

## Integration von EasyCODE in objectiF

### Voraussetzungen:

EasyCODE V6.8 oder V7 oder höher und objectiF 4.6 oder höher sind installiert. Für beide Applikationen kann die Standardinstallation durchgeführt werden.

Für EasyCODE V6.8 wird zusätzlich die Datei „EasyCoupling.dll“ benötigt. Ab EasyCODE V7.1.05 wird diese bei der Installation mitkopiert. Für die Einrichtung benötigen Sie Schreibrechte auf die Registry.

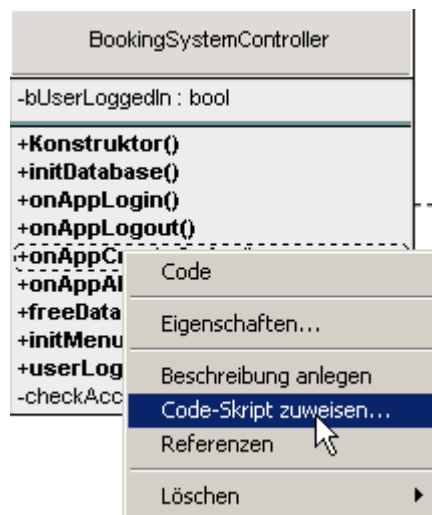
### Konfiguration und Verwendung:

- Die Schritte um die Integration einzurichten sind für beide Versionen von EasyCODE gleich. Als erstes muss die EasyCoupling.dll registriert werden. Kopieren Sie diese in das EasyCODE Installationsverzeichnis, wenn Sie nicht vorhanden ist. Die Registrierung erfolgt über „Start\Ausführen“. Die Kommandozeile lautet bei einer Standardinstallation:

```
regsvr32 „C:\Programme\EASYCODE\EasyCODE\EasyCoupling.dll“
```

Der Pfad zur EasyCoupling.dll muss angepasst werden, wenn die Installation nicht in das Standardverzeichnis erfolgte. Es wird eine Meldung ausgegeben ob die Registrierung erfolgreich war. Überprüfen Sie die Pfadangabe, wenn die Registrierung scheitert.

- Starten Sie objectiF und öffnen Sie ein Klassendiagramm. Im Kontextmenü einer Methode wählen Sie Code-Skript zuweisen um die Skriptverwaltung aufzurufen. Das Kontextmenü „Skript-Server zuweisen“ öffnet den Dialog um die EasyCoupling.dll auszuwählen.

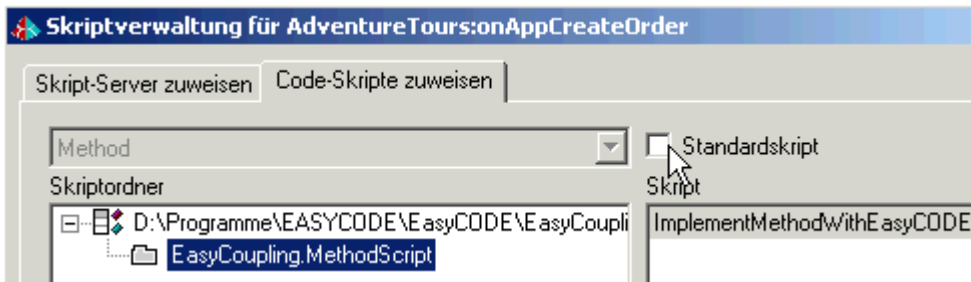


Damit ist EasyCODE für die Klasse als alternativer Editor registriert und die Skriptverwaltung zeigt das Bild unten.



Um die Kopplung global einzurichten, wählen Sie in der Skriptverwaltung „Code-Skripte zuweisen“ und deaktivieren die aktuelle Zuweisung.

Im Folgenden wird nur noch EasyCODE angeboten. Setzen Sie das Häkchen für Standardskript wieder. Ab sofort ist EasyCODE für die Implementierung verfügbar.



- Der Aufruf von EasyCODE erfolgt aus dem Kontextmenü der Methode.

Änderungen die in EasyCODE vorgenommen werden, übernimmt objectiF in das Modell.

Zu beachten sind dabei zwei Punkte:

a.) es werden nur Änderungen übernommen die zwischen den Steuerzeilen `///..beginn „Body“` und `///..end „Body“` vorgenommen werden.

b.) Entgegen anderen UML Tools gibt es in objectiF keine Abfrage ob Änderungen übernommen werden sollen. Mit Speichern und Schließen des EasyCODE Editors werden diese Änderungen in das Modell übernommen.

```
1 ResponderFactory::getLanguages  
Collection ResponderFactory::getLanguages ()  
///..begin "Body"  
Vector vLanguages = new Vector();  
vLanguages.add(new String("Deutsch"));  
vLanguages.add(new String("Französisch"));  
vLanguages.add(new String("Englisch"));  
return vLanguages;  
///..end "Body"
```

Wenn Sie Probleme mit dieser Toolkopplung haben wenden Sie sich bitte an das EasyCODE Supportteam. Für Fragen zu objectiF kontaktieren Sie bitte microTOOL.

#### Kontakt:

**EASYCODE GmbH**  
Löwenberger Straße 50  
D-90475 Nürnberg

Tel: 0049-911-99 840-60  
Fax: 0049-911-99 840-97  
e-mail: info@easycode.de  
support@easycode.de