



Eusko Jaurlaritzaren Informatika Elkarte
Sociedad Informática del Gobierno Vasco

Enterprise Architect:

Manual rápido de usuario

Fecha: 21/07/2006

Referencia:

EJIE S.A.
Mediterráneo, 3
Tel. 945 01 73 00*
Fax. 945 01 73 01
01010 Vitoria-Gasteiz
Posta-kutxatila / Apartado: 809
01080 Vitoria-Gasteiz
www.ejie.es

Control de documentación

Título de documento: ENTERPRISE ARCHITECT

Histórico de versiones

Código:

Versión: 1.0

Fecha: 21/07/2006

Resumen de cambios:

Cambios producidos desde la última versión

Primera versión.

Control de difusión

Responsable: Ander Martínez

Aprobado por: Ander Martínez

Firma:

Fecha:

Distribución:

Referencias de archivo

Autor: Consultoría de áreas de conocimiento

Nombre archivo: EA. Manual rápido de usuario vn.n.doc

Localización:

Contenido

	Capítulo/sección	Página
1	Introducción	4
2	Conceptos básicos	4
3	Funciones elementales	5
3.1	Crear el proyecto	5
3.2	Conexión al repositorio/proyecto	8
3.3	Modelo de seguridad	10
3.4	Trabajo en grupo	12
3.4.1.	Mantenimiento de usuarios	13
3.4.2.	Usuario administrador	16
3.4.3.	Mantenimiento de grupos	16
3.4.4.	Gestión de bloqueos	20
3.4.5.	Otras funciones	22
4	Integración con la tecnología MDG	22
4.1	Trabajando con tecnologías MDG	22
4.1.1.	Importar tecnología MDG como fichero XML	23
4.1.2.	Uso de la tecnología MDG	23
4.2	MDG Business Process	24
4.3	MDG for Eclipse	25
4.4	MDG for Eclipse	26
4.5	MDG for EJB	26
4.6	MDG for Testing	26

1 Introducción

El presente documento describe cuales son las tareas básicas que se pueden ejecutar en la explotación de la herramienta de modelado Enterprise Architect Corporate Edition.

El contenido del documento integra, tanto los aspectos de uso en el entorno de EJIE como las características elementales de funcionamiento de la aplicación.

2 Conceptos básicos

Enterprise Architect Corporate Edition es una herramienta CASE para el diseño y construcción de sistemas software. Desarrollada por Sparx Systems, la primera release (v1.1.3) data de Agosto del 2000, mientras que la ultima versión (v6.1) vio la luz en Mayo del 2006

Enterprise Architect Corporate Edition soporta la especificación UML 2.0, que describe un lenguaje visual que permite la definición de los modelos de un proyecto.

Se trata de una herramienta progresiva que cubre todos los aspectos del ciclo de un desarrollo, proporcionando una completa trazabilidad desde la fase inicial de diseño hasta el desarrollo y posterior mantenimiento. Así mismo, también proporciona soporte para testing y control de cambios.

Enterprise Architect Corporate Edition, permite la realización de ingeniería directa e inversa, sincronizar los elementos de los modelos con el código fuente de las clases (ActionScript, C++, C#, Delphi, Java, Python, PHP, VB.NET y Visual Basic), diseñar y generar elementos de base de datos y generar documentación de gran calidad fácilmente exportable a formato RTF.

Enterprise Architect Corporate Edition soporta todos los modelos/diagramas de UML 2.0. Permite diseñar desde procesos de negocio, sitios web, interfaces de usuario, configuraciones hardware, hasta estimar el esfuerzo del proyecto en horas

Aunque el producto contempla dos tipos de repositorio (ficheros EAP o Base de datos) se ha optado por el que más posibilidades aporta, es decir, el basado en Base de Datos

Function	EAP	DBMS
Replication	Yes	NO
Number users	1..10	10..*
Non-Corruptible	No	Yes

El repositorio basado en DBMS proporciona mejores tiempos de respuesta cuando se trabaja con varios usuarios debido a su estructura interna. Además, cualquier problema de conexión que se produzca, debería ser cubierto por las habilidades del servidor DBMS, permitiendo deshacer cualquier transacción interrumpida por problemas externos.

En nuestro caso se ha seleccionado SQL Server 7.0 como repositorio de proyectos, y la licencia Corporate Edition.

Enterprise Architect Corporate Edition implementa la tecnología MDG (Model Driven Generator) que permite centralizar una colección de recursos pertenecientes a una tecnología específica en un punto concreto de Enterprise Architect Corporate Edition. Con MDG, el usuario tiene la posibilidad de realizar una importación granular de perfiles UML, patrones UML y plantillas en una única y accesible área contenida en la “Resource View” de EA.

Para obtener información adicional sobre el producto acceder a su página web:

<http://www.sparxsystems.com.au/products/ea.html>

3 Funciones elementales

Aunque la herramienta permite gestionar dos tipos de repositorios (fichero EAP o Base de datos) se recomienda el uso de la opción de base de datos, ya que permite el trabajo concurrente a mayor número de usuarios, evita la degradación del proyecto y mejora los tiempos de respuesta del producto. No obstante el responsable del proyecto podrá seleccionar la opción más conveniente en cada caso.

