



TESINA DE LICENCIATURA

Título: Mecanismos de rastreo en el desarrollo de software dirigido por modelos

Autores: Mariano Gabriel Gili

Director: Prof. Dra. Claudia Pons

Carrera: Licenciatura en Informática – Plan 90

Resumen

En la Ingeniería de Software Dirigida por Modelos (MDE de Model-Driven Engineering), se define al modelo como artefacto principal de todas las tareas que conforman dicha ingeniería, éstas son, el análisis, el diseño, el desarrollo, las pruebas, el mantenimiento, etc. Una característica muy importante de todo proceso de Desarrollo Dirigido por Modelos (MDD de Model-Driven Development), es lo que se conoce como posibilidad de rastreo (en inglés traceability), que ayuda y toma parte en todo lo que respecta a las relaciones que existen entre cada uno de los artefactos productos del proceso de desarrollo.

Traceability nos ayuda a identificar las relaciones que existen entre los artefactos de software, también es crucial para asegurar que un conjunto relevante de requerimientos fueron debidamente implementados en los modelos que los representan, y entre otras cosas además, puede facilitar el análisis de impactos de cambios durante el desarrollo de software.

Este trabajo de tesis introduce al lector en el tema de traceability, expone los principales problemas y desafíos que aún se encuentran abiertos en el ámbito de MDE y presenta un esquema de traceability como propuesta. Finalmente, detalla el diseño y la implementación de la herramienta integrada a Eclipse que se construyó basada en dicho esquema.

Palabras Claves

MDE – Ingeniería de Software Dirigida por Modelos
Traceability – Posibilidad de rastreo
Esquema de traceability – Meta-modelo de traceability
Tracelinks
Transformaciones de modelo

Trabajos Realizados

- Se introdujo en el concepto de Traceability y se expusieron algunos de los temas más relevantes de la teoría que la definen.
- Se presentaron los principales problemas y desafíos.
- Se elaboró un esquema de Traceability.
- Se definió e implementó una transformación QVT que traduce un modelo de tracelinks QVT al modelo del esquema propuesto.
- Se diseñó e implementó una herramienta integrada en el entorno Eclipse como plug-in basada en el esquema de Traceability propuesto.

Conclusiones

Todo proceso de desarrollo debería hacer uso de una metodología de traceability, que muestre de forma precisa la relación existente entre todos los artefactos que surgen y forman parte del mismo durante el ciclo de vida completo del software. Como se ha visto en el presente trabajo, la información que se obtenga de un buen y actualizado servicio de traceability es muy valiosa y hará más difícil que un proyecto falle. Los problemas y desafíos aún están abiertos, y existen muchas propuestas de solución con varias metodologías e implementaciones.

Trabajos Futuros

- Extender el esquema de Traceability para ofrecer funcionalidad de versionado, detección de errores y representación de cadenas de transformaciones.
- Definir e implementar una solución para que la herramienta también trabaje sobre transformaciones ATL.
- Ofrecer en la herramienta TraceEditor mejores opciones de filtrado o vistas parciales para facilitar la navegación sobre modelos de tracelinks extensos y también, por ejemplo en el análisis de cambios, para mostrar qué artefactos se verían afectados si se modificara un conjunto seleccionado.

Índice general

	Página
Índice de imágenes	v
Agradecimientos	vii
Introducción	ix
Objetivos	xi
1. Traceability	1
1.1. Introducción	2
1.1.1. Beneficios	3
1.1.2. Algunos inconvenientes	4
2. Teoría de traceability	5
2.1. Nivel de Granularidad	7
2.2. Meta-modelos de traceability	7
2.2.1. Meta-modelo de propósito general	7
2.2.2. Meta-modelo de caso específico	8
2.3. Tipos de tracelinks	9
2.3.1. Una clasificación genérica de traceability	10
2.4. Generación de tracelinks	12
2.4.1. Generación implícita	13
2.4.2. Generación Explícita	13
2.5. Estrategias de almacenamiento	14
2.5.1. Almacenamiento intra-modelo de tracealinks	14
2.5.2. Almacenamiento externo de tracelinks	15
3. Problemas y Desafíos	17
3.1. Conocimiento de traceability	18
3.2. Capacitación y certificación	18
3.3. Soporte y evolución	19
3.4. Semántica de los tracelinks	20

3.5.	Escalabilidad	20
3.6.	Factores humanos	21
3.7.	Análisis de costo-beneficio	22
3.8.	Métodos y herramientas	22
3.9.	Procesos	23
3.10.	Conformidad	24
3.11.	Mediciones y Benchmarks	24
3.12.	Transferencia de tecnología	25
4.	Manos a la obra	27
4.1.	Requerimientos	28
4.1.1.	Introducción	28
4.2.	El esquema de traceability propuesto	28
4.3.	El prototipo	30
4.3.1.	La herramienta	30
4.3.2.	Arquitectura	31
4.3.3.	Transformación QvtoTrace_To_Trace	31
4.3.4.	Editor gráfico y tabular TraceEditor	33
5.	Descripción de tecnologías	39
5.1.	Eclipse	41
5.1.1.	El proyecto	41
5.1.2.	La plataforma Eclipse	42
5.1.3.	Resumen y más información	44
5.2.	Eclipse Modeling Framework	44
5.2.1.	El framework EMF	44
5.2.2.	El (Meta) modelo Ecore	46
5.2.3.	Beneficios y más información	47
5.3.	Graphical Modeling Framework	47
5.3.1.	El framework GMF	47
5.3.2.	Arquitectura	47
5.3.3.	Modelos y flujo de trabajo	48
5.3.4.	Más información	50
5.4.	Atlas Transformation Language	50
5.4.1.	¿Qué es ATL?	50
5.4.2.	Conceptos de ATL	50
5.4.3.	El lenguaje ATL	51
5.4.4.	Más información	51
5.5.	QVT	52
5.5.1.	Introducción a QVT	52
5.5.2.	Lenguajes QVT	52
5.5.3.	Más información	53

6. Trabajos relacionados	55
6.1. ETraceTool	56
6.2. Framework de Traceability para el desarrollo de SPL	57
6.2.1. Meta-modelo de traceability	58
6.2.2. Arquitectura	59
6.3. TiE - Integración de herramientas Case	60
6.4. Trace-DSL	60
6.5. Traceability local y global	62
6.5.1. Meta-modelo de Traceability Local	62
6.5.2. Meta-modelo de Traceability Global	64
6.5.3. ¿Cómo trabaja el framework?	64
6.6. Análisis de los trabajos relacionados	65
Conclusión	67
Trabajos futuros	69
Lo que el esquema no ofrece	69
Mejoras para el prototipo	69
Para el futuro	70
Anexos	71
Definición de la transformación: QvtoTrace_To_Trace	73
Glosario	81
Siglas	83
Bibliografía	85

Índice de imágenes

	Página
2.1. Clasificación de traceability inicial	10
2.2. Jerarquía de links implícitos	11
2.3. Jerarquía de links explícitos	12
4.1. Esquema de traceability propuesto	29
4.2. Secuencia del prototipo	31
4.3. Modelo de tracelinks de QVT	32
4.4. Meta-modelo TraceEditor	33
4.5. Editor gráfico y tabular TraceEditor	34
4.6. El editor gráfico	35
4.7. El editor tabular	36
4.8. Perspectiva del editor	37
5.1. Elclipse Workbench	43
5.2. Modelo Ecore simplificado	46
5.3. Arquitectura GMF	48
5.4. Flujo de trabajo de GMF	49
5.5. Modelos, transformaciones y sus meta-modelos	51
5.6. Relación entre los meta-modelos QVT	52
6.1. Arquitectura de la herramienta ETraceTool	56
6.2. Meta-modelo de tracelinks anidado	57
6.3. Meta-modelo de traceability	58
6.4. Arquitectura del Framework de Traceability	59
6.5. Resumen de la arquitectura del Framework Genérico de Traceability	61
6.6. Lenguaje específico de dominio para traceability	61
6.7. Faceta para traceability de código fuente	62
6.8. Meta-modelo de tracelinks Local	63
6.9. Meta-modelo de tracelinks Global	64
6.10. Ejemplo de un modelo de tracelinks local y global	65

Agradecimientos

A mis padres, **Ana María Bloga** y **Nestor Hugo Gili**, quienes nunca dudaron en ofrecerme el soporte necesario para afrontar esta carrera de grado. A mi mujer **María Jimena Reimundo**, por brindarme el apoyo que me ayudó a terminar el trabajo de tesis al mismo tiempo que empezamos a construir nuestro hermosa familia y hogar.

A la **Universidad Nacional de La Plata** y en especial a la **Facultad de Informática**, por el excelente nivel educativo al que me dio acceso. A las cátedras de **Programación** y **Programación Funcional**, que me abrieron las puertas para poder desarrollar la gratificante tarea de ayudante y colaborador de cátedra respectivamente. Al laboratorio **LIFIA**, por haberme brindado la posibilidad de realizar trabajos de investigación y de asistir a cursos extracurriculares en los que adquirí conocimientos sobre diversos temas que me resultaron apasionantes.

A la profesora **Claudia Pons**, por haberme introducido en el grupo de investigación de **Desarrollo Dirigido por Modelos**, desde donde definimos el tema que se presentará a lo largo de este trabajo de tesis, y por haber sido mi guía en el desarrollo del mismo, demostrándome siempre su buena predisposición en cada consulta realizada.

A mi familia, amigos y compañeros de estudio y del trabajo, por su acompañamiento y empujón en este último trayecto del camino que con tanto esfuerzo recorrí.

¡¡¡Muchas gracias a todos!!!

Introducción

En la Ingeniería de Software Dirigida por Modelos (*MDE* de Model-Driven Engineering), se define al modelo como artefacto principal que toma participación a lo largo de todas las tareas o procesos que conforman dicha ingeniería, ésto es, el análisis, el diseño, el desarrollo, las pruebas, el mantenimiento, etc. Una implementación particular propuesta por el Object Management Group (*OMG*) que acompaña esta idea es la Arquitectura Dirigida por Modelos (*MDA* de Model-Driven Architecture), cuyo ciclo de proceso de desarrollo está basado enteramente en el uso de modelos formales y transformaciones que se realizan sobre dichos modelos. Una característica muy importante de todo proceso de Desarrollo Dirigido por Modelos (*MDD* de Model-Driven Development), es lo que se conoce como ***posibilidad de rastreo*** (de ahora en más en inglés ***traceability***), que ayuda y toma parte en todo lo que respecta a las relaciones que existen entre cada uno de los artefactos productos del proceso de desarrollo.

El término artefacto hace referencia a un requerimiento de sistema, un componente de software, un caso de prueba, entre otros. El mantenimiento y la definición de las relaciones y dependencias que existen entre los artefactos no es una tarea fácil, constituyendo un desafío desde principios de 1970.

En el presente documento de tesis se aborda el tema de *traceability*, presentando un análisis de los distintos problemas que aún se encuentran abiertos a la investigación y al debate, como así también un conjunto de soluciones propuestas que fueron encontradas a lo largo de la investigación. Finalmente, se expone un ***esquema de traceability*** con el fin de aportar un avance en el desarrollo de este tema.

Objetivos

El objetivo del trabajo de tesis consiste en introducir al lector en el tema de *traceability*, abordando una serie de problemas que aún se encuentran abiertos a la investigación y debate en el ámbito de MDE; para luego, elaborar un *esquema de traceability* como aporte a la solución de dichos problemas.

Asimismo, diseñar e implementar una herramienta que pueda ser integrada a otra de desarrollo MDE, y asista al desarrollador automatizando el proceso de definición de *trazas* (de ahora en más en inglés *tracelinks* o *links*) entre elementos de los modelos origen y destino. Esta solución proveerá un mapa de transformaciones que permitirá determinar la procedencia de cada ítem del modelo destino, y su correspondiente origen en el modelo fuente.

Capítulo 1

Traceability

En este primer capítulo, a modo de introducción se define el concepto de *traceability* y se exponen, por un lado los beneficios de su aplicación, y por otro los inconvenientes que supone su implementación.

Índice

1.1. Introducción	2
1.1.1. Beneficios	3
1.1.2. Algunos inconvenientes	4

1.1. Introducción

Según el Glosario Estándar de Términos de la Ingeniería de Software del Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) [1] la idea de *traceability* se define como:

El grado o nivel en el cual una relación puede ser establecida entre dos o más productos del proceso de desarrollo, especialmente entre productos que tengan una relación de predecesor-sucesor o principal-secundario; por ejemplo el grado en el cual el requerimiento y el diseño de un componente de software se corresponden.

La definición anterior es utilizada principalmente por *The Requirements Management Community*. En cambio, desde un punto de vista más cercano al contexto de MDD, se utiliza al término *traceability* para describir

cualquiera de las complejas relaciones lógicas que existen entre los distintos artefactos que se presentan en cualquier momento del ciclo de vida del desarrollo de software, el establecimiento de estas relaciones y/o el mantenimiento de las mismas.

Esta definición incluye a todos los productos creados durante el proceso de desarrollo, de despliegue o implantación, y también los creados a lo largo del mantenimiento. Además se necesita que la información de *traceability* sea accesible a lo largo de toda la vida del producto de software.

En la ingeniería de software se emplean dos usos o semánticas principales que dependen del contexto de *traceability*:

- ***traceability en la Ingeniería de Requerimientos***: donde se guarda un requerimiento desde su definición hasta su implementación. En más detalle según [6] se refiere a la habilidad de describir y seguir la vida de los requerimientos en ambas direcciones, hacia delante y hacia atrás (*forward and backward traceability*). Desde los orígenes, pasando por el desarrollo y la especificación, hacia su posterior entrega y uso, y a través de todos los períodos de refinamiento e iteración de cualquiera de estas etapas.
- ***traceability en MDD***: donde se almacenan principalmente las relaciones existentes entre los artefactos producto de las transformaciones de modelos.

Las relaciones de *traceability* pueden ser definidas de forma automática, por ejemplo producto de una transformación de modelos, o de forma manual como el caso de una relación de implementación entre un requerimiento y un componente de software.

Entre numerosos beneficios de *traceability*, que se expondrán en detalle más adelante, podemos encontrar que ayuda a identificar las relaciones y dependencias que existen entre los artefactos de software. También *traceability* es crucial entre los requerimientos y su representación en los modelos para asegurar que el conjunto relevante de requerimientos fueron debidamente implementados en el código. Pero no solo *traceability* asegura la identificación de objetos y elementos relacionados, también puede facilitar el análisis de impactos de cambios durante el desarrollo de software.

Por todo lo anterior, queda demostrado que una buena solución de *traceability* que se encuentre provista de información actualizada será un servicio muy valioso tanto para jefes de proyectos, como para desarrolladores de software y/o consultores de mantenimiento.

1.1.1. Beneficios

A continuación se listan un conjunto de actividades que provienen de distintos dominios de la ingeniería, en las cuales el uso de *traceability* es muy beneficioso según [2] y [3].

- **Análisis de Sistemas** Ayuda a entender la complejidad de un sistema, navegando el modelo de *tracelinks* resultante de la ejecución de las distintas cadenas de transformación.
- **Análisis de Cobertura** Por ejemplo en el momento de ejecución de los casos de prueba, el uso de *traceability* es crucial a la hora de determinar si todos los requerimientos fueron cubiertos, es decir tenidos en cuenta.
- **Análisis de Impacto de Cambios** *Traceability* permite ver la manera en que los cambios en un modelo repercutirán en los modelos relacionados; también, saber en cualquier momento el tipo de dependencia que existe entre las entidades relacionadas, lo cual ayuda a determinar la necesidad de un cambio.
- **Análisis de Huérfanos** Permite encontrar fácilmente los elementos huérfanos de un modelo, pues serán aquellos artefactos que no se encuentren relacionados a ningún *tracelink*.
- **Comprensión del Software y la Ingeniería Inversa** *Traceability* es crucial cuando se necesita identificar todas las entidades relacionadas a una en particular, entender el tipo de relación existente, identificar las abstracciones, es decir los patrones de diseño y/o estilos de arquitectura, etc.

- **Análisis de Requerimiento** *Traceability* por ejemplo ayuda a identificar el artefacto particular que demanda una propiedad específica; como así también a encontrar y resolver un conjunto de requerimientos contradictorios, entre otros.
- **Apoyo en la toma de decisiones** Para justificar una decisión dado que facilita el entendimiento de los factores y metas que influyen en la misma; también *traceability* resulta muy útil en el análisis y evaluación de distintas propuestas de solución que se puedan presentar.
- **Configuración del Sistema y Versionado** El uso de *traceability* es beneficioso para identificar: las restricciones entre los componentes, los cambios necesarios para resolver una restricción, las diferencias entre dos versiones distintas de un mismo artefacto y el impacto que estas diferencias tendrán sobre otros artefactos.

1.1.2. Algunos inconvenientes

Más allá de las numerosas ventajas que el uso de *traceability* ha demostrado hoy en día, su puesta en práctica apenas se ha establecido. Las principales razones de ello, se deben según [3] a:

- El **alto costo** de la creación de la información de *traceability*.
- La necesidad de **mantenimiento manual** de la información de *traceability*.
- La **falta de heurísticas** que determinen qué información de los *links* deben ser grabados.
- Las discrepancias entre los distintos **roles** que ejercen los usuarios de la información de *traceability*, por ejemplo entre quienes crean los *tracelinks* y quienes los interpretan.
- La carencia de **soporte adecuado de las herramientas**.
- El uso de **diferentes lenguajes**, dado que por ejemplo los requerimientos se escriben en lenguaje natural mientras que los programas en algún lenguaje formal de programación.
- Las diferencias entre los distintos **niveles de abstracción** en los cuales los artefactos describen el sistema de software, por ejemplo el nivel de abstracción de los artefactos usados durante el ciclo de diseño difiere de los niveles usados en las etapas de implementación.

Más adelante en el capítulo 3 se presentarán con más detalle los desafíos presentes en la implementación y uso de *traceability*.

Capítulo 2

Teoría de traceability

En el presente capítulo se aborda un conjunto de temas importantes de la teoría de *traceability*, en la primera sección se explica el concepto de *nivel de granularidad* de un *tracelink*. Las siguientes dos secciones se refieren a la *semántica de traceability*, introduciendo primero las dos distintas estrategias de *meta-modelos de traceability* que existen, y luego, la compleja tarea de la definición de *tipos de tracelinks*. En la sección siguiente, se presentan dos formas distintas de *generación de tracelinks*, y en la última, las dos principales *estrategias de almacenamiento* de la información de *traceability* que se pueden implementar. Estos temas han sido muy importantes y relevantes a la hora de definir el *esquema de traceability* propuesto que se detalla en el capítulo 4.

Índice

2.1. Nivel de Granularidad	7
2.2. Meta-modelos de traceability	7
2.2.1. Meta-modelo de propósito general	7
2.2.2. Meta-modelo de caso específico	8
2.3. Tipos de tracelinks	9
2.3.1. Una clasificación genérica de traceability	10
2.4. Generación de tracelinks	12
2.4.1. Generación implícita	13
2.4.2. Generación Explícita	13
2.5. Estrategias de almacenamiento	14
2.5.1. Almacenamiento intra-modelo de tracealinks	14

2.1. Nivel de Granularidad

El término granularidad se refiere al nivel o grado de detalle en el cual un *tracelink* se genera y/o se registra, es una característica íntimamente relacionada con el uso que se le quiera dar a *traceability*. Por ejemplo cuando se desee trabajar sobre diagramas de clases UML, se podrán generar *tracelinks* a nivel de paquetes, de clases o de métodos. La granularidad de un *tracelink* (de ahora en más en inglés ***trace granularity***) es definida por la granularidad del artefacto origen y la granularidad del artefacto destino.

Esta propiedad debe ser definida cuidadosamente para efectivamente dar un buen soporte en las tareas de *traceability*, dado que es un factor que determinará la complejidad, y por tanto el esfuerzo, en el análisis y en la utilización del conjunto de los *tracelinks* obtenidos.

2.2. Meta-modelos de traceability

Para llegar a la definición de cualquier propuesta de *traceability* se necesita de un modelo en el cual se especifiquen los conceptos, las reglas y las relaciones que existen, por ejemplo entre los artefactos y los *tracelinks*. Éste modelo de *traceability* va a estar determinado por un meta-modelo, el cual puede llegar a ser clasificado como un ***meta-modelo de traceability de propósito general***, o como un ***meta-modelo de traceability de caso específico***, a continuación se explica cada uno.

2.2.1. Meta-modelo de propósito general

En este caso, se cuenta con un meta-modelo genérico que permite la ***captura de tracelinks*** entre cualquier tipo de elementos de un determinado modelo. Un *tracelink* se puede conectar con cualquier número de elementos, de cualquier tipo y de cualquier modelo. Las principales ventajas de este tipo de meta-modelo son la simplicidad y la uniformidad (dado que todos los modelos conforman el mismo meta-modelo), con lo cual se mejora la interoperabilidad de las herramientas otorgándoles la capacidad de importar, exportar y gestionar información de *traceability* en un formato común.

Por otro lado, como el *meta-modelo de propósito general* no capta casos específicos de *tracelinks* fuertemente tipados, es decir sin semántica y restricciones definidas rigurosamente, se abre la puerta a establecimientos de *links* ilegítimos. Como por ejemplo, en el caso de *tracelinks* entre un diagrama de clases y un

modelo de base de datos relacional en donde existirán vínculos entre las clases del primer modelo y las tablas del segundo, un *meta-modelo de traceability* genérico permitirá el establecimiento de *links* ilegítimos entre una clase y una columna.

