

## UML-Lab in Eclipse verwenden

Die Fa. Yatta Solutions GmbH hat dankenswerterweise für diesen Informatikstick 2018 eine kostenlose Lizenz zur Verfügung gestellt.

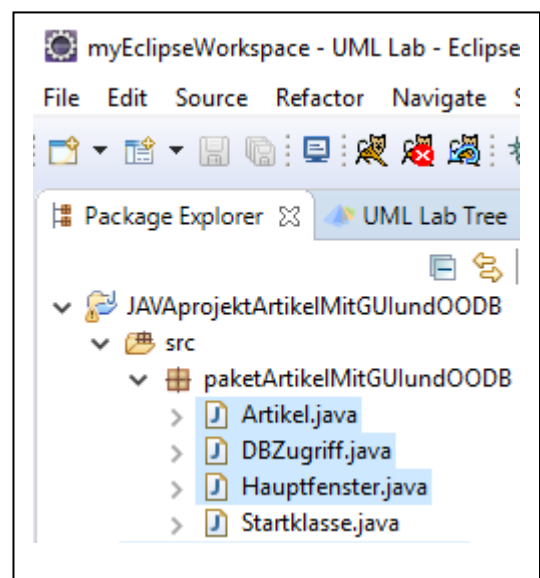
Mit dem Tool UML-Lab können Sie – vereinfacht ausgedrückt – aus bestehenden Klassen Modelle erzeugen, in den Modellen Änderungen vornehmen und diese Änderungen in den Quellcode der Klassen übertragen.

Hier eine Kurzanleitung. Für weitere Informationen wird auf die Firmenwebsite verwiesen:

