnicí.

Nástroj neumožňuje vytváření samostatných modelů pro výslednou konfiguraci. Tato konfigurace probíhá na stejném stromě jako editace modelu vlastností pomocí úprav jeho částí, což může celý model znepřehlednit.

### 3.4 Software Product Lines Online Tools

Nástroj *Software Product Lines Online Tools* (SPLOT) je nástroj implementovaný jako webová aplikace. Aplikace je zdarma a volně k použití. Umožňuje vytvoření a editaci modelu vlastností pomocí grafického rozhraní. Lze zde přidávat povinné, volitelné vlastnosti i OR a XOR skupiny. Editor také umožňuje vytvoření globálních omezení. Model vlastností je ukládán do databáze a je možné ho sdílet s ostatními uživateli. Konfiguraci následně umí exportovat do souboru formátu CSV nebo XML.

Tvorba konfigurace z modelu vlastností je tvořena v samostatném okně. V tomto okně je vidět strom modelů vlastností a konfigurace jde tvořit dvěma způsoby. Jedním způsobem je ze stromu vybírat vlastnosti, které chceme ve výsledné konfiguraci, pomocí klikání. Druhým způsobem je nechat si automaticky vyplnit celou konfiguraci ze všech možných vlastností a poté vlastnosti odebírat. Nástroj umí během tvorby konfigurace hlídat dodržení pravidel včetně omezení a dokáže konfiguraci opravovat na základě vytvořeného modelu vlastností.

Zdrojové kódy nástroje jsou již od jeho vytvoření volně dostupné na GitHubu, kde jej můžou vývojáři volně zkoumat a vylepšovat. Nástroj také umožňuje stahovat a nahlížet do jiných modelů vlastností, které vytvořili ostatní uživatelé. Tyto modely se nacházejí v repozitáři, který obsahuje stovky různých modelů, které uživatelé vytvořili.

### 3.5 Vlastní nástroj

Další možností využití nástrojů pro modelování vlastností je vytvořit nástroj vlastní. Jelikož je zadání velmi specifické, bylo by možné vytvořit vlastní nástroj, který bude umět pracovat se specifickými daty. Požadavky na takový nástroj by byly:

- graficky zobrazit model vlastností z gramatiky psané v Xtextu
- umožnit vytvoření modelu variant z vytvořeného modelu vlastností
- validace vytvořené varianty na základě typů vlastností včetně globálních omezení
- export a import modelů variant, kvůli sdílení mezi uživateli
- vygenerování šablony v jazyce tesa

Nástroj by nemusel umět editaci modelu vlastností, jelikož by měl pouze zobrazovat závislosti zavedené v gramatice.

## Odhad času vývoje

Vývoj takového nástroje musí projít všemi fázemi vývoje software. Těmito fázemi jsou analýza, návrh implementace, implementace, testování nástroje a validace všech předešlých fází. Během vývoje by docházelo k několika iteracím, kde by se na základě problémů v pozdějších fázích muselo vrátit k dřívějším fázím a modifikovat je tak, aby výsledný nástroj souhlasil se všemi požadavky.

Fáze	Část	Odhadovaný čas [hod]
Analýza	Specifikace	16
	Model vlastností	40
	TesaTK	24
	Xtext	40
Návrh Implementace	Jádro	40
	GUI	16
	Parser	16
Implementace	Struktury modelu vlastností	40
	Závistlosti vlastností	120
	GUI	100
	navázání GUI na struktury	60
	Parser Xtext – nástroj	120
	Generátor nástroj – TesaTK	120
	Import/Export	100
Testování	Jednotkové testy	120
	Závistlosti vlastností	24
	GUI	24
	Parser Xtext – nástroj	40
	Generátor nástroj – TesaTK	40
	<b>Celkem:</b>	<b>1100</b>

Tabulka 3.1: Odhad času vývoje vlastního nástroje s jeho fázemi

Analýza by zahrnovala sběr požadavků od koncových uživatelů, jejich vyhodnocení a seznámení s technologiemi potřebnými pro vývoj, jemiž jsou gramatika psaná v Xtextu, seznámení s konfiguratorem TesaTK, seznámení se s technologií modelování vlastností a její konfigurace. Dále by bylo třeba zvážit, jaký programovací jazyk by byl pro vývoj nejvhodnější a výběr odvodnit. Odhadovaný čas analýzy by v takovém případě byl 120 hodin, tedy 15 pracovních dní.

Během návrhu implementace by bylo potřeba navrhnout parser, který dokáže z gramatiky v Xtextu dynamicky tvořit model vlastností, tedy namapovat typy vlastností na syntaxi jazyka Xtext. Dále by bylo potřeba vybrat vhodné prostředky pro jejich zobrazení, což úzce souvisí s výběrem programovacího jazyka a frameworku, který by se využil. Na základě objektové analýzy by bylo potřeba navrhnout strukturu aplikace. Odhadovaný čas návrhu implementace by byl 72 hodin, tedy 9 pracovních dní.

Implementace by zahrnovala vytvořit parser z gramatiky, který by importoval model vlastností do nástroje, celé uživatelské prostředí včetně zobrazení modelu vlastností, generátor konfigurace variant jako šablon v jazyce Tesa a export modelů variant. Dále by bylo třeba vypořádat se se všemi problémy, které by během implementace mohli nastat. Odhadovaný čas implementace je 660 hodin, tedy 83 pracovních dní.

Během testování by bylo třeba napsat jednotkové testy a otestovat tak celou aplikaci a opravit veškeré chyby, které by se při implementaci mohli objevit. Odhadovaný čas testování je 248 hodin, tedy 31 pracovních dní.

Pokud by všechny předešlé fáze dopadly úspěšně, proběhla by validace všech fází a nástroj by se mohl začít používat. Celkový odhadovaný čas strávený vývojem této aplikace by tak byl 1100 hodin, tedy 138 pracovních dní. Pokud odhadneme cenu jedné programátorské hodiny na 1000 Kč, dostaneme odhadovanou cenu nástroje, která by činila 1,1 milion korun. Důležité je vzít v potaz, že odhadovaný čas se může lišit o více jak 100% času stráveného na vývoji. Při vývoji by bylo vytvořeno několik prototypů, na které by se nabalovaly další funkce. Kvůli administrativě a možným problémům by se vývoj mohl natáhnout i na několiknásobek odhadovaného času.

Takový nástroj je proprietární, což je jeho největší výhoda. Při jeho používání nemůže nastat situace, že by přišla nová verze, která již nebude splňovat specifické požadavky na interní nástroj. Dalšími výhodami může být jeho specifická funkčnost, která bude splňovat přesné požadavky.

## 3.6 Výběr

V této části bude zhodnocen výběr nástroje, který bude v práci využit, na základě ceny a funkcí, které jednotlivé nástroje nabízejí. Jednotlivým nástrojům bude přiřazeno bodové ohodnocení na základě splnění kritérií. Každé kritérium bude hodnoceno 1-5 body. Význam bodového ohodnocení je znázorněn v tabulce 3.2. Součástí bodového ohodnocení bude i vlastní nástroj, kde jsou body přiřazeny na základě subjektivního hodnocení jednotlivých částí. Posledním kritériem výběru je cena, kde bude 1 bod znázorňovat nejdražší nástroj, 5 bodů nástroje, které jsou zdarma dostupné a zbytek bodů bude vypočten poměrem.