Para permitir un mejor soporte para el caso de los requisitos específicos, es un método de uso frecuente la provisión de mecanismos de extensión que acompañan el *meta-modelo de propósito general*. Sin embargo, todavía carecen de la eficacia que ofrecen los *meta-modelos de casos específicos* para capturar estos tipos de situaciones que requieran tal nivel de legitimidad entre la información y su semántica.

2.2.2. Meta-modelo de caso específico

En este caso, para cada escenario de *traceability* se define un meta-modelo específico. Este *meta-modelo de traceability* captura *links* fuertemente tipados para casos específicos con una semántica bien definida, que pueden o no incluir restricciones de corrección. Debido a su naturaleza de tipado fuerte y a las restricciones asociadas, limita a los usuarios y a las herramientas para que sólo puedan establecer *links* legítimos. Por otro lado, la definición de un meta-modelo para cada caso específico requiere de mucho esfuerzo en su construcción, así como el uso de herramientas que soporten, o mejor dicho, ofrezcan la posibilidad de aceptar diferentes meta-modelos de *traceability*.

Para ser fuertemente tipado el *meta-modelo de traceability* necesita referir explícitamente a los tipos de elementos que se encuentran definidos en otros meta-modelos. Por ejemplo, en el caso que sea necesario definir un *meta-modelo de traceability* que permita el establecimiento de enlaces entre instancias de **A** (del meta-modelo **MMa**) e instancias de **B** (a partir de **MMb**), pero no entre dos instancias de **A** o dos de **B**. Para lograr tal meta-modelo, la tecnología de modelado que se use no debe tomar cada meta-modelo como un espacio cerrado, sino que por el contrario debe permitir referencias *inter-meta-modelo*. Un ejemplo de tecnología que soporta referencias *inter-meta-modelo* es el framework Eclipse Modeling Framework (EMF).

Más allá de que un *meta-modelo de traceability* (que fue definido utilizando una tecnología que permite referencias *inter-meta-modelo*) puede brindar tipos seguros, se encuentran frecuentemente otras restricciones que necesitan especificarse y que dicho meta-modelo no puede capturarlas. Por ejemplo, tomando como referencia el ejemplo anterior, podríamos precisar que cada instancia **A** de **MMa** sólo se puede vincular a no más de una instancia **B** de **MMb**. Para especificar tales restricciones, se requiere un lenguaje de especificación que pueda expresar restricciones que abarquen elementos que pertenezcan a modelos defini-

dos por diferentes meta-modelos. En la actualidad el Lenguaje de Restricciones para Objetos (*OCL* de Object Constraint Language) carece de esta capacidad, ya que no proporciona las construcciones para expresiones que atraviesen modelos (*cross-model*). Ejemplos de lenguajes que soportan el establecimiento con tales restricciones incluyen el Epsilon Validation Language (EVL) y el XLinkit toolkit.

La combinación de un *meta-modelo de traceability* fuertemente tipado en conjunto con la verificación de restricciones *inter-modelo* restringe a los usuarios y a las herramientas a establecer y mantener sólo *tracelinks* con sentido, los cuales pueden ser automáticamente validados para descubrir posibles omisiones e inconsistencias. Estas cuestiones pueden realizarse ya sea durante el establecimiento de los *tracelinks*, o más tarde, durante el ciclo de vida de los modelos donde ya los *tracelinks* han sido establecidos.

2.3. Tipos de tracelinks

Uno de los desafíos presentados en el capítulo 3 (sección 3.4) se refiere a la definición *semántica de los tracelinks*, tarea que permite descubrir los distintos *tipos de links* que se pueden presentar, entender su significado y uso. Es importante remarcar que la determinación de la semántica de un *link* se encuentra totalmente guiada por la razón del usuario respecto de qué quiere realizar o representar con dicho *link*. No predefinir la *semántica de un tracelink* correctamente, puede resultar en fallas de razonamientos y/o entendimientos. Por ejemplo, un *link* que muestra la relación entre un requerimiento textual y un elemento de un diagrama de caso de uso UML tiene una semántica muy distinta a la de un *tracelink* que determina una relación de refinamiento dentro de un modelo de clases también UML.

La definición del conjunto de *tipos de tracelinks* por lo general es fuertemente dependiente del contexto de un proyecto, por lo cual definirlo de forma fija tendrá como consecuencia una pérdida de flexibilidad para los usuarios que deseen tipar los *tracelinks* solamente de acuerdo a las necesidades del proyecto o la compañía. Aún así, conforme un proyecto de desarrollo crece, la administración de la información de *traceability* que en consecuencia se va generando se vuelve extremadamente compleja, una jerarquía de clasificación de dicha información resultará esencial para poder entenderla y administrarla mejor. En [10] se encuentra una propuesta de *clasificación genérica de traceability* en conjunto con la descripción del proceso usado para su obtención al que llamaron Traceability Elicitation and Analysis Process (TEAP) y que a continuación se explica en detalle.

2.3.1. Una clasificación genérica de traceability

Esta propuesta comienza con una clasificación o *meta-modelo de traceability* inicial, luego de forma iterativa e incremental esta clasificación se va refinando de acuerdo a las siguientes tareas: obtención, análisis y clasificación. En la obtención se identifica un *tracelink* y sus relaciones. En el análisis, se abstraen las principales características del *link* obtenido identificando las restricciones, sus relaciones y generalizaciones. Y por último, se define la clasificación a la que pertenece.

El meta-modelo inicial se puede ver en la imagen 2.1, en el que se encuentran los siguientes conceptos fundamentales: **Artefact**, **Tracelink** y **Operation**. **Artefact** refiere tanto a artefactos MDE, por ejemplo modelos específicos de dominio, como a no MDE, por ejemplo hojas de cálculo. En **Operation** se encierran las operaciones tanto manuales como automáticas que determinan qué información de *traceability* debe almacenarse. Por último **Tracelink** da inicio con la clasificación de *tracelink implícito* (Implicit Link) por un lado, y *tracelink explícito* (Explicit Link) por el otro, en donde *tracelink implícito* refiere a los *links* que son creados y manipulados por la aplicación de las operaciones MDE, y por su parte *tracelink explícito* refiere a los *links* que se encuentran concretamente ya representados en los modelos.

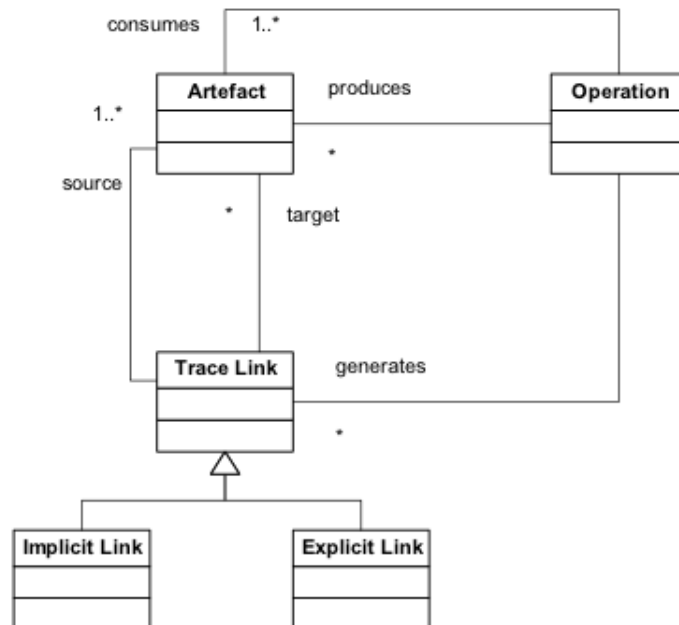


Imagen 2.1: Clasificación de traceability inicial

Clasificación de tracelinks implícitos

En esta jerarquía que se muestra en la imagen 2.2 se encuentran representados el conjunto de operaciones MDE principales: *Consulta* (Query Link), *Transformación modelo a modelo* (M2M Link), *Transformación modelo a texto* (M2T Link), *Composición* (Composition Link), *Actualización* (Update Link), *Creación* (Creation Link), *Eliminación* (Delete Link), entre otras.

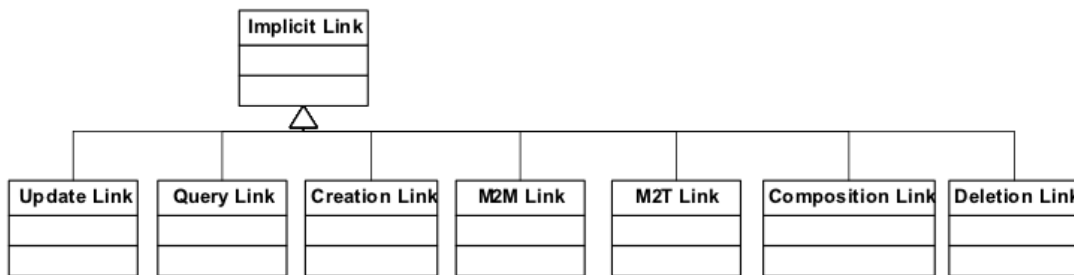


Imagen 2.2: Jerarquía de links implícitos

Clasificación de tracelinks explícitos

En un principio esta clasificación se encuentra dividida en dos grandes grupos representados por las siguientes clases básicas: *Link modelo-modelo*, que representa por ejemplo las relaciones de dependencias UML, y *Link modelo-artefacto*, conjunto al que pertenece por ejemplo el *link* entre un modelo y un documento de texto que dicta un requerimiento. En la imagen 2.3 aparecen como Model-Model Link y Model-Artefact Link respectivamente.

Model-Model Link se encuentra a su vez subdividido en *Link estático* (Static Link) y *Link dinámico* (Dynamic Link). En el primero se representan relaciones estructurales que no cambian con el tiempo, en cambio en el segundo se representa información de los modelos que si puede llegar a variar.

Los *links estáticos* pueden ser, o *Links consistentes* (Consistent-With) donde dos modelos deben mantenerse de acuerdo o consistentes entre sí, o *Links dependientes* (Dependency) donde la estructura y/o la semántica de un modelo depende de otro. Por su parte, los *Links dependientes* pueden ser: *Link de subtipo* (Is-A), *Link de referencia*, *link de subconjunto*, de *importación y exportación*, de *uso*, de *refinamiento* (Refines), etcétera.

Entre los *links dinámicos* se incluyen los *Links de llamadas* (Calls) donde un modelo hace uso de métodos provistos por otro y los *Links de notificación* (Notifies) donde es necesario almacenar información que puede ser manejada automáticamente. También se encuentran aquí las relaciones en tiempo de diseño

como los *Links de generación o construcción* (**Generates**), que indican qué información de un modelo es usada para producir o deducir otro, y los *Links de sincronización* (**Synchronized With**), donde el comportamiento de un conjunto de modelos se realiza de forma sincronizada.

El alcance de Model-Artefact Link es muy amplio, por tal motivo en esta clasificación sólo se resumen un subconjunto de ejemplos, entre ellos: la relación *satisface* (**Satisfies**), que indica qué propiedad o requerimiento de un artefacto es satisfecha por un modelo; los *Links de asignación* (**Allocated-To**), usados cuando la información de un artefacto no modelo es asignada a un modelo específico que la representa; la relación de *realización* (**Performs**), que indica qué tarea descrita por un artefacto es llevada a cabo por el modelo; las relaciones *explica* y *respalda* (**Explains** y **Supports**) que dictan qué modelo se encuentra explicado y respaldado respectivamente por un artefacto no modelo.

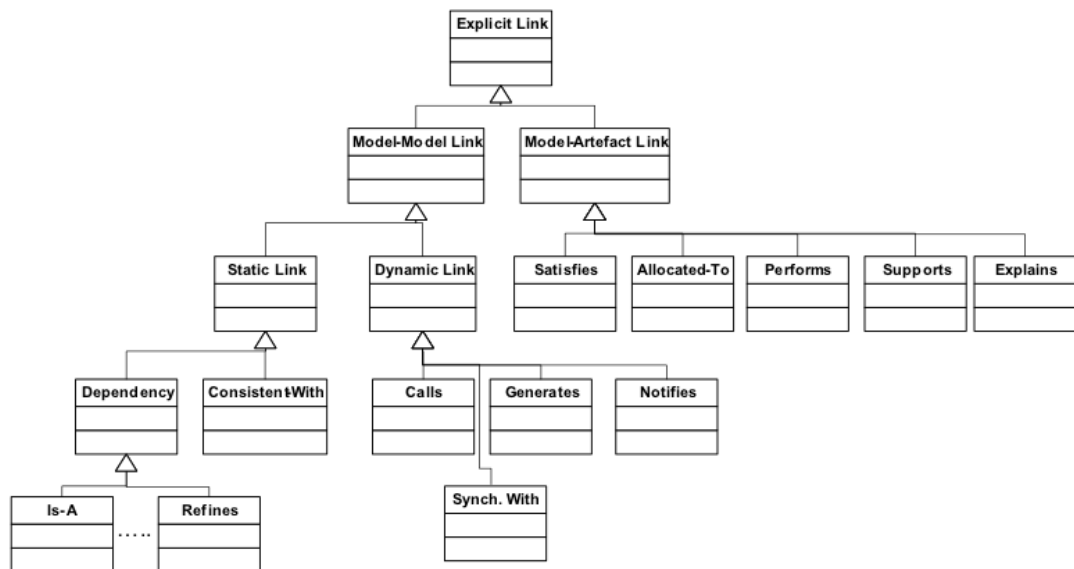


Imagen 2.3: Jerarquía de links explícitos

2.4. Generación de tracelinks

Uno de los principales temas de *traceability* refiere a los dos enfoques distintos de *generación de tracelinks* que se pueden presentar o usar durante una transformación de modelos, estos son la *generación implícita* y la *generación explícita*.

La diferencia entre estas dos posibilidades radica en que, por un lado en la *generación implícita* las transformaciones proveen un soporte integrado de

traceability, mientras que por el otro, en la *generación explícita* es responsabilidad del desarrollador de la transformación codificar explícitamente las reglas de *traceability* que generarán esta información como un modelo más de salida.

A continuación se detallan las ventajas y desventajas de cada enfoque según [3]:

2.4.1. Generación implícita

Ventajas

- ✓ La única y gran ventaja de la *generación implícita* es que no es necesario ningún esfuerzo adicional para obtener los *tracelinks* que relacionan los modelos de entrada y salida, dado que son generados en paralelo y automáticamente con el modelo resultante de la ejecución de la transformación.

Desventajas

- × El *meta-modelo de traceability* tiene que ser necesariamente fijo, pero dada la infinidad de enfoques de transformaciones que dan lugar a diferentes definiciones de meta-modelos, lograr un estándar entre estos diferentes enfoques es muy complejo.
- × Dada la poca flexibilidad que se obtiene al hacer uso de un meta-modelo fijo, se presentan los siguientes inconvenientes a tener en cuenta:
 - cuando se generan *tracelinks* para todos los elementos del modelo referenciado, obtener una cantidad considerable de ellos puede volverse incomprensible y en consecuencia inútil. También, en el caso de transformaciones de modelos grandes y complejos, podemos encontrarnos con problemas de rendimiento.
 - la configuración del nivel de *trace granularity* varía de un escenario de *traceability* a otro.
 - un cliente, por ejemplo aduciendo a motivos de seguridad, puede requerir que para cierta información de un modelo no se le generen *tracelinks*.

2.4.2. Generación Explícita

Ventajas

- ✓ Es posible el tratamiento de *traceability* como un modelo regular complementario al resultado de la transformación, que se puede obtener por la incorporación de reglas de transformación adicionales. Por lo cual, la elección del meta-modelo es responsabilidad completa del programador de la transformación y no depende del motor de transformaciones.
- ✓ Dada la flexibilidad del meta-modelo, el nivel de *trace granularity* de los *tracelinks* es fácil de adaptar al dominio de la transformación.

Desventajas

- × Se requiere de un esfuerzo adicional para definir las reglas de transformación específicas para *traceability*, que en consecuencia contaminan la implementación.
- × Como la definición de las reglas de *traceability* es responsabilidad del programador, es propensa a errores y puede llegar a demandar mucho tiempo. Más aun si se tiene en cuenta que esta tarea se debe repetir para cada transformación que se requiera.

2.5. Estrategias de almacenamiento

Según [7] hay dos tipos principales de estrategias a seguir para almacenar y administrar la información de *traceability*, ***almacenamiento intra-modelo*** y ***almacenamiento externo***. En la primera, la información de *traceability* se encuentra embebida en los modelos a los que ella hace referencia. En cambio en la segunda, dicha información se encuentra almacenada de forma separada de los modelos:

2.5.1. Almacenamiento intra-modelo de tracealinks

Como ya se dijo, bajo esta estrategia la información de *traceability* es almacenada dentro de los modelos a los que hace referencia, esto puede ser mediante elementos pertenecientes al modelo o mediante atributos (como etiquetas o propiedades).

Es una estrategia sencilla y amigable, pero puede ser muy problemática por varias razones. Si los *tracelinks* son dirigidos y almacenados solamente en el modelo origen, éstos no son visibles en el modelo destino, a la inversa (almacenados en el destino) nos encontramos con el mismo problema pero en el origen. Por otro lado, si la información de *traceability* es almacenada en ambos modelos,

entonces nos encontramos con el desafío de que dicha información se mantenga consistente por cada cambio que se suceda.

A todo lo anterior, se suma el problema de la polución que se genera en el modelo con la información de *traceability*, dado que la misma es ajena a su contexto. Dicha polución puede incluso lograr que el modelo se vuelva imposible de comprender y mantener.

Por otro lado, en un entorno MDE es común que los modelos tengan sus propias representaciones y semánticas, lo cual puede volver más compleja la tarea de diferenciar la información de *traceability* de los objetos que representan el modelo del dominio.

Como resultado de los inconvenientes anteriores, el análisis automatizado de la información de *traceability* se hace muy difícil. Las principales metodologías que hacen uso de esta estrategia utilizan construcciones de lenguaje específicas, por ejemplo determinados tipos de enlaces de *traceability* están representados en los diagramas UML mediante el uso de estereotipos como «refines».

2.5.2. Almacenamiento externo de *tracelinks*

En esta estrategia la información de *traceability* se encuentra almacenada de forma separada a los modelos a los que hace referencia, en un modelo aparte. Esta propuesta tiene dos ventajas claras, la primera es que los modelos origen y destino se mantienen totalmente limpios, con lo cual la polución del *almacenamiento intra-modelo* no sucede. Y la segunda, dado que el modelo en donde se almacenan los *tracelinks* se encuentra definido por un meta-modelo con una semántica clara, logra que el proceso de análisis de la información sea mucho más fácil que en la otra estrategia.

Un requisito previo para el *almacenamiento externo de los tracelinks*, es que los diferentes elementos del modelo tengan identificadores únicos, de modo que los *links* que los relacionan se puedan resolver inequívocamente. Un ejemplo es el mecanismo propuesto por MetaObject Facility (*MOF*) y EMF en la forma de un identificador *xmi.id*.

Capítulo 3

Problemas y Desafíos

En este capítulo se describen, por un lado, los principales problemas que se presentan en el ámbito de *traceability* (organizados por tema según el criterio presentado en [5]), y por otro, los grandes desafíos que surgen a partir de ellos. Desafíos que aún hoy, se encuentran abiertos a la investigación y al debate.

Índice

3.1. Conocimiento de traceability	18
3.2. Capacitación y certificación	18
3.3. Soporte y evolución	19
3.4. Semántica de los tracelinks	20
3.5. Escalabilidad	20
3.6. Factores humanos	21
3.7. Análisis de costo-beneficio	22
3.8. Métodos y herramientas	22
3.9. Procesos	23
3.10. Conformidad	24
3.11. Mediciones y Benchmarks	24
3.12. Transferencia de tecnología	25

3.1. Conocimiento de *traceability*

Problemas

- × Existe poco consenso respecto a cuáles son las mejores técnicas y métodos para la aplicación de *traceability*, escasas anotaciones y documentación sobre las mejores prácticas, sumado a una falta de recursos que provean una buena base de conocimiento.
- × Las definiciones semánticas no coinciden y las terminologías son dispares, todo ésto crea barreras de comunicación.

Desafíos

- ✓ Crear una base de conocimiento en la que se vuelquen las mejores prácticas de *traceability*, una terminología estándar y suficiente información adicional, como por ejemplo casos de estudio.

3.2. Capacitación y certificación

Problemas

- × Se halla muy poca gente competente en la tarea de definición de *tracelinks*, paralelamente es escasa la disponibilidad de programas educativos que enseñen dicha tarea.
- × Existen pocos programas de certificación, de los cuales pocos incluyen componentes de *traceability*.
- × No hay definido un conjunto de estrategias estándar de *traceability*.

Desafíos

- ✓ Identificar las áreas de conocimiento y las estrategias principales asociadas a *traceability*.
- ✓ Desarrollar buenos componentes educativos para la puesta en práctica de *traceability*.
- ✓ Desarrollar materiales pedagógicos efectivos para educar poniendo énfasis en la importancia y evaluación de los costos-beneficios que conllevan la implementación de *traceability*.