<https://www.uml-lab.com/de/uml-lab/tutorials/uml-profiles-tutorial/>

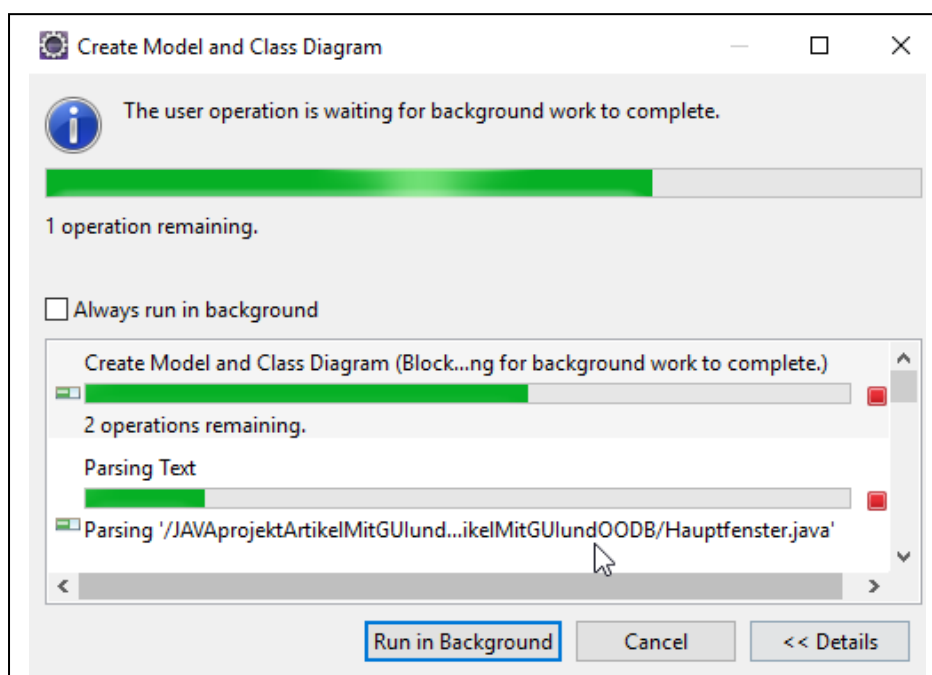
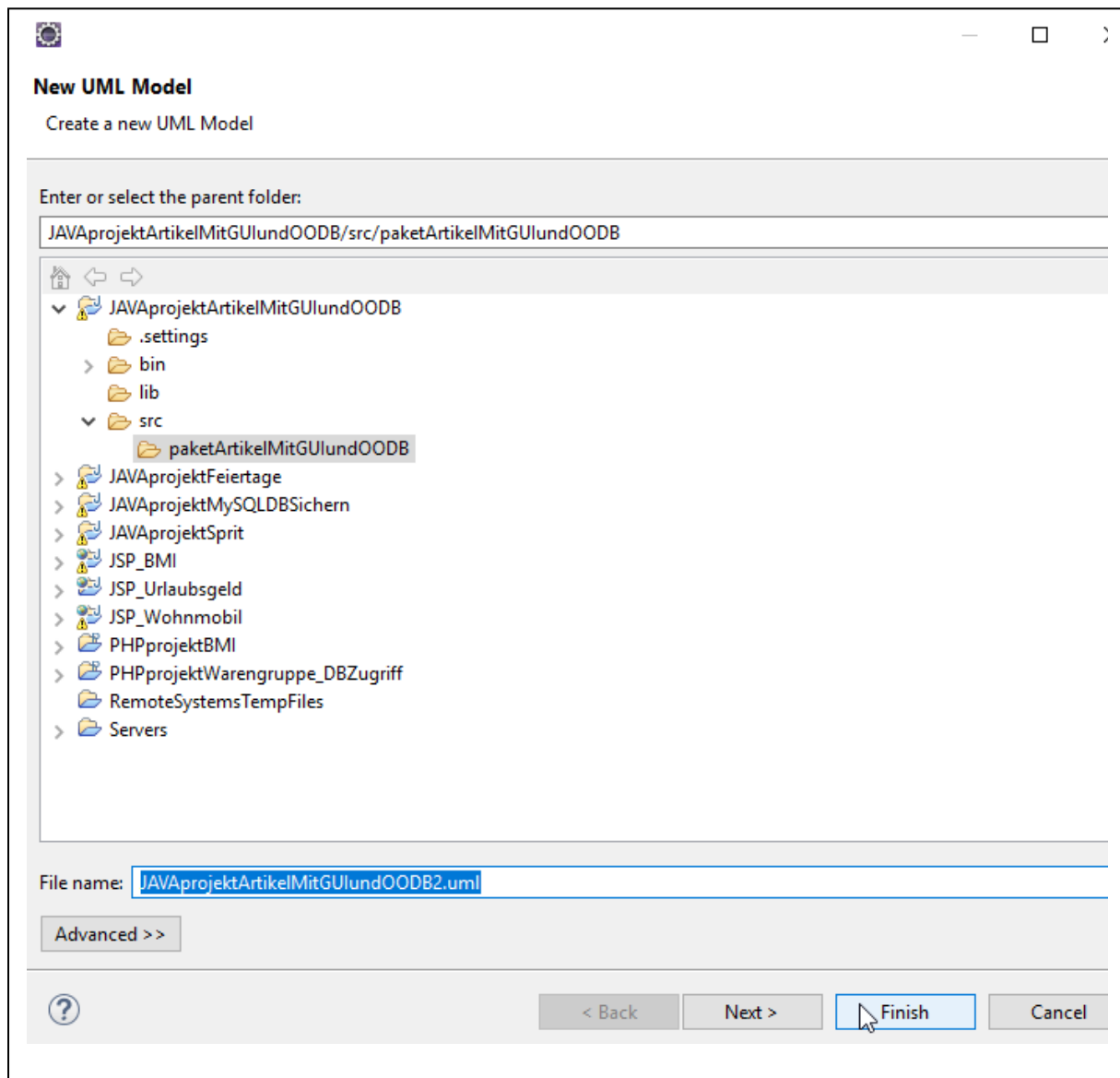
### Ein ULM mit Eclipse erstellen:

