

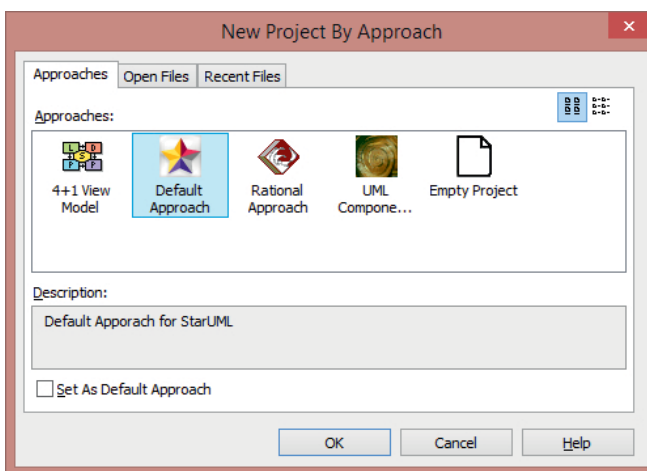
Generazione automatica di codice Java da WhiteStarUML

WhiteStarUML è uno strumento utilizzato per la modellazione in UML di software scritto con linguaggio orientati agli oggetti.

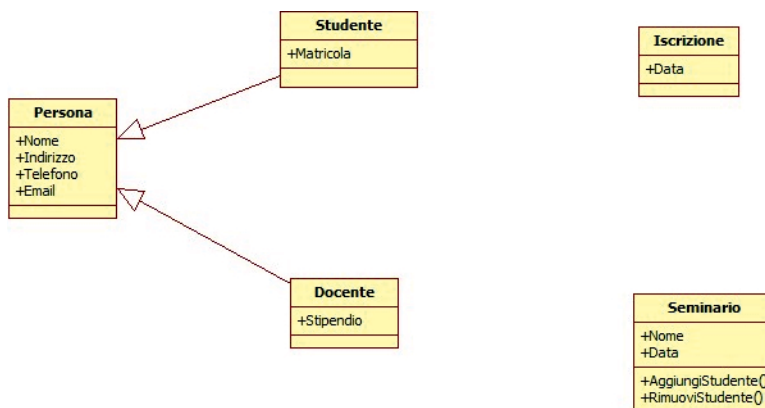
Vi sono diverse tipologie di diagramma con i quali UML è in grado di rappresentare gli aspetti del funzionamento del software orientato agli oggetti.

WhiteStarUML è in grado di generare, in una forma non definitiva ma strutturalmente corretta, il codice sorgente corrispondente al modello definito attraverso i diagrammi.

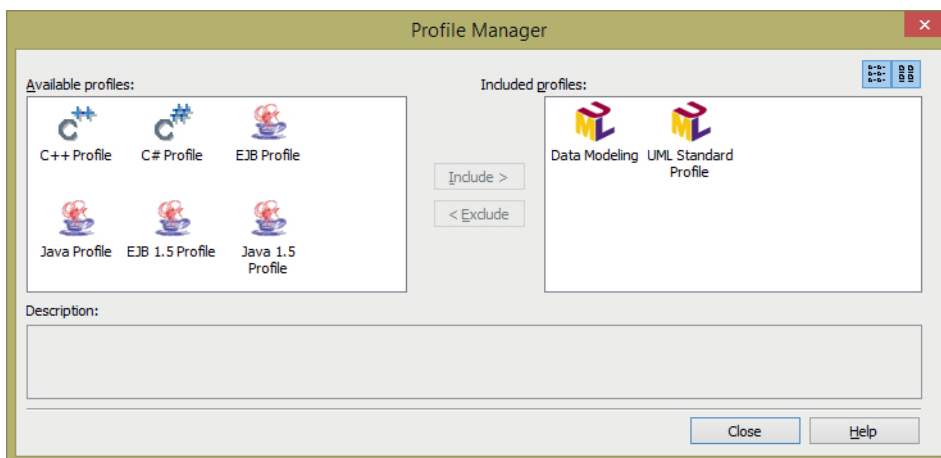
Cominciamo ad illustrare questa funzionalità iniziando un nuovo progetto con WhiteStarUML.