3.3. Soporte y evolución

Problemas

- × La información precisa, coherente, completa y actualizada sobre *traceability* es fundamental para diversos ámbitos y aplicaciones. Sin embargo, las técnicas actuales de *captura de tracelinks* aún son realizadas de forma manual y por lo tanto son propensas a errores.
- × Para que los *tracelinks* sean útiles, éstos deben reflejar la dependencia actual entre los artefactos. Dado que el costo y esfuerzo para mantenerlos durante la evolución del sistema es inmenso, a menudo los *tracelinks* pasan a encontrarse en un estado erróneo o incorrecto.
- × Las herramientas actuales de administración de requerimientos incluyen características como *suspect tracelinks* para ayudar a los analistas a administrar y entender la evolución de los *tracelinks*, pero en la mayoría de los proyectos complejos, el número de enlaces marcados como *suspect tracelinks* se vuelven rápidamente excesivos, minimizándose drásticamente la utilidad de tal característica.
- × Los *tracelinks* tienen que evolucionar de forma sincrónica con los artefactos a los que se encuentran relacionados, sin embargo los sistemas actuales de gestión de cambios y la semántica de los enlaces no son lo suficientemente sofisticados como para acompañar tal evolución.

Desafíos

- ✓ Desarrollar técnicas de *captura de tracelinks* automáticos para artefactos descritos de forma textual, que sean tan precisos como el proceso manual y, a la vez, mucho más efectivos en tiempo y costo.
- ✓ Desarrollar la funcionalidad de *captura de tracelinks* de forma integrada a los Entornos de Desarrollo Integrados o Integrated Development Environment (IDE).
- ✓ Desarrollar sistemas de administración de cambios que efectivamente acompañen la evolución de los *tracelinks* sobre los múltiples tipos de artefactos que existen.
- ✓ Desarrollar técnicas que maximicen la reutilización de los *tracelinks* cuando un código existente se vuelva a utilizar en un nuevo producto.

3.4. Semántica de los *tracelinks*

Problemas

- × Para efectivamente utilizar y entender las relaciones por debajo de *traceability*, es necesario definir la semántica de los *tracelinks*. Sin embargo, definir una formalidad para representar esta semántica no es una tarea fácil y puede llegar a quedar acotada a un dominio específico, cosa que no es conveniente.
- × Es muy importante para mantener la consistencia en *traceability*, conocer y establecer el nivel de *trace granularity*. El problema es que no existe aún, un modelo claro de costo-beneficio que determine unívocamente cuál es el nivel correcto.

Desafíos

- ✓ Definir meta-modelos para representar la información semántica de los *tracelinks* y proveer ejemplos de instancias sobre distintos dominios específicos.
- ✓ Desarrollar técnicas y procesos para determinar el correcto nivel de *trace granularity* de un proyecto.

3.5. Escalabilidad

Problemas

- × Las técnicas corrientes de *traceability* no escalan adecuadamente en proyectos largos.
- × Las herramientas de visualización son esenciales para dar ayuda en la comprensión y el uso de la gran cantidad de información de los *tracelinks*. Sin embargo, las técnicas actuales no escalan bien y no son efectivas al presentar información compleja, dado que carecen de características sofisticadas de filtrado, navegación, consultas, etc.
- × Muchos conjuntos de datos industriales son compuestos por largos e inestructurados documentos que son difíciles de enlazar mediante *tracelinks*.

Desafíos

- ✓ Obtener conjuntos de datos de escala industrial desde varios dominios y usarlos para investigar la escalabilidad de las técnicas disponibles actualmente y, si es necesario, crear nuevas aproximaciones que escalen más eficientemente.
- ✓ Desarrollar mecanismos visuales efectivos que permitan la navegación y consulta de un gran número de *tracelinks* y los artefactos asociados.
- ✓ Desarrollar técnicas escalables para marcar los *tracelinks* independientemente de que el conjunto de datos sea heterogéneo, de tamaño considerable y/o se encuentre débilmente estructurado.

3.6. Factores humanos

Problemas

- × Los métodos automáticos de *traceability* por lo general trabajan produciendo *tracelinks* candidatos. Sin embargo, el proceso es inútil si el analista no es capaz de evaluarlos correctamente y lograr diferenciar los buenos de los malos, o si no puede confiar en la completitud y precisión de los resultados.
- × Idealmente la *captura de tracelinks* debería ser invisible durante todo el proceso de desarrollo. Sin embargo, la generación y el uso de los *tracelinks* es continuamente interrumpido por interacciones humanas dado que, en los ambientes de desarrollo actuales, aún no es posible automatizar todo el proceso.
- × Los *tracelinks* por lo general enlazan artefactos semánticamente diferentes, a su vez estos artefactos son creados por diferentes personas y frecuentemente escritos en diferentes documentos. Como resultado, los usuarios de un lado de los *tracelinks* no entienden bien los artefactos que pertenecen al otro lado de la relación.

Desafíos

- ✓ Basándose en el estudio del uso de las herramientas actuales de *traceability*, crear nuevas que reúnan las necesidades prácticas que vayan surgiendo.

- ✓ Entender las vulnerabilidades a fallas humanas y sus impactos del proceso de *traceability*, y desarrollar técnicas que ayuden a los analistas a prevenir tales errores y/o minimizar el impacto de los mismos cuando ocurran.
- ✓ Desarrollar técnicas que ayuden a las personas a superar las barreras semánticas que se pueden presentar en el proceso de desarrollo completo.

3.7. Análisis de costo-beneficio

Problemas

- × En un escenario de *traceability* completo, los *tracelinks* son creados entre artefactos que se encuentran en un nivel bajo de abstracción, lo que puede ser deseable para propósitos de comprensión, sin embargo este nivel tan bajo no es por lo general práctico ni efectivo en términos de costo.
- × Se carece de un modelo de costo-beneficio que ayude en el análisis que sea necesario realizarse sobre un proyecto cualquiera que implemente y/o use *traceability*, que guíe, por ejemplo, en el tratamiento y selección de un conjunto de *tracelinks* potenciales que puedan surgir de un proyecto.

Desafíos

- ✓ Definir y desarrollar técnicas de generación y mantenimiento de la información de *traceability* eficientes.
- ✓ Definir un modelo de costos que sea práctico y aplicable en la generación y el mantenimiento de los *tracelinks*, que tome en consideración factores tales como el tamaño del proyecto, el tiempo, el esfuerzo y la calidad.
- ✓ Definir un modelo de beneficios del uso de *tracelinks*, que tome en consideración la crítica y la volatilidad, e incorpore el valor logrado gracias al uso de *traceability*.

3.8. Métodos y herramientas

Problemas

- × Los métodos de recuperación de *tracelinks* que relacionan artefactos multimedia no son lo suficientemente sofisticados y/o soportados. Más aún,

se ha realizado poco por incorporar tales técnicas multimedia en las herramientas de *traceability*.

- × Que *traceability* sea automático es esencial, sin embargo, su puesta en práctica se hace difícil dada la falta de consistencia entre los artefactos relacionados y la imprecisión de los modelos.
- × El uso de *traceability* implica todas las siguientes actividades: construcción y/o generación, evaluación, mantenimiento y uso de los *tracelinks*. Sin embargo, no existe aún una sola herramienta que pueda cubrir todas estas tareas por completo.

Desafíos

- ✓ Desarrollar métodos efectivos que enlacen artefactos multimedia.
- ✓ Construir métodos y herramientas con altos niveles de automatización que soporten el ciclo de vida entero: la construcción, la evaluación, el mantenimiento y el uso de los *tracelinks*.
- ✓ Desarrollar métodos de *traceability* que den soporte a requerimientos no funcionales.

3.9. Procesos

Problemas

- × *Traceability* no se incluye frecuentemente como una parte integral del ciclo de vida del desarrollo.
- × *Traceability* automático provee una alternativa eficiente en comparación a la metodología manual, sin embargo la práctica ha mostrado que algunos conjuntos de datos son difíciles de procesar en la obtención de *tracelinks*, ésto se debe a las inconsistencias en terminología y estándares, la carencia de estructuras, los formatos heterogéneos, etc.

Desafíos

- ✓ Construir modelos de proceso que definan el ciclo de vida completo de *traceability*.

- ✓ Desarrollar técnicas que permitan evaluar la posibilidad/capacidad que tiene un determinado conjunto de datos de soportar los métodos automáticos de *traceability*.

3.10. Conformidad

Problemas

- × El uso de estándares aseguran procesos consistentes y completos, aunque abundan los estándares en el ámbito de *traceability*, no está claro si los investigadores y/o profesionales están completamente consientes de la existencia de los mismos.
- × En la comunidad de *traceability* se encuentran eruditos sobre técnicas y procesos del tema, pero tienen poca influencia sobre los contenidos de *traceability* relacionados con los procesos estándar de ingeniería de software.
- × No está claro cómo se puede demostrar el cumplimiento de los estándares y regulaciones.

Desafíos

- ✓ Establecer un mecanismo de comunicación para hacer que la comunidad de expertos de *traceability* dictamine los estándares relacionados con la tecnología.
- ✓ Sumarse a la comunidad que define normativas y estándares con el fin de influir y/o desarrollar los estándares de *traceability*.
- ✓ Como comunidad, desarrollar y promover escenarios válidos para probar que las herramientas, las técnicas y las metodologías de *traceability* cumplen con los estándares.

3.11. Mediciones y Benchmarks

Problemas

- × Los estudios empíricos se necesitan para demostrar la eficacia de los métodos de *traceability* y así, facilitar el trabajo colaborativo y evolutivo entre los investigadores y profesionales. Sin embargo, no se dispone de diseños

comunes de experimentación, metodologías, ni *cotas de referencia* (de ahora en adelante en inglés *benchmarks*) para poder realizar dichos estudios.

- × Los *benchmarks*, métodos y métricas propuestas actuales no han sido validadas a través de estudios o pruebas empíricas.
- × No existen o no se han realizado buenas pruebas y *benchmarks* para *traceability* y, las que existen, no son compatibles.
- × No existen *benchmarks* que ayuden en la comparación de métodos y técnicas ya definidas y desarrolladas de *traceability*.
- × La detección de errores en los *tracelinks* determina la eficacia del producto y del proceso, sin embargo los modelos de detección de errores actuales son primitivos e inválidos.

Desafíos

- ✓ Definir procesos estándares para la realización de estudios empíricos en el ambiente de investigación de *traceability*.
- ✓ Crear *benchmarks* para evaluar los métodos y las técnicas de *traceability*.
- ✓ Definir medidas que ayuden en la evaluación de calidad de *tracelinks*, tanto de uno como de un conjunto de ellos.
- ✓ Desarrollar técnicas de evaluación de métodos y procesos de *traceability*.

3.12. Transferencia de tecnología

Problemas

- × Uno de los objetivos de la investigación de *traceability* es lograr transferir soluciones eficaces a la industria. Sin embargo, en la realidad en la industria son reacios a probar técnicas nuevas donde la eficacia aún no fue demostrada.
- × La carencia de diálogo entre los investigadores y los profesionales limita, por un lado a los investigadores a acceder a un conjunto de datos reales para testear nuevas técnicas, y por otro, inhibe la retroalimentación de la industria hacia los investigadores.
- × Los prototipos de *traceability* son generalmente diseñados para mostrar pruebas de conceptos en el campo de la investigación. Sin embargo, estos

prototipos no son lo suficientemente rigurosos para el campo de pruebas de la industria.

Desafíos

- ✓ Crear una infraestructura y un conjunto de métodos relacionados con el fin de organizar el proceso de transferencia de tecnología.
- ✓ Identificar los casos de estudio exitosos y darlos a conocer con el fin de demostrar la eficacia de rentabilidad y técnica que ofrecen las metodologías de *traceability* en el ámbito industrial.
- ✓ Identificar a los usuarios de *traceability* y definir sus necesidades en términos de calidad, ciclo de vida, comunicación, etc.
- ✓ Incorporar las herramientas de *traceability* que se encuentren a la vanguardia en los IDEs más comunes (como **Eclipse**) y en las herramientas de administración de requerimientos industriales.

Capítulo 4

Manos a la obra

En este capítulo se introduce, desarrolla y fundamenta el *esquema de traceability* propuesto en este trabajo de tesis. Del mismo modo se expone el prototipo de la herramienta construida que acompaña y ejemplifica las ideas del esquema presentado. Dicha herramienta, desarrollada como un *plug-in* del Eclipse, asiste en la *generación de tracelinks* sobre transformaciones de modelos existentes, y luego, presenta un mapa en el que se muestra la manera en que se relacionan las transformaciones, los *links* y los artefactos orígenes y resultados de la ejecución de las transformaciones.

Índice

4.1. Requerimientos	28
4.1.1. Introducción	28
4.2. El esquema de traceability propuesto	28
4.3. El prototipo	30
4.3.1. La herramienta	30
4.3.2. Arquitectura	31
4.3.3. Transformación QvtoTrace_To_Trace	31
4.3.4. Editor gráfico y tabular TraceEditor	33

4.1. Requerimientos

4.1.1. Introducción

La idea fundamental es lograr un meta-modelo bien simple en el que se capturen solamente los conceptos más relevantes de *traceability* y se almacene la información mínima necesaria. Solo así, se logrará obtener el concepto deseable de independencia del modelo con respecto al dominio en el que se quiera utilizar la funcionalidad de *traceability*. Concepto necesario para poder llegar a definir un *esquema de propósito general* (2.2.1) que apunte principalmente a dar solución a los siguientes desafíos:

- Lograr un esquema que represente el conjunto de *tracelinks* independientemente de cómo fueron generados, *explícita* o *implícitamente* (2.4), su *trace granularity* (2.1) y/o semántica.
- Mantener la comunicación lo más simple posible, tanto sea la que se realiza entre los distintos usuarios con sus respectivos roles, como la de los distintos tipos de herramientas que necesiten aplicar *traceability*.
- Cuando se desee agregar la funcionalidad de *traceability* mediante el uso de este esquema, la adaptación de la herramienta, cualquiera sea, tiene que ser una tarea sencilla.
- Aún dada la infinidad de artefactos que se pueden presentar, el esquema siempre tiene que ofrecer información semántica de los mismos, con el fin de facilitar la validación de los *links* legítimos.
- Lograr identificar unívocamente cada artefacto sobre el que se desee realizar *traceability*.

4.2. El esquema de traceability propuesto

Con el fin de cumplir con las consignas fundamentales listadas en 4.1.1, se definió una propuesta de *esquema de traceability* que se encuentra representado en el diagrama de clases del dibujo 4.1.

Como se puede observar, el meta-modelo se puede dividir lógicamente en dos partes, la principal en la que se encuentran las abstracciones fundamentales de los elementos mínimos necesarios en cualquier herramienta que desee ofrecer *traceability*, y una secundaria en la que se engloba la configuración del esquema. Esta configuración permite ofrecer un meta-modelo flexible a cualquier escenario/dominio en el que se desee hacer uso de *traceability*.

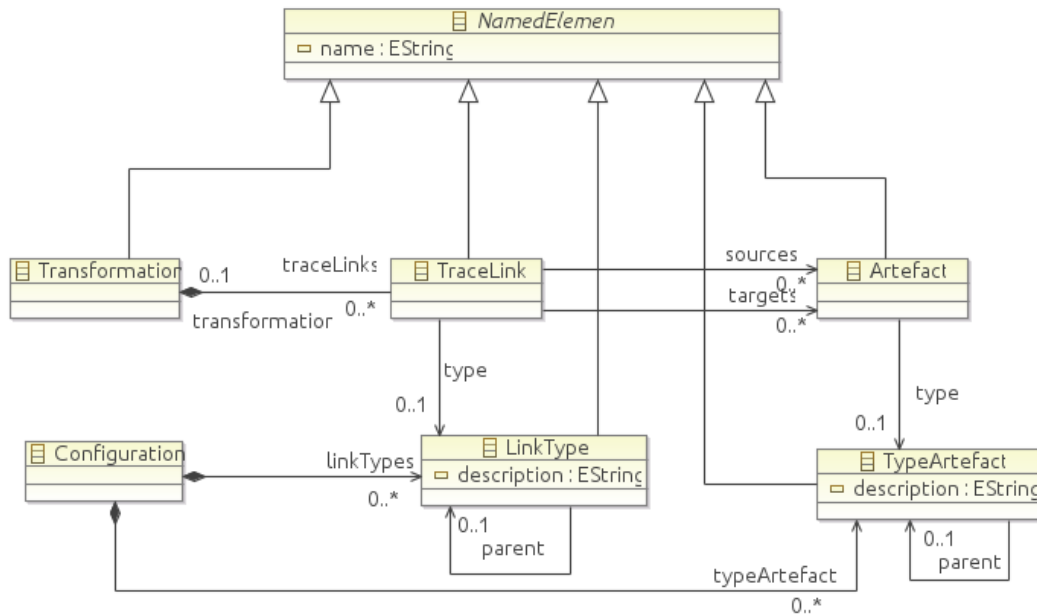


Imagen 4.1: Esquema de traceability propuesto

Clases fundamentales

Entre los elementos fundamentales se encuentra la clase **TraceLink**, la cual representa un *tracelink*. Esta clase está compuesta por un nombre que sirve como identificador (**name**), un tipo con el cual se determina su semántica (**type**), una referencia de la transformación a la que pertenece (**transformation**) la cual es optativa porque un *tracelink* puede o no ser producto de una transformación, y por último dos conjuntos de artefactos: el de los orígenes/fuentes (**sources**) y el de los objetivos/resultados (**targets**).

Los artefactos se encuentran representados por la clase **Artefact**, cuya identificación también pasa por su nombre (**name**), su descripción también por un diccionario de clave-valor, y por último su semántica también puede ser definida por un tipo definido en la configuración.

Por último entre los elementos fundamentales, tenemos la clase **Transformation** que abstrae de las transformaciones un nombre para su identificación, una descripción vía un diccionario y la colección **traceLinks** que son producto de su ejecución.

Configuración del esquema

Esta parte refleja la configuración necesaria para lograr un esquema adaptable a la infinidad de escenarios en los que puede aplicarse el mismo. Dicha configuración consiste en la definición de dos jerarquías, una en la que se define la semántica de los artefactos que se van a *tracear*, y la otra para determinar la semántica de los *tracelinks* que pueden llegar a crearse. Ambas jerarquías están determinadas mediante las clases `LinkType` y `TypeArtefact` respectivamente, éstas comparten la siguiente estructura: un nombre (`name`) que las identifica, un texto que posibilita describirlas (`description`) y una relación (`parent`) que asocia una clasificación con su padre, gracias a dicha relación se logra la estructura jerárquica.

Un ejemplo de una configuración de *tipos de tracelinks* puede ser la jerarquía propuesta en la sección 2.3.1, que se puede ver siguiendo los diagramas 2.1, 2.2 y 2.3.

4.3. El prototipo

En la presente sección se explica y presenta el prototipo desarrollado que materializa la idea detrás del *esquema de traceability* propuesto en la sección 4.2.

4.3.1. La herramienta

La idea es lograr una herramienta que, dada la definición de una transformación acompañada con el conjunto de modelos de entrada/origen y de resultado/destino, retorne y muestre de una forma amigable el mapa de *tracelinks* que se generaron implícitamente producto de su ejecución. También, que permita la edición de dicho mapa posibilitando:

- crear, editar y eliminar *tracelinks*
- editar artefactos de los modelos origen y destino
- editar transformaciones

Uso

A continuación se detalla cómo es la secuencia del uso de la herramienta para lograr lo explicado anteriormente, la imagen 4.2 muestra el resumen de la

idea.

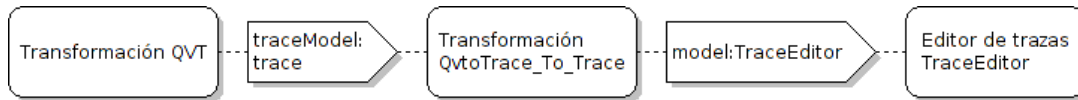


Imagen 4.2: Secuencia del prototipo

Para lograr el mapa de *tracelinks*, dada una definición de una transformación cualquiera Query/View/Transformation (QVT), primero se debe ejecutar dicha transformación con su modelo origen, con el fin de obtener el modelo resultado. Es importante aclarar que en conjunto con el resultado de la transformación, QVT genera implícitamente información de *tracelinks* en un modelo definido por el meta-modelo que se muestra en la imagen 4.3.

Luego, se transforma el modelo de *tracelinks* de QVT al modelo definido por la herramienta (visto en la imagen 4.1), para lograr ésto, el prototipo incluye una definición de una transformación llamada `QvtoTrace_To_Trace`.

De esta manera, ya podemos acceder al mapa de *tracelinks* de la transformación que queríamos mediante la herramienta `TraceEditor`, navegar sus relaciones y realizar las ediciones que se deseen.

4.3.2. Arquitectura

El prototipo se encuentra definido por dos módulos: `QvtoTrace_To_Trace` que convierte la información de *trazas* QVT en un modelo definido por el meta-modelo que usa el otro módulo, y `TraceEditor` que es el editor gráfico y tabular de la información de *traceability*.

El modelo del mapa de *tracelinks* (o meta-modelo) que usa la herramienta se encuentra definido según el *esquema de traceability* propuesto y presentado en 4.2. Por otro lado, el prototipo de la herramienta propuesta trabaja sólo sobre transformaciones QVT, en el capítulo de **Trabajos futuros** 6.6 se presentan algunas ideas de cómo implementar algo similar para transformaciones Atlas Transformation Language (ATL).