Nota: El presente manual está orientado principalmente al uso de DBMS como repositorio de modelos del proyecto

Los pasos mínimos que debe ejecutar el responsable del proyecto se pueden resumir como:

- Solicitar el repositorio del proyecto en BD
- Crear el proyecto
- Activar seguridad
- Establecer usuario(s) administrador(es)
- Crear grupos de usuarios y asignarles privilegios
- Crear usuarios y asignarlos a grupos

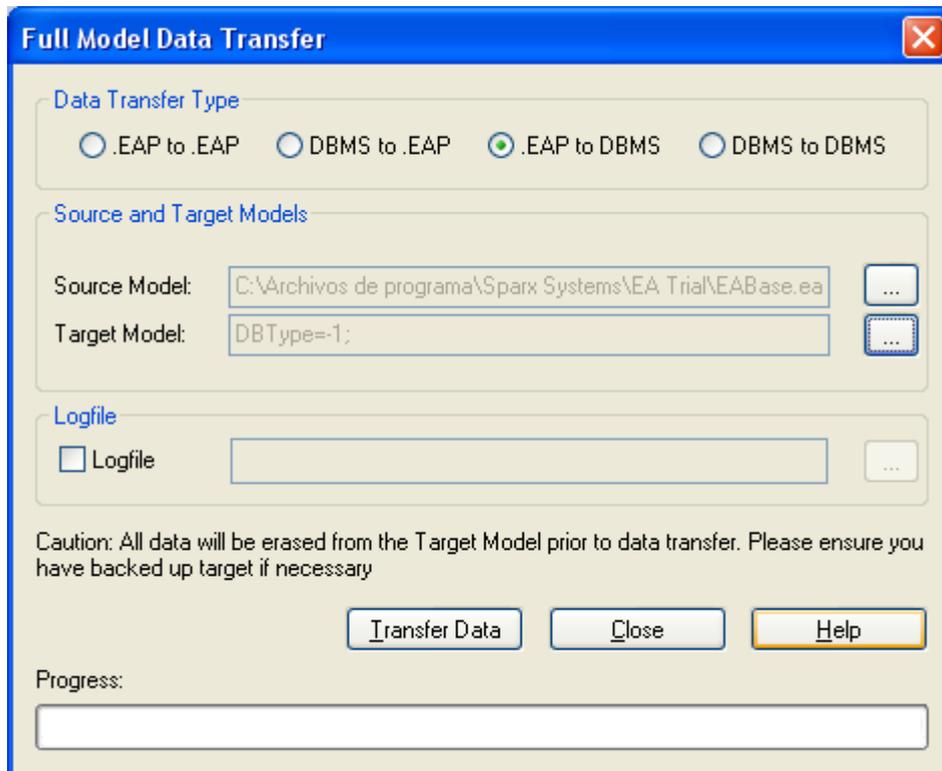
3.1 Crear el proyecto

Previamente (en fase 0) se habrá solicitado al servicio de implantación la creación del repositorio en SQLServer, facilitándonos los siguientes datos:

- Nombre del servidor
- Nombre de la base de datos
- Usuario
- Password

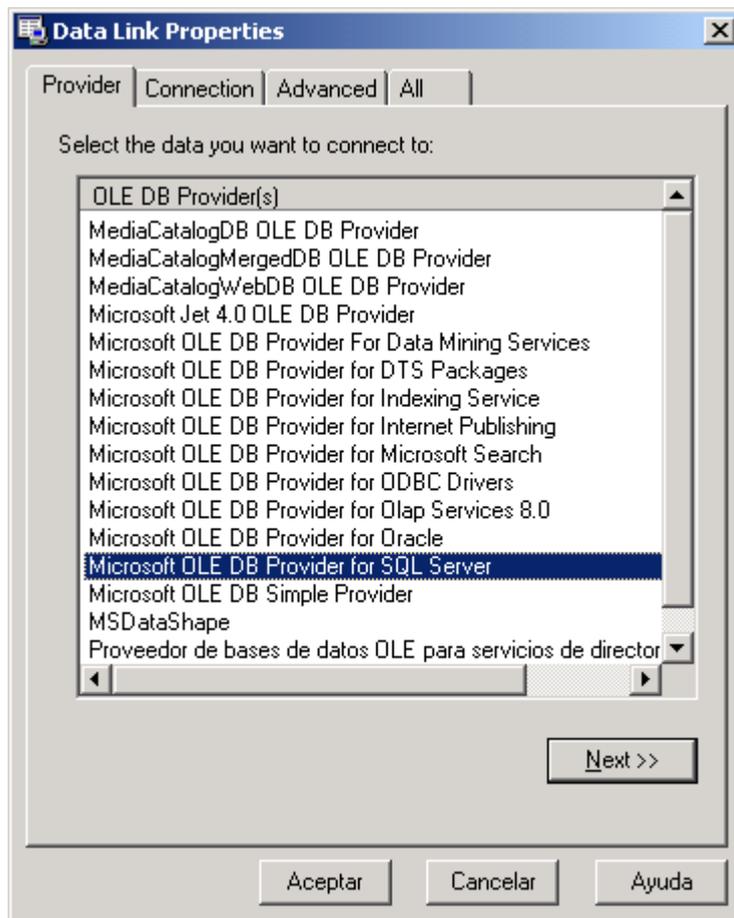
Importante: El proceso descrito a continuación lo deberá ejecutar el **responsable del proyecto** una sola vez. Las sucesivas veces que se llevase a cabo supondría perder todos los modelos contenidos en el repositorio remoto, es decir, sería equivalente a un proceso de reinicio del proyecto.

