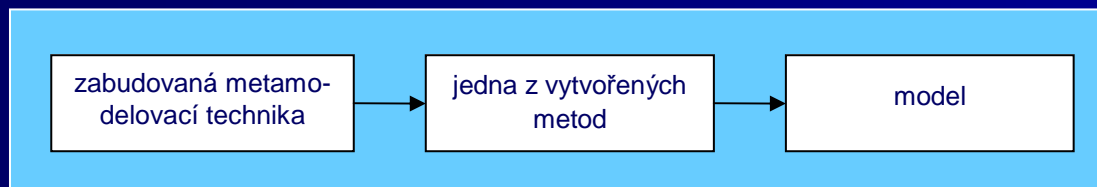


# **Trable s metamodelováním**

# Co je metamodelování

- Tvorba metamodelu
- 4 vrstvá architektura
- různé popisy
  - přirozeným jazykem
  - formálním jazykem



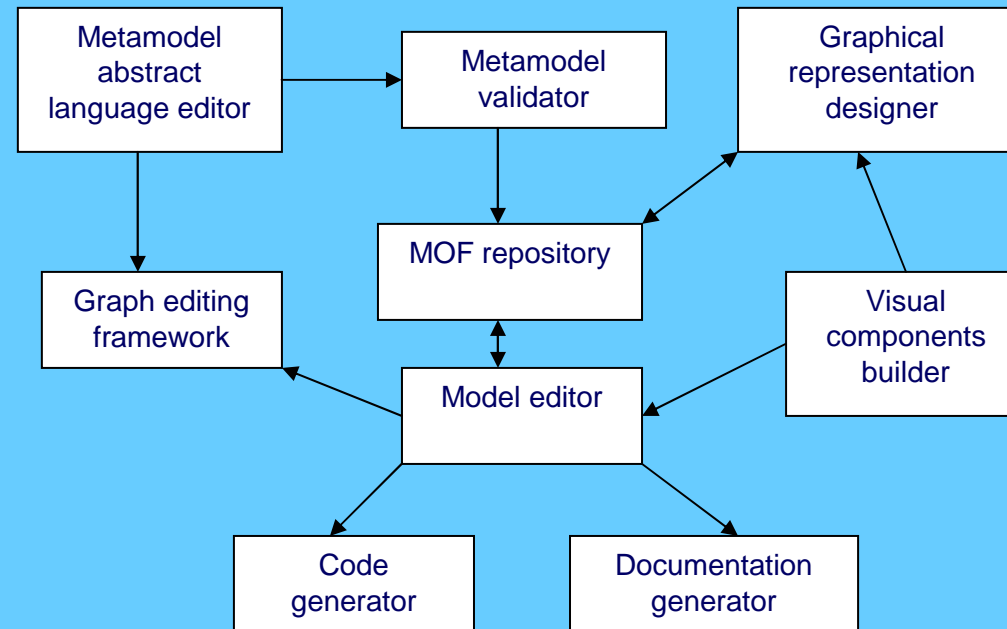
# Proč metamodelování

- Local method development
- Práci strojům
- Složité systémy
- Lepší resistance vůči změnám