4.3.3. Transformación `QvtoTrace_To_Trace`

Como ya se mencionó, esta transformación toma como entrada un modelo de *tracelinks* definido por el meta-modelo de la imagen 4.3 y retorna un modelo

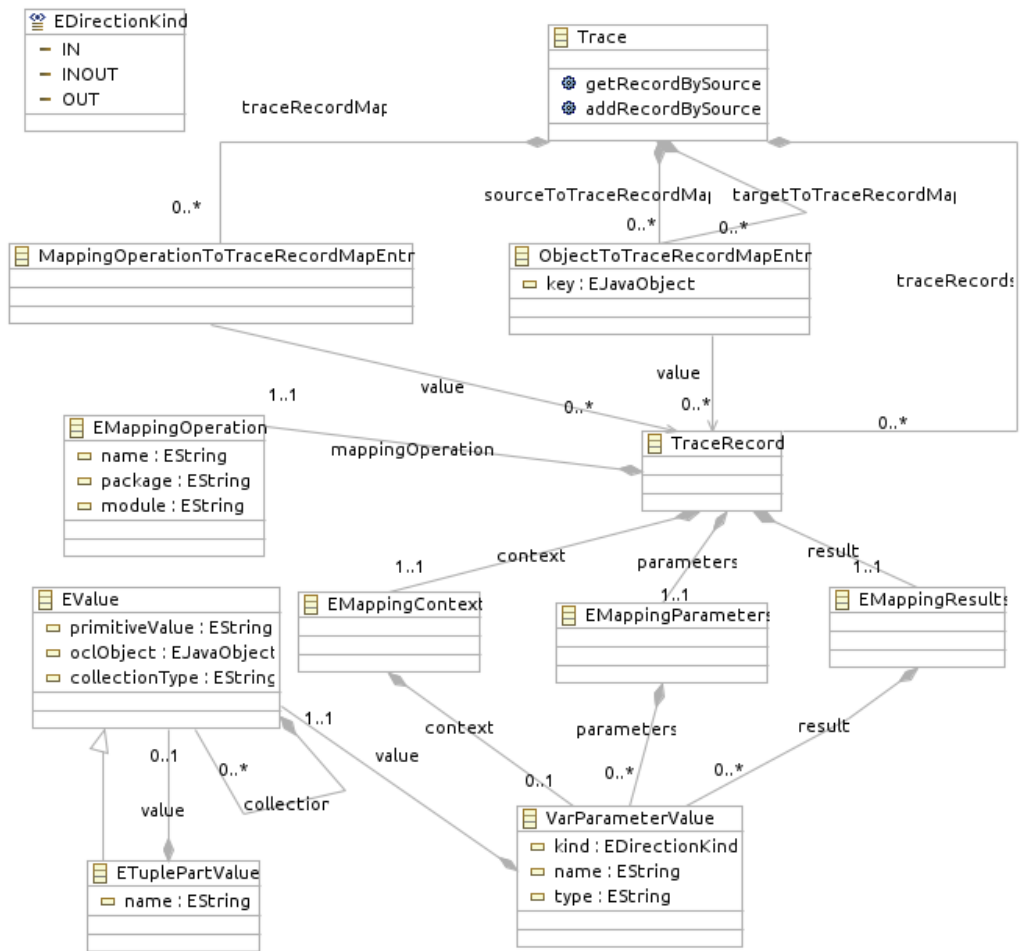


Imagen 4.3: Modelo de tracelinks de QVT

basado en el esquema propuesto de *traceability* (4.1) llamado TraceEditor como la herramienta que lo usa y cuya definición se puede ver en la imagen 4.4.

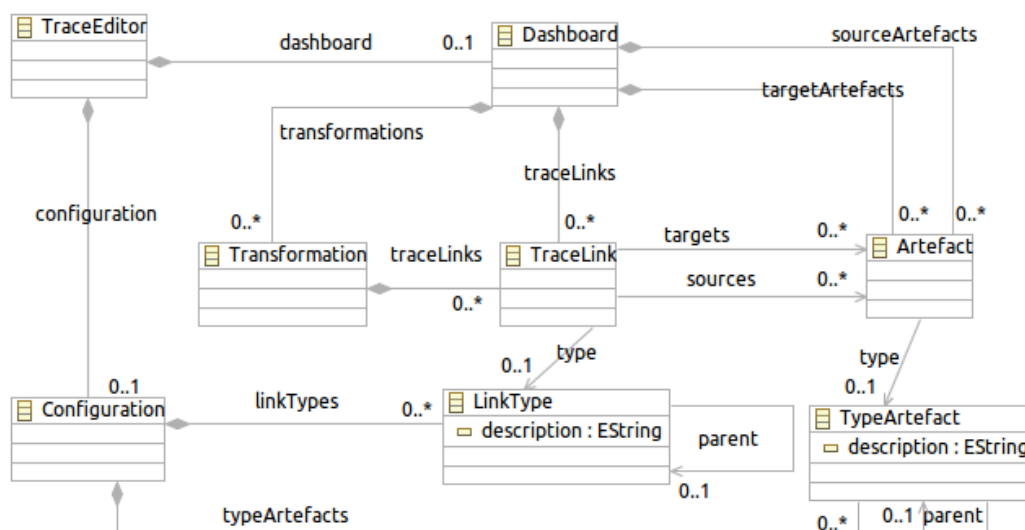


Imagen 4.4: Meta-modelo TraceEditor

La transformación se desarrolló con el lenguaje QVT (en la sección 5.5 se detalla esta tecnología) y su definición completa se encuentra en el Anexo 6.6. Esta transformación se encuentra documentada en detalle mediante comentarios incorporados en el código.

4.3.4. Editor gráfico y tabular TraceEditor

Este editor gráfico y tabular se ejecuta como un *plug-in* de Eclipse, permite presentar todo el mapa de *tracelinks* que se genera producto de una transformación que se quiera analizar, así como realizar algunas modificaciones sobre dicho modelo. Permite identificar fácilmente, el listado de los artefactos orígenes de una transformación, el de los destinos o resultados, el conjunto de *tracelinks* agrupados por la transformación que los generó, y los artefactos orígenes y destinos que enlaza cada *tracelink*. De un artefacto y de un *tracelink* muestra el nombre que lo identifica y su tipo, y de una transformación sólo el nombre.

Está conformado por los siguientes componentes:

- Un editor gráfico
- Un editor tabular
- La definición de una perspectiva

CAPÍTULO 4. Manos a la obra

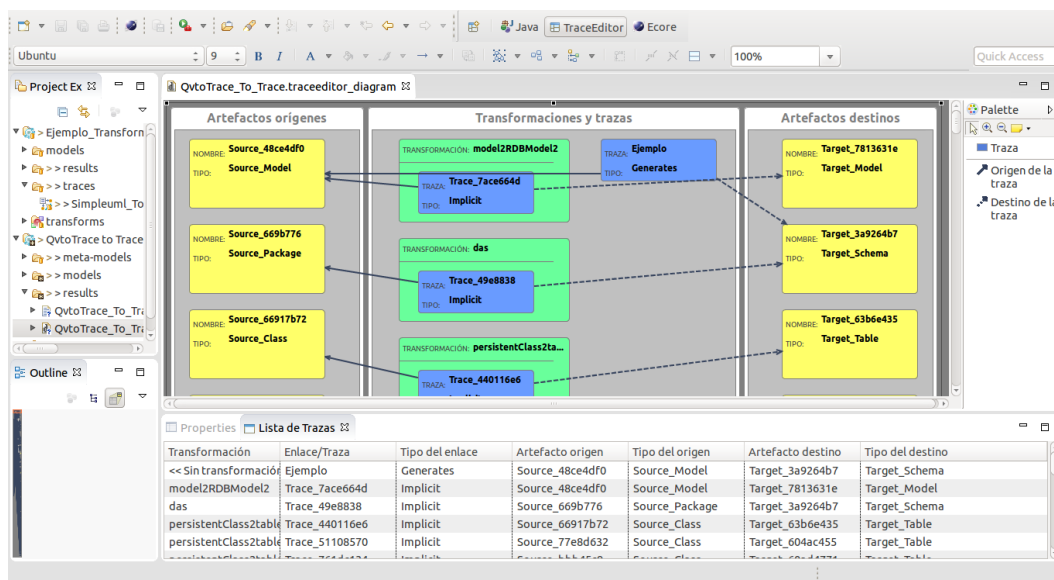


Imagen 4.5: Editor gráfico y tabular TraceEditor

El editor gráfico

Este editor que se puede observar en detalle en la imagen 4.6, se compone de un plano principal y una paleta de herramientas. El plano se presenta dividido en 3 zonas en las que se distribuyen los distintos componentes del modelo de *tracelinks* generado:

- *Artefactos orígenes*,
- *Transformaciones y trazas*
- *Artefactos destinos*

Las transformaciones se muestran como cajas que contienen los *tracelinks* que se generaron producto de ellas, y las *trazas* muestran sus relaciones con artefactos orígenes con una línea continua y con los artefactos destinos con una línea de trazos.

El editor permite:

- Crear nuevas *trazas* personalizadas
- Modificar los identificadores de las transformaciones
- Modificar los identificadores de los *tracelinks*
- Definir nuevas relaciones entre los *tracelinks* y los artefactos, y modificar las existentes

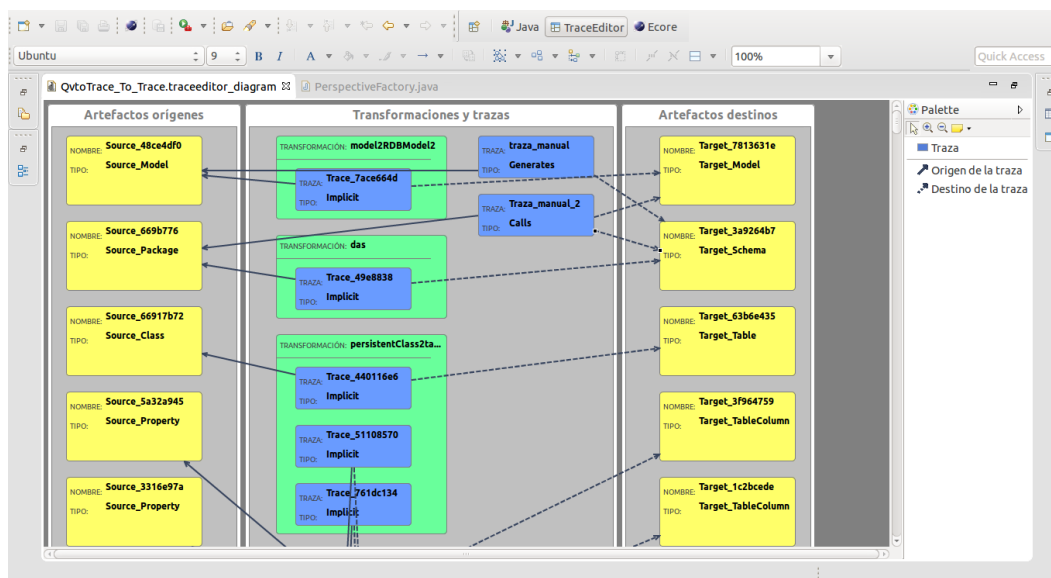


Imagen 4.6: El editor gráfico

- Eliminar u ocultar cualquier objeto (transformación, artefacto, relación) con el fin de mejorar un análisis, dado que por lo general los modelos generados por la ejecución de una transformación son muy extensos

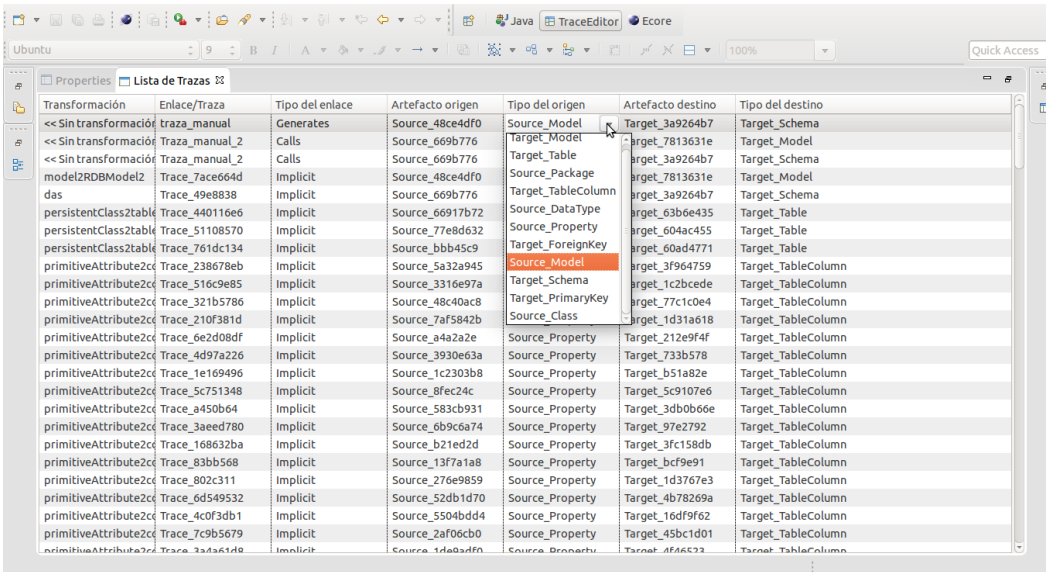
El editor fue implementado mediante el framework Graphical Modeling Framework (GMF), el cual ayuda en la construcción de editores gráficos para un modelo de datos definido. Una descripción con más detalle de esta tecnología se encuentra en la sección 5.3.

El editor tabular

Este editor muestra el mismo modelo de *tracelinks* que se presenta en el editor gráfico que fue explicado anteriormente, pero en una lista ordenada tabulado de acuerdo a los siguiente campos:

- *Transformación*
- *Enlace/Traza*
- *Tipo de enlace*
- *Artefacto origen*
- *Tipo del artefacto origen*
- *Artefacto destino*
- *Tipo del artefacto destino*

CAPÍTULO 4. Manos a la obra



Transformación	Enlace/Traza	Tipo del enlace	Artefacto origen	Tipo del origen	Artefacto destino	Tipo del destino
<<Sin transformación	traza_manual	Generates	Source_48ce4df0	Source_Model	Target_3a9264b7	Target_Schema
<<Sin transformación	Traza_manual_2	Calls	Source_669b776	Target_Model	Target_7813631e	Target_Model
<<Sin transformación	Traza_manual_2	Calls	Source_669b776	Target_Table	Target_3a9264b7	Target_Schema
model2RDBModel2	Trace_7ace664d	Implicit	Source_48ce4df0	Source_Package	Target_7813631e	Target_Model
das	Trace_49e8838	Implicit	Source_669b776	Target_TableColumn	Target_3a9264b7	Target_Schema
persistentClass2table	Trace_440116e6	Implicit	Source_66917b72	Source_DataType	Target_63b6e435	Target_Table
persistentClass2table	Trace_51108570	Implicit	Source_77e8d632	Source_Property	Target_604ac455	Target_Table
persistentClass2table	Trace_761dc134	Implicit	Source_bbb45c9	Target_ForeignKey	Target_60ad4771	Target_Table
primitiveAttribute2cc	Trace_238678eb	Implicit	Source_5a32a945	Source_Model	Target_3f964759	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_516c9e85	Implicit	Source_3316e97a	Target_Schema	Target_1c2bcede	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_321b5786	Implicit	Source_48c40ac8	Target_PrimaryKey	Target_77c1c0e4	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_210f381d	Implicit	Source_7af5842b	Source_Class	Target_1d31a618	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_6e2d08df	Implicit	Source_a4a2a2e	Source_Property	Target_212e9f4f	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_4d97a226	Implicit	Source_3930e63a	Source_Property	Target_733b578	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_1e169496	Implicit	Source_1c2303b8	Source_Property	Target_b51a82e	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_5c751348	Implicit	Source_8fec24c	Source_Property	Target_5c9107e6	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_a450b64	Implicit	Source_583cb931	Source_Property	Target_3db0b66e	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_3aeed780	Implicit	Source_6b9c6a74	Source_Property	Target_97e2792	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_168632ba	Implicit	Source_b21ed2d	Source_Property	Target_3fc158db	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_83bb568	Implicit	Source_13f7a1a8	Source_Property	Target_bcf9e91	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_802c311	Implicit	Source_276e9859	Source_Property	Target_1d3767e3	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_6d549532	Implicit	Source_52db1d70	Source_Property	Target_4b78269a	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_4c0f3db1	Implicit	Source_5504bdd4	Source_Property	Target_16df9f62	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_7c9b5679	Implicit	Source_2af06cb0	Source_Property	Target_45bc1d01	Target_TableColumn
primitiveAttribute2cc	Trace_3a3a6148	Implicit	Source_1d6d3df0	Source_Property	Target_4f66522	Target_TableColumn

Imagen 4.7: El editor tabular

Una visualización del editor se puede observar en la imagen 4.7. Con el editor tabular se pueden realizar las siguientes acciones:

- Renombrar una transformación
- Renombrar un *tracelink*
- Renombrar un artefacto
- Definir o cambiar el tipo de un *tracelink*
- Definir o cambiar el tipo de un artefacto

Este editor en conjunto con la perspectiva que se presenta más adelante, fueron desarrollados con las herramientas provistas por el Plug-in Development Environment (*PDE*) de Eclipse.

La perspectiva

Como se describe en la subsección de la plataforma Eclipse 5.1.2, una perspectiva es una agrupación de vistas y editores que en su conjunto ayudan en una actividad completa. En este caso, la perspectiva propuesta para el editor TraceEditor fue ofrecer una vista en la que se presentan los dos editores (el gráfico y el tabular) en forma simultánea dada la complejidad y el volumen de información que puede llegar a presentar un modelo de *tracelinks* cualquiera.

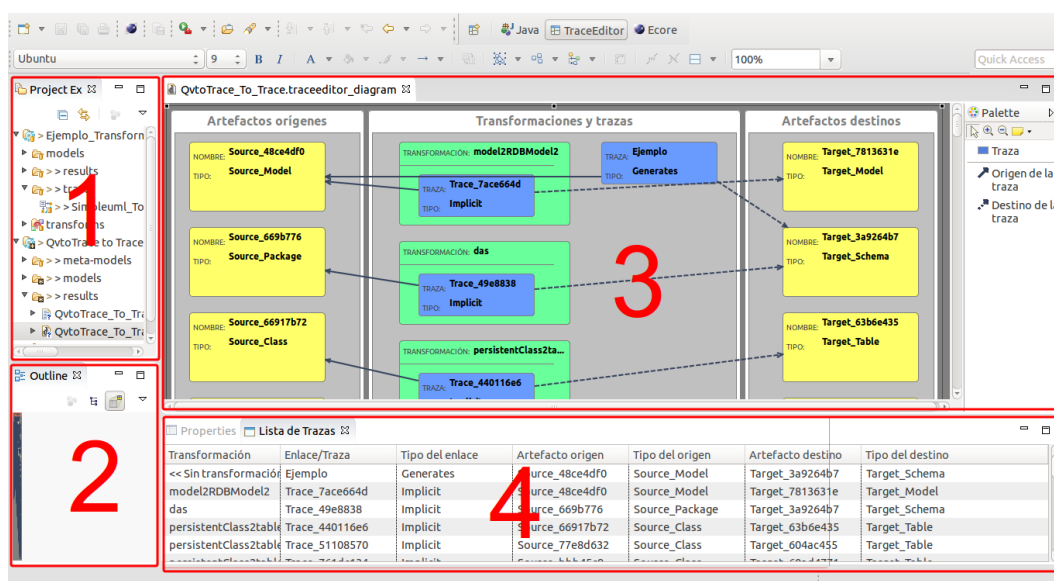


Imagen 4.8: Perspectiva del editor

Para una explicación con más detalle, se presenta en la imagen 4.8 el Workbench Eclipse dividido en cuatro zonas que definen la perspectiva desarrollada:

Zona 1 En este sector se encuentra el Project Explorer o Explorador de Proyectos, que es una vista de Eclipse que presenta una visual jerárquica de los recursos (proyectos, carpetas y archivos) del Workspace cargados en el Workbench.

Zona 2 Aquí se presenta la vista Outline de Eclipse, la cual se encarga de mostrar un resumen de la estructura de los elementos del editor activo/seleccionado. En el caso que el activo sea el editor gráfico, esta vista mostrará el gráfico completo del modelo de *tracelinks* que se esté editando y permitirá navegarlo con un recuadro de selección que ofrece.

Zona 3 Esta zona es el área de edición o editores, es el espacio del Workbench Eclipse asignada para que se muestren todos los editores Eclipse de cualquier tipo. El editor gráfico se abrirá aquí cuando seleccionemos en el Project Explorer un recurso de tipo diagrama TraceEditor.

Zona 4 En esta área se muestran, en primer plano el editor tabular titulado Lista de Trazas, presentado anteriormente en esta misma subsección 4.3.4, y en segundo plano, la vista de propiedades de Eclipse (Properties) que permite ver

CAPÍTULO 4. Manos a la obra

todas las propiedades de cualquier elemento seleccionado en el editor que se encuentre activo.

Capítulo 5

Descripción de tecnologías

En este capítulo se realiza una breve introducción sobre cada una de las tecnologías que fueron utilizadas para la implementación del prototipo que hace uso del esquema propuesto de *traceability*.