Body	Význam
1	Nepoužitelné
2	Téměř použitelné
3	Sotva použitelné
4	Použitelné
5	Použitelné s výhodami

Tabulka 3.2: Význam bodového hodnocení

### 3.6.1 Import/Export

Prvním kritériem je schopnost nástroje importovat a exportovat modely vlastností a konfigurací ve formě souborů v různých formátech.

Nástroj `pure::variants` umožňuje import i export v několika formátech. Model vlastností je možné importovat jako soubor `.csv`. Nedostatkem importu je absence možnosti importu omezení. Pokud budeme importovat `.csv` soubor, není tato omezení možné naimportovat a je možné importovat pouze základní typy závislostí. Tato omezení je třeba přidat přímo v nástroji. Model vlastností včetně omezení se dá následně sdílet pomocí projektových souborů. Kvůli této skutečnosti je nástroj hodnocen jako použitelný. Export modelu vlastností je možný ve formátech `.xml`, `.csv`, `.html` a jako obrázek. Výsledná konfigurace lze exportovat ve formátech `.csv` a `.xml`.

Nástroj `Xfeature` neumožňuje import ani export v žádném formátu. Za toto kritérium by tedy dostal hodnocení jako nepoužitelný. Avšak díky jeho reprezentaci pomocí xml souborů by bylo možné naimportovat nebo vyexportovat tyto soubory za účelem dalšího sdílení nebo generování z projektových souborů. Díky této možnosti je hodnocen jako téměř použitelný. Toto hodnocení jej vylučuje z hodnocení, zbytek hodnocení pro tento nástroj bude tedy spíše demonstrativní.

Nástroj FMP umožňuje import a export modelu vlastností i výsledné konfigurace ve formátu *.xml*, ale bohužel pouze ve starší verzi. Tato možnost byla z verze 0.6.6 odebrána. K importu a exportu by bylo tedy třeba využít starší verzi, což z aktuální verze činí verzi nepoužitelnou. Budeme se tedy zabývat verzí starší. Bohužel ani ve starší verzi neumožňuje žádné jiné formáty kvůli čemu je hodnocen jako sotva použitelný. Oproti *pure::variants* však umožňuje starší verze import i export včetně globálních omezení.

SPLOT umožňuje export modelu vlastností a konfigurací ve formátech *.xml* a *.csv*. Bohužel ale neumožňuje žádný import. Import modelu vlastností je možný pouze z online repozitáře, který obsahuje jiné modely a nový model je tedy potřeba vytvořit přímo v nástroji. Kvůli této skutečnosti se nedá k generování modelu vlastností použít a je tedy hodnocen jako nepoužitelný. Další hodnocení nástroje bude tedy stejně jako Xfeature spíše demonstrativní.

Vlastní nástroj by měl umožnit import a export modelu vlastností i jeho konfigurace. Implementace by pravděpodobně obstarávala možný import a export souborů pouze v jednom formátu, což činí nástroj použitelným.

### 3.6.2 Přehlednost

Druhým kritériem je přehlednost reprezentace modelu vlastností. Požadavkem je tvořit a editovat modely vlastností a jejich konfigurace ve stromovém grafu, nebo jiném uživatelsky přehledném zobrazení a možnost získat z nástroje graf dle [3].

Nástroj *pure::variants* zobrazuje model vlastností i jeho konfigurace v přehledné stromové architektuře. Konfigurace probíhá v jiném stromě než původní model vlastností. Model vlastností je také možno zobrazit v grafu, který však neodpovídá značení podle [3]. Globální omezení jsou tvořeny v dialogovém okně a následně jsou ve stromě znázorněny přímo u vlastností. Pokud je na vlastnost ukázáno myší, barevně se rozsvítí ostatní vlastnosti, na které se tato globální omezení vztahují. Tento nástroj splňuje daná kritéria, až na zobrazení grafu dle [3]. Je tedy hodnocen jako použitelný.

V nástroji Xfeature je model vlastností zobrazován grafem. V tomto grafu probíhá tvoření i editace modelu vlastností i konfigurací. Tento graf využívá jiné značení, než které je uvedeno v [3]. Toto zobrazení se však stává velmi nepřehledným ve větších a komplexnějších modelech což z něj činí nástroj téměř použitelný pro toto kritérium.

Nástroj FMP zobrazuje model vlastností v přehledné stromové architektuře podobné jako *pure::variants*. Avšak konfigurace je tvořena ve stejném stromě, což může konfiguraci znepřehlednit. FMP neumožňuje model vlast-

ností zobrazit v grafu. Další nevýhodou jsou globální omezení, která se zobrazují v jiném okně a ne přímo u vlastností. Nástroj je tedy hodnocen jako sotva použitelný.

SPLIT zobrazuje model vlastností opět ve stromové architektuře, která je velmi přehledná. Přehledná je také konfigurace, která probíhá v jiném okně pomocí vybírání jednotlivých vlastností. Globální omezení jsou popsány pomocí značek podobných matematickým symbolům průniku a sjednocení a jsou zapsány pod stromem. Přímo ve stromě však nikde nejsou vidět. Nástroj také neumožňuje zobrazení modelu vlastností v grafu. Nástroj je tedy sotva použitelný.

Přehlednost ve vlastním nástroji by musela být zařízena stromovým zobrazením a schopností vygenerovat graf podle [3]. Zobrazení by bylo pravděpodobně inspirováno nástrojem `pure::variants`. V dostupném čase na vývoj nástroje by pravděpodobně nástroj neměl možnost zobrazení v grafu. Zajistit celkovou přehlednost by bylo složité. Nástroj je tedy hodnocen jako sotva použitelný.

### 3.6.3 Konfigurace

Třetím kritériem je tvorba konfigurace z modelu vlastností. Důraz je kladen na hlídání závislostí.

Nástroj `pure::variants` umožňuje tvorbu konfigurace v jiném okně, než je původní model vlastností. Pro každou konfiguraci je tvořen samostatný soubor. Konfigurace je tvořena pomocí zaškrtování jednotlivých vlastností a nástroj sám hlídá dodržení všech závislostí. Pokud jsou použita omezení, nástroj při výběru vlastnosti sám zaškrtná jiné vlastnosti, které vlastnost vyžaduje, nebo odškrtná některé, které vylučuje. Všechny konfigurace se také dají zobrazit vedle sebe v jednom z pohledů. V tomto pohledu jsou také vidět upozornění, které značí uživateli, že někde mohl vybrat variantu, která s modelem vlastností nekoresponduje a jsou mu nabízeny opravy. Nástroj tvoří konfigurace bez žádných problémů a poskytuje mnoho výhod uživateli. Je tedy hodnocen jako použitelný s výhodami.

V nástroji Xfeature uživatel při tvorbě konfigurace musí opět vytvářet nový stromový diagram, u kterého jsou mu nabízeny pouze volby podle daného modelu vlastností. Tato tvorba tedy zahrnuje vytvořit strom znovu, pouze s vlastnostmi, které vyžaduje a ne formou vybírání již existujících vlastností. Tato konfigurace je validována na základě původního modelu vlastností, což uživateli nedovoluje vytvořit konfiguraci, která nekoresponduje s původním modelem. Nástroj je kvůli této formě konfigurace sotva použitelný.