Que implantación nos confirme la creación del repositorio no significa que ya podemos empezar a trabajar, tan solo disponemos del espacio necesario para gestionar el proyecto. Por tanto el primer paso a realizar por el responsable es crear el proyecto, ejecutando el menú Tools→ Data Management→Data Transfer

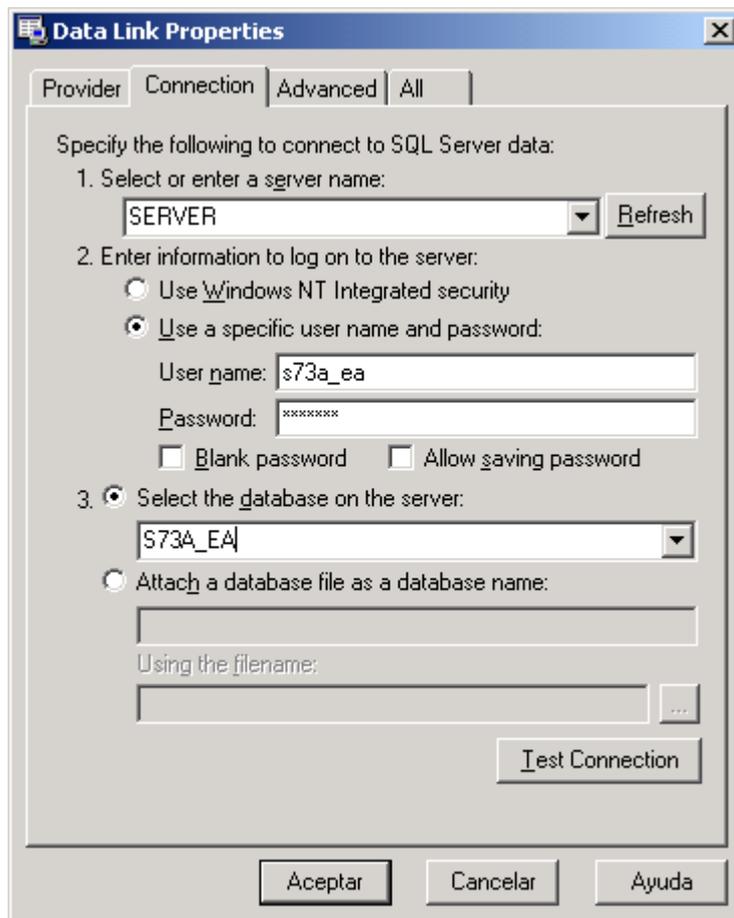


Completamos la pantalla:

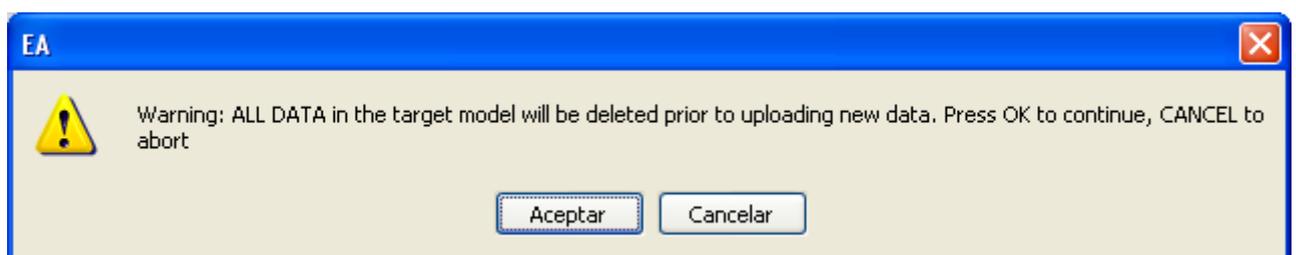
- En el tipo de transferencia a realizar marcamos la opción “.EAP to DBMS”
- En el campo de “Source Model” pinchamos el botón “...” que aparece alineado permitiéndonos así buscar en nuestro disco un fichero EAP que vamos a usar como modelo, bien porque lo tenemos de otro proyecto similar anterior o bien si no disponemos de ninguno, podemos seleccionar “ el que se instala por defecto con la herramienta EABase.eap”
- Pinchando el botón “...” alineado con “Target Model” seleccionaremos como destino la BD SQL Server que nos han generado:



- Una vez se ha seleccionado el driver de conexión a la base de datos (Microsoft OLE DB Provider for SQL Server) se deberá indicar la conexión a la base de datos:



Una vez de vuelta a la pantalla de transferencia de datos pinchamos en “Transfer Data” iniciando así el proceso de carga, aunque nos avisará de que todos los datos que contenga se perderán.