Índice

5.1. Eclipse	41
5.1.1. El proyecto	41
5.1.2. La plataforma Eclipse	42
5.1.3. Resumen y más información	44
5.2. Eclipse Modeling Framework	44
5.2.1. El framework EMF	44
5.2.2. El (Meta) modelo Ecore	46
5.2.3. Beneficios y más información	47
5.3. Graphical Modeling Framework	47
5.3.1. El framework GMF	47
5.3.2. Arquitectura	47
5.3.3. Modelos y flujo de trabajo	48
5.3.4. Más información	50
5.4. Atlas Transformation Language	50
5.4.1. ¿Qué es ATL?	50
5.4.2. Conceptos de ATL	50
5.4.3. El lenguaje ATL	51
5.4.4. Más información	51

5.5. QVT	52
5.5.1. Introducción a QVT	52
5.5.2. Lenguajes QVT	52
5.5.3. Más información	53

5.1. Eclipse

En la presente sección se introduce al lector en el entorno **Eclipse**, proyecto base sobre el cual el prototipo va a funcionar y/o ejecutarse. Se describe el proyecto y se detalla brevemente la plataforma con sus principales componentes y/o funcionalidades.

5.1.1. El proyecto

Según se presenta en [19, 17] **Eclipse** es un proyecto de desarrollo de software de código abierto, cuyo propósito es proveer una plataforma de herramientas altamente integradas para la construcción, implementación y administración de software a lo largo de todo su ciclo de vida.

El proyecto núcleo es un framework genérico para la integración de herramientas en conjunto con un entorno de desarrollo **Java** que ya se incluye para usarlo. Otros proyectos extienden el framework núcleo para soportar distintos tipos de herramientas y ambientes de desarrollo específicos. Estos proyectos en **Eclipse** están implementados en **Java** y pueden ser ejecutados en muchos sistemas operativos.

La comunidad **Eclipse** tiene más de 200 proyectos, los cuales pueden organizarse conceptualmente dentro de las siguientes 7 categorías:

1. Enterprise Development
2. Embedded and Device Development
3. Rich Client Platform (RCP)
4. Rich Internet Applications (RIA)
5. Application Frameworks
6. Application Lifecycle Management (ALM)
7. Service Oriented Architecture (SOA)

Eclipse hace uso de la Eclipse Public License (EPL), dicha licencia comercial permite a las organizaciones incluir software **Eclipse** en sus productos comerciales, mientras que al mismo tiempo les solicita en retorno un aporte a la comunidad con algo del producto derivado comercializado.

5.1.2. La plataforma Eclipse

La plataforma Eclipse es un framework para la construcción de IDEs, el mismo ha sido descrito como “un ambiente para cualquier cosa y nada en particular”. La plataforma propone simplemente la estructura básica del IDE, luego mediante la definición de herramientas específicas que amplían y se conectan al framework terminan especificando un IDE particular de forma colectiva.

Arquitectura de plug-ins

En Eclipse la unidad básica de funcionamiento, o sencillamente un componente, es llamado *plug-in*. Tanto la plataforma misma de Eclipse como las herramientas que la extienden están compuestas por éstos *plug-ins*. Una herramienta sencilla puede consistir en un simple *plug-in*, pero las más complejas por lo general están divididas en varios de éstos.

Un *plug-in* incluye todo lo necesario para la ejecución del mismo, esto puede ser: código Java, imágenes, textos, etc. También incluye un archivo manifiesto (*plugin.xml*), en el que se declaran las interconexiones con otros *plug-ins*.

Durante el arranque la plataforma Eclipse descubre todos los *plug-ins* disponibles, sin embargo éstos son sólo activados cuando es necesaria su ejecución con el fin de no ralentizar el arranque.

Workspace

Las herramientas integradas en Eclipse trabajan con archivos y carpetas ordinarias, pero también disponen de una Interfaz de programación de aplicaciones o Application Programming Interface (API) de alto nivel que define los siguientes componentes: recursos (*resources*), proyectos y un espacio de trabajo (*workspace*).

Resource Un recurso es la forma en que Eclipse representa un archivo y/o una carpeta, a los que provee de capacidades adicionales como ser detectores de cambios (*change listeners*), marcadores como por ejemplo las listas por hacer (*to-do list*) y/o mensajes de errores, y un registro de historia de cambios.

Project Un proyecto es un recurso especial de tipo carpeta que es asignada por el usuario a una carpeta del sistema de archivos, es la que contiene todos los recursos del proyecto y la que define el tipo del mismo.

Workspace El *workspace* es el espacio de trabajo o contenedor virtual en el que se encuentran todos los proyectos del usuario.

Workbench

El *Workbench* es la ventana principal que se le presenta al usuario cuando ejecuta la plataforma **Eclipse**, se encuentra implementada usando Standard Widget Toolkit (SWT) y JFace. Esta ventana principal, que se puede apreciar en la imagen 5.1 está compuesta de vistas, editores y perspectivas.

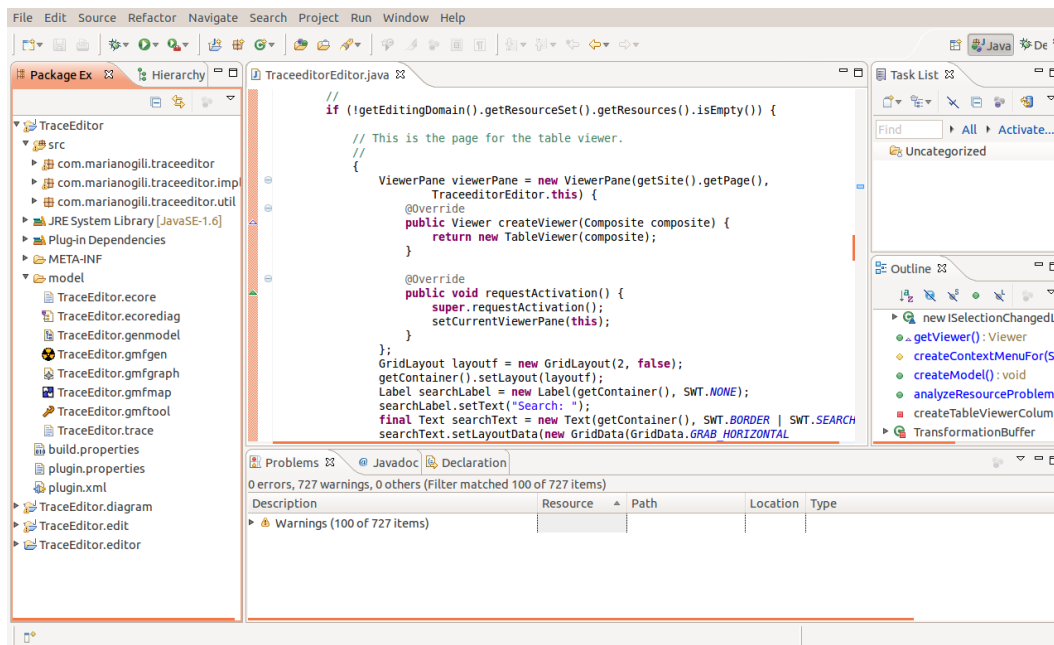


Imagen 5.1: Elcipse Workbench

Editores Éstos permiten al usuario abrir, editar y guardar distintos tipos de objetos.

Vistas Proveen información de algún objeto sobre el que el usuario se encuentra trabajando en el *Workbench*. Por ejemplo, una vista puede asistir a un usuario editor dando información sobre el documento que se está editando.

Perspectivas Una perspectiva es sencillamente una agrupación de vistas y editores de manera que en su conjunto dan apoyo en una actividad completa.

5.1.3. Resumen y más información

En conclusión, la plataforma Eclipse proporciona un núcleo de elementos básicos y un conjunto de APIs genéricas, como ser el *workspace* y el *workbench*, y varios puntos de extensión a través de los cuales se pueden integrar nuevas funcionalidades. A través de estos puntos de extensión, las herramientas escritas como *plug-ins* independientes pueden extender la plataforma Eclipse.

Para obtener más información sobre el proyecto Eclipse ver [17, www.eclipse.org], y para información técnica consultar [18, Eclipse Platform Technical Overview].

5.2. Eclipse Modeling Framework

A continuación se describe una de las tecnologías del proyecto Eclipse usada para la implementación de una parte del prototipo, el framework EMF [15].

5.2.1. El framework EMF

El EMF es un framework de modelado y generación de código para herramientas de construcción y otras aplicaciones basadas en un modelo de datos estructurados. A partir de una especificación de un modelo descrito en XML Metadata Interchange (XMI), EMF provee herramientas y un entorno de ejecución para producir un conjunto de clases **Java** para el modelo y un conjunto de clases adaptadoras que permiten la visualización y la edición de dicho modelo.

EMF se conforma de tres partes fundamentales:

- *EMF*
- *EMF.Edit*
- *EMF.Codegen*

EMF

El framework EMF base incluye un meta-modelo (**Ecore**) para la descripción de modelos y un entorno de ejecución para dichos modelos que incluye las funcionalidades de notificación de cambios, persistencia por defecto vía serialización XMI y una librería muy eficiente para la manipulación de objetos EMF genérica.

EMF.Edit

El framework EMF.Edit incluye clases genéricas reusables para la construcción de editores de modelos EMF. Este ofrece:

- Clases proveedoras de contenido y etiquetas, acceso a propiedades orígenes y otras clases convenientes que permiten a los modelos EMF ser visualizados mediante entornos gráficos estándares de escritorio (vía JFace) y/o hojas de propiedades.
- Un framework de comandos que incluye un conjunto de clases que implementan dichos comandos para la construcción de editores con soporte íntegro de deshacer y rehacer (undo/redo).

EMF.Codegen

La funcionalidad de generación de código EMF es capaz de producir todo lo necesario para la construcción de un editor de un modelo EMF completo. Ésta incluye una Interfaz de Usuario Gráfica o Graphical User Interface (GUI) desde la cual las opciones de construcción pueden ser especificadas y los generadores invocados. Dicha funcionalidad de generación aprovecha el componente de Eclipse Java Development Tool (*JDT*).

Tres niveles de generación de código son soportados:

- Model
- Adapters
- Editor

Model Proporciona la implementación de interfaces y clases Java para todas las clases del modelo, además la implementación de una clase fábrica y el paquete.

Adapters Genera la implementación de las clases, llamadas *ItemProviders*, que se adaptan a las clases del modelo para su edición y visualización.

Editor Produce un editor estructurado apropiadamente que se ajusta al estilo recomendado para los editores de modelo EMF de Eclipse y sirve como punto de partida para comenzar con la personalización.

5.2.2. El (Meta) modelo Ecore

Ecore es el modelo usado para representar modelos en EMF. Ecore es en sí mismo un modelo EMF, por lo cual es su propio meta-modelo.

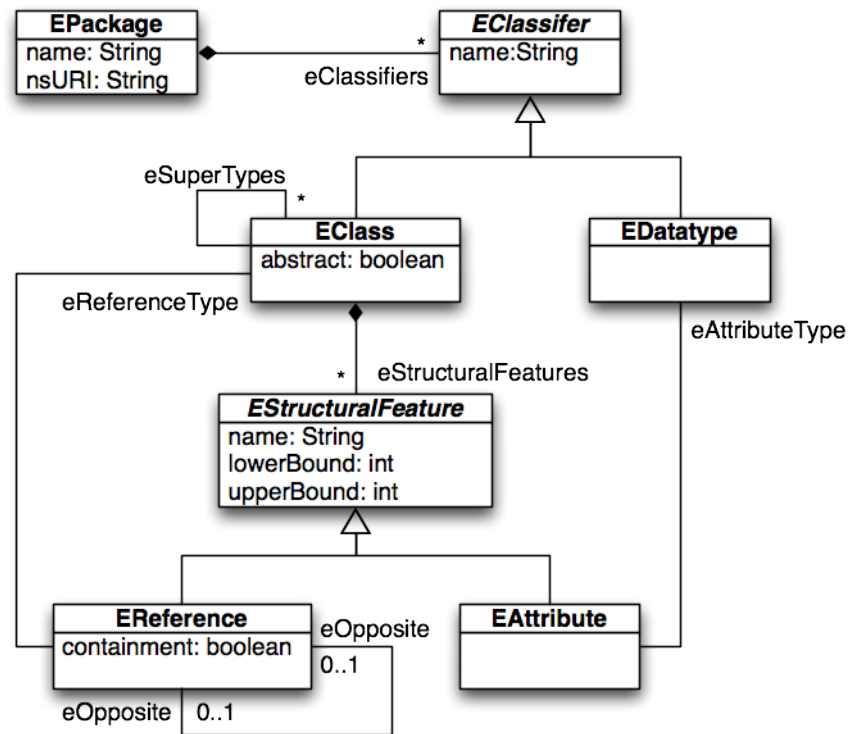


Imagen 5.2: Modelo Ecore simplificado

Un modelo simplificado de Ecore se puede observar en la imagen 5.2, en particular lo conforman las siguientes cuatro clases Ecore principales:

- **EClass**: Usada para representar una clase en el modelo. Tiene un nombre, atributos y referencias.
- **EAttribute**: Para representar en el modelo un atributo. Tiene un nombre y un tipo.
- **EReference**: Para representar una relación entre clases. Tiene un nombre, una marca que indica si es una composición, y el tipo de clase referenciada u objetivo que es otra clase.
- **EDataType**: Representa el tipo de un atributo. El mismo puede ser un tipo primitivo (int, float) o un tipo objeto.

5.2.3. Beneficios y más información

Además de incrementar la productividad gracias a la generación automática de código, el uso del framework EMF provee otros beneficios: la notificación de cambios, una funcionalidad de persistencia (como la serialización XMI entre otras), y una API genérica reflexiva muy eficiente que sirve para la manipulación de objetos EMF. Sin embargo, uno de los beneficios más importantes de este framework es que EMF provee las bases para la interoperabilidad con otras herramientas y aplicaciones que se basan en él.

Más información sobre el framework EMF se puede obtener en [15] y [19].

5.3. Graphical Modeling Framework

En la presente sección se analiza el framework GMF, el mismo fue usado para el desarrollo de la parte gráfica del editor de *tracelinks* del prototipo.

5.3.1. El framework GMF

GMF es un framework para la construcción de editores gráficos de modelado para la plataforma Eclipse, por ejemplo editores UML, Ecore, de procesos de negocios, diagramas de flujo, etc. Este framework está conformado por un componente de generación (**GMF Tooling**) y un entorno de ejecución (**GMF Runtime**) que ayudan en el desarrollo de editores gráficos que se basan en EMF y Graphical Editing Framework (*GEF*).

GMF Tooling incluye por un lado editores para crear y/o modificar los modelos que describen los aspectos de notación, semántica y utilidad de un editor gráfico, y por otro, un generador que da como resultado la implementación del editor definido.

GMF Runtime Los *plug-ins* generados con GFM-Tooling dependen de este componente que es el entorno de ejecución sobre el que va a correr el editor.

5.3.2. Arquitectura

En el diagrama de componentes que podemos ver en la imagen 5.3 se muestran las dependencias existentes entre el editor gráfico generado, el entorno GMF

Runtime, EMF, Graphical Editing Framework (*GEF*) y la plataforma Eclipse. Como se puede ver, el editor gráfico GMF depende del componente GMF Runtime, y a su vez hace uso directo de EMF, Graphical Editing Framework (*GEF*) y la plataforma Eclipse.

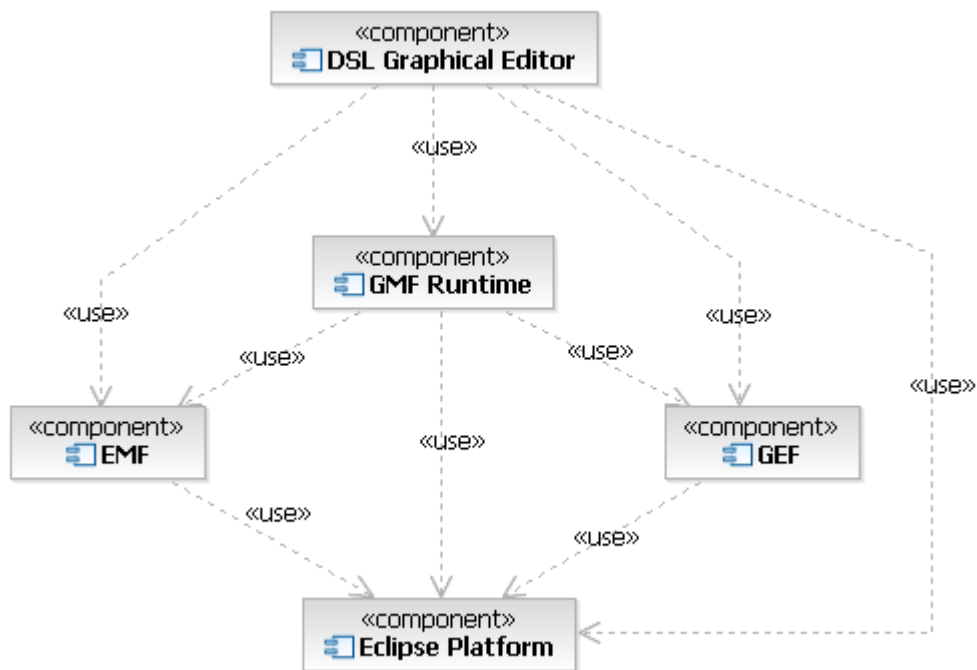


Imagen 5.3: Arquitectura GMF

5.3.3. Modelos y flujo de trabajo

En el diagrama 5.4 se encuentran los principales componentes y modelos usados durante el desarrollo de un editor gráfico mediante el framework GMF. Entre ellos se encuentra el concepto de **modelo de definición gráfica**, el cual contiene toda la información relacionada con los elementos gráficos que formarán parte del editor (figuras, nodos, enlaces, etc), pero que no tiene ninguna conexión directa o no es dependiente de ninguno de los componentes del modelo de dominio para el cual ofrecerá la representación y/o edición. También se dispone del **modelo de definición de herramientas** que es opcional y usado para el diseño de la paleta, el menú y las barras de herramientas.

Tanto la definición gráfica como la de las herramientas pueden funcionar para modelos variados de dominios, éste es uno de los objetivos de GMF, lograr que estas definiciones sean reusables para distintos dominios que se puedan presentar. Lo anterior se logra gracias al uso de un **modelo de asignación**

o **mapeo**, que se encuentra separado y vincula las definiciones gráficas y las herramientas con los correspondientes modelos de dominios seleccionados.

Una vez que los mapeos o asignaciones son definidos, GMF dispone de un **modelo de generación** el cual posibilita la definición de los detalles para la implementación de la siguiente y última fase, la generación del editor.

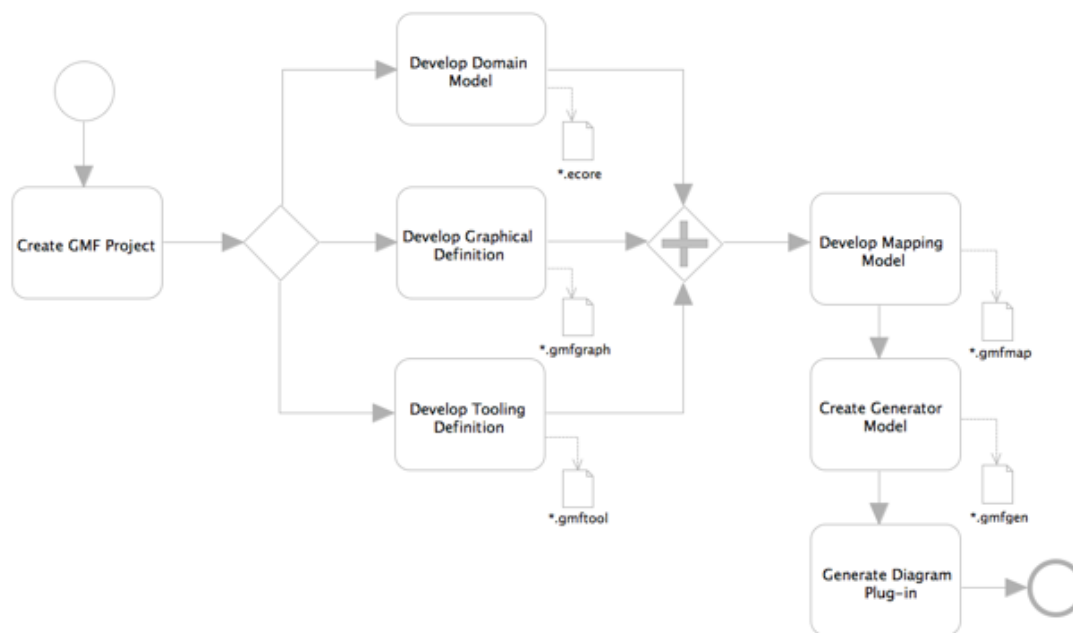


Imagen 5.4: Flujo de trabajo de GMF

Flujo de trabajo

1. Creación del modelo del dominio, en este modelo se define la información no gráfica que gestiona el editor.
2. Creación del *modelo de definición gráfica*, en el que se definen los elementos gráficos que se mostrarán/presentarán en el editor.
3. Creación del *modelo de definición de herramientas*, para definir la paleta, el menú y las barras de herramientas.
4. Creación del *modelo de asignación gráfica*, que es el que define la correspondencia entre los elementos del modelo del dominio con los elementos gráficos del *modelo de definición gráfica*.
5. Generación del editor gráfico.
6. Mejora del editor gráfico por medio de la edición del código del *plug-in* generado.

5.3.4. Más información

Más información sobre el framework GMF se puede obtener en [20], [21] y [22].

5.4. Atlas Transformation Language

A continuación se introduce a la tecnología ATL, que no solo refiere a un lenguaje de transformación de modelos como su nombre puede confundir, sino que además trata de un conjunto de herramientas de desarrollo construidas para ser ejecutadas sobre la Plataforma Eclipse (introducida en 5.1.2).

