

## Glossar

<i>Begriff</i>	<i>Beschreibung</i>
<b>abstrakte Syntax</b>	Eine abstrakte Syntax ist die interne Darstellung von Datenstrukturen, die in der konkreten Syntax definiert wurden. Diese Syntax wird je nach Implementierung von einem Interpreter ausgeführt oder von einem Compiler weiterverarbeitet.
<b>Connection</b>	Definition eines linienartigen Diagrammelements.
<b>Debugger</b>	Ein Debugger ist ein Werkzeug zum Auffinden, Diagnostizieren und Beheben von Fehlern in Hardware und Software.
<b>DiagramLabel</b>	Definition eines Textes.
<b>Domain Model</b>	Eine Sammlung von Definitionen, Regeln und Fakten, welche die möglichen Zustände einer realen oder imaginären „Welt“ charakterisieren. Das Domain Model spezifiziert eine Terminologie (von Konzepten und Relationen), die dabei hilft, Objekte dieser „Welt“ zu beschreiben.
<b>Eclipse SDK</b>	Eclipse ist ein Open-Source Framework zur Entwicklung von Software nahezu aller Art. Die bekannteste Verwendung ist die Nutzung als IDE für die Programmiersprache Java. Aber auch für die Entwicklung von Rich-Client-Applikationen auf Basis der Eclipse Rich Client Platform (RCP) wird es zunehmend häufiger eingesetzt.
<b>Ecore</b>	Ecore ist das auf MOF basierende Metamodell der EMF und ist auch in seiner eigenen Sprache, d.h. Durch sein eigenes Metamodell in Ecore geschrieben.
<b>EMF</b>	<i>(Eclipse Modeling Framework)</i> Das EMF ist ein Open-Source Java-Framework zur automatisierten Erzeugung von Quelltext anhand von strukturierten Modellen, basierend auf offenen Standards. Es ist ein Projekt der Eclipse Open Source Community.
<b>Framework</b>	Ein Framework ist eine Grundstruktur, ein Rahmenwerk. In der Softwareentwicklung bestimmt das Framework die Softwarearchitektur der Anwendung und stellt für die Entwicklung Bausteine für die Designgrundstruktur zur Verfügung.
<b>GEF</b>	<i>(Graphical Editing Framework)</i> Das GEF ist ein Framework zur Entwicklung von graphischen Anwendungen in der Eclipse Plattform.

<b>GMF</b>	<p align="center"><i>(Graphical Modeling Framework)</i></p> <p>GMF ist ein Framework, mit welchem man voll funktionsfähige, graphische, Eclipse-basierte Editoren für selbst zu definierende EMF-basierte Metamodelle generieren kann.</p>
<b>IDE</b>	<p align="center"><i>(Integrated Development Environment)</i></p> <p>Ein Anwendungsprogramm, welches zur Entwicklung von Software genutzt wird. IDEs beinhalten im Normalfall einen Texteditor, einen Compiler bzw. Interpreter, einen Debugger, sowie Funktionen zur Formatierung des Quelltextes. Eine sehr bekannte und sehr viel genutzte IDE ist Eclipse.</p>
<b>konkrete Syntax</b>	Das ist die Syntax einer Sprache, wie sie im jeweiligen Sprachreport definiert wird. Als Anwender kommt man nur mit der konkreten Syntax einer Sprache in Kontakt.
<b>Metamodell</b>	Modelle, die beschreiben, wie Modelle gebaut werden. In der Systemanalyse werden Modelle realer Systeme erstellt. Wie diese Modelle zu bauen (Syntax) und zu interpretieren (Semantik) sind, wird durch Methoden beschrieben. Methoden sind selbst wieder reale Systeme. Es liegt also nahe, auch die Methoden wieder durch Modelle zu beschreiben.
<b>MOF</b>	<p align="center"><i>(Meta Object Facility)</i></p> <p>MOF wurde von der Object Management Group (OMG) eingeführt und beschreibt eine spezielle Metadaten-Architektur.</p>
<b>MVC</b>	<p align="center"><i>(Model – View – Controller)</i></p> <p>MVC ist ein Entwurfskonzept, welches die drei hauptsächlichen Bestandteile eines Programms voneinander trennt. Es wird zwischen dem Datenmodell (Model), der Datenrepräsentation (View) und der Programmsteuerung (Controller) unterschieden.</p>
<b>Node</b>	Definition eines knotenartigen Diagrammelements.
<b>Objekt</b>	<p>Ein Objekt ist die grafische Darstellung für ein Node oder ein Label im Editor.</p> <p>Wenn ein Objekt erstellt wird, wird in der *.gmfgraph und der *.gmftool automatisch die entsprechenden Einträge vorgenommen, die zur Darstellung im Editor benötigt werden.</p>
<b>Objekteigenschaften</b>	Die Objekteigenschaften beschreiben das optische Erscheinungsbild des Objektes im Editor. Diese Eigenschaften sind Name, Form, Farbe und Größe.
<b>OMG</b>	<p align="center"><i>(Object Management Group)</i></p> <p>Die Object Management Group (OMG) ist ein 1989 gegründetes Konsortium, das sich mit der Entwicklung von Standards für die herstellerunabhängige, systemübergreifende, objektorientierte Program-</p>