1. Markieren Sie im Package Explorer von Eclipse die Java-Dateien die in das Modell aufgenommen werden sollen.

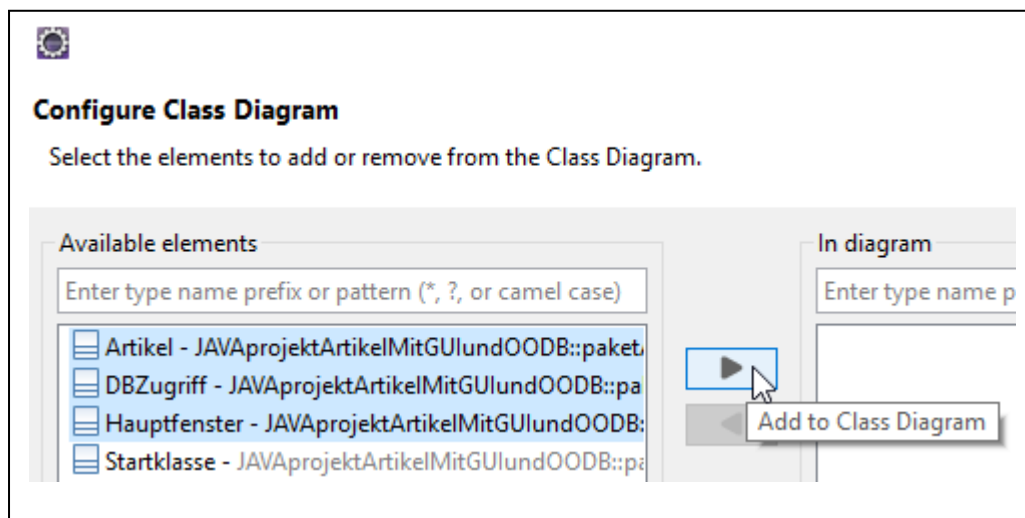


2. Erstellen Sie per Rechte\_ Maustasten-Klick ein neues UML Modell.

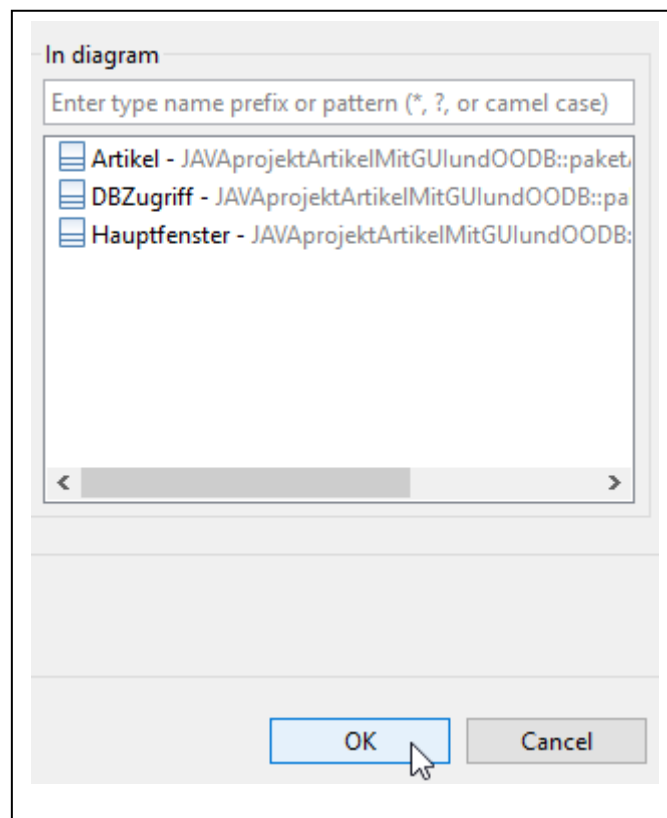




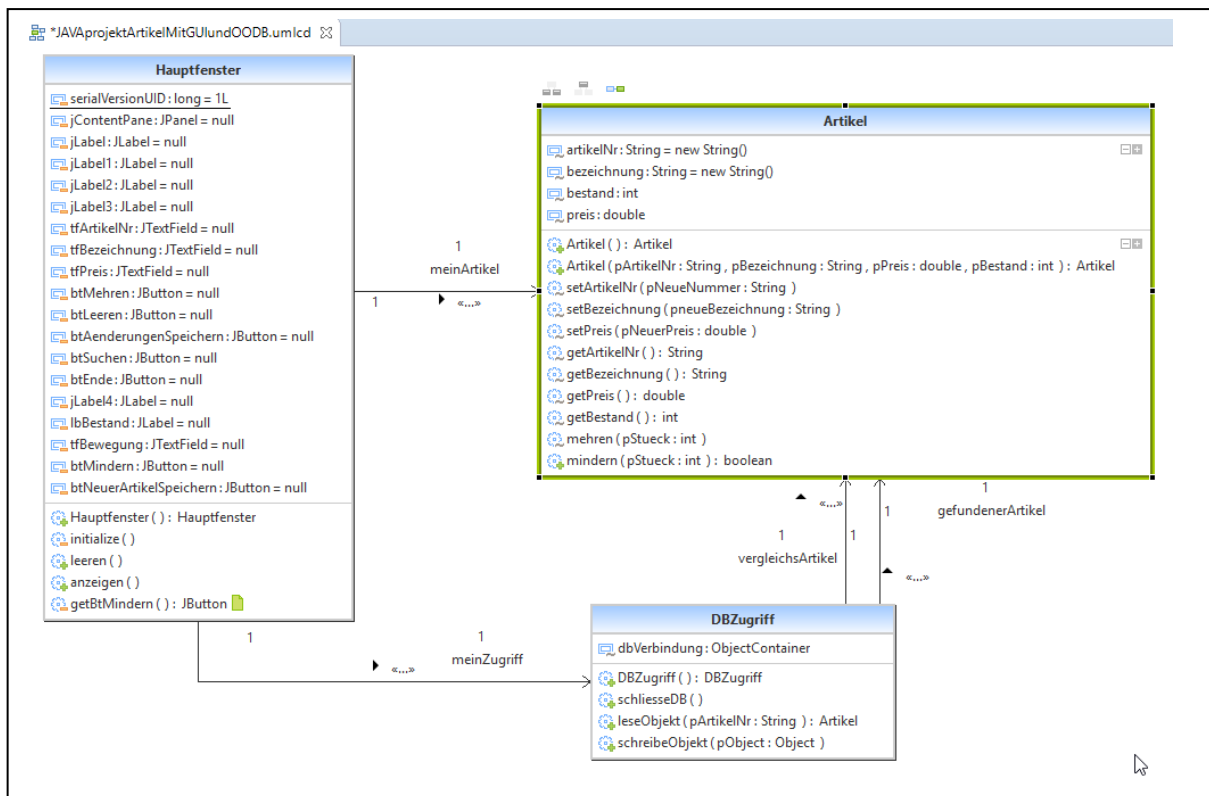
3. Fügen Sie dem Modell die gewünschten Klassen hinzu...