Definiamo per questo modello un semplice diagramma delle classi.



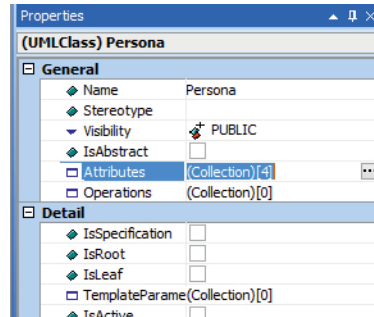
Per poter utilizzare la generazione del codice sorgente è necessario applicare al modello il *profilo* corretto; questo può essere impostato dal menu *Model > Profiles*.



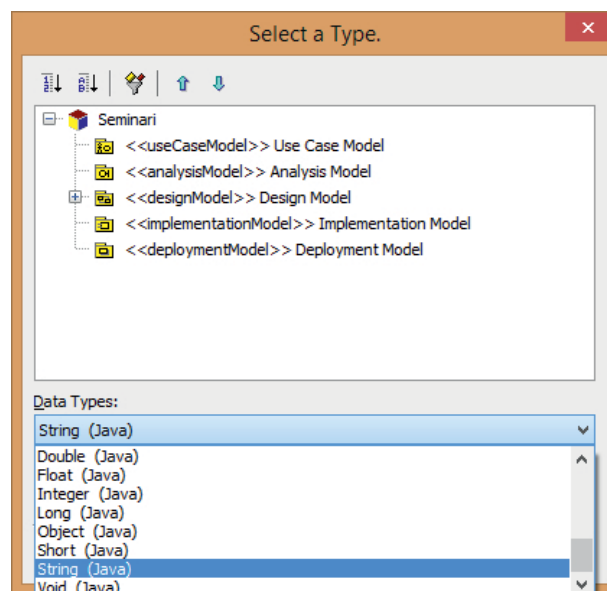
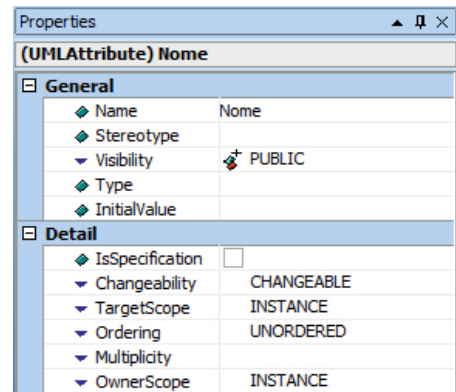
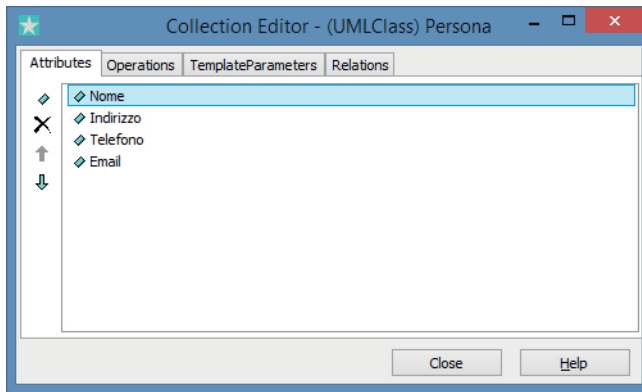
Al nostro modello applicheremo il profilo *Java* selezionandolo dall'elenco dei profili disponibili a sinistra e facendo clic sul comando *Include*.

L'applicazione del nuovo profilo ci consente di definire con precisione i tipi degli attributi che abbiamo già impostato nel nostro diagramma delle classi.