# Jak metamodelovat

- metaCase nástroj
- doménově specifické modelování
  - MetaEdit+, DOME
- MOF

# metaCASE nástroj

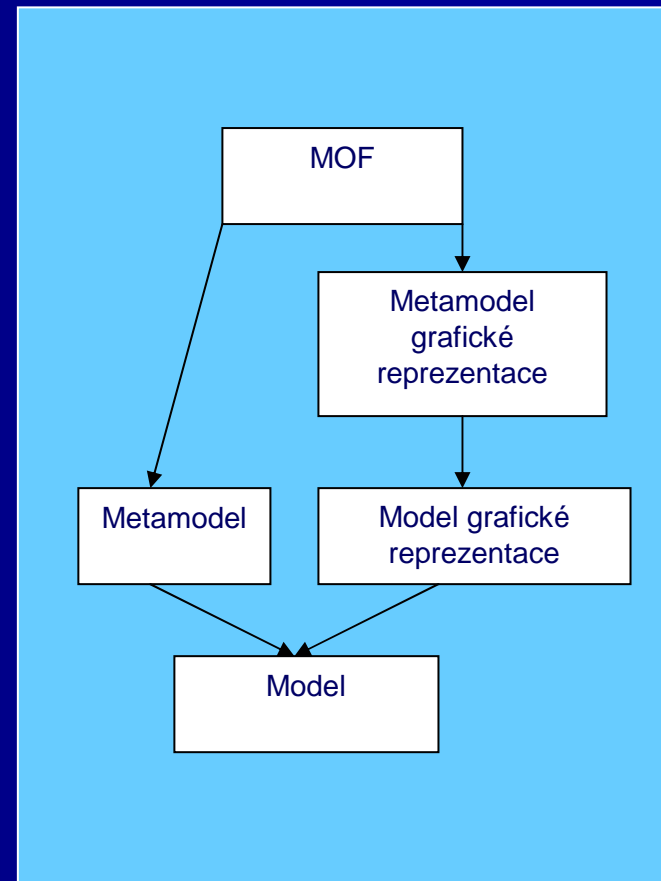


# Grafická reprezentace

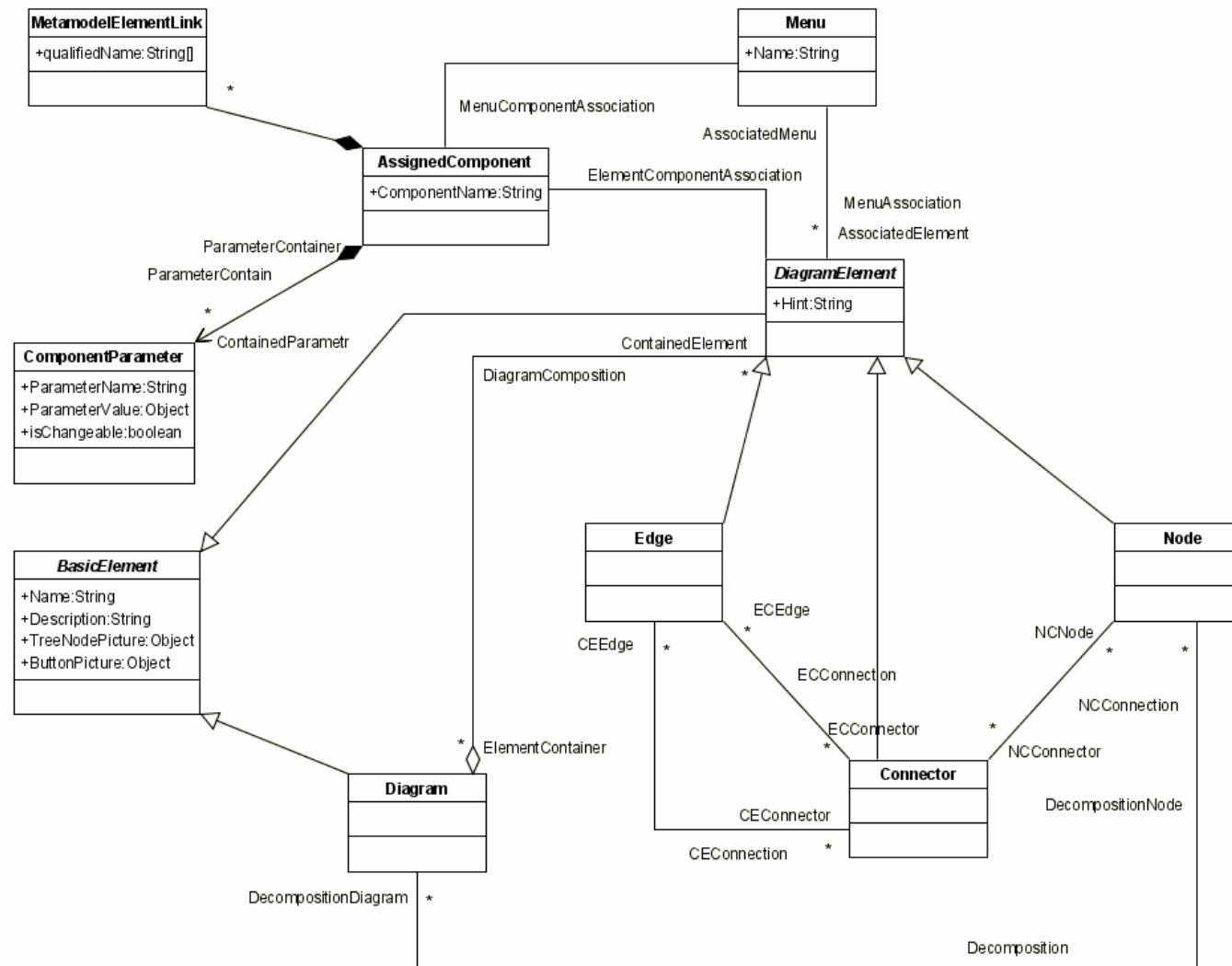
- Přehledná, jasná, srozumitelná
- Vystihovat model co nejlépe
- 2D
- Statická, omezené rozměry

# Grafická reprezentace vs. abstraktní jazyk

- 1:1 – MetaEdit+
  - Nekomplikovaný vztah
  - Zanáší do abstr. jazyka prvky graf. repr.
- 1:N
  - Složitá tvorba metamodelu



# Metamodel grafické repr.





# MDA by OMG

- PIM -> PSM -> kód
- jazyk pro mapování?
- technologický přístup
- kritika MOF a MDA od Varro a Pataricza (Mathematics of Metamodeling is Metamodeling Mathematics. In Journal of Software and Systems Modelling, 2003)

# Lidé

- vývojáři a uživatelé
- budou rozumět chování systému?
- problém: customizace
  - např. rozložení prvků na obrazovkách

# Problém

- Nebudou třeba pro každou transformaci dodatečné informace?