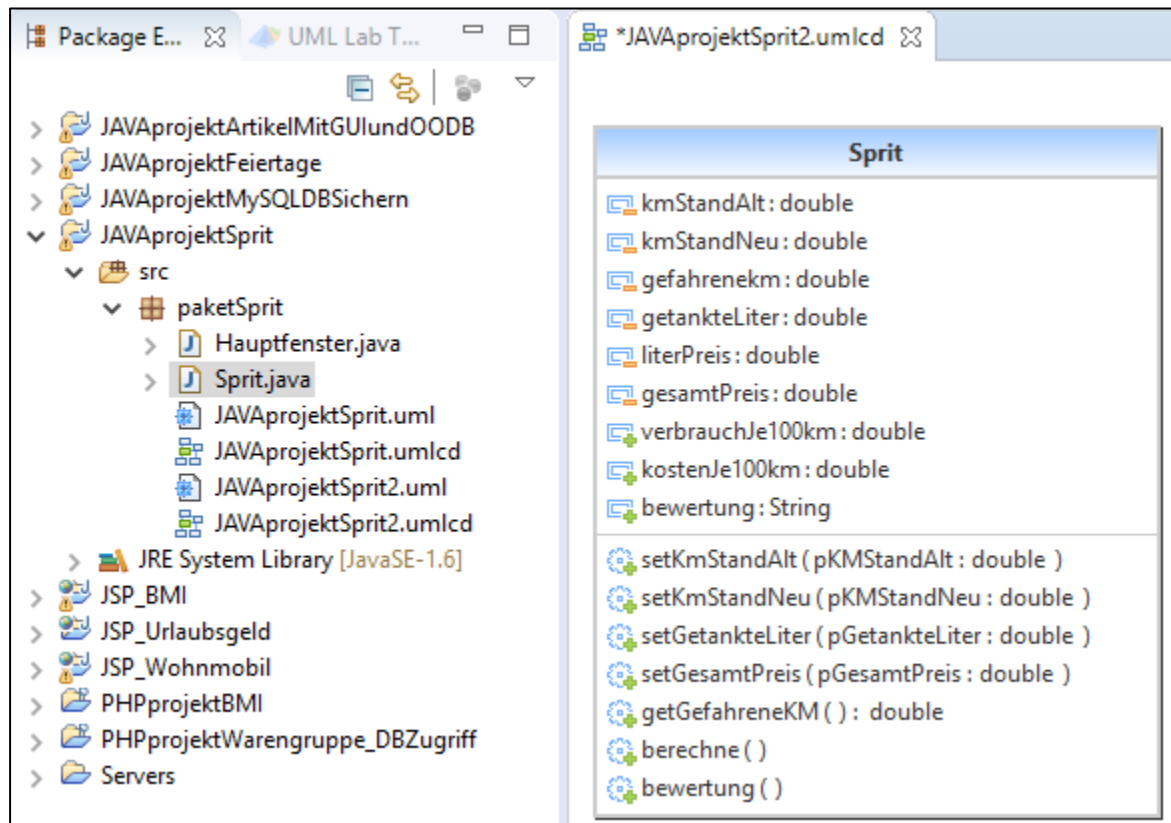
Und schließen Sie den Vorgang mit OK ab.