Nástroj FMP stejně jako `pure::variants` umožňuje tvorbu konfigurací, které jsou tvořeny pomocí zaškrtování jednotlivých vlastností v původním stromě. Konfigurace však probíhá přímo v modelu vlastností, což může být nepřehledné. Při tvorbě jsou uživateli nabízeny všechny validní možnosti, ze kterých může při konfiguraci vybírat a jejich výběr je hlídán tak, aby korespondoval s původním modelem vlastností. Po vytvoření konfigurace se tato konfigurace uloží a je možné ji zobrazit přímo ve stromě. Nástroj je tedy použitelný.

Konfigurace v nástroji SPLOT je tvořena v jiném okně než je model vlastností. Možnosti konfigurace jsou opět hlídány na základě původního modelu vlastností. Velkou výhodou jsou dva přístupy popsané v sekci o nástroji. Po vytvoření konfigurace je možné je exportovat ve formátu `.xml` a `.csv`. Nevýhodou je však, že tuto konfiguraci nelze nijak uložit pro případné úpravy. Pokud je třeba vytvořit konfiguraci, která se bude oproti jiné lišit například ve výběru jediné vlastnosti, je třeba celou konfiguraci vytvořit znovu, což činí nástroj sotva použitelným.

Vlastní nástroj by měl umět konfigurace zobrazovat v jiném okně a hlídat ji tak, aby korespondovala s původním modelem vlastností. Tuto konfiguraci by mělo být možné uložit, načíst a exportovat v různých formátech. Náročnost tvorby této konfigurace souvisí se závislostmi mezi vlastnostmi, GUI a exportem importem. V dostupném čase by se dosáhlo sotva použitelnému tvoření konfigurace.

### 3.6.4 Cena

Posledním kritériem je cena. Cena je důležitým faktorem při výběru nástroje. Nejdražší nástroj bude hodnocen 1 bodem a nejlevnější nástroj 5 body. Ostatní budou hodnoceny poměrem.

`Pure::variants` je komerčně využívaný nástroj s velkým množstvím funkcí a podporou od svého vydavatele. To z něj činí nástroj s vysokou cenou. Cena jedné licence je 10 000 eur. Tuto licenci je třeba každý rok prodloužit. Cena tohoto prodloužení je 20% z pořizovací ceny, tudíž 2000 eur. Cena takového nástroje by tedy rostla s délkou jeho používání. Hodnotíme jej tedy jako nejdražší nástroj a přiřadíme mu 1 bod.

Nástroje Xfeature, FMP a SPLOT jsou zdarma a jsou tedy hodnoceny 5 body.

Cenu vlastního nástroje jsme odhadli na 1,1 milionu korun, která je srovnatelná se čtyřmi licencemi na nástroj `pure::variants`. Za předpokladu, že tedy budou využity čtyři licence pro práci s nástrojem, vlastní nástroj bude mít návratovost jeden rok. Po jednom roce se nástroj `pure::variants` zdraží



o 20%. Kvůli tomu je vlastní nástroj hodnocen 2 body.

### 3.7 Shrnutí

	Imp/Exp	Přehlednost	Konfigurace	Cena	Celkem
<b>pure::variants</b>	4	4	5	1	<b>14</b>
<b>Xfeature</b>	1	(2)	(3)	(5)	<b>(11)</b>
<b>FMP</b>	3	3	4	5	<b>15</b>
<b>SPLOT</b>	1	(3)	(4)	(5)	<b>(13)</b>
<b>Vlastní nástroj</b>	4	3	3	2	<b>12</b>

Tabulka 3.3: Bodové ohodnocení jednotlivých nástrojů

Pokud srovnáme bodové ohodnocení všech nástrojů, zjsistíme, že se příliš neliší. Každý nástroj má své výhody a nevýhody, které jsou popsány ve srovnání. Nejvyšší počet dostal nástroj FMP. Tento nástroj však získal vysoké bodové ohodnocení oproti nástroji pure::variants, které dosáhlo nižšího hodnocení pouze o jeden bod, hlavně díky své ceně. Zbytek hodnocení za nástrojem pure::variants zaostává. Pokud by byl nástroj FMP dolazen o možnosti importu, exportu, a tvorbu konfigurace, byl by zcela jistě použit pro účely bakalářské práce. Na druhém místě skončil nástroj pure::variants. Z tabulky je jasné, že cena je jeho největší nevýhodou a že zbytek kritérií s lehkými nedostatky splňuje. Nejnižší hodnocení dostal nástroj Xfeature, který se zdá být nevhodným nástrojem pro potřeby bakalářské práce již kvůli prvnímu kritériu. Největší nevýhodou nástroje je absence přímého exportu a importu modelu vlastností a jeho konfigurací a uživatelsky nepřívětivá tvorba konfigurací. Třetím nejlépe hodnoceným nástrojem je překvapivě nástroj SPLOT, který by pravděpodobně byl nejvhodnějším nástrojem, kdyby umožňoval import modelu vlastností. Na posledním místě také skončil vlastní nástroj, jehož hodnocení bylo odvozeno na základě představy implementace v dostupném čase, tudíž žádný z jeho bodů nedostal plné hodnocení.

Důležitým faktorem jsou také preference společnosti ZF. Tato společnost již zakoupila několik licencí na nástroj pure::variants i přes možnou implementaci vlastního nástroje, který by mohl být ve finále mnohem vhodnějším nástrojem a na kterém by v budoucnu ušetřila. Avšak preferencí ZF je čas. Společnost momentálně dává přednost zakoupit licence na nástroj, který bude používat, než strávit půl roku vývojem funkčního prototypu vlastního nástroje.

Z těchto důvodů je pure::variants nejvhodnějším nástrojem a bude použit pro potřeby bakalářské práce.

## 4 Generativní programování

Generativní programování je druh programování, který odděluje model od implementace. Realizuje se pomocí generátorů. Generátor využívá modelu jako šablony, ze které je generován výsledný kód. Generátory jsou založeny na modelech, které definují sémantiku.

### 4.1 Motivace

Motivace pro generativní programování vznikla současně se vznikem počítačů. Stroje nerozumí naší řeči a jejich funkce jsou pouhými elektrickými signály. Vznikla potřeba vymyslet způsob, kterým budeme procesoru předávat informace o tom, co se po něm vyžaduje. Psaní těchto instrukcí pomocí nul a jedniček je ale nepřehledné a pro člověka nesrozumitelné. Vznikly tedy první sady instrukcí procesorů, které byli pro člověka čitelné. Tyto instrukce byly překládány přímo do strojového kódu, podle kterého procesor pracoval. Tento překlad je právě generováním kódu. Instrukce jsou využity jako šablona a překladač generuje strojový kód na základě těchto instrukcí.

S rozmachem programování vznikl požadavek na vyšší abstrakci tak, aby se instrukce co nejvíc podobali lidské řeči. To vedlo ke vzniku velkého množství programovacích jazyků, překladačů a interpreterů, které tyto komplexnější instrukce překládají na strojový kód. Překladače jsou tedy generátory, které na základě šablony generují strojový kód.

Generativní programování je o návrhu a implementaci softwarových modulů, které je možné zkombinovat a generovat tak specializované a rozsáhlé systémy splňující specifické požadavky [3]. Cílem je zmenšit mezeru zdrojovým kódem a konceptem, dosáhnout vysoké znovupoužitelnosti a adaptability software a zjednodušit správu velkého množství variant komponenty a zvýšit efektivitu [4].

