

Переиспользование кода в визуальных языках

Нефёдов Ефим Андреевич, 345 гр.

Научный руководитель:
ст. преп. Литвинов Ю.В

Постановка задачи

1. Исследовать методы переиспользования
2. Исследовать существующие решения
3. Реализовать в QReal

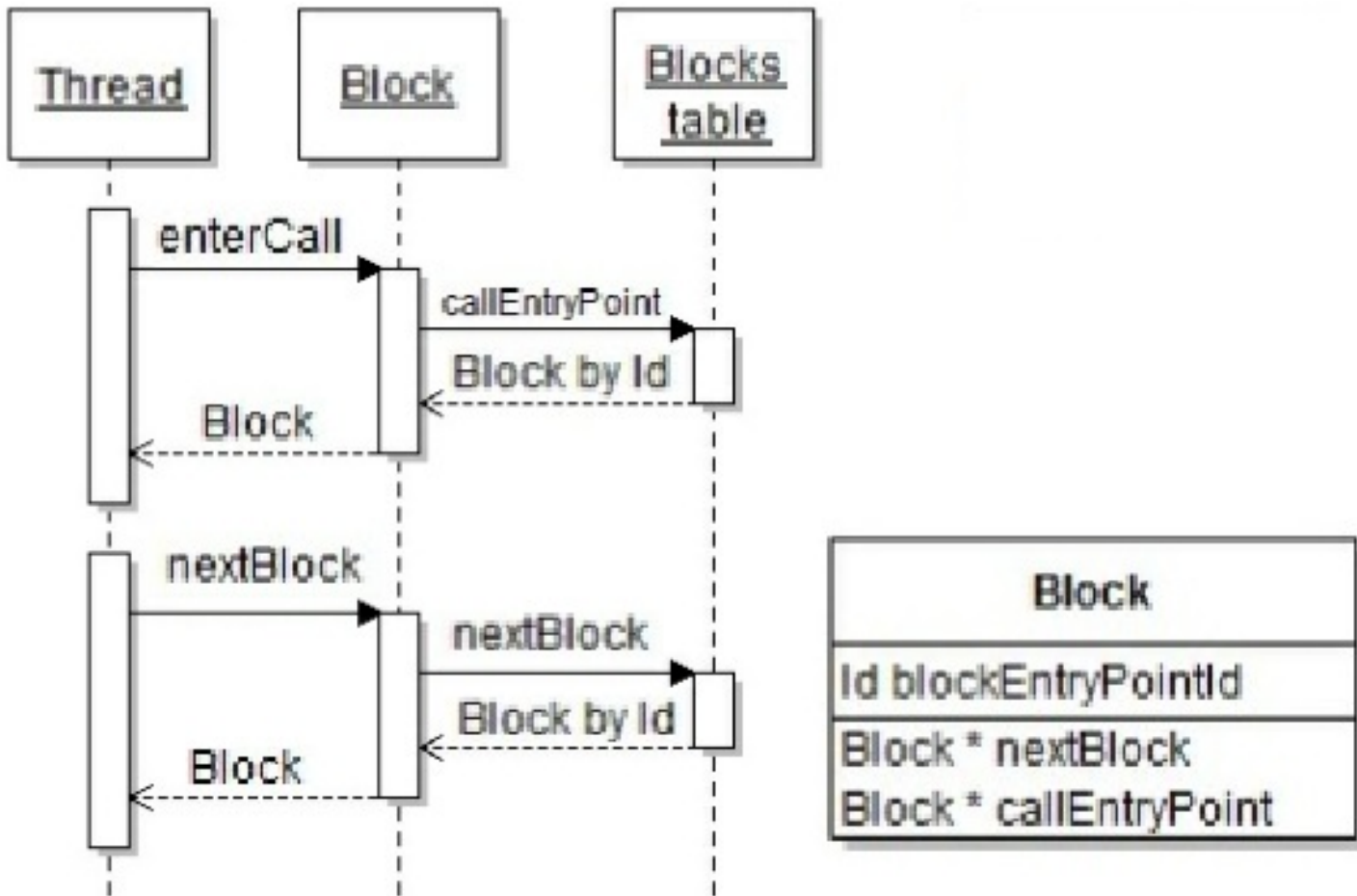