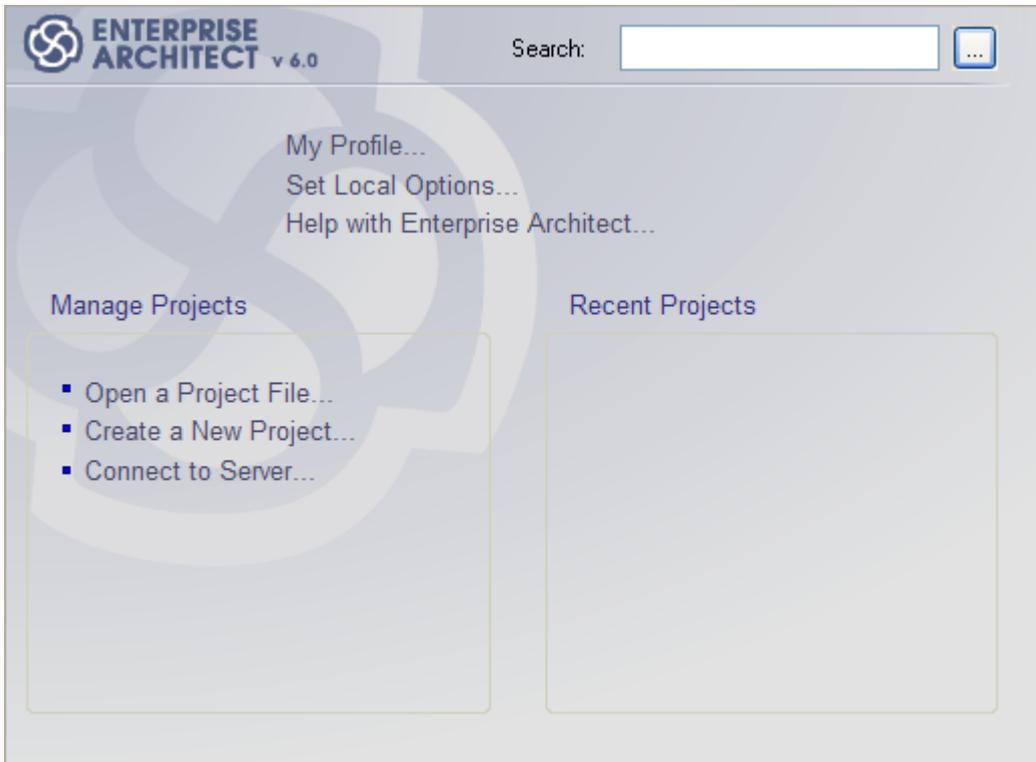
Terminado el proceso pinchamos en “Close”.

Con esto ya tenemos realmente creado el proyecto.

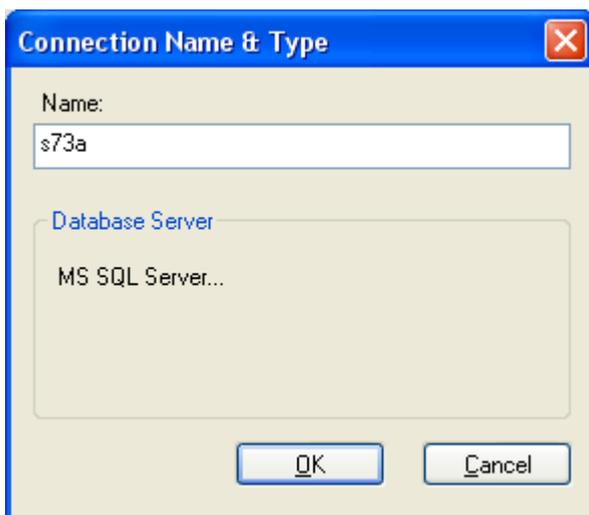
3.2 Conexión al repositorio/proyecto

Una vez creado el proyecto nos conectaremos al servidor para ajustar la configuración de seguridad y el trabajo en grupo.

Lo comentado a continuación sirve como guía de conexión al repositorio remoto para cualquier tipo de usuario.

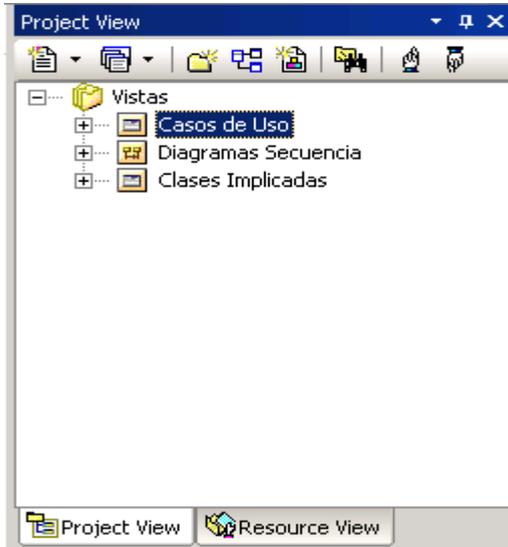


Pinchando sobre “Connect to Server...” se muestra la pantalla de selección de driver de conexión a BD seleccionando Microsoft OLE DB Provider for SQL Server. Después indicaremos los parámetros de conexión a la base de datos. Ahora hay que darle como nombre el código de aplicación:



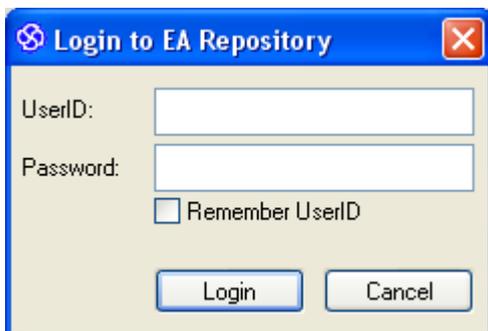
Si la configuración se ha efectuado de modo correcto, se cargará el proyecto EAP residente y existente en la base de datos a la que se ha realizado la conexión, pudiéndose observar en la vista “Project View” los

diferentes paquetes que componen el proyecto :



En la pantalla principal se ofrece la posibilidad de abrir un proyecto ya existente, crear un nuevo proyecto y/o conectarse a un servidor. Al haber seleccionado como repositorio de documentación la opción de base de datos, el primer paso que deberá realizar cualquier usuario (además del responsable de aplicación) al iniciar la aplicación será conectarse al repositorio a través de la opción “Connect to Server”.