5.4.1. ¿Qué es ATL?

En el campo de MDE, ATL ofrece un medio para especificar la forma de producir un conjunto de modelos resultados/destinos a partir de un conjunto de modelos fuentes.

El lenguaje ATL es un híbrido de la programación declarativa e imperativa, dado que aunque el estilo declarativo es el más conveniente para la definición de las transformaciones, ATL también provee la posibilidad de construcciones imperativas con el fin de facilitar la especificación de algunos mapeos que en forma declarativa pueden llegar a resultar muy complejos de expresar.

Por otro lado, el IDE ATL provee un conjunto de herramientas estándar con el fin de facilitar el desarrollo de las transformaciones mediante este lenguaje como el resaltado de sintaxis, el auto-completado de código, un depurador, entre otras.

5.4.2. Conceptos de ATL

Un modelo fuente se transforma en un modelo destino gracias a la definición de una transformación escrita en ATL, la cual a su vez es un modelo en sí mismo. Los modelos fuente, destino y la definición de la transformación, conforman sus respectivos meta-modelos y, a su vez, todos los meta-modelos se ajustan a MetaObject Facility (*MOF*) o *Ecore*. Esta relación se puede observar en la imagen 5.5.

Una transformación ATL es unidireccional, o sea que trabaja sobre un modelo fuente de solo lectura y produce un modelo destino de solo escritura. Durante

la ejecución de una transformación, el modelo fuente puede ser navegado pero no cambiado, en cambio el modelo destino no puede ser navegado.

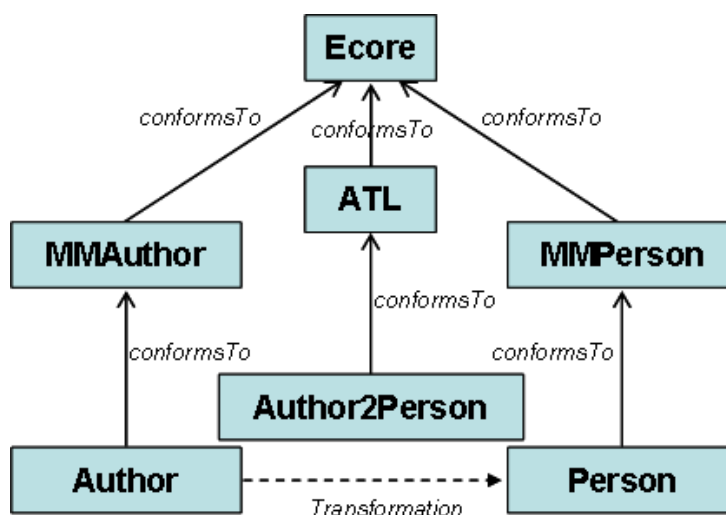


Imagen 5.5: Modelos, transformaciones y sus meta-modelos

5.4.3. El lenguaje ATL

En este lenguaje de transformaciones modelo a modelo o Model-to-Model Transformation (MMT), las operaciones de transformación son especificadas mediante módulos ATL. Cada módulo ATL permite a un desarrollador especificar la forma de producir un conjunto de modelos resultados desde un conjunto de modelos fuentes/orígenes.

Además de módulos, este lenguaje permite crear programas que transforman modelos en tipos de datos primitivos (como booleanos, enteros o cadenas), lo cual se logra mediante la especificación de unidades llamadas ATL queries.

Por último ATL ofrece la posibilidad de desarrollar librerías independientes que pueden ser importadas a lo largo de diferentes tipos de unidades ATLs. Esto brinda una forma conveniente de factorizar el código que va a ser usado por muchas unidades ATL.

5.4.4. Más información

Más información sobre la tecnología ATL se puede encontrar en la sección de documentación de la página del proyecto [23, www.eclipse.org/at1/].

5.5. QVT

Finalizando este capítulo dedicado a las tecnologías que forman parte del trabajo de tesis, se introduce al lenguaje estándar para transformaciones especificado por la Object Management Group (*OMG*), el lenguaje QVT.

5.5.1. Introducción a QVT

QVT, como ya se mencionó antes, es el estándar de Object Management Group (*OMG*) para la definición de transformaciones. La especificación de QVT es híbrida, como en el caso de ATL, relacional (o declarativa) y operacional (o imperativa). Comprende tres diferentes lenguajes MMT: dos lenguajes declarativos llamados *Relations* y *Core*, y un tercer lenguaje, de naturaleza imperativa, llamado *Operational Mappings*. Puede observarse la relación de los meta-modelos de cada uno de los lenguajes en la imagen 5.6.

La naturaleza híbrida de este estándar fue introducida para abarcar distintos tipos de usuarios con diferentes necesidades, requisitos y hábitos.

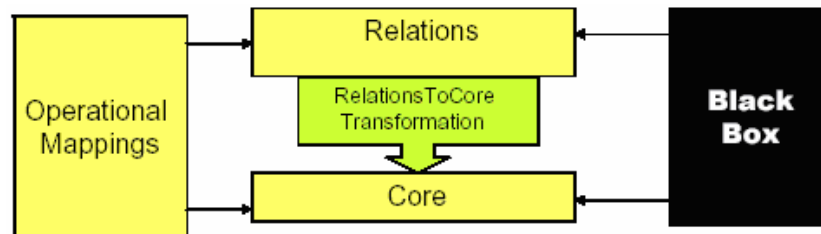


Imagen 5.6: Relación entre los meta-modelos QVT

5.5.2. Lenguajes QVT

QVT declarativo

Relations Es un lenguaje amigable para el usuario, que soporta **pattern matching** complejo y la creación de templates para objetos. Tiene creación de *tracelinks implícita*. También incluye la propagación de cambios, ya que provee un mecanismo para identificar elementos del modelo destino.

Core Es un lenguaje pequeño con un soporte de **pattern matching** acotado. Tiene *traceability explícito* y las *tracelinks* pueden crearse y borrarse como cualquier otro objeto. Es igual de poderoso semánticamente que el lenguaje **Relations** pero trabaja a un nivel más bajo de abstracción. Esta propuesta absolutamente minimal lleva a que el lenguaje **Core** sea usado como un “**assembler**” de los lenguajes de transformación.

QVT imperativo

Operational Mappings Este lenguaje se especificó como una forma estándar para proveer implementaciones imperativas de transformaciones unidireccionales. Al igual que el lenguaje **Relations**, dispone de creación de *tracelinks implícita* sobre el mismo modelo de *tracelinks*.

Implementaciones Black-box Estas implementaciones de caja negra, permiten escribir transformaciones en otro lenguaje distinto a QVT. Una implementación de este tipo no tiene relación explícita con el lenguaje **Relations**. Aunque una caja negra podría implementar una **Relation**, la misma debe ser responsable de mantener las *tracelinks* entre los elementos relacionados.

5.5.3. Más información

Para obtener más información introductoria consultar [25]. Para más detalles técnicos y ejemplos se puede leer el documento de especificación MetaObject Facility (*MOF*) Query/View/Transformation [24].

Capítulo 6

Trabajos relacionados

En este capítulo se realiza una breve introducción de un conjunto de trabajos que tienen relación con el tema que se desarrolla en la presente tesis, trabajos que fueron encontrados durante el proceso de aprendizaje e investigación. Al final, en la última sección se encuentra un análisis que explica en qué se diferencia y/o qué agrega o intenta agregar la propuesta de la presente tesis con dichos trabajos.

Índice

6.1. ETraceTool	56
6.2. Framework de Traceability para el desarrollo de SPL	57
6.2.1. Meta-modelo de traceability	58
6.2.2. Arquitectura	59
6.3. TiE - Integración de herramientas Case	60
6.4. Trace-DSL	60
6.5. Traceability local y global	62
6.5.1. Meta-modelo de Traceability Local	62
6.5.2. Meta-modelo de Traceability Global	64
6.5.3. ¿Cómo trabaja el framework?	64
6.6. Análisis de los trabajos relacionados	65

6.1. ETraceTool

En [14] se describe un motor de *traceability* al que llamaron ETraceTool, que funciona como un *plug-in* de Eclipse programado mediante el paradigma orientado a aspectos con el fin de mantener aislada la *generación de los tracelinks* del código que pertenece a la transformación. El mismo trabaja sobre transformaciones escritas en Java usando la API EMF [15]. A continuación se listan sus principales características:

- El código de *generación de tracelinks* no es intrusivo en el código de la transformación;
- La *generación de tracelinks* tiene que ser activada explícitamente por el diseñador de la transformación;
- Los modelos de los *tracelinks* se encuentran aislados de los modelos origen y destino que forman parte de la transformación;
- Los modelos de los *tracelinks* pueden ser usados a diferentes *niveles de granularidad*.

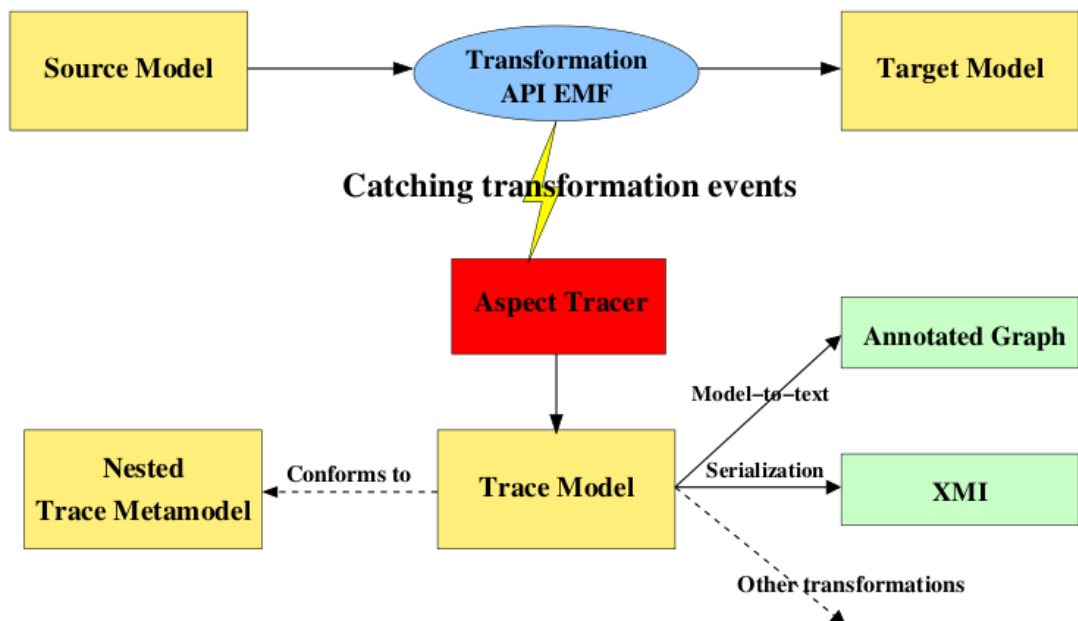


Imagen 6.1: Arquitectura de la herramienta ETraceTool

La arquitectura se puede apreciar en la imagen 6.1 y se explica de la siguiente manera, durante la transformación el *plug-in* captura un conjunto de eventos previamente identificados y clasificados gracias a la programación orientada a aspectos, luego el *Aspect Tracer* genera un modelo de *tracelinks* que conforma

al *meta-modelo de tracelinks* anidado que se muestra en la imagen 6.2. Al final, el modelo de *tracelinks* generado puede ser serializado en un archivo XMI o transformado a cualquier otro lenguaje mediante una transformación modelo-texto.

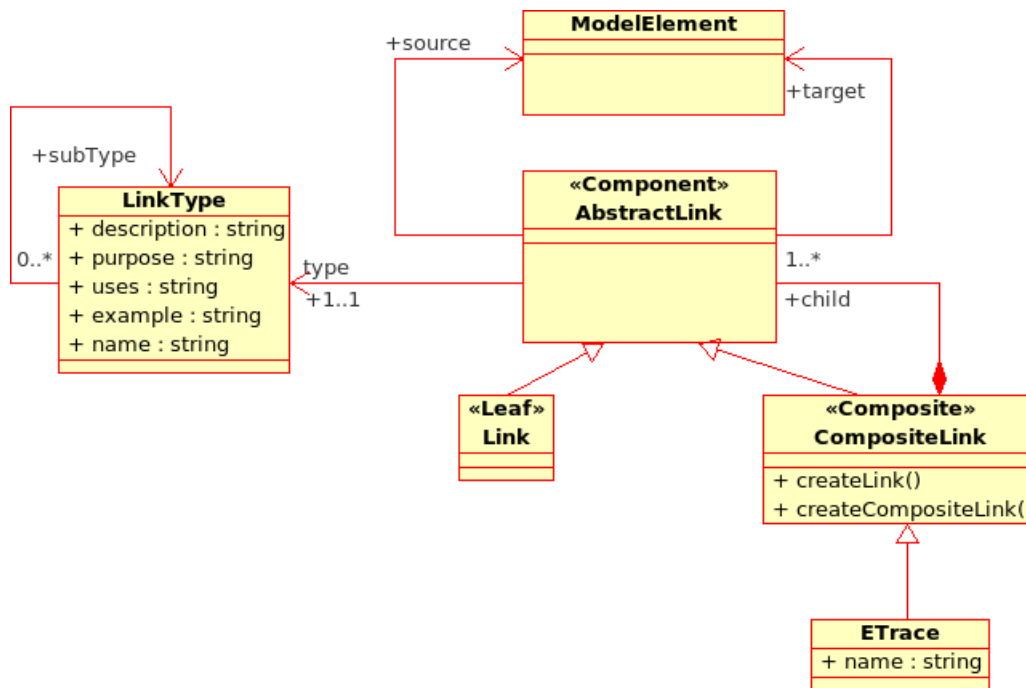


Imagen 6.2: Meta-modelo de tracelinks anidado

El fundamento del diseño del *meta-modelo de tracelinks* anidado propuesto es para el caso en el que se presente una operación de transformación que llama o hace uso de otra transformación. En este caso el enlace compuesto permite separar las operaciones de bajo nivel (creación, eliminación, etc) de las operaciones de alto nivel (como una operación de refactorización).

6.2. Framework de Traceability para el desarrollo de SPL

El framework presentado en [16] provee una plataforma abierta y flexible para crear enlaces de *tracelinks* entre distintos artefactos del desarrollo de una Línea de Producto de Software o Software Product Line (SPL). Pero, dado que el diseño del framework es genérico, éste también puede aplicarse o usarse en otras áreas del desarrollo SPL. El mismo ha sido diseñado e implementado basándose en el uso de técnicas dirigidas por modelos. El *meta-modelo de tra-*

ceability descrito en la imagen 6.3 permite definir distintos tipos de enlaces de *tracelinks* entre los artefactos.

Las principales funcionalidades ofrecidas por el framework son las siguientes:

1. Creación y mantenimiento de los enlaces de *tracelinks* de artefactos existentes (modelos UML, código fuente, etc);
2. Almacenamiento de los enlaces de *tracelinks* mediante el uso de un repositorio;
3. Búsqueda de enlaces de *tracelinks* específicos usando consultas predefinidas o personalizadas;
4. Visualización flexible de los resultados de las consultas de *tracelinks* por medio de diferentes tipos de vistas, como vista de árbol, grafo, tabla, etc.

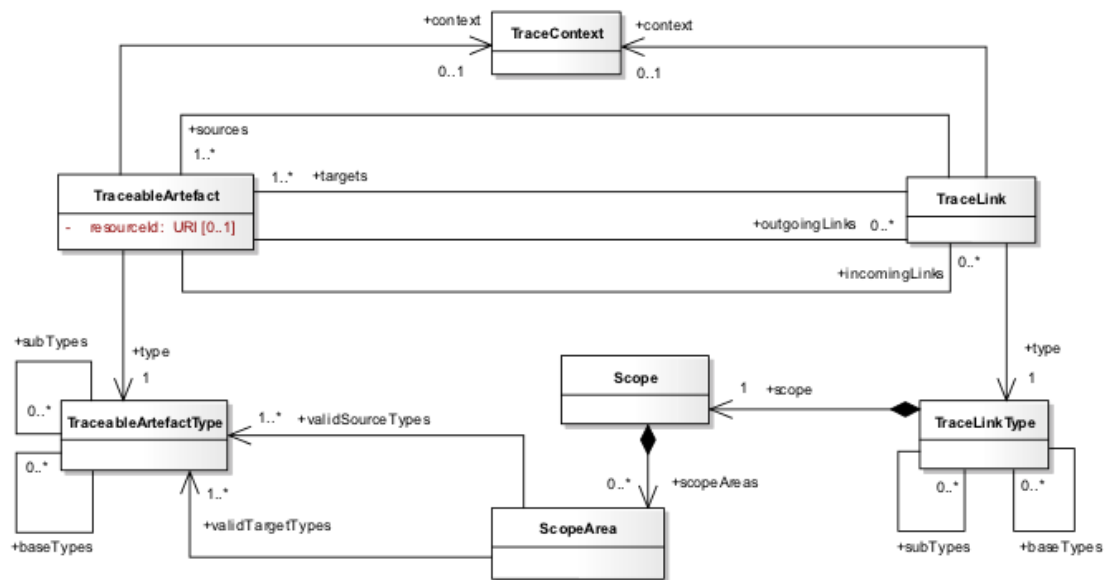


Imagen 6.3: Meta-modelo de traceability

6.2.1. Meta-modelo de traceability

Los elementos principales del meta-modelo son los siguientes:

- Un *TraceableArtefact* representa un artefacto que juega un rol en el ciclo del desarrollo. La granularidad del artefacto es arbitraria, puede ser un requerimiento, un diagrama UML, un elemento de dicho diagrama, una clase o un método de dicha clase. El artefacto es identificado mediante la propiedad *resourceId*.

- Un `TraceLink` es la abstracción de una transición de un artefacto a otro.
- Cada `TraceableArtefact` tiene asignada una instancia de `TraceableArtefactType`, éstos se pueden encontrar agrupados de forma jerárquica.
- Análogo a los tipos de los artefactos los `TraceLinks` también tienen un tipo (`TraceLinkType`), teniendo en cuenta que la semántica de una relación entre dos artefactos puede variar.
- Información adicional de artefactos y enlaces puede ser modelada mediante un contexto, el cual se encuentra representado por la clase `TraceContext`.
- Las restricciones que determinan el conjunto de artefactos válidos, sobre los cuales los tipos de enlaces también son válidos se encuentran modeladas mediante los elementos `ScopeArea` y `Scope`.

6.2.2. Arquitectura

Como se muestra en la imagen 6.4, la arquitectura ha sido definida principalmente en término de cuatro módulos. Cada uno de los cuales implementa una de las funcionalidades más importantes del framework. Dichos módulos se detallan a continuación:

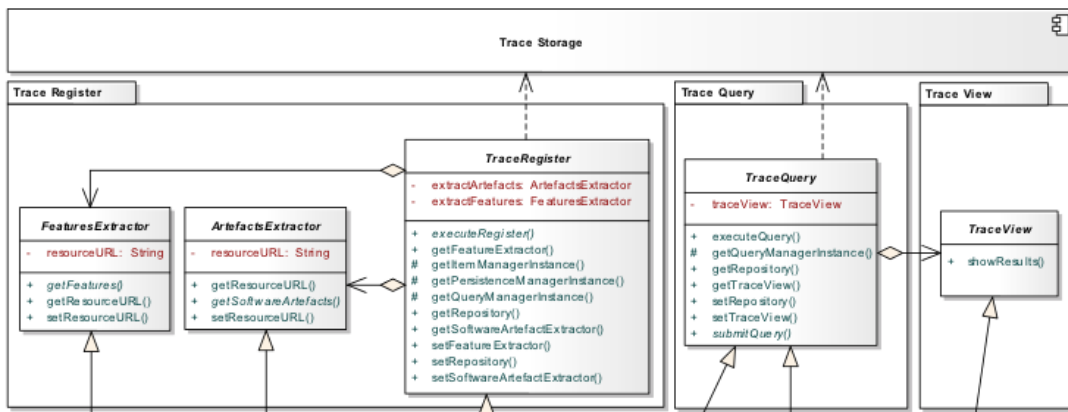


Imagen 6.4: Arquitectura del Framework de Traceability

1. **Trace Register:** este módulo provee mecanismos para crear y mantener (actualizar, eliminar y buscar) los *tracelinks*;
2. **Trace Storage:** define los mecanismos de almacenamiento para persistir dichos enlaces;
3. **Trace Query:** este modulo permite crear y ejecutar consultas para buscar *tracelinks* específicos que se encuentran previamente almacenados;

4. **Trace View**: usado específicamente para la representación visual de los enlaces resultados de una consulta realizada.

6.3. TiE - Integración de herramientas Case

En [11] se presenta el problema real que sufre cualquier proceso de desarrollo actual, en el que como resultado del conjunto de actividades que lo conforman, se genera una variedad muy amplia de artefactos de software (documentos de textos, hojas de cálculo, resultado de pruebas, modelos, gráficos, etc). Estos artefactos, aunque en esencia se encuentran relacionados lógicamente, al ser creados y manipulados por herramientas muy distintas que no fueron pensadas para interactuar (editores de textos, editores de modelo UML, etc), las relaciones lógicas nombradas se pierden, o mejor dicho no existen o pasan desapercibidas en la práctica. En otras palabras, se presenta el problema de la imposibilidad de *traceability* que encontramos en la mayoría de las herramientas Computer Aided Software Engineering (CASE) actuales.

Como solución a este problema, se propone un ambiente de integración para las herramientas CASE conocido como TiE - Tool Integration Environment, el cual basa su integración en la creación de *tracelinks* entre los artefactos de las distintas herramientas.

