

Hello Yakindu World!

Systemmodellierung Vorbereitungs-Hausaufgabe

4. März 2015

1 Überblick

Die Aufgabe des Studentes ist eine funktionierende, ganz einfache Zustandsmaschine für das in Kapitel 3 spezifiziertes System mit der Hilfe des Entwicklungsprogrammes YAKINDU zu etwerfen.

Das Ziel dieser Aufgabe ist, dass die Studenten Erfahrungen über das Entwicklungsprogramm und über das Eingabesystem sammeln, bevor sie die Hausaufgabe lösen, die schon auch inhaltlich eine richtige fachspezifische Herausforderung verkörpert.

2 Schnittstelle

Die Schnittstelle des verwirklichenden Automaten besteht aus einem Display, worauf Nachrichten dargestellt werden können, und sie enthält auch eine Taste, womit die Funktionalität des Automaten beeinflusst werden kann. Die Schnittstelle des Automaten wird in Yakindu folgenderweise modelliert:

- **display**: Schnittstellenvariable, die dem Display entspricht. Der als Wert zugeordneter Text wird die von dem Automaten dargestellte Nachricht.
- **button**: Eingabeereignis, welches das Andrücken der Taste bezeichnet.

3 Funktion

Am Anfangs soll der Text "Hello Yakindu World!" erscheinen (ohne Anführungszeichen). Wenn die Taste gedrückt wird, soll die Ausschreibung sich auf den Neptun-Kode des Studentes verändern, also z.B. auf den Text "N3PTUN". Wird die Taste nochmals gedrückt, soll wieder der ursprünglicher Text "Hello Yakindu World!" dargestellt werden, danach wieder der Neptun-Kode, und so weiter wenn die Taste wieder und wieder gedrückt wird.