Si se ha activado la seguridad del proyecto y al usuario que intenta acceder se le ha dado de alta sin la posibilidad de utilizar la seguridad Windows (no recomendado), le aparecerá la pantalla de autenticación:



Este punto se explicará más adelante.

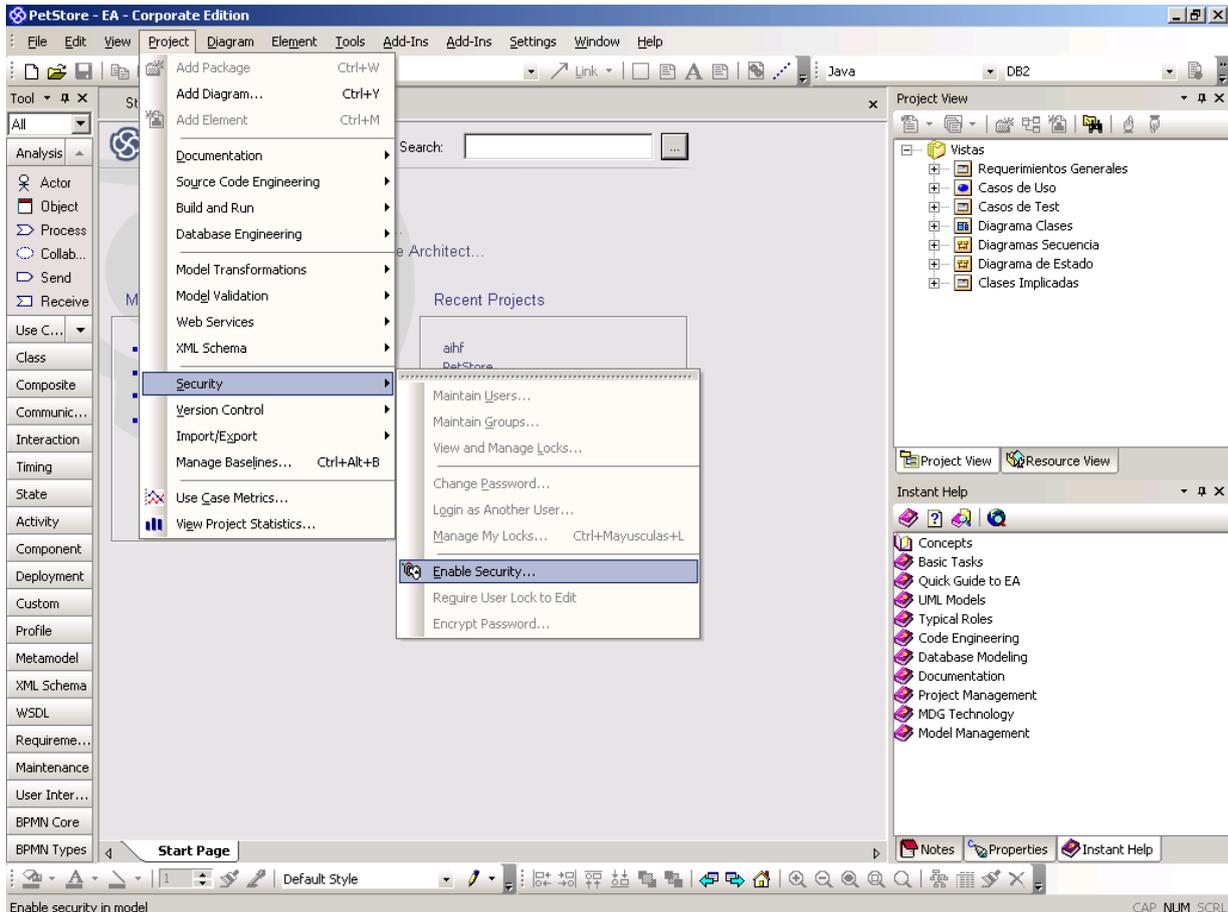
3.3 Modelo de seguridad

Enterprise Architect Corporate Edition permite aplicar seguridad de acceso al proyecto, además de habilitar el acceso único a cada modelo con objeto de impedir modificaciones paralelas no deseadas.

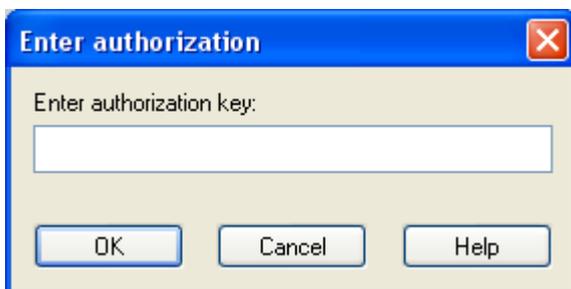
Aunque en cualquier proyecto, y por defecto en su creación, el modelo de seguridad que es aplicable a partir del propio Enterprise Architect, está deshabilitado, se recomienda mantenerlo activado. Así, el responsable de proyecto una vez generado (ver el apartado “Crear proyecto” del presente manual) deberá ejecutar los pasos indicados a continuación.

Importante: El proceso descrito a continuación solo lo deberá ejecutar el **responsable del proyecto**.