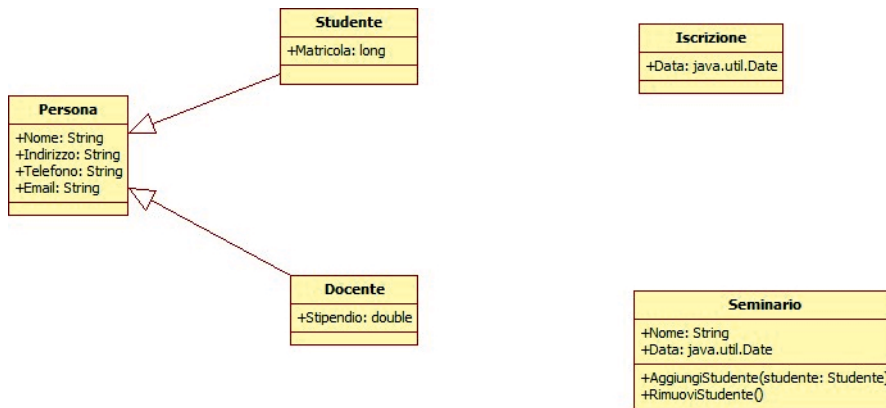
Facendo clic sulla classe *Persona* definita nel diagramma e accedendo al pannello delle proprietà, quindi facendo clic sul comando ... che appare accanto alla proprietà *Attributes*, possiamo accedere alla configurazione dettagliata dei tipi degli attributi.



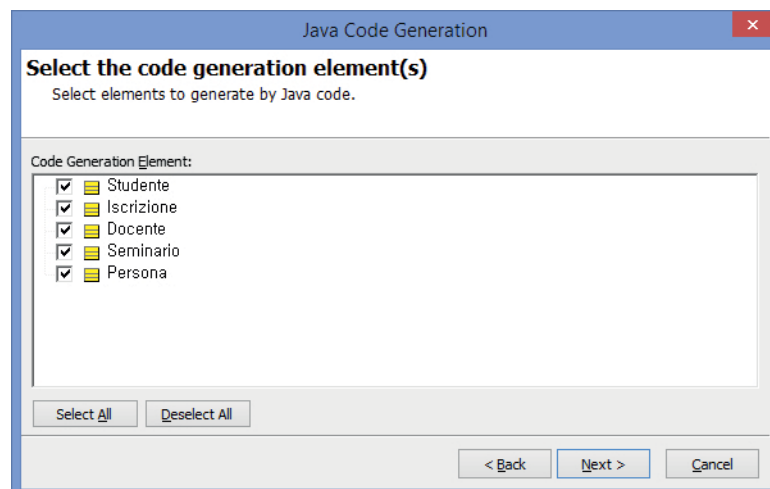
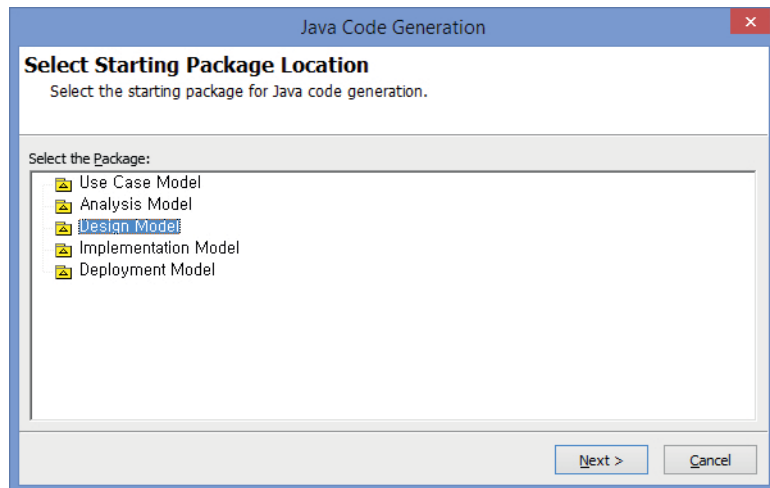
Facendo clic su un attributo il pannello delle proprietà consente la selezione del tipo di attributo.



