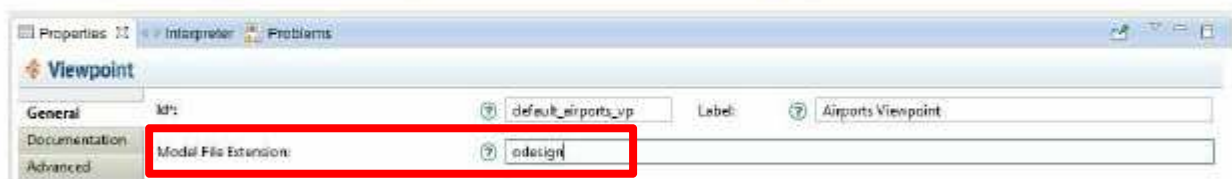


Page 11 du tutoriel

obligatoire. D'une version à une autre, si vous modifiez l'ID de vos éléments, la compatibilité ne sera plus assurée avec les fichiers « representations.aird » existants. Le champ « Label » est là pour donner un nom plus compréhensible aux éléments et peut être changé sans perturber les représentations existantes. Il est aussi présent sur la plupart des éléments et sera souvent le texte affiché aux utilisateurs. Dans le champ « Model File Extension », mettez extension des fichiers de modèle que vous voulez associer à votre viewpoint.

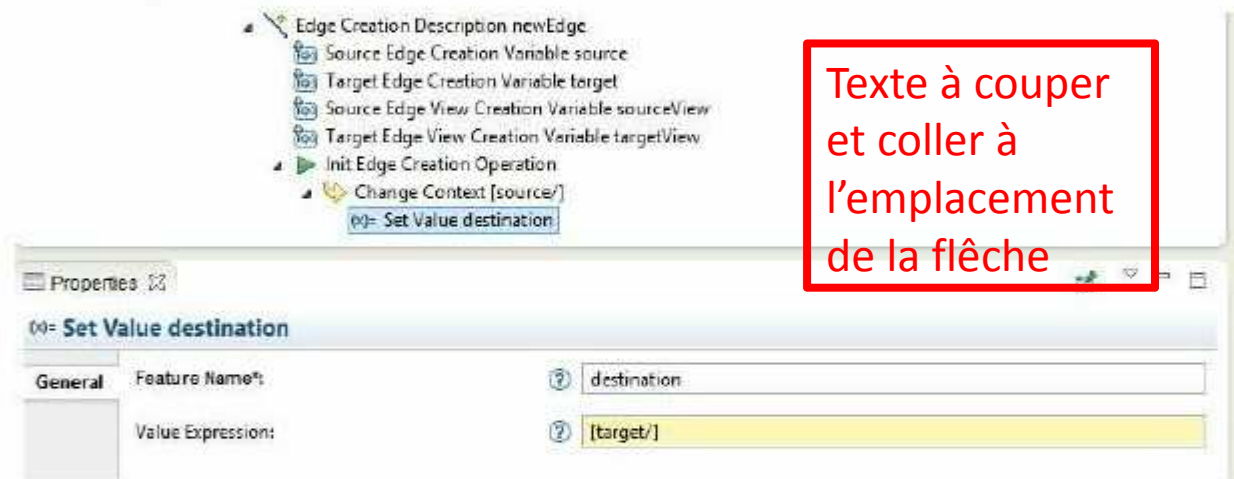


Nous devons associer ensuite une représentation à notre viewpoint afin d'indiquer à Sirius quel type d'éditeur nous voulons créer. Il est possible de créer des éditeurs sous forme d'arbre, de tableau, de diagramme ou encore de diagramme de séquence.

Page 20 du tutoriel



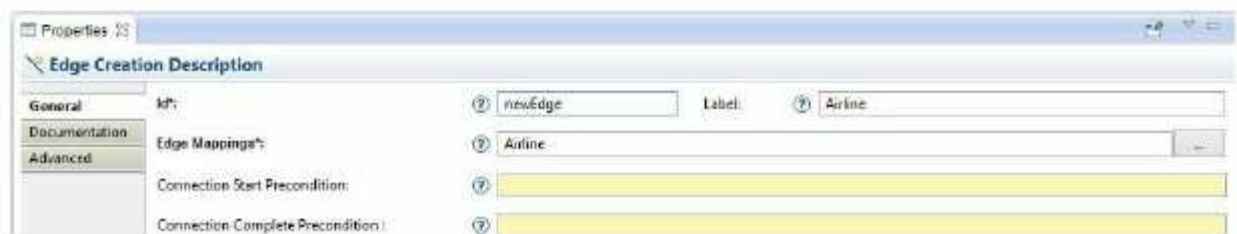
De la même manière, vous pouvez définir l'élément de création des objets « Gate » au sein de la palette. Comme pour la création des nœuds, Sirius vous donne directement accès à différentes variables représentant la source et la cible dans l'éditeur ainsi que leur correspondance au sein du modèle. Puis, comme pour les nœuds, il s'agit de définir l'enchaînement d'actions qui vont mener à la modification du modèle. La première étape consiste d'abord à se placer dans le contexte « [source/] » grâce à une opération « Change Context ». Puis, grâce à une opération « Set value », on définit la propriété « destination » de l'élément du modèle à « [target/] ».



Texte à couper
et coller à
l'emplacement
de la flèche

V-A-2. Création des connecteurs ▲

Pour définir l'outil de création des liens, faites un clic droit sur la section « Palette » puis choisissez « New Element Creation > Edge Creation Description ». Dans les propriétés, donnez un ID, un label et définissez quel élément du diagramme sera créé.



Après sauvegarde, vous pouvez directement utiliser votre palette pour créer de