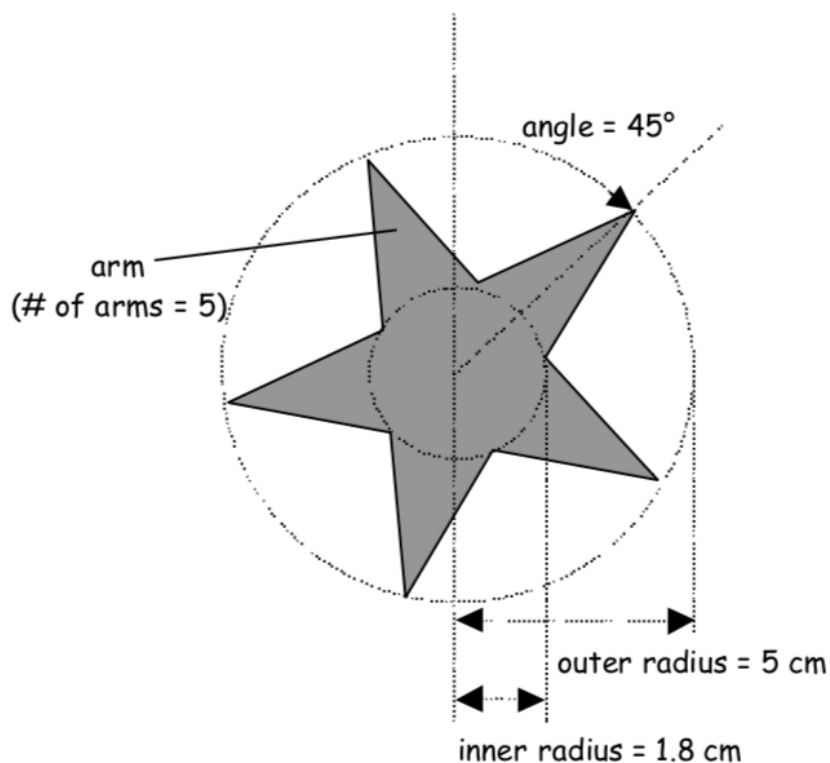
### 4.2 Generátory

Podle [3] jsou pro generování použity dvě základní metody - *kompoziční* a *transformační*. Generátory založené na kompozici se nazývají *kompoziční generátory* a generátory založené na transformaci se nazývají *transformační generátory*. Oba dva typy generátorů si ukážeme na příkladě, kde budeme vytvářet instanci hvězdy z různých komponent. Hvězda je sestavena z modelu

vlastností, který obsahuje:

- počet cípů
- vnitřní poloměr
- vnější poloměr
- úhel popisující naklonění prvního cípu

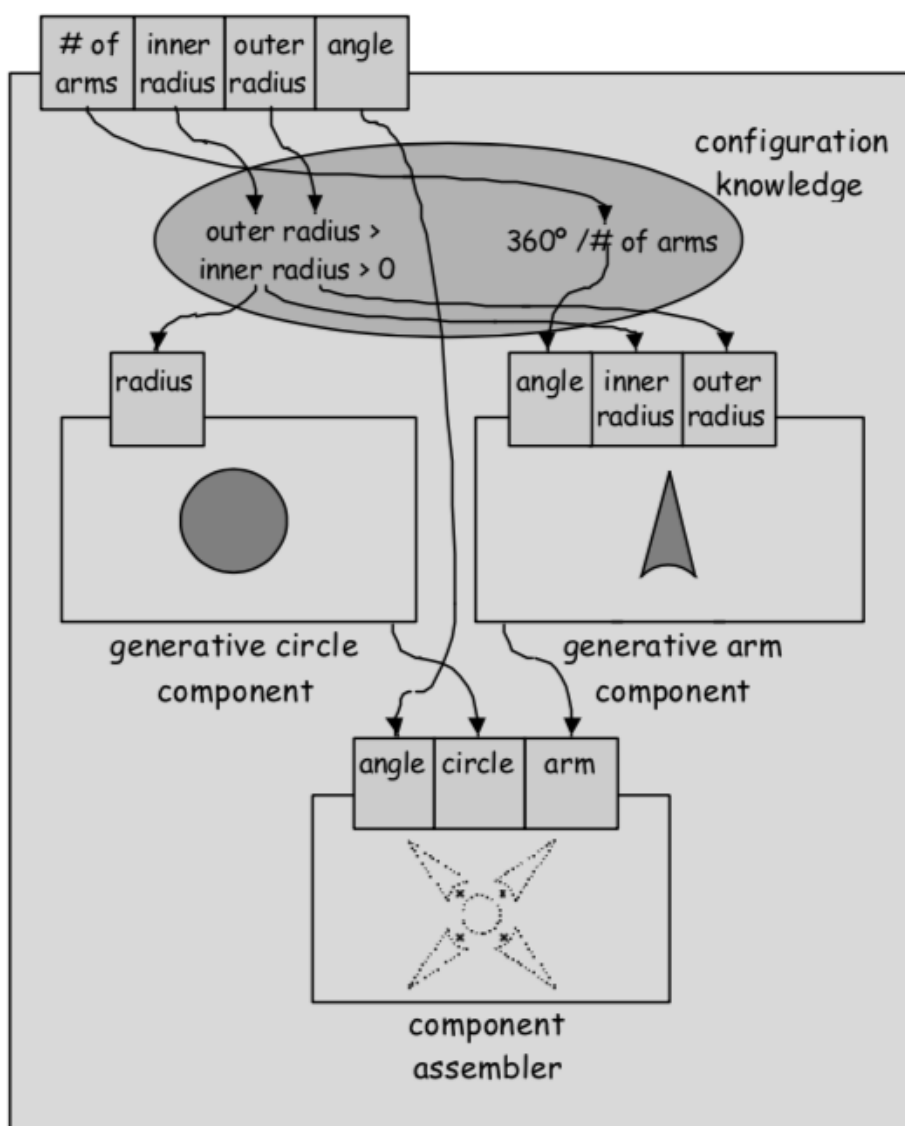
Nyní si ukážeme, jak k vytvoření hvězdy přistupují obě dvě metody.



Obrázek 4.1: Koncept hvězdy (Figure 52 z [3] )

### 4.2.1 Kompozice

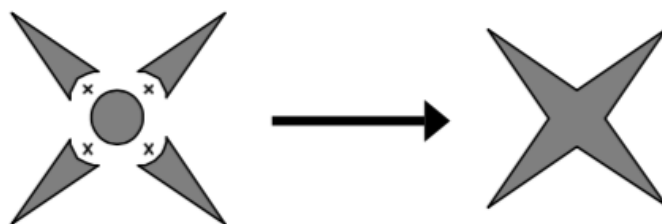
V kompozičním modelu spojíme několik komponent dohromady, které tak vytvoří požadovaný celek. K tomu, abychom byli schopni generovat různé hvězdy, je potřeba mít sadu konkrétních komponent různých velikostí a tvarů.