Para poder activar la seguridad se deberá tener activo el propio proyecto. Si éste no dispone de política de seguridades aplicada, la activaremos accediendo al Project → Security→ Enable Security.



Se solicita un código de autorización que debemos completar.



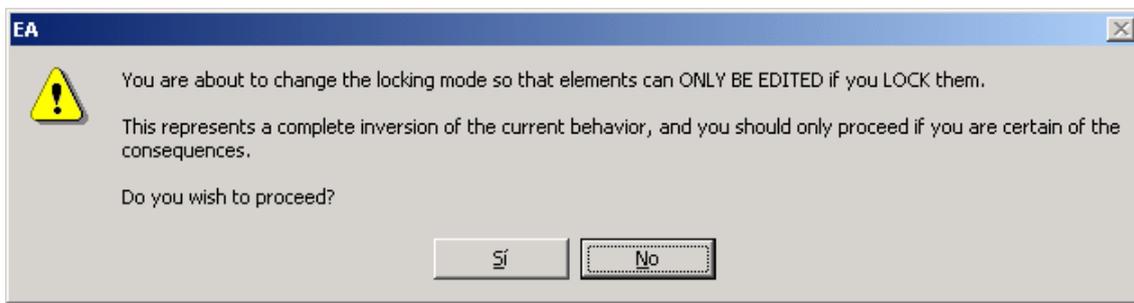
Nota: Esta clave se facilita cuando se hace la compra del producto.

Una vez introducida nos avisa de que además se ha generado un usuario administrador por defecto:



Una vez activada la seguridad se recomienda marcar la opción “Require User Lock to Edit”, lo que garantizará que no habrá modificaciones indeseables por modificaciones concurrentes de más de un usuario al mismo objeto. Con esta opción el usuario antes de poder realizar cualquier modificación deberá bloquear el objeto, asegurando entonces su uso exclusivo. Así, una vez finalizado el cambio deberá desbloquearlo.

Enterprise Architect pide confirmación antes de efectuar esta operación.



Enterprise Architect también admite otros modelos de bloqueo menos restrictivos, por lo que será decisión del responsable de aplicación adoptar la mejor opción para cada caso.

Una vez se ha accedido al proyecto con las credenciales autorizadas se podrán realizar sobre el proyecto seleccionado las operaciones asociadas a los diferentes perfiles que se hayan creado para el proyecto, y en función del usuario autenticado podrá efectuar aquellas operaciones que le estén permitidas.

Una vez ha sido habilitada la seguridad, se puede acceder a las otras opciones de administración.

3.4 Trabajo en grupo

El repositorio basado en DBMS proporciona mejores tiempos de respuesta cuando se trabaja con varios usuarios debido a su estructura interna. Además, cualquier problema de conexión que se produzca, debería ser cubierto por las habilidades del servidor DBMS, permitiendo deshacer cualquier transacción interrumpida por problemas externos.

Los repositorios DBMS no ofrecen los servicios de replicación que ofrecen los repositorios EAP. Esta funcionalidad es cubierta por el Control de Paquetes y el Control de Versiones.

Cuando se utiliza DBMS como repositorio, la exportación/importación XMI se puede utilizar para modelar distintos paquetes, exportar a XML y compartirlos entre los miembros del equipo de desarrollo, o incluso como escenario de intercambio con las empresas colaboradoras. La utilización de DBMS tiene amplias ventajas con respecto a la replicación:

1. Se puede crear un modelo con solo las partes necesarias para la realización de un determinado

trabajo

2. Se puede crear el modelo completo en caso de ser necesario
3. Se puede crear un modelo desde diferentes versiones de paquetes con distintos propósitos (vista cliente, versión definitiva interna)
4. Menor probabilidad de colisiones entre desarrolladores si cada uno trabaja en distintos paquetes.
5. El proceso es controlable utilizando el sistema de control de versiones

El responsable de la aplicación será el encargado de realizar los mantenimiento de usuarios y grupos para el proyecto

3.4.1. Mantenimiento de usuarios

Importante: El proceso descrito a continuación solo lo deberá ejecutar el **responsable del proyecto**.

Para gestionar los usuarios y la asignación de estos a los posibles grupos y permisos identificados para el proyecto acceder al menú Project→Security→Maintain Users:

Surname	Firstname	Login
Administrator	The	admin
petstore	petstore	petstore

Para efectuar un alta de un usuario en el sistema, se pulsará el botón de “New”, el cual permite acceder al apartado de User Details con todos los campos en blanco para proceder a su definición:



The image shows a 'User Details' form with the following fields: Login, Firstname, Surname, and Department. Below these fields is a 'Change Password' button. At the bottom of the form is a checkbox labeled 'Accept Windows Authentication'.

Se recomienda utilizar el sistema de credenciales compatible con las propias de acceso al sistema Windows, para ello bastará tan solo el activar la casilla "Accept Windows Authentication". Una vez introducida la información, procederemos a almacenar la misma pulsando el botón "Save" apareciendo entonces en la lista "Users".

Para efectuar una actualización de los datos asociados a un usuario en el sistema, se procederá a seleccionar previamente al usuario de la lista, se cumplimentará la información del usuario a modificar existente en el apartado de "User Details" con todos los campos con la información original ya cumplimentada y pulsar "Save".