6.4. Trace-DSL

En [13] se propone un framework genérico de *traceability* que toma como entrada una transformación de modelo y le aumenta arbitrariamente su funcionalidad con un mecanismo de *traceability*. En la imagen 6.5 se muestra un panorama de alto nivel de la arquitectura propuesta. Ésta se basa en una interfase genérica que provee un punto de conexión para cualquier motor de transformación de modelos, mediante una API que se ofrece al ingeniero que conecta su motor de transformación con el motor de *traceability* (*oAW connector*, *QVT connector*). Como resultado el motor de transformación incluye la funcionalidad de *traceability*. El modelo de datos que usa el framework es el lenguaje específico de dominio para *traceability* que se denomina **Trace-DSL**.

Trace-DSL que se detalla en la imagen 6.6, tiene como elemento raíz **TraceModel**. **Artefact** representa cualquier producto *traceable* generado durante el proceso de desarrollo, esto puede ser un requerimiento, una clase o un componente, como por ejemplo el método de una clase. Todo artefacto es identificado unívocamente mediante un identificador universal (UUID). **TraceLink** es una abstracción de

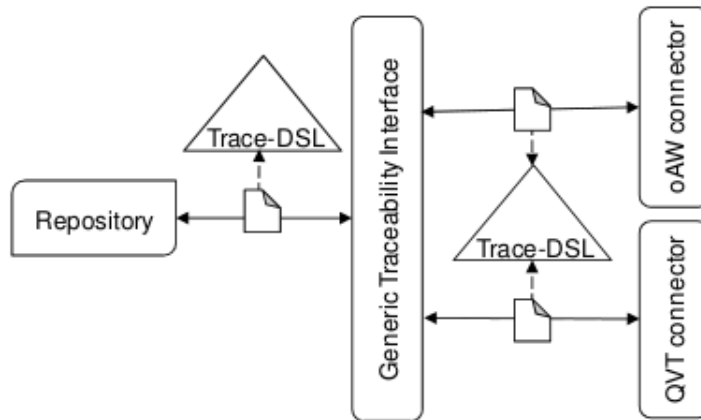


Imagen 6.5: Resumen de la arquitectura del Framework Genérico de Traceability

una transición de un artefacto a otro dirigida por la relación desde-hacia entre artefactos origen y destino. TraceLink puede ser de una de las siguientes cuatro instancias: CreateTraceLink, QueryTraceLink, UpdateTraceLink y DeleteTraceLink.

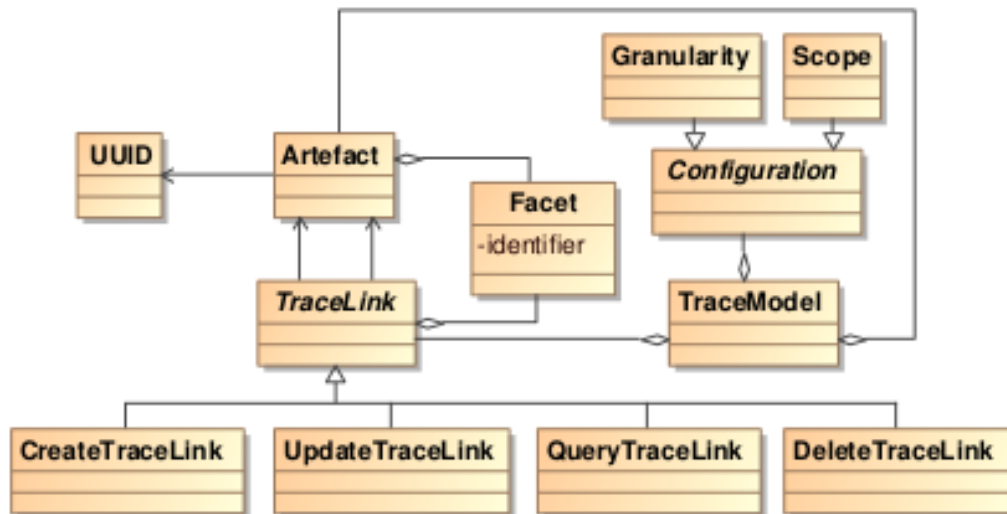


Imagen 6.6: Lenguaje específico de dominio para traceability

Para la asignación de tipos a los artefactos y a los enlaces se usa el concepto de faceta, donde Trace-DSL asigna un conjunto de facetas (Facet) a cada uno de los mismos. Un ejemplo de faceta se da en la imagen 6.7. Además de lograr una solución simple al tipado de artefactos y enlaces, se obtiene un mecanismo fácilmente extensible y configurable al contexto donde se necesite aplicar *traceability*.

La configuración necesaria para hacer uso del framework implica:

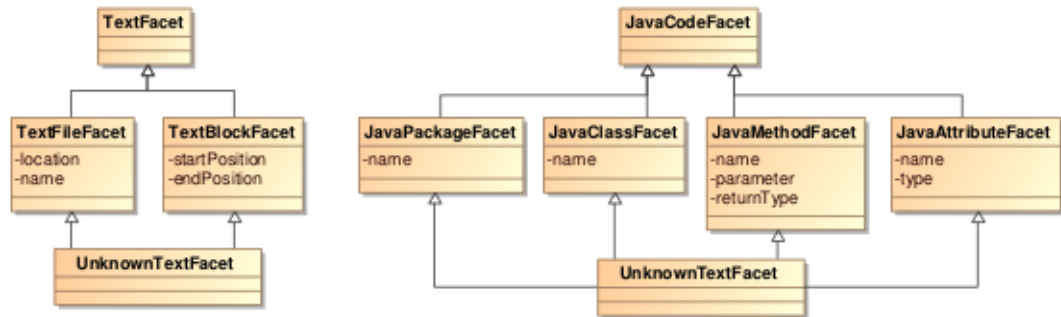


Imagen 6.7: Faceta para rastreabilidad de código fuente

1. Seleccionar las facetas requeridas para el escenario
2. Configurar la granularidad (**Granularity**) y el alcance (**Scope**)

La configuración de la granularidad consiste en la especificación de qué tipos (definidos por las facetas) de artefactos y enlaces serán *tracados* para un escenario de *tracabilidad* particular. En cambio la configuración del alcance implica restringir los datos de *tracabilidad* a una combinación específica de valores. En otras palabras la primera solo chequea la existencia de facetas, mientras que la segunda adicionalmente examina las propiedades específicas de las mismas. Por ejemplo en el caso de `TextFileFacet`, puede ser necesario *tracar* solo archivos de textos con cierto nombre.

6.5. Traceability local y global

En la propuesta presentada en [8] se emplea la idea de separación del proceso de *tracabilidad* en los siguientes niveles: *tracabilidad* en lo pequeño y *tracabilidad* en lo grande refiriéndose a los mismos como *tracabilidad local* y *tracabilidad global* respectivamente.

6.5.1. Meta-modelo de Traceability Local

Este meta-modelo toma los *tracelinks* de la entrada y la salida de una única transformación. El meta-modelo está basado en el *meta-modelo de tracelinks* presentado en [9] y se muestra en la imagen 6.8.

El *meta-modelo de tracelinks local* contiene dos conceptos principales, `Link` y `ElementRef`, los cuales expresan según su definición que uno o más elementos orígenes son enlazados a uno o más elementos objetivos. `ElementRef` es una clase abstracta que representa elementos que pueden ser *tracados*: instancias

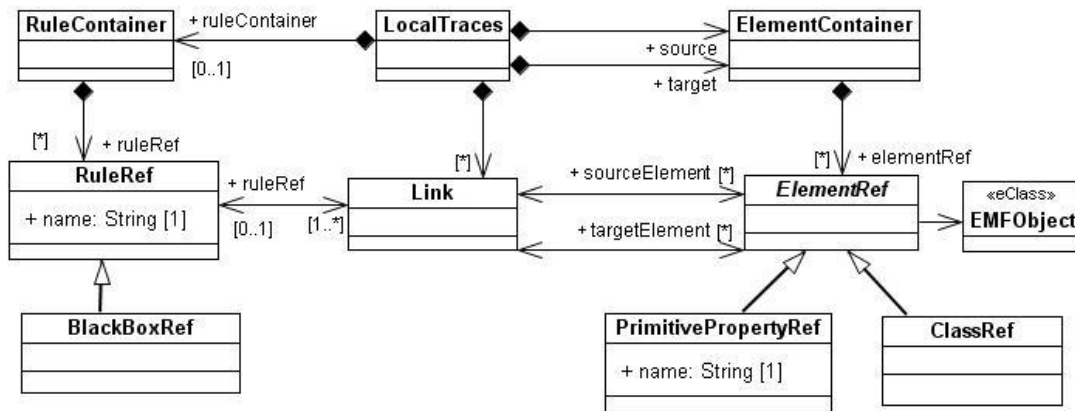


Imagen 6.8: Meta-modelo de trancelinks Local

de clases o valores de propiedades. Los valores de las propiedades son *tracados* usando `PrimitivePropertyRef` el cual apunta a la instancia contenedora de la propiedad y tiene el nombre de la misma. Este tratamiento especial para los tipos primitivos de `Java` se debe a que no existen instancias de ellos en el modelo. Por otro lado las propiedades que son tipadas mediante una clase normal, son traceadas mediante `ClassRef`.

Para almacenar la información sobre las reglas de transformación aplicadas así como el caso particular de las cajas negras, se hace uso de los conceptos `RuleRef` y `BlackBoxRef`. En ambos casos, dado que pueden dar como resultado de su ejecución varios enlaces, se define la relación como uno a varios entre `RuleRef` y `Link`. `RuleRef` y `BlackBoxRef` son opcionales, en el caso de la primera sólo se usa para realizar una depuración de las transformaciones, y la segunda si se presenta la situación en la que ciertas partes del sistema no puede ser pública su implementación.

`ElementRef` tiene una referencia al objeto real de los modelos origen y destinos. Como estos modelos están implementados mediante EMF, la referencia `EMFObject` es un `EObject` del meta-modelo `Ecore`. La clase `LocalTraces` representa la raíz del modelo de *tracelinks local* y tiene un `RuleContainer` que se usa como contenedor de las reglas y dos `ElementContainer` usados para agrupar los `ElementRef` origen y destino respectivamente. Separar los elemento orígenes y destinos permite reducir los costos de búsquedas de elementos de entrada o salida.

6.5.2. Meta-modelo de Traceability Global

Este meta-modelo enlaza *tracelinks* locales de acuerdo a la cadena que define la transformación. Un modelo de *tracelinks global* es el punto de entrada principal en el cual todas los modelos de *tracelinks* locales se encuentran, y describe qué modelo origen/objetivo de una transformación es el modelo objetivo/origen de la siguiente/previa transformación. En la imagen 6.9 se puede observar el meta-modelo.

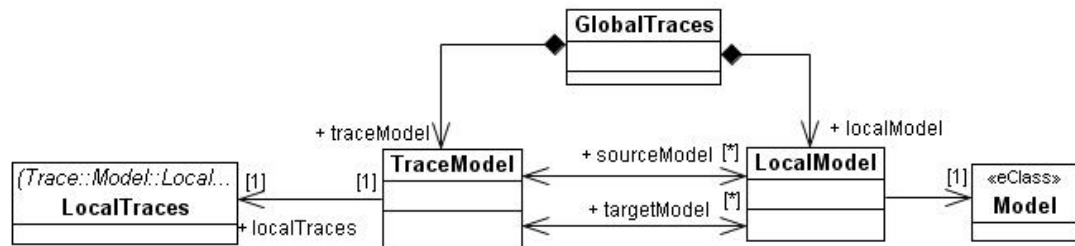


Imagen 6.9: Meta-modelo de tracelinks Global

En este meta-modelo se engloban todas las *tracelinks* locales, los modelos de una cadena de transformación y la forma en que éstos se encuentran enlazados mediante *TraceModel* y *LocalModel*. Los modelos pueden ser compartidos entre distintas transformaciones, es decir uno puede ser producto de una transformación y también ser consumido por otra transformación.

Introducir este nivel global de *tracelinks* permite la navegación entre los modelos transformados y sus modelos de *tracelinks* locales, dando una mejor separación de lo que es en verdad la compleja información de *traceability*, lo que permite además una mejor flexibilidad para la creación de las *tracelinks* y la explotación de las mismas. No utilizar esta idea de *tracelinks* globales tiene como consecuencia disponer de todas las *tracelinks* en un único modelo de toda una cadena de transformación, lo cual desencadenaría en el colapso para la creación y la consulta de dicho modelo.

6.5.3. ¿Cómo trabaja el framework?

Uno de los principales objetivos de recolectar los *tracelinks* es dar luego la posibilidad a un usuario de inspeccionarlas realizando distintas consultas, una de ellas puede ser por ejemplo obtener los elementos relacionados a uno seleccionado. Este meta-modelo permite desde el modelo de *tracelinks global* navegar hacia los modelos de *tracelinks locales* y/o hacia a los modelos envueltos en cada una de las transformaciones. También desde el modelo de *tracelinks local* se puede navegar entre los elementos del modelo parte de la transformación.

En la imagen 6.10 se muestra un ejemplo de un modelo de *tracelinks locales y globales* producto de una cadena de transformación. En el ejemplo se representan los enlaces (Link) entre los elementos sin tener en cuenta las instancias de RuleRef para no sobrecargarlo.

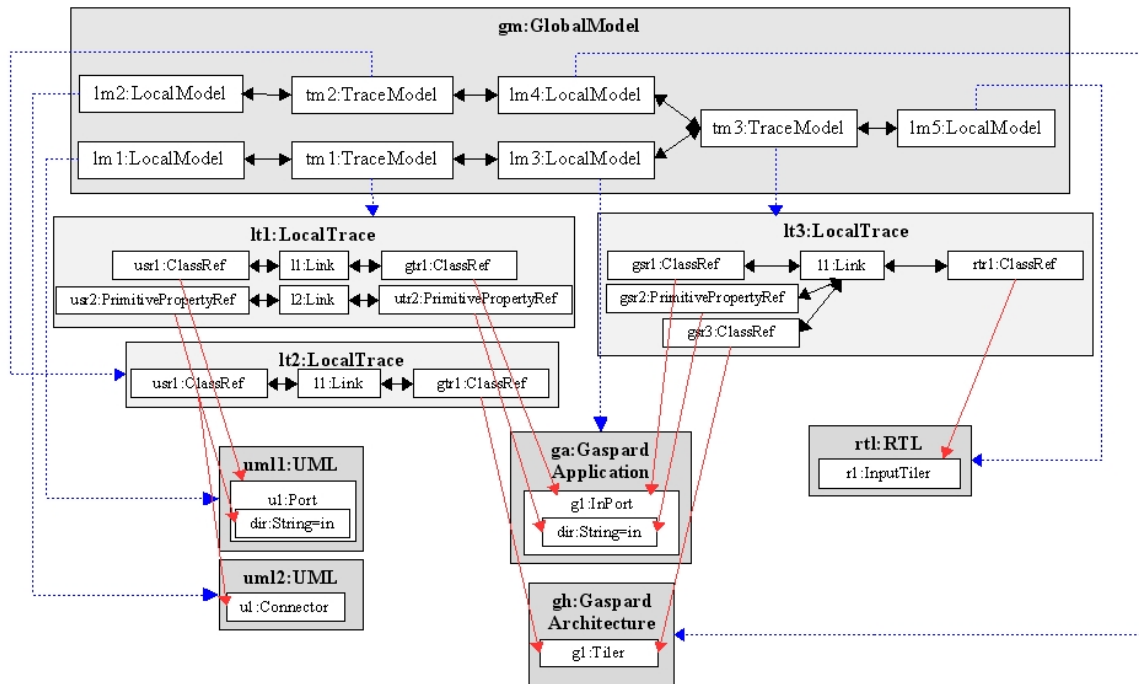


Imagen 6.10: Ejemplo de un modelo de tracelinks local y global

6.6. Análisis de los trabajos relacionados

ETraceTool

El motor ETraceTool visto en 6.1 trabaja sólo sobre transformaciones escritas en Java, en cambio el prototipo implementado en esta tesis lo hace sobre transformaciones QVT. Más aún, la arquitectura propuesta en la que se basa el prototipo, permite anexar nuevos módulos para que el mismo trabaje con cualquier tecnología y/o metodología de transformaciones de modelos, dado que el editor TraceEditor es un módulo independiente al que genera el modelo de entrada que usa.

Por otro lado, el *meta-modelo de tracelinks* que usa ETraceTool fue pensado para modelar *tracelinks* anidados, cosa que no se tuvo en cuenta en el esquema de la presente tesis con el fin de no sacrificar la simplicidad del modelo buscada.

Framework de Traceability para el desarrollo de SPL

Este framework trabaja sobre un *meta-modelo de tracelinks* que no tiene en cuenta las transformaciones de modelo que se usa en el paradigma de MDD, dado que el mismo fue pensado para el uso sobre familias de software independientemente de la metodología de desarrollo que utilizaron en cada una de ellas, posiblemente mediante la definición de un contexto especial se pueda lograr plasmar dicha información para el caso del paradigma MDD.

TiE

El esquema propuesto en la tesis sirve para la implementación de servicios de *traceability* que en el ambiente de integración de herramientas CASE, llamado TiE y presentado en [11], se desea implementar en futuras versiones.

Trace-DSL

El meta-modelo que usa el framework presentado en la sección 6.4 al que llamaron Trace-DSL se diferencia del realizado en el presente trabajo principalmente en la configuración que necesitan. En el primero, se debe configurar la información de *trace granularity*, el alcance y el conjunto de tipos de los artefactos y los *tracelinks*. En cambio en el segundo, sólo se debe configurar el conjunto de tipos.

Traceability local y global

El *meta-modelo de tracelinks* local (imagen 6.8) es muy similar al de la presente tesis, pero no tuvo en cuenta el tipado de los *links* y los artefactos.

La idea de *traceability global* vista en 6.5.2 resulta muy conveniente si se desea organizar eficientemente la compleja información que se genera producto de la ejecución de una cadena de transformaciones. Este concepto no se aplica aún en el esquema propuesto en esta tesis, quedando su definición pendiente para una futura implementación.

Conclusión

Se ha visto en el presente trabajo de tesis que *traceability* es una característica muy importante en el ámbito de MDD, de igual modo se han enumerado los problemas que aún se encuentran vigentes y en debate, como así también los desafíos que surgen a partir de ellos. Frente a dichos problemas y desafíos se han propuesto una gran cantidad de soluciones con una amplia variedad de metodologías e implementaciones distintas, en esta tesis sólo se ha expuesto un subconjunto de entre aquellas que fueron halladas durante el proceso de investigación y estudio del tema.

En este trabajo de tesis se ha propuesto un *esquema de traceability* basado en la definición de un *meta-modelo de tracelinks* sencillo y acotado, que denota los conceptos más relevantes que se necesitan mínimamente para lograr capturar las relaciones que existen entre los artefactos de cualquier modelo y/o dominio que se pueden presentar en un proceso de desarrollo dirigido por modelos, es decir un *esquema de propósito general*.

Basado en este esquema, se ha implementado un prototipo de una herramienta que trabaja en el entorno Eclipse que permite, por un lado, obtener los *tracelinks* generados por una transformación, y por otro, mostrar estos *links* posibilitando su análisis y modificación.

Todo proceso de desarrollo debería hacer uso, durante el ciclo de vida completo del software, de una metodología de *traceability* que muestre de forma precisa la relación existente entre todos los artefactos que surgen y forman parte del mismo. Como se ha visto en los capítulos iniciales del presente trabajo, la información que se obtenga de un buen y actualizado servicio de *traceability* es muy valiosa, ya que al disponer de ella en un proyecto será más difícil que el mismo tienda al fracaso.

Trabajos futuros

Lo que el esquema no ofrece

A continuación se lista un conjunto de aspectos y/o funcionalidades que el esquema propuesto en la sección 4.2 no ofrece o no tiene en cuenta:

- **Funcionalidad de versionado:** que permita navegar por los *tracelinks* y refleje las modificaciones en el tiempo que se fueron realizando sobre los artefactos relacionados, a lo largo de la ejecución de todas las tareas que forman parte de la ingeniería de un software.
- **Métodos de detección o información de errores:** que determinen o informen cuándo un *tracelink* es inválido.
- **Grafo de tracelinks para cadenas de transformación:** una idea similar a lo visto en el capítulo de **Trabajos relacionados** en la sección 6.5.

Mejoras para el prototipo

Traceability en ATL

La información de *traceability* forma parte del lenguaje ATL, ésta ayuda en la interacción de cada regla de transformación cuando necesita tomar la salida de alguna otra regla por medio del mecanismo interno de *traceability implícito*. Sin embargo, actualmente ATL ofrece un acceso muy limitado a dicha información de *traceability* sólo por medio del método `resolveTemp()`. Además, ésta información es eliminada ni bien la ejecución de la transformación termina. Dada las carencias enumeradas anteriormente, para lograr obtener alguna información de *traceability* en esta tecnología es necesario implementar dicha funcionalidad.

Existen varias propuestas de implementación, una de ellas, la que se presenta en [9] en donde se plantea la idea de considerar como modelos tanto a los

programas de transformación como a la información de *traceability*, entonces mediante la definición de una nueva transformación modificar los programas para que generen la información de *traceability* como una salida más al modelo resultado original. Con este enfoque, la generación de código de *traceability* está claramente separada de la lógica de la transformación y la misma se puede agregar después de que un programa haya sido escrito. Por lo cual, es posible añadir el soporte para nuevos formatos o modificar la granularidad o rango de las *tracelinks* sin interferir con la lógica del programa.