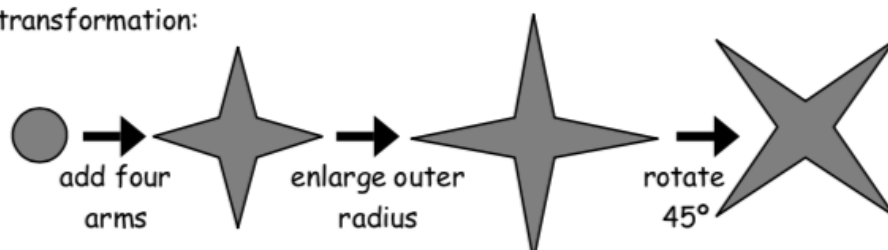
Obrázek 4.2: Proces generování hvězdy (Figure 55 z [3] )

Kruh je popsán pouze vnitřním poloměrem, zatímco cípy jsou popsány vnitřním poloměrem, jejich počtem a vnějším poloměrem. K tomu abychom sestavili čtyřcípou hvězdu, která je vidět na obrázku, je potřeba jeden kruh a čtyři cípy vybrané ze sady konkrétních komponent, na základě jejich vlastností.

composition:

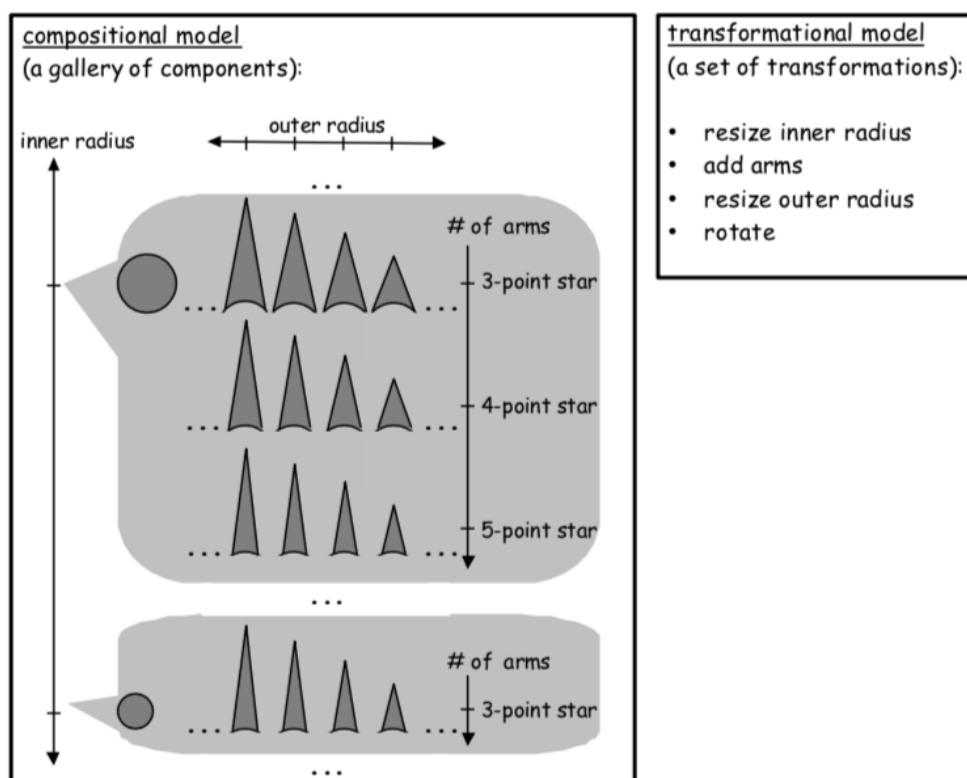


transformation:



Obrázek 4.3: Sestavení hvězdy pomocí kompozice nebo transformace (Figure 53 z [3] )

Efektivnějším způsobem sestavení instance je použití *generativních komponent* místo konkrétních komponent. Generativní komponenta využívá abstraktního popisu komponent a generuje komponentu na základě popisu. Například místo celé sady všech možných kruhů a cípů potřebujeme dvě generativní komponenty, a to generativní kruh a generativní cíp. Generativní kruh má jako parametr vnitřní poloměr a generativní cíp má jako své parametry vnitřní poloměr, vnější poloměr a úhel.



Obrázek 4.4: Doménový model hvězdy pomocí kompozice (vlevo) nebo transformace (vpravo) (Figure 54 z [3] )

Konkrétní komponenty jsou následně vygenerovány a poskládány do požadovaného obrazce.

#### 4.2.2 Transformace

Narozdíl od kompozice nespojujeme jednotlivé komponenty, ale provádíme určitý počet transformací, které vyústí v požadovaný výsledek. Není potřeba mít nadefinovanou sadu komponent, nebo jejich generování, ale je třeba mít nadefinované transformace, které můžeme s instancí provádět. V tomto příkladě jsou to transformace:

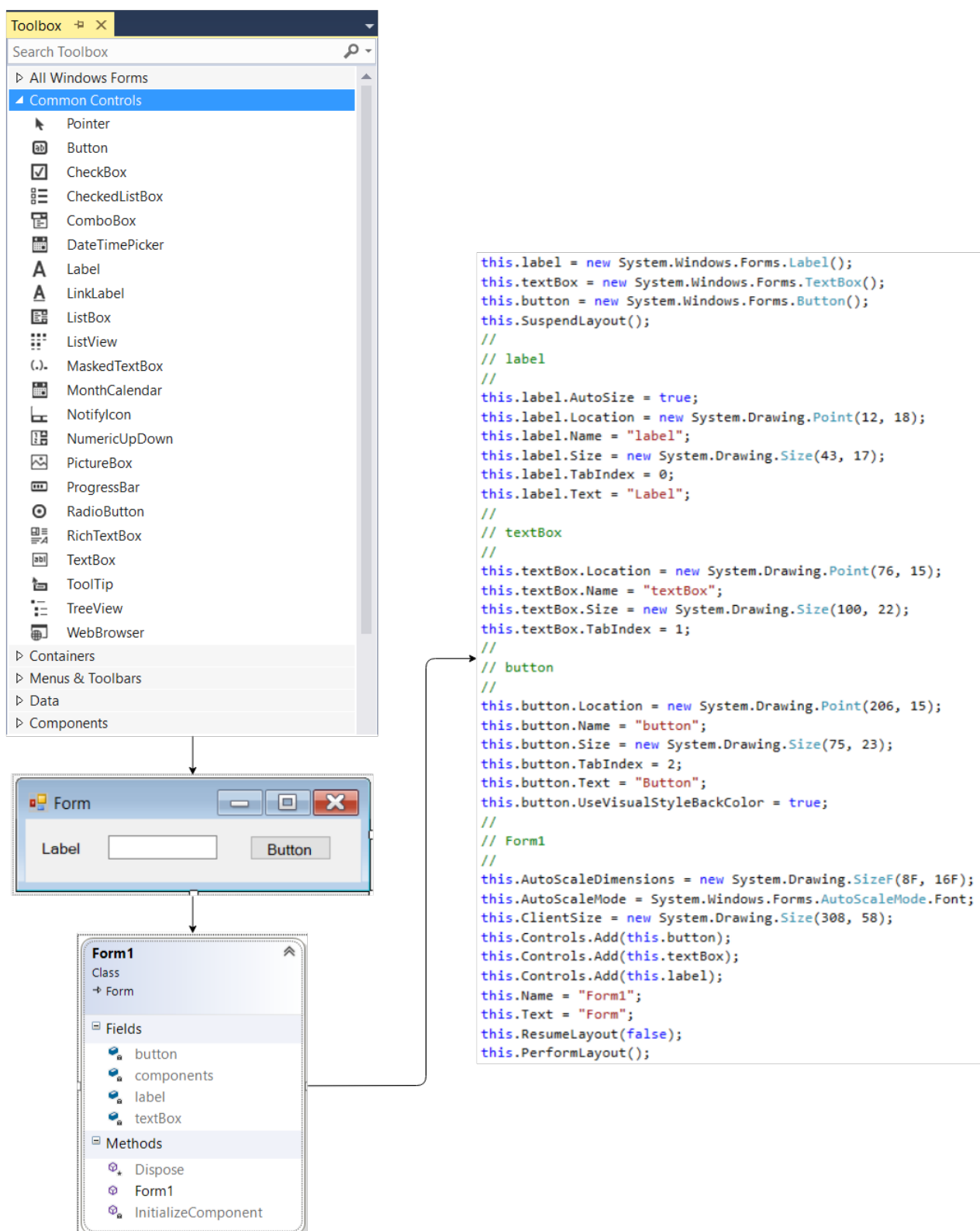
- přidej 4 cípy
- zvětš vnější poloměr
- otoč o 45 stupňů

