

MONTAGEM DE CÓDIGO JAVA A PARTIR DE UMA DEFINIÇÃO BASEADA EM GRAMÁTICA DE GRAFOS. *Marcos Roberto Vieira, Leila Ribeiro* (Departamento de Informática Teórica – Instituto de Informática – UFRGS).

O Projeto Platus, em linhas gerais, prevê a criação de um ambiente onde podem ser definidas aplicações distribuídas/concorrentes. Cada aplicação é composta por módulos chamados de entidades. Entidades representam objetos (reais ou imaginários), que podem possuir atributos, e que interagem através de envio e recebimento de mensagens. A maneira como as entidades se comportam é definida usando-se gramáticas de grafos. Uma gramática de grafos modela um sistema através de um grafo inicial (que representa o estado inicial do sistema) e um conjunto de regras (que descrevem as possíveis mudanças de estado do sistema). O objetivo deste trabalho é converter as entidades, modeladas por gramática de grafos, para um formato de arquivos de classes da linguagem Java. Inicialmente, será feita a especificação formal desta tradução e, baseado nesta, será feita a implementação desta especificação. A princípio os dados relacionados a entidades, grafo inicial, regras, estarão armazenados em um Banco de Dados comum a todo o ambiente Platus. Recolher estes dados e convertê-los será feito, inicialmente, definindo as estruturas fixas utilizadas por todas as entidades e regras e, também, as estruturas variáveis, que dependem da regra considerada no momento. Após esta definição, os dados e as estruturas definidos possibilitarão a criação dos arquivos de classes da linguagem Java. (FAPERGS–BIC/UFRGS).