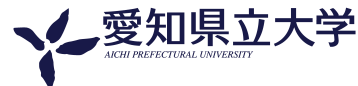
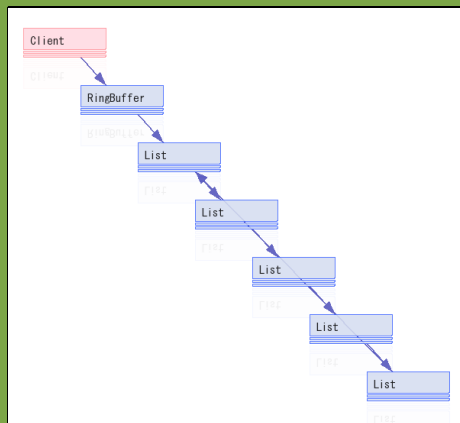


ソフトウェアの振舞いを演出して表現するプログラムプレゼンテーション

大久保弘崇 大須賀慎一 山本晋一郎

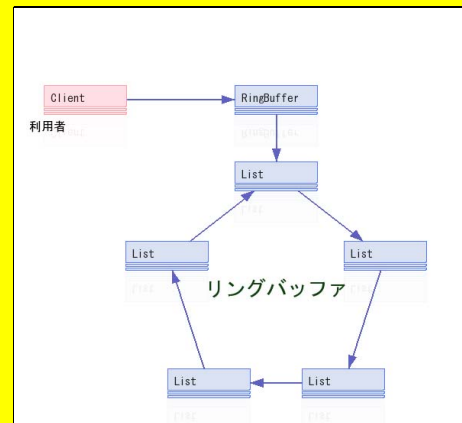


オブジェクト図 (トレースから自動生成)



演出効果

演出スクリプトによる プログラムプレゼンテーション



トレース=シナリオ

登場人物=クラス、関数、オブジェクト、…
アクション=制御の移動、メッセージ送信、値の変化、…



作成

演出
ライブラリ

プログラム
プレゼンテーション
作成システム

+演出者の意図
(舞台効果、演技指導)

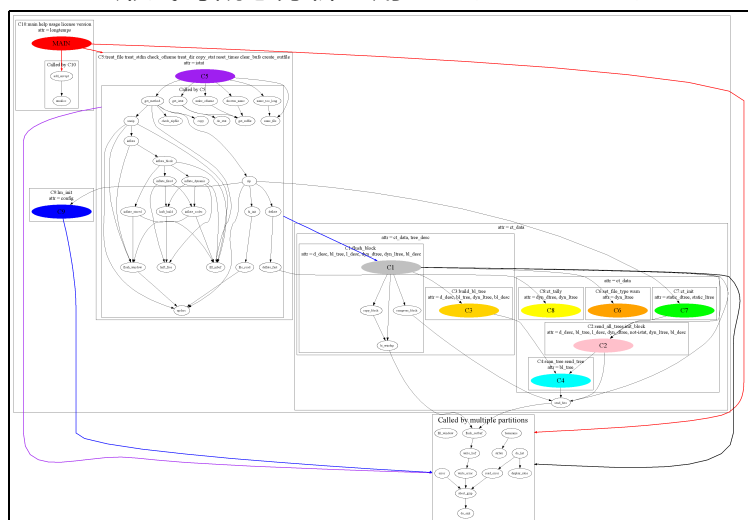
- ・何に注目させるか
- ・どのように表示するか

ライブラリ=大道具

今後の予定

- ・ 振る舞いモデルの完成
プログラムの動的な振る舞いを利用するCASEツール開発の基盤となるモデルとして定式化
- ・ 演出スクリプトの機能要求を整理
一つの記述で複数の対象に演出を加える、一つのスクリプトで複数のトレースを処理する汎用化機能
組み込み機能の提供 (UML部品、力学的モデル、prefuse、Graphvizなど)
- ・ 山本研既存研究成果のスクリプト化を含む、演出ライブラリの作成
gzip 1.2.4 のコールグラフの例 (下図)

形式的概念分析を用いたグルーピング



スパニング木を利用したグラフの3次元(半球上)表示