Переиспользование кода

- Раскопирование
- Вызов функции
- Библиотечная функция

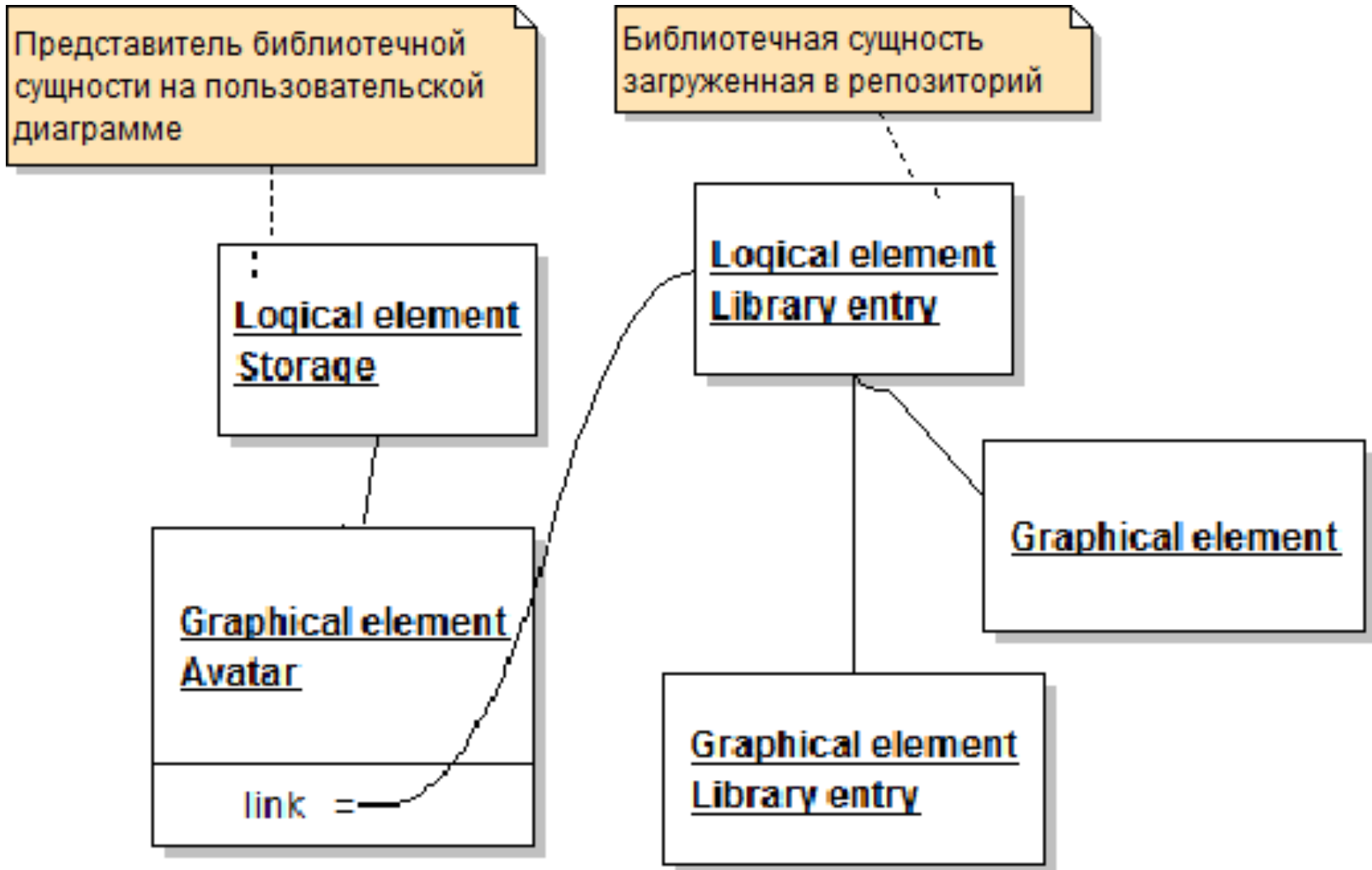
Особенности библиотеки

1. Синтаксическая однородность
2. Не принадлежит пользователю
3. Проект зависит только от интерфейса

