

Paketvorstellung - Der Editor

Als Schnittstelle zum Parser, Simulator, Layouter und Checker stellt der Editor ein zentrales Paket in diesem Projekt dar. Zu seinem Funktionsumfang gehören:

- Das Einlesen von Programmen und die graphische Darstellung als SFC mithilfe des Parsers.
- Graphische Benutzerschnittstelle zur Interaktion mit dem Simulator.
- Der Entwurf von SFC's auf einer Zeichenfläche.
- Das Laden und Speichern von im Editor gehaltenen SFC's.
- Steuerung der anderen Pakete.

Der Entwurf eines SFC's auf der Zeichenfläche.

- Freie Positionierung von Steps möglich.
- Transitionen können gleichzeitig mehrere Quellen und Ziele besitzen.
- Die Layoutfunktion ermöglicht eine automatische Platzierung von Steps.

Zusätzliche Eigenschaften und Erweiterbarkeit

- Es ist möglich mehrere SFC's gleichzeitig im Editor zu halten.
- Das verwendete Konzept ermöglicht eine flexible Produktänderung.

Pro & Contra für das Praktikum

- Vom Umfang und Schwierigkeit her gleiche Paketgrößen.
- Gute Spezifikation der Aufgabenstellung, vor allem der abstrakten Syntax.
- Gute Betreuung zu allen Zeiten des Praktikums.
- Zu wenige Gruppen für ein „Programming in the many“.

Ein Programmbeispiel für den Editor

```
INT x=0
WHILE (true)
  IF x<4 THEN x=x+1 ELSE x=0
```