### 4.2.3 Aplikace na software

V minulých částech bylo popsáno, jakými způsoby jsou tvořeny generátory. Generátory se však používají především v softwarovém odvětví. Příklad, na kterém bude generátor demonstrován, bude editor GUI.

Součástí programátorského prostředí Visual Studio od společnosti Microsoft je tvorba aplikací pro windows, nebo-li *Windows Form Application*. Součástí těchto aplikací je grafické uživatelské prostředí (*GUI*). GUI je stejně jako logika aplikace popsáno zdrojovým kódem. Tento kód je ale možné generovat přes editor GUI. Po otevření editoru je programátorovi nabídnuto okno výchozí velikosti. Dále je mu nabídnut kontejner, který obsahuje veškeré komponenty, které se v tomto druhu aplikací objevují. Obsahuje například tlačítka (z angl. *button*), textová pole (z angl. *textBox*) a mnoho dalších. Programátor vybírá komponenty z kontejneru a umísťuje je do okna, podle potřeby. Každá komponenta má vícero vlastností. Těmito vlastnostmi jsou například umístění, text a další.

Během umísťování komponent do okna je Visual Studiemi generován kód, který tyto komponenty popisuje. Programátor typicky do tohoto kódu následně dopisuje požadované reakce na různá tlačítka, obsahy různých listů a mnoho dalšího. Tento výsledný kód je následně součástí aplikace.



Obrázek 4.5: Proces generování



Tento přístup k tvorbě GUI šetří programátorovi spoustu času, který by bez editoru musel vynaložit na napsání kódu celého uživatelského rozhraní.

## 4.3 Shrnutí

I když se transformační generátor zdá být jednodušší, většina generátorů, které známe, jsou kompoziční. Příkladem takového generátoru může být editor GUI, který na základě grafického editoru, ve kterém poskládáme grafické komponenty dohromady, vygeneruje kód, který je popisuje, jak je vidět na obrázku 4.5.

Kompoziční generátor bude použit v této práci. Na základě vytvořené varianty z modelu vlastností bude generován kód jazyka tesa. Komponenty zde budou zaznamenány jako záznamy v souboru formátu XML. Z těchto komponent bude následně vygenerován výsledný kód.

## 5 Nástroj pro tvorbu jazyků

V této kapitole budou popsány typy jazyků a nástroj pro jejich tvorbu. Budou zde popsány *doménově specifické jazyky*, *jazyky pro obecné použití* a nástroj Xtext.

### 5.1 GPL a DSL

Programovací jazyky jsou nástrojem člověka, pomocí kterého dokáže sdělit počítači požadavky, které vykonávat. Programovací jsou různé a mají různá zaměření a funkce. Hlavními dvěma typy jsou *doménově specifické jazyky* a *jazyky pro obecné použití*. Tyto dva typy budou popsány v následujících částech.

#### 5.1.1 GPL

*Jazyk pro obecné použití* (z angl. *General-Purpose Language*) (GPL) je programovací jazyk používaný pro řešení veškerých libovolně složitých problémů. Těmito jazyky je většina známých a používaných jazyků. Příkladem mohou být jazyky *C*, *C++*, *C#*, *Java*, *PHP*, *BASIC*, *Assembler*, *Python* a mnoho dalších. Platí, že každý jazyk je vhodný pro jiné platformy, nebo typy problémů, ale pomocí všech bychom měli být schopni vyřešit libovolný problém.

Jednotlivé jazyky také rozlišujeme podle jejich úrovně. Nízkoúrovňové jazyky vyžadují přímou práci s pamětí počítače, kde proměnné a jiné struktury alokujeme na přesné místo v paměti. Takovými jazyky jsou například jazyky *C*, *BASIC* a další.

Krom nízkoúrovňových jazyků existují i vysokoúrovňové jazyky. Takové jazyky mají práci s pamětí již implementovanou u svého překladu a není vyžadována po programátorovi, který jazyk využívá. Také obsahují velké množství datových struktur, které by si programátor musel vytvořit v nízkoúrovňovém jazyce sám. Takovými strukturami mohou být různé typy listů, hashmapy, nebo objekty. Takovými jazyky jsou například jazyky *C#* nebo *Java*.

### 5.1.2 DSL

*Doménově specifické jazyky* (z angl. *Domain-Specific Language*) (DSL) jsou jazyky, které jsou určeny k přímému popisu nějaké domény. Dle [2] je hlavní myšlenkou mít koncept a zápis co nejbližší reálnému problému v dané doméně.

Autoři uvádějí problém ze života, kde chceme z jablka odstranit jádro. GPL přirovnávají k noži, kterým jsme schopni tento proces uskutečnit, avšak je vhodný pouze pokud ho neděláme často. Ale pokud tento problém řešíme frekventovaně, je lepší použít vykrajovač jablek, v tomto případě DSL.

Dle autorů [2] existuje několik velmi známých doménově specifických jazyků. Jedním z nich je například jazyk *SQL*, který se zaměřuje na dotazování relačních databází. Dalším příkladem mohou být regulární výrazy nebo například jazyky poskytované nástroji jako je *MathLab*. Také většina jazyků postavených na jazyce XML jsou doménově specifické. Účelem XML je umožnit jednoduché tvoření nových jazyků. Bohužel XML používá pevnou konkrétní syntaxi, což může být složité a nečitelné lidmi.

Dle [7] dělíme DSL na interní a externí. Interní DSL je jazyk, který je psán ve svém hostujícím jazyce. Tento způsob využívá svého hostujícího jazyka a vytváří v něm určité funkce, které jsou doménově specifické. Tento typ DSL může být popsán formou knihoven, které jsou do projektu psaného v obecném jazyce přidány a přidávají mu tak funkce, struktury, objekty a podobně. Jako příklad můžeme uvést binární strom. Tento typ může využívat nějaký projekt, který potřebuje pro své fungování binární strom. Může tedy existovat knihovna pro tento obecný jazyk, která binární strom implementuje a implementuje nad ním různé funkce a programátor již jen využívá funkcí, které jsou pro strom standartní a nemusí znát jejich implementaci. Tato knihovna je tedy interním doménově specifickým jazykem.

Externí doménově specifický jazyk narozdíl od interního nevyužívá syntaxi hostujícího jazyka, ale je to samostatně stojícím jazykem. Takový jazyk se zaměřuje na doménu, pro kterou je vytvořen. V softwarovém inženýrství je tento typ jazyka něvedomky hojně využíván. Tímto jazykem je například již zmíněný jazyk *SQL*, který je využíván k dotazování relačních databází. Dalším jazykem může být například jazyk *HTML*, který se využívá k tvorbě internetových stránek, nebo jazyk *CSS*, který jazyk *HTML* rozšiřuje o jednotné stylování.

