

INF1050 - Terminaløving uke 7

Bruk av utviklingsmiljøet Poseidon

Datamodeller og andre UML-diagrammer kan selvsagt tegnes for hånd, men vi kan også bruke alt fra enkle tegneprogrammer til komplette utviklingsmiljøer. Jo mer utbygd utviklingsmiljøet er, jo mer ”forstår” det av modellen. Godt utbygde utviklingsmiljøer kan både kontrollere hver enkelt delmodell, passe på at ulike delmodeller er i overensstemmelse med hverandre, og generere såvel databasestrukturer som programkode.

I INF1050 har vi lagt til rette for bruk av utviklingsmiljøet Poseidon fra Gentleware – se <http://gentleware.com/index.php>. Vi får imidlertid bruk for bare en brøkdel av all funksjonaliteten, siden vi stort sett bare er interessert i tegnedelen.

Under Linux startes Poseidon ganske enkelt ved å skrive på kommandolinja

```
poseidon &
```

Du kan selv laste ned gratisversjoner av programmet fra <http://gentleware.com/downloadcenter.0.html>
Velg Community Edition 4.x

Brukerdokumentasjon finnes på <http://gentleware.com/userguides.0.html>

Noen hint:

- Start et nytt prosjekt for dine egne modeller.
- Du kan begynne å tegne UML-diagrammer ved å velge Create diagram...
- Du kan lagre et bilde av diagrammet med File/Save Graphics...
- ”Tagged values” (som vi bruker for {id} og {fk}) blir dessverre ikke synlige i diagrammet. Vi foreslår som reserveløsning at identifikatorer markeres med fet skrift og at fremmednøkler skrives med * i forkant av attributtnavnet.

Oppgave

Tegn diagrammer fra forrige ukes klasseromsoppgave eller andre tilgjengelige UML-diagrammer inn i Poseidon.