Ordnen Sie die Klassen entsprechend Ihren Wünschen an.

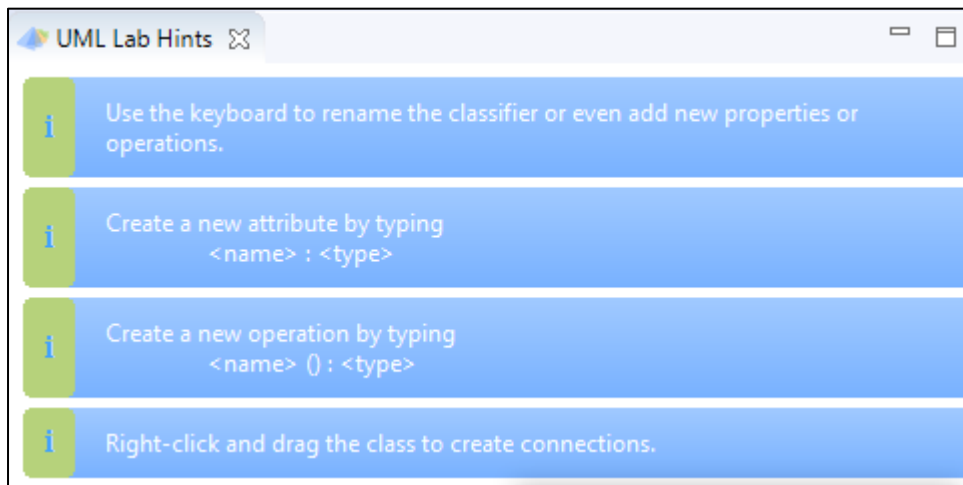


## Round-Trip-Engineering



Erzeugen Sie aus einer Klasse ein Modell.

Die Klasse Sprit soll um ein String-Attribut „tankstelle“ erweitert werden.  
Rechts unten finden Sie Hilfreiche Hinweise:



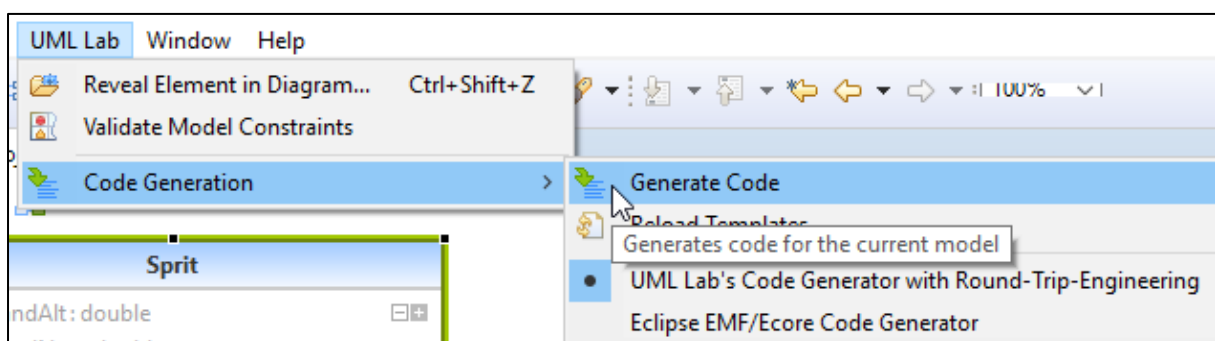
Markieren Sie die Klasse per Klick. Beginnen dann einfach zu schreiben:



Nachdem Sie die Enter-Taste gedrückt haben, wird Ihr neues Attribut in das Modell eingeordnet.

Lassen Sie dann den Code entsprechend der Änderungen generieren.

UML Lab / Code Generation / Generate Code



Die Klasse Sprit wurde entsprechend Ihren Ergänzungen angepasst:

```
public class Sprit
{
    // Anfang Attribute
    private String tankstelle;

    public void setTankstelle(String value)
    {
        this.tankstelle = value;
    }

    public String getTankstelle()
    {
        return this.tankstelle;
    }
}
```