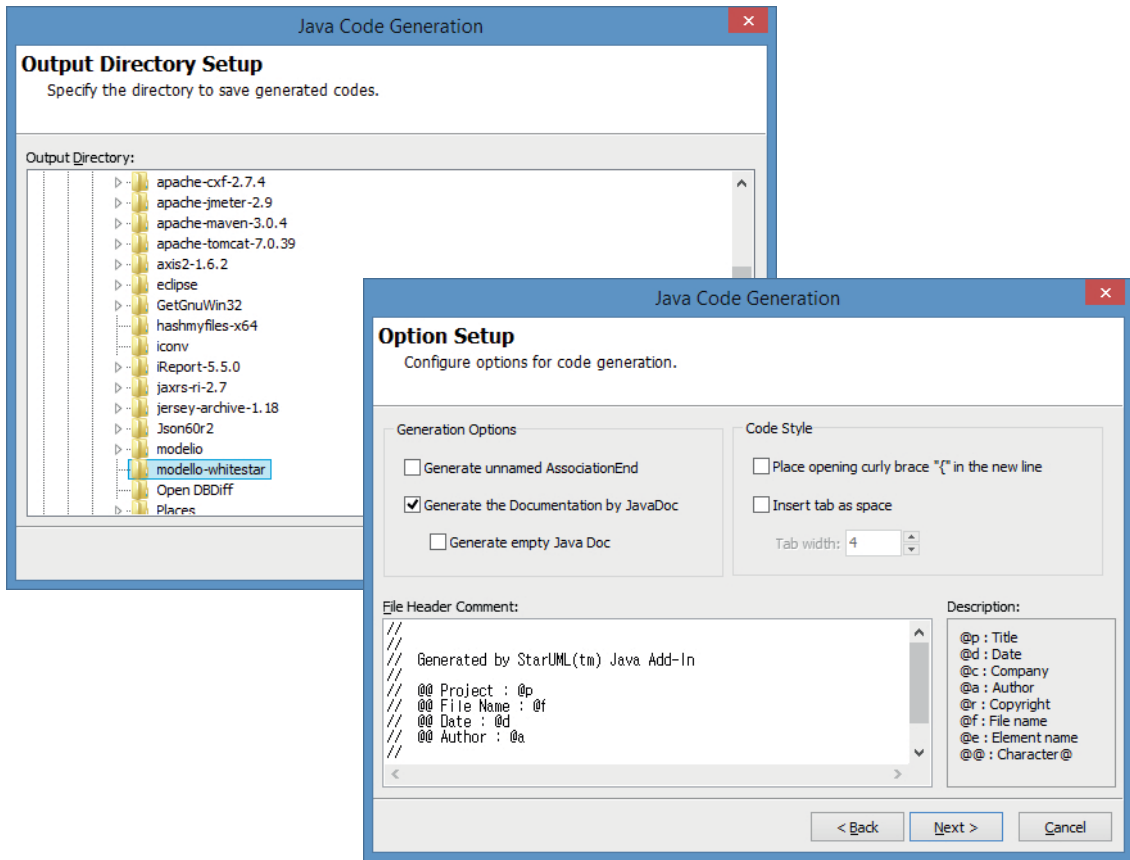
Dopo aver assegnato tutti i tipi corretti ad attributi ed operazioni il diagramma delle classi del modello appare come in figura.



Ora è possibile avviare la generazione automatica di codice Java utilizzando il menu *Tools > Java > Generate Code*. È necessario per la generazione selezionare la cartella che contiene il diagramma da cui ottenere le class da generare.



Infine è necessario selezionare una cartella dove salvare il codice sorgente generato ed impostare alcune preferenze per la generazione del codice.



Al termine del processo di generazione, viene mostrata una finestra di dialogo con il risultato della generazione ed eventuali errori.