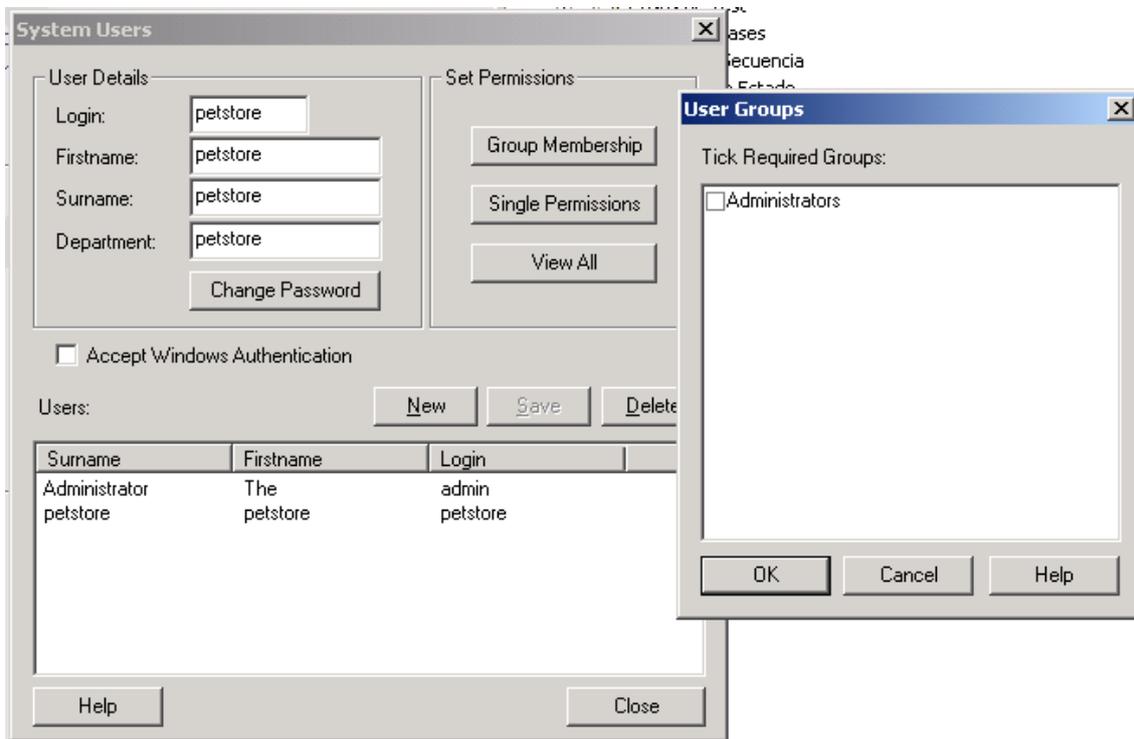
Para efectuar un borrado de un usuario del sistema, se procederá a seleccionar previamente al usuario de la lista, se pulsará sobre el botón "Delete", el cual procederá a realizar el borrado del sistema. Es muy resaltar que el borrado es físico y que el sistema no pide confirmación del mismo, por lo que se deberá estar muy seguro de la operación a efectuar, ya que la misma no es reversible.

Si lo que se desea es asignar o quitar privilegios al usuario, se procederá a seleccionar previamente al usuario de la lista, y en función a los privilegios que se deseen asignar o quitar al usuario, se seleccionará una de las tres opciones posibles:

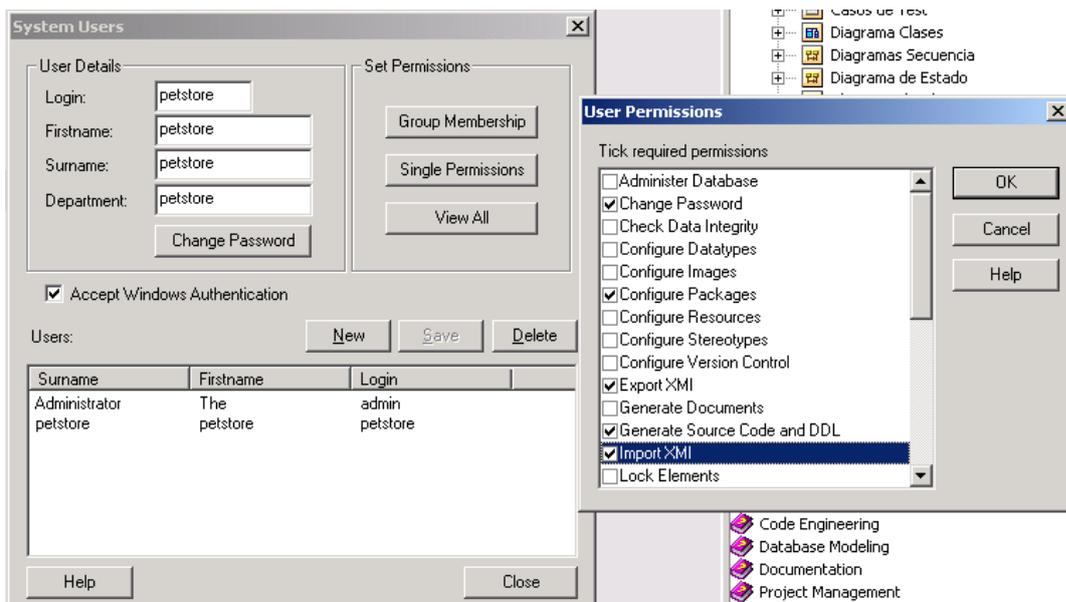


The image shows a 'Set Permissions' dialog box with three buttons: 'Group Membership', 'Single Permissions', and 'View All'.