## 5.2 Xtext

Dle [2] je Xtext profesionální open-source framework pro tvorbu programovacích jazyků vytvořen vývojáři společnosti *itemis*. Xtext poskytuje vývojáři sadu doménově specifických jazyků a moderních API k popisu různých aspektů tvořeného programovacího jazyka. Poskytuje úplnou implementaci tvořeného jazyka pro Java Virtual Machine. Komponenty kompilátoru jsou nezávislé na vývojovém prostředí Eclipse a může být využit v jakémkoliv prostředí pro vývoj Javy. Xtext využívá *EMF* ( *Eclipse Modeling Framework* ) jako metamodel tvořeného jazyka. Tento model tvoří jádro našeho jazyka a jsou pomocí něho generovány soubory potřebné k překladu.

### 5.2.1 Instalace

Nástroj je volně stažitelný pomocí vývojového prostředí Eclipse. Postup instalace je k dispozici na stránce <https://www.eclipse.org/Xtext/download.html>. Na stránkách je k nalezení i stručný návod popisující, jak s nástrojem pracovat.

### 5.2.2 Tvorba jazyka

Tvorba nového doménově specifického jazyka vyžaduje popis gramatiky. *Gramatika* jazyka má dvě funkce. Zaprvé popisuje konkrétní syntaxi našeho tvořeného jazyka. Zadruhé obsahuje informace, jakým způsobem má parser tvořit model během parsování. V Xtextu má každá gramatika svůj unikátní název, který stejně jako veřejná třída jazyka Java označuje umístění souboru. Při vytváření je používána knihovna *Terminals*. Tato knihovna je součástí Xtextu a má předdefinovaná nejběžnější pravidla, jako jsou *ID*, *STRING* a *INT*. Tuto gramatiku je možné otevřít a na pravidla se podívat. Vyšlo najevo, že sada těchto pravidel je často stejná a často používaná, takže většina jazyků psaných v Xtextu tuto gramatiku rozšiřují. Není to ale podmínkou.

```

grammar org.xtext.example.mydsl.HelloWorldDSL with org.eclipse.xtext.common.Terminals

generate helloWorldDSL "http://www.xtext.org/example/mydsl/HelloWorldDSL"

Model:
    greetings+=Greeting*;

Greeting:
    'Hello' name=ID '!';

```

Obrázek 5.1: Příklad zápisu gramatiky úrovně HelloWorld

Po vytvoření gramatiky je z ní nástroj Xtext schopný vygenerovat parser, textový editor a další infrastrukturu. Po vygenerování jsme schopni spustit instanci prostředí eclipse, která obsahuje plug-in s námi vytvořeným jazykem. Zde je již možné vytvořit nový projekt a v něm vytvořit soubory s příponou vytvořeného doménově specifického jazyka a je možné psát v jeho syntaxi. Prostředí samo hlídá dodržení syntaxe a vypisuje chyby, pokud syntaxe dodržena nebyla. Klávesovými zkratkami pro napovídání je možné editor vypisovat všechny možnosti, které je na základě syntaxe možné na dané místo psát.

```

Hello Jakub!
Hello World!

```

Obrázek 5.2: Syntaxe doménově specifického jazyka z gramatiky HelloWorld

Syntaxe psaní gramatiky v Xtextu není složitá a je možné se ji naučit v řádu desítek minut. Ukázka zápisu gramatiky bude přejata z návodu na příslušných internetových stránkách popsaných v sekci instalace. Na základě této gramatiky bude vytvořen soubor psaný v tomto doménově specifickém jazyce. Popis gramatiky musí začínat tzv. počátečním pravidlem. Obsahuje základní pravidla, která musí náš jazyk dodržovat. Toto pravidlo začíná návětším, které si sami určíme.

```

Model:
    (elements+=Type)*;

```

Obrázek 5.3: Počáteční pravidlo

V tomto příkladě toto pravidlo vyjadřuje, že náš doménový model bude obsahovat libovolný počet ( *\** ) elementů typu *Type*, které jsou přidány do proměnné s názvem *elements*.

```
Type:
    DataType | Entity ;
```

Obrázek 5.4: pravidlo Type

Pravidlo typu *Type* deleguje pravidlům *DataType* nebo ( | ) pravidlu *Entity*.

```
DataType:
    "Datatype" name=ID;
```

Obrázek 5.5: pravidlo DataType

Pravidlo pro *DataType* začíná klíčovým slovem *Datatype*. Za ním následuje identifikátor, který je vyparsován z pravidla pro *ID*, které je k nalezení v knihovně *terminals*.

```
Entity:
    "Entity" name=ID ("extends" superType=[Entity])? "{"
        (features+=Feature)*
    "}";
```

Obrázek 5.6: pravidlo Entity

Pravidlo pro *Entity* opět začíná klíčovým slovem *Entity* následováno názvem. Za ním následuje volitelné ( ? ) klíčové slovo *extends*, které využívá typu *superType* a přiřazuje mu proměnnou typu *Entity*. Tímto způsobem je možné dědit různé typy stejně jako v objektově orientovaném programování.

```
Feature:
    (many?="List")? name=ID "=" type=[Type];
```

Obrázek 5.7: pravidlo Feature

Poslední pravidlo v našem příkladě je klíčové slovo *many*, které je doporučeno pro používání k popisu souboru více hodnot, s pojmenováním *List*. Přiřazovací operátor ( ?= ) značí, že vlastnost *many* je typu *boolean*.

```

grammar org.xtext.example.mydsl.TutorialDSL with org.eclipse.xtext.common.Terminals

generate tutorialDSL "http://www.xtext.org/example/mydsl/TutorialDSL"

Model:
    (elements+=Type)*;

Type:
    DataType | Entity ;

DataType:
    "Datatype" name=ID;

Entity:
    "Entity" name=ID ("extends" superType=[Entity])? "{"
        (features+=Feature)*
    "}";

Feature:
    (many?="List")? name=ID "=" type=[Type];

```

Obrázek 5.8: kompletní zápis tvořené gramatiky

Z těchto příkladů je vidět několik nejzákladnějších syntaktických pravidel Xtextu. Klíčová slova jsou zapsána v uvozovkách. Jednoduché přiřazení je zapsáno pomocí ( = ), zatímco přiřazení vícero hodnot je zapsáno jako ( += ) a přiřazení typu boolean zapsáno jako ( ?= ). Také je na příkladě vidět přiřazování kardinality elementům a to ? pro volitelné elementy, \* pro jakýkoliv počet elementů a + pro jeden nebo více elementů.