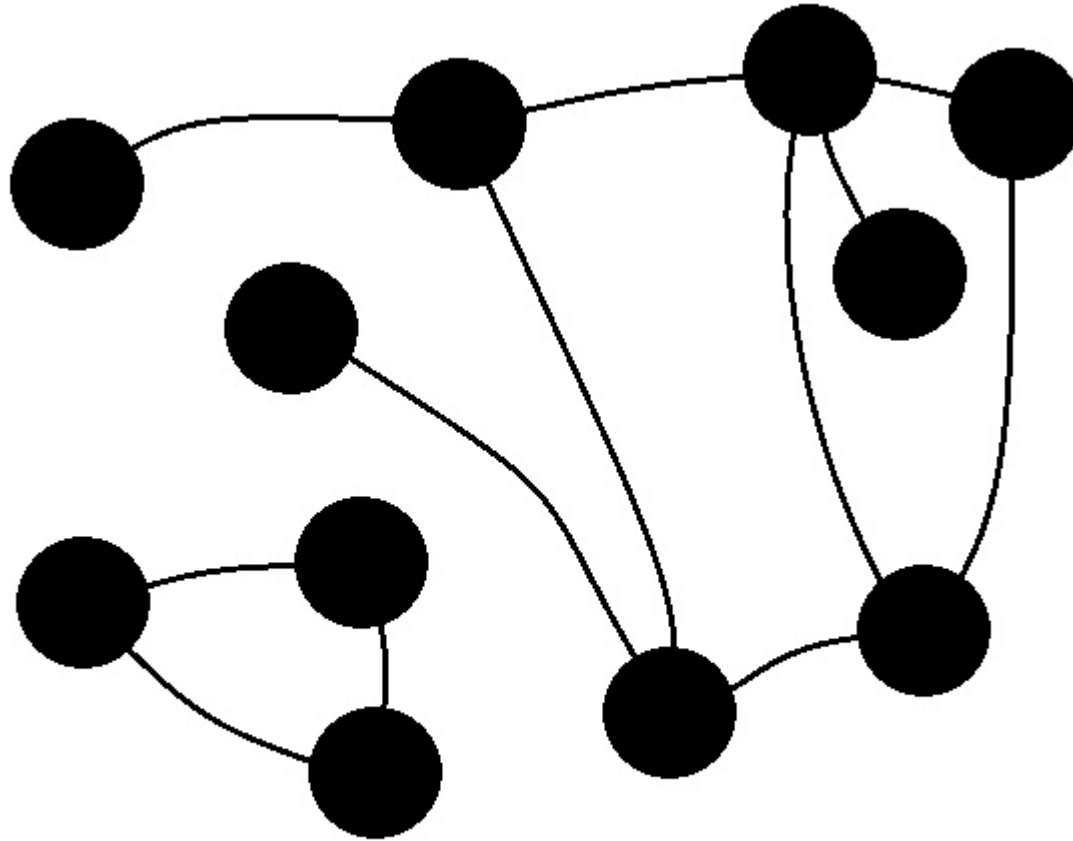
ВЫЗОВЫ В QReal:Robots



Библиотечные связи



Библиотеки в графических языках



Апробация в QReal:Robots

The screenshot displays the QReal:Robots software interface. The main workspace shows a behavior diagram with several blocks: a robot icon, a 'Поток управления' (Control Flow) block, a 'Поворот' (Turn) block, a 'Задержка (мс): 2750' (Delay) block, and another robot icon. A context menu is open over the 'Поворот' block, showing options: 'Удалить Del', 'Включить сетку', and 'Add to library'. The 'Add to library' option is highlighted.

Property Editor (Редактор свойств):

Свойство	Значение
Имя	Поворот
Порты	A
Мощность (%)	100
Предел оборотов (г...	0

Library Explorer:

name: Поворот

Порт 1: Не используется
Порт 2: Не используется
Порт 3: Не используется
Порт 4: Не используется

Palette (Палитра):

- Функция
- Инициализация
 - Блок инициализации
 - Конец
 - Начало
 - Сбросить показания энкодер...
- Ожидания

Итоги

- Реализован импорт проекта вставкой
- Созданы инструменты для реализации библиотек в QReal
- Поддержка библиотек в интерпретаторе QReal:Robots