La opción "Group Membership", permite la asignación/desasignación de un usuario a un grupo. Una vez pulsada esta opción, mediante botones de opción, los que estén marcados generarán la pertenencia a los grupos marcados y los que no estén marcados el usuario no dispondrá de pertenencia a ellos:

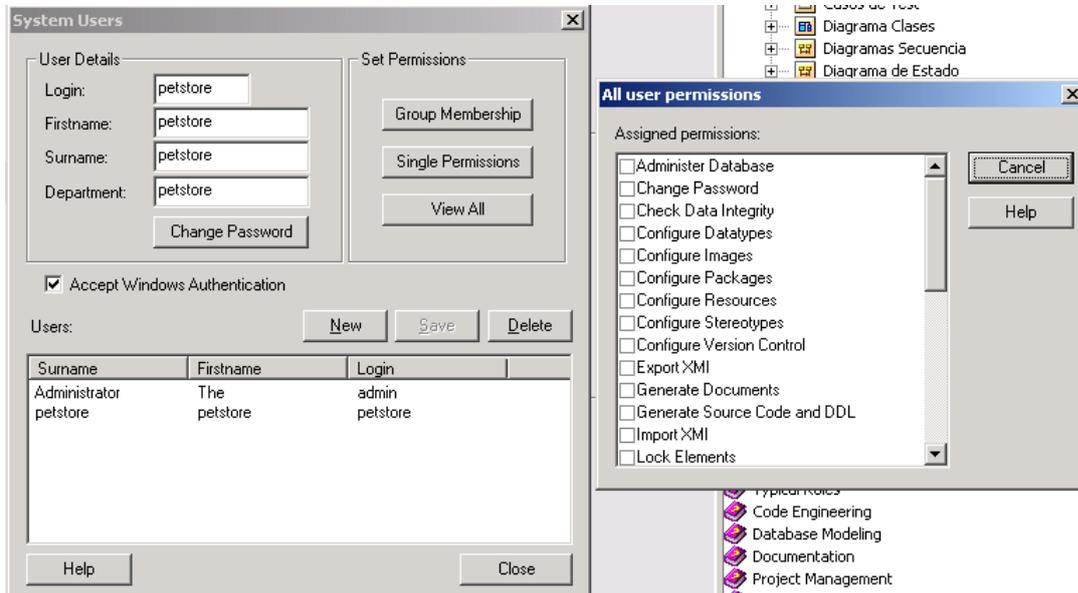


La opción “Single Permissions”, permite la asignación/desasignación de un usuario a los diferentes permisos existentes en el sistema. Una vez pulsada esta opción, mediante botones de opción, los que estén marcados generarán la pertenencia a los permisos y los que no estén marcados el usuario no dispondrá de pertenencia a ellos. Se recomienda asignar permisos a través de la pertenencia a un grupo al cual se le asignen los permisos deseados:



La Opción de “View All” es una combinación de las dos anteriores, por lo que se verán todas las opciones

juntas y mezcladas en la misma pantalla de asignación, desasignación.



3.4.2. Usuario administrador

Importante: El proceso descrito a continuación solo lo deberá ejecutar el **responsable del proyecto**.

Para evitar accesos no permitidos con perfil de administrador es básico actualizar los datos del usuario administrador creado por defecto.

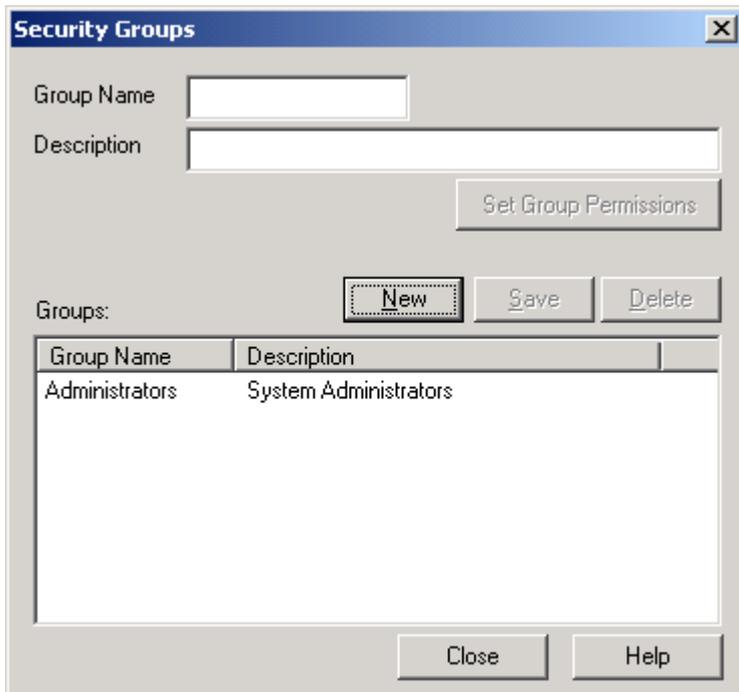
Acceder al menú Project→Security→Maintain Users, y seleccionar de la lista “Users:” el referenciado como “Administrador”. Poner como login el código de usuario utilizado para entrar al dominio Windows de EJGVNET y marcar “Accept Windows Authentication”, con lo que no pedirá usuario/password si ya estamos autenticados en el dominio.

Es recomendable generar otro usuario con permisos de Administrador (perteneciente al grupo “Administrators”).