Na základě této syntaxe jsme schopni vytvořit jednoduchý doménově specifický jazyk. Tato syntaxe byla použita pro zápis jednoduché databáze studentů. Data budou typu Int a String. První Entitou, která je v příkladě uvedena je entita *StudentDatabase*, která má svůj název a více studentů. Každý student zapsán pomocí entity *Student* má své jméno, ročník, ID, záznam o nějaké bakalářské nebo diplomové práci a list studovaných předmětů. Entita práce ( *Thesis* ) má svůj název, počet stran a vícero zdrojů. Entita zdroj má svůj název, rok vydání a jméno autora. A jako poslední je popsána Entita předmět ( *Subject* ), která má svůj název, jméno lektora a ročník, ve kterém je studován.

```

Datatype Int
Datatype String

Entity studentDatabase{
    Name = String
    List students = Student
}
Entity Student{
    name = String
    year = Int
    ID = String
    thesis = Thesis
    List subjects = Subject
}
Entity Thesis{
    title = String
    pages = Int
    List sources = Source
}
Entity Source{
    title = String
    year = Int
    author = String
}
Entity Subject{
    name = String
    lectorName = String
    grade = Int
}

```

Obrázek 5.9: Doménově specifický jazyk psaný podle gramatiky

Nástroj Xtext obsahuje krom těchto syntaktických pravidel velké množství dalších funkcí a pravidel, pomocí kterých je možné vytvořit libovolně složitý jazyk. Tato pravidla jsou k nalezení v [2].

### 5.2.3 TesaTK

*TesaTK* ( *TE Software Assets Tool Kit* ) je doménově specifický jazyk vytvořený pomocí nástroje Xtext Danielem Mokošem ve společnosti ZF Engineering. Jazyk slouží k popisu a konfiguraci signálů, které se využívají v pozdějších konfigurátorech. Gramatika jazyka obsahuje desítky vlastností, které může výsledná konfigurace obsahovat. Zápis gramatiky obsahuje krom základních syntaktických pravidel i různé výčtové typy, konstanty a další. Pomocí tohoto jazyka je možné zapsat všechny možné varianty konfigurací na základě požadovaných vstupních a výstupních signálů, variant, požadovaných hardwarových komponent, systémů a subsystémů, pro které je konfigurace tvořena.



Výhodou tohoto jazyka je hlavně kontrola správného zápisu konfigurace vývojovým prostředím Eclipse. Díky nástroji Xtext jsou při tvorbě konfigurace nabízeny možnosti, které je možné v konfiguraci zapsat a jsou hlídány syntaktické chyby, které by mohly mít velký dopad při aplikaci těchto konfigurací. Díky popisu konfigurace jako doménově specifického jazyka se specifickou syntaxí zůstávají všechny konfigurace v průběhu času jednotné a jsou tak uživatelsky přehlednější a jejich tvorba mnohem rychlejší. Při změně požadavků, nebo přidání vlastností, které jsou ke konfiguraci potřeba, stačí tyto změny zanést do gramatiky popsané v Xtextu a všechny konfigurace přepsat na základě těchto změn.

## 5.3 Další nástroje

V této části budou stručně popsány další nástroje, které slouží k tvorbě jazyků.

### 5.3.1 textX

Nástroj *textX* je pythonový framework inspirovaný nástrojem Xtext. Nástroj nevyužívá *EMF* jako Xtext, ale využívá metaprogramování Pythonu k reprezentaci tříd v paměti. Oproti Xtextu také nástroj textX negeneruje vývojové prostředí, ve kterém lze doménově specifický jazyk psát. Meta model je také možné vizualizovat pomocí nástroje *Graph Viz*.

### 5.3.2 Spoofax

*Spoofax* je další textový nástroj pro tvorbu jazyků. Stejně jako Xtext je distribuován jako zásuvný model vývojového prostředí Eclipse, ale je možné jej používat i ve vývojovém prostředí IntelliJ. Nástroj není komerční a je určen pro výzkum. Svou funkcionalitou připomíná nástroj Xtext. Stejně jako Xtext generuje vývojové prostředí, které je schopno s vytvořeným jazykem pracovat.

### 5.3.3 JetBrains MPS

*JetBrains MPS* je nástroj, který oproti ostatním zmíněným nástrojům není textový. Nástroj je především určený ke generování zdrojových kódů jazyků pro obecné použití. Využívá reprezentace zdrojových kódů v *Abstraktním syntaktickém stromě* (z angl. *Abstract syntax tree*) (AST). Každý uzel tohoto stromu reprezentuje určitou konstrukci v programovacím jazyce a může mít

skupinu potomků a rodiče. Tento nástroj na základě tvorby a editace tohoto stromu generuje zdrojový kód a umožňuje tak vytvořit program netextovým přístupem, ale pomocí editace diagramů a tabulek. Tento nástroj také umožňuje jazyky rozšiřovat o nové funkce nebo vytvořit zcela nový jazyk.

## 5.4 Shrnutí

Pomocí nástroje Xtext jsme schopni jednoduše a rychle vytvořit vlastní doménově specifický jazyk a současně dostat vývojové prostředí, které bude vytvořený jazyk podporovat. Jazyk TesaTK je jazyk napsaný právě pomocí nástroje Xtext. Gramatika popsaná v nástroji obsahuje výčet vlastností a díky syntaxi gramatiky bude možné z gramatiky vytvořit model vlastností. Z tohoto modelu bude možné vytvořit varianty konfigurace a na základě těchto konfigurací bude možné generovat zdrojové kódy v jazyce tesa. Díky nástroji Xtext bude také možné tyto generované soubory kontrolovat a následně upravovat.

# Literatura

- [1] ANTKIEWICZ, M. – CZARNECKI, K. *FeaturePlugin: Feature Modeling Plug-In for Eclipse*. Publikováno na konferenci The 2004 OOPSLA Workshop on Eclipse Technology eXchange, 2004. Canada, Waterloo: University of Waterloo, 2004.
- [2] BEHRENS, H. et al. *Xtext User Guide*, 2008. Dostupné z: [https://www.eclipse.org/Xtext/documentation/1\\_0\\_1/xtext.pdf](https://www.eclipse.org/Xtext/documentation/1_0_1/xtext.pdf).
- [3] CZARNECKI, K. *Generative Programming: Principles and Techniques of Software Engineering Based on Automated Configuration and Fragment-Based Component Models*. PhD thesis, Technische Universität Ilmenau, Germany, Ilmenau, 1998. Department of Computer Science and Automation, Vedoucí práce Prof. Dr. U. W. Eisenecker.
- [4] CZARNECKI, K. – EISENECKER, U. – GLÜCK, R. *Generative Programming and Active Libraries*. Draft submitted for publication, 1998.
- [5] CZARNECKI, K. – HELSEN, S. – EISENECKER, U. *Formalizing Cardinality-based Feature Models and their Specialization*, 2005. Canada, Waterloo: University of Waterloo.
- [6] CZARNECKI, K. – HELSEN, S. – EISENECKER, U. Staged Configuration Through Specialization and Multilevel Configuration of Feature Models. *Software Process: Improvement and Practice*. 2005, 10. doi: 10.1002/spip.225.
- [7] FOWLER, M. *Domain Specific Languages*. Addison-Wesley Professional.
- [8] PASETTI, A. – ROHLÍK, O. *Technical Note on a Concept for the XFeature Tool*. Technical report, P&P Software, [s.l.], 2005. Dostupné z: <http://www.pnp-software.com/XFeature/pdf/XFeatureToolConcept.pdf>.
- [9] GMBH. *pure::variants User's Guide*. pure-systems, [s.l.], 2013. Dostupné z: <http://www.pure-systems.com/fileadmin/downloads/pure-variants/doc/pv-user-manual.pdf>.
- [10] RIEBISCH, M. et al. *Extending Feature Diagrams with UML Multiplicities*, 2002. Germany, Ilmenau: Ilmenau Technical University.