Otras propuestas hacen uso del mecanismo de *traceability implícito* de ATL, copiando toda la información de *tracelinks* durante la ejecución de la transformación, o directamente persistiéndola y dejándola accesible en un archivo aparte, pero para todas estas implementaciones se requiere de modificaciones del motor de ejecución de ATL.

Para el futuro

- Mejorar el *esquema de traceability* propuesto para ofrecer además: la funcionalidad de versionado, los métodos de detección e información de errores y la organización de los *tracelinks* según la ejecución de una cadena de transformaciones vista en la sección **Lo que el esquema no ofrece**.
- Definir e implementar una solución para que la herramienta también trabaje sobre transformaciones ATL, tomando como referencia los ejemplos vistos antes en **Traceability en ATL**.
- Ofrecer en la herramienta **TraceEditor** mejores opciones de filtrado o vistas parciales, con el fin de facilitar la navegación sobre modelos de *tracelinks* extensos, como así también, por ejemplo en el proceso de análisis de cambios, para mostrar qué artefactos se verían afectados si se modificara un conjunto seleccionado.
- Mejorar la identificación semántica de un artefacto en la herramienta **TraceEditor**, con el fin de facilitar a una persona su reconocimiento.

Anexos

Definición de la transformación: QvtoTrace_To_Trace

A continuación se expone la definición completa de la transformación QVT QvtoTrace_To_Trace implementada en el prototipo que se desarrolló en la presente Tesis:

```
/*
 * La definición de la presente transformación
 * QvtoTrace_To_Trace forma parte del prototipo
 * desarrollado para la tesis del alumno Mariano Gabriel
 * Gili.
 *
 * Esta transformación toma como entrada las trazas generadas
 * por la tecnología QVT que conforman el meta-modelo Trace,
 * y genera un modelo para el prototipo de edición de trazas
 * que conforma el meta-modelo propuesto TraceEditor.
 */

/*
 * Definición de los meta-modelos.
 */
modeltype TraceEditor uses 'http://traceeditor/1.0';
modeltype QvtoTrace uses
    'http://www.eclipse.org/m2m/qvt/operational/trace.ecore';

/*
 * Declaración de la transformación.
 */
transformation QvtoTrace_To_Trace(in qvto : QvtoTrace,
    out TraceEditor);

/*
 * Punto de entrada donde se inicia la transformación por los
 * objetos raíz de tipo Trace del modelo de entrada mediante
 * la invocación del mapeo trace2TraceEditor().
 */
```

```

*/
main() {
    qvto.rootObjects() [QvtoTrace::Trace]->map
        trace2TraceEditor();
}

////////////////////////////////////
//////////////////////////////////// Mappings //////////////////////////////////////
////////////////////////////////////

/*
* trace2TraceEditor() toma una instancia de Trace y retorna
* una de TraceEditor. Genera la configuración
* (_configuracion) mediante el mapeo trace2Configuration() y
* el dashboard mediante trace2Dashboard().
*/
mapping QvtoTrace::Trace::trace2TraceEditor() :
    TraceEditor::TraceEditor {
    _configuration := self.map trace2Configuration();
    dashboard := self.map trace2Dashboard();
}

/*
* trace2Configuration() genera una configuración del editor
* TraceEditor representada por el modelo de
* TraceEditor::Configuration en la que se definen los tipos
* de las trazas y se obtienen los tipos de artefactos que se
* encuentran en las trazas del modelo QvtoTrace::Trace.
*/
mapping QvtoTrace::Trace::trace2Configuration() :
    TraceEditor::Configuration {
    linkTypes := self.linkTypes();
    typeArtefacts := self.typesByName()->collect(n |
        object TraceEditor::TypeArtefact {
            name := n;
            //TODO: solucionar prototipo de editores para que
            // muestren la descripción si la tiene e
            // inicializarla con alguna información.
            //description := "";
        });
}

/*
* trace2Dashboard() de las trazas del modelo de entrada
* QvtoTrace::Trace obtiene el listado de transformaciones
* (transformations) y los listados de los artefactos origen
* y destino (sourceArtefacts y targetArtefacts
* respectivamente) mediante la inspección de las instancias
* TraceRecord de dicho modelo. Las trazas que representan

```



```

* los enlaces explícitos (tracelinks) se inicializan como un
* conjunto vacío.
*/
mapping QvtoTrace::Trace::trace2Dashboard() :
  TraceEditor::Dashboard {
    transformations := self.transformationsByName()->collect(
      t |
      object TraceEditor::Transformation {
        name := t;
        traceLinks := self.traceRecords
          [mappingOperation.name=t]-> map
            traceRecord2TraceLink();
      });
    // dado que las trazas de QVT son todas producto de
    // transformaciones, la colección traceLinks se
    // inicializa vacía.
    traceLinks := OrderedSet{};
    sourceArtefacts := self.traceRecords._context._context
      [name="self"].map
        varParameterValue2Artefact("Source");
    targetArtefacts := self.traceRecords._result._result.map
      varParameterValue2Artefact("Target");
  }

/*
* traceRecord2TraceLink() convierte una traza TraceRecord en
* su correspondiente de tipo TraceLink, el nombre (name) es
* la representación en string de la traza origen, el tipo de
* la traza es 'implícita', la transformación
* (_transformation) es del resultado el artefacto que lo
* contiene, los artefactos origen y destino (sources y
* targets) son el contexto (_context) y los resultados
* (result) respectivamente.
*/
mapping QvtoTrace::TraceRecord::traceRecord2TraceLink() :
  TraceEditor::TraceLink {
    name := self.repr().toTraceLinkName();
    type := self.varParameterValueLinkType('Implicit');
    _transformation := result.container().oclAsType(
      TraceEditor::Transformation);
    sources := self._context._context [name="self"].map
      varParameterValue2Artefact("Source");
    targets := self._result._result->map
      varParameterValue2Artefact("Target")->flatten();
  }

/*
* varParameterValue2Artefact() transforma los parámetros
* VarParameterValue de las trazas del modelo de entrada en

```

```

* artefactos de tipo Artefact, deriva la transformación en
* varParameterValueSimple2Artefact() y
* varParameterValueCollection2Artefact() dependiendo de si
* el parámetro representa un valor simple o una colección
* respectivamente.
*/
mapping QvtoTrace :: VarParameterValue ::
  varParameterValue2Artefact (in prefix : String)
  : OrderedSet (TraceEditor :: Artefact)
disjuncts QvtoTrace :: VarParameterValue ::
  varParameterValueSimple2Artefact ,
  QvtoTrace :: VarParameterValue ::
  varParameterValueCollection2Artefact {}

mapping QvtoTrace :: VarParameterValue ::
  varParameterValueSimple2Artefact (in prefix : String)
  : OrderedSet (TraceEditor :: Artefact)
  when { self.value.collectionType = null } {
    init {
      result := object TraceEditor :: Artefact {
        name := self.value.repr().toArtefactName(
          prefix);
        type := self.varParameterValueTypeArtefact(
          self.type.prefix(prefix));
      }->asOrderedSet();
    }
  }

mapping QvtoTrace :: VarParameterValue ::
  varParameterValueCollection2Artefact (in prefix : String)
  : OrderedSet (TraceEditor :: Artefact)
  when { self.value.collectionType <> null } {
    init {
      var typeName := self.type.substringAfter("(")
        .substringBefore(")");
      result := self.value.collection->collect(e |
        object TraceEditor :: Artefact {
          name := e.repr().toArtefactName(prefix);
          type := self
            .varParameterValueTypeArtefact(
              typeName.prefix(prefix));
        }->asOrderedSet();
    }
  }

////////////////////////////////////
//////////////////////////////////// Constructors //////////////////////////////////
////////////////////////////////////

```

```

constructor TraceEditor::LinkType::LinkType (aName : String ,
    aParent : TraceEditor::LinkType) {
    name := aName;
    parent := aParent;
}

//////////////////////////////////////
////////////////////////////////////// Helpers ////////////////////////////////////////
//////////////////////////////////////

/*
 * linkTypes() crea un conjunto de tipos de enlaces por
 * defecto.
 */
helper QvtoTrace::Trace::linkTypes () : OrderedSet(
    TraceEditor::LinkType) {

    var Explicit := new TraceEditor::LinkType ( 'Explicit' ,
        null );
    var Implicit := new TraceEditor::LinkType ( 'Implicit' ,
        null );

    var ModelModel := new TraceEditor::LinkType(
        'Model-Model' , Explicit);
    var ModelArtefact := new TraceEditor::LinkType (
        'Model-Artefact' , Explicit);
    var Query := new TraceEditor::LinkType ( 'Query' ,
        Implicit);
    var M2M := new TraceEditor::LinkType ( 'M2M' , Implicit);
    var M2T := new TraceEditor::LinkType ( 'M2T' , Implicit);
    var Composition := new TraceEditor::LinkType (
        'Composition' , Implicit);
    var Update := new TraceEditor::LinkType ( 'Update' ,
        Implicit);
    var Creation := new TraceEditor::LinkType ( 'Creation' ,
        Implicit);
    var Delete := new TraceEditor::LinkType ( 'Delete' ,
        Implicit);

    var Static := new TraceEditor::LinkType ( 'Static' ,
        ModelModel);
    var Dinamic := new TraceEditor::LinkType ( 'Dinamic' ,
        ModelModel);
    var Satisfies := new TraceEditor::LinkType ( 'Satisfies' ,
        ModelArtefact);
    var AllocatedTo := new TraceEditor::LinkType (
        'Allocated-To' , ModelArtefact);
    var Performs := new TraceEditor::LinkType ( 'Performs' ,
        ModelArtefact);
}

```

```

var Supports := new TraceEditor::LinkType ( 'Supports' ,
    ModelArtefact);
var Explains := new TraceEditor::LinkType ( 'Explains' ,
    ModelArtefact);

var Dependency := new TraceEditor::LinkType (
    'Dependency' , Static);
var ConsistentWith := new TraceEditor::LinkType (
    'ConsistentWith' , Static);
var Calls := new TraceEditor::LinkType ( 'Calls' ,
    Dinamic);
var Generates := new TraceEditor::LinkType ( 'Generates' ,
    Dinamic);
var Notifies := new TraceEditor::LinkType ( 'Notifies' ,
    Dinamic);

return OrderedSet {
    Implicit , Explicit , ModelModel , ModelArtefact , Query ,
    M2M , M2T , Composition , Update , Creation , Delete ,
    Static , Dinamic , Satisfies , AllocatedTo , Performs ,
    Supports , Explains , Dependency , ConsistentWith ,
    Calls , Generates , Notifies
};
}

/*
 * prefix() agrega el string parámetro pre como prefijo.
 */
helper String::prefix(in pre : String) : String {
    return pre + "_" + self;
}

/*
 * toArtefactName() define el formato del nombre de los
 * artefactos con el string parámetro pre como prefijo y
 * luego tomando sólo la parte del número identificador de lo
 * retornado por la función repr().
 */
helper String::toArtefactName(in pre : String) : String {
    var temp_name = self.substringAfter(
        "org.eclipse.m2m.internal.qvt.oml.trace.impl.EValueImpl@"
    )
    .substringBefore("_(");
    return pre + "_" + temp_name;
}

/*
 * toTraceLinkName() define el formato del nombre de las
 * trazas tomando sólo la parte del número identificador de

```



```
* conjunto es el tipo de los orígenes, obtenidos del
* contexto del modelo Trace, unión los tipos de los
* resultados, obtenidos de los resultados.
*/
query QvtoTrace :: Trace :: typesByName() : OrderedSet(String) {
    return self.traceRecords._context._context[name="self"]
        .type.prefix("Source")->asSet()->union(
            self.traceRecords._result._result[name="result"
                and value.collectionType = null].type.prefix(
                    "Target")->asSet()->union(
                        self.traceRecords._result._result [
                            name="result" and
                                value.collectionType <> null]
                            .type.substringAfter("(").substringBefore(")")
                            .prefix("Target")->asSet()
                        )->asOrderedSet();
}

/*
* transformationsByName() retorna el conjunto de nombres de
* las transformaciones del conjunto de trazas que se
* encuentran en el modelo de entrada Trace.
*/
query QvtoTrace :: Trace :: transformationsByName() :
    OrderedSet(String) {
    return self.traceRecords.mappingOperation.name->
        asOrderedSet();
}
```

Glosario

GEF - Graphical Editing Framework Es un framework Eclipse para el desarrollo de editores gráficos y vistas del Eclipse Workbench UI. 45, 46

JDT - Java Development Tool Es un proyecto que proporciona herramientas tipo plug-ins de Eclipse que asisten en el desarrollo de aplicaciones Java. Incluye la creación de proyectos Java, una perspectiva para el Workbench Eclipse, así como también un conjunto de vistas, editores, asistentes, constructores y herramientas de refactorización y fusionado de código. Estas herramientas transforman a Eclipse en un IDE. 43

MDA - Arquitectura Dirigida por Modelos en inglés Model-Driven Architecture (MDA), es una visión o propuesta particular definida por el OMG de MDD que se basa en el uso de estándares de OMG. VI

MDD - Desarrollo Dirigido por Modelos en inglés Model-Driven Development (MDD), es un paradigma de desarrollo de software que utiliza modelos como artefactos principales del proceso de desarrollo. Por lo general, la implementación se genera o deriva automáticamente a partir de los modelos. VI, 2

MDE - Ingeniería de Software Dirigida por Modelos en inglés Model-Driven Engineering (MDE), es un paradigma de ingeniería de software en el cual los modelos juegan el rol principal en todas las actividades del ciclo de vida de la misma. VI, VII, 9, 10, 14, 48

MOF - MetaObject Facility es un lenguaje estándar del OMG para MDE, en particular es un meta-meta lenguaje que permite definir meta-modelos en la capa M2, como por ejemplo el meta-modelo Lenguaje Unificado de Modelado (*UML* de Unified Modeling Language) que describe al lenguaje Lenguaje Unificado de Modelado (*UML* de Unified Modeling Language). Como su nombre lo indica, MOF se basa en el paradigma Orientado a Objetos. 14, 49, 51

OCL - Object Constraint Language es un lenguaje declarativo para describir reglas que se aplican a meta-modelos MOF y a los modelos Lenguaje Unificado de Modelado (*UML* de Unified Modeling Language). Fue desarrollado por IBM y en la actualidad es parte del estándar Lenguaje Unificado de Modelado (*UML* de Unified Modeling Language). OCL es un lenguaje de texto que permite definir restricciones y consultas sobre expresiones de objetos de cualquier modelo o meta-modelo MOF. OCL es componente clave del estándar OMG para la transformación de los modelos QVT. Otros lenguajes de transformación de modelos como ATL también están contruidos utilizando OCL. 8

OMG - Object Management Group Consorcio internacional de la industria informática sin fines de lucro y de membresía abierta responsable de la definición de varios estándares de modelado como Lenguaje Unificado de Modelado (*UML* de Unified Modeling Language), MetaObject Facility (*MOF*) y MDA. vi, 50

PDE - Plug-in Development Environment es un ambiente de construcción de plug-ins Eclipse confeccionado por un conjunto de herramientas para crear, desarrollar, probar, depurar, construir y desplegar plug-ins, fragmentos, características, sitios de actualización y otros productos Eclipse. 34

UML - Unified Modeling Language es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema de software. Es el lenguaje de modelado de sistemas de software más conocido y utilizado en la actualidad y es también el estándar oficial, respaldado por el OMG. 6, 8, 10, 14, 45, 55, 57

Siglas

- ALM** Application Lifecycle Management. 39
- API** Interfaz de programación de aplicaciones o Application Programming Interface. 40, 42, 45, 53, 57
- ATL** Atlas Transformation Language. 31, 48–50, 65
- CASE** Computer Aided Software Engineering. 57
- EMF** Eclipse Modeling Framework. 7, 14, 42, 43, 45, 46, 53, 60
- EPL** Eclipse Public License. 39
- EVL** Epsilon Validation Language. 8
- GMF** Graphical Modeling Framework. 33, 45–48
- GUI** Interfaz de Usuario Gráfica o Graphical User Interface. 43
- IDE** Entornos de Desarrollo Integrados o Integrated Development Environment. 17, 24, 25, 40, 48
- IEEE** Institute of Electrical and Electronics Engineers. 2
- MMT** Model-to-Model Transformation. 49, 50
- QVT** Query/View/Transformation. 29, 31, 50, 51, 57, 66
- RCP** Rich Client Platform. 39
- RIA** Rich Internet Applications. 39
- SOA** Service Oriented Architecture. 39
- SPL** Línea de Producto de Software o Software Product Line. 54, 55

SWT Standard Widget Toolkit. 41

TEAP Traceability Elicitation and Analysis Process. 8

XMI XML Metadata Interchange. 42, 45, 54

Bibliografía

- [1] IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology. Number Std 610.12-1990, IEEE (1990).
- [2] R. Brcina and M. Riebisch: Defining a Traceability Link Semantics for Design Decision Support. In: ECMDA Traceability Workshop (ECMDA-TW) 2008 Proceedings.
- [3] B. Grammel and K. Voigt: Foundations for a Generic Traceability Framework in Model-Driven Software Engineering. In: ECMDA Traceability Workshop (ECMDA-TW) 2009 Proceedings.
- [4] Glossary of Center of Excellence for Software Traceability (CoEST) <http://www.coest.org/index.php/traceability/glossary>.
- [5] Center of Excellence for Traceability - Problem Statements and Grand Challenges. In: Center of Excellence of Traceability Technical Report (COET-GCT-06-01-0.9) September 10, 2006.
- [6] Gotel, O.C.Z., Finkelstein, A.C.W., "An Analysis of the Requirements Traceability Problem", International Conference on Requirements Engineering, ICRE'94, Los Alamitos, California, Abril, 1994, pp 94-101.
- [7] N. Drivalos, R. F. Paige, K. J. Fernandes, D. S. Kolovos: Towards Rigorously Defined Model-to-Model Traceability. In: ECMDA Traceability Workshop (ECMDA-TW) 2008 Proceedings.
- [8] F. Glitia, A. Etien and C. Dumoulin: Fine Grained Traceability for an MDE Approach of Embedded System Conception. In: ECMDA Traceability Workshop (ECMDA-TW) 2008 Proceedings.
- [9] F. Jouault: Loosely Coupled Traceability for ATL, In: Proceedings of the European Conference on MDA Traceability Workshop, Nurnberg, Germany (2005).
- [10] R. Paige, G. Olsen, D. Kolovos, S. Zschaler, C. Power: Building Model-Driven Engineering Traceability Classifications, In: ECMDA Traceability Workshop (ECMDA-TW) 2008 Proceedings.

- [11] F. Klar, S. Rose, A. Schurr: TiE - A Tool Integration Environment, In: ECMDA Traceability Workshop (ECMDA-TW) 2009 Proceedings.
- [12] S. B. Abid, G. Botterweck: Resolving Product Derivation Tasks using Traceability in Software Product Lines, en: ECMDA Traceability Workshop (ECMDA-TW) 2009 Proceedings.
- [13] B. Grammel, S. Kastenholz: A Generic Traceability Framework for Facet-based Traceability Data Extraction in Model-driven Software Development, en: Proceedings of the 6°ECMFA Traceability Workshop (ECMFA-TW), 15 de junio de 2010, Paris, Francia.
- [14] B. Amar, H. Leblanc, B. Coulette: A Traceability Engine Dedicated to Model Transformation for Software Engineering. In: ECMDA Traceability Workshop (ECMDA-TW) 2008 Proceedings.
- [15] Eclipse Modeling Framework Project (EMF) <http://www.eclipse.org/modeling/emf/>.
- [16] A. Sousa, U. Kulesza, A. Rummler, N. Anquetil, R. Mitschke, A. Moreira, V. Amaral, J. Araújo: A Model-Driven Traceability Framework to Software Product Line Development. In: ECMDA Traceability Workshop (ECMDA-TW) 2008 Proceedings.
- [17] Eclipse Project <http://www.eclipse.org>.
- [18] Eclipse Platform Technical Overview. Object Technology International, Inc., February 2003, <http://www.eclipse.org/whitepapers/eclipse-overview.pdf>.
- [19] F. Budinsky, D. Steinberg, E. Merks, R. Ellersick, T. J. Grose: Eclipse Modeling Framework - A Developer's Guide. Addison Wesley.
- [20] Graphical Modeling Project <http://www.eclipse.org/modeling/gmp/>.
- [21] Frederic Plante, IBM: Introducing the GMF Runtime, January 2006 <http://www.eclipse.org/articles/Article-Introducing-GMF/article.html>
- [22] Graphical Modeling Framework - Tutorial - Part 1 http://wiki.eclipse.org/Graphical_Modeling_Framework/Tutorial/Part_1
- [23] ATL Eclipse Project <http://www.eclipse.org/at1/>.
- [24] Meta Object Facility (MOF) 2.0 Query/View/Transformation Specification. Version 1.1, January 2011 - Version 1.0, April 2008. <http://www.omg.org/spec/QVT/index.htm>.

- [25] C. Pons, R. Giandini y G. Pérez: Desarrollo de Software Dirigido por Modelos. Conceptos teóricos y su aplicación práctica. Facultad de Informática, Universidad Nacional de La Plata. Octubre de 2008.
- [26] Pierre F. Tiako: Designing Software-Intensive Systems, Methods and Principles. Langston University, USA. 2008.