	mierung beschäftigt.
<b>Open Source</b>	Der Begriff wird meist auf Computer-Software angewendet und bedeutet im Sinne der Open Source Definition, dass es jedem ermöglicht wird, Einblick in den Quelltext eines Programms zu nehmen. Open Source Software wird unter einer Open Source Lizenz veröffentlicht, welche es erlaubt, diesen Quellcode auch weiterzugeben oder zu verändern.
<b>Plug-In</b>	Ein Plug-In ist ein Computerprogramm, welches in ein anderes Software-Produkt integriert wird. Es ergänzt dabei die Software. Anders als ein Add-on stellt es jedoch eine eigenständige Software dar.
<b>Projekt</b>	Als Projekt wird die Gesamtheit der für die Erstellung des Editors benötigten Dateien bezeichnet. Diese Dateien sind *.gmfgraph, *.gmfmap, *.gmftool und die *.ecore-Datei.
<b>RCP</b>	<i>(Rich-Client Platform)</i> Eine Plattform, die die Basis von Rich-Client-Anwendungen bildet. Ein Rich-Client ist dabei ein Framework, das durch Plug-Ins und Module erweiterbar ist.
<b>Relation</b>	Relationen werden durch Pfeile dargestellt und symbolisieren Connections.
<b>Software</b>	Software bezeichnet alle nichtphysischen Funktionsbestandteile eines Computers. Dies umfasst vor allem Computerprogramme sowie die zur Verwendung mit Computerprogrammen bestimmten Daten und auch die technischen Beschreibungen hierzu.
<b>UML</b>	<i>(Unified Modeling Language)</i> UML ist eine von der Object Management Group (OMG) entwickelte und standardisierte Sprache für die Modellierung von Software und anderen Systemen.
<b>Werkzeug</b>	Werkzeuge werden zum Erstellen der Objekte benötigt. Sie werden vom Editor vorgegeben und können zum Beispiel das Erstellen eines Nodes oder einer Relation auf der Zeichenfläche realisieren.
<b>Werkzeugpalette</b>	Die Werkzeugpalette ist eine Leiste am Rand des Editors, in der man eine Übersicht über die verfügbaren Werkzeuge hat, die einzeln auswählbar sind.
<b>XMI</b>	<i>(XML Metadata Interchange)</i> ist ein Standard der Object Management Group (OMG) und wird zunehmend als Austauschformat zwischen Software-Entwicklungswerkzeugen (etwa in EMF) verwendet.
<b>Zeichenfläche</b>	Auf der Zeichenfläche werden die verschiedenen Diagramme erstellt und dargestellt. Die Zeichenfläche ist Bestandteil der grafischen

---

	Benutzeroberfläche von GMF.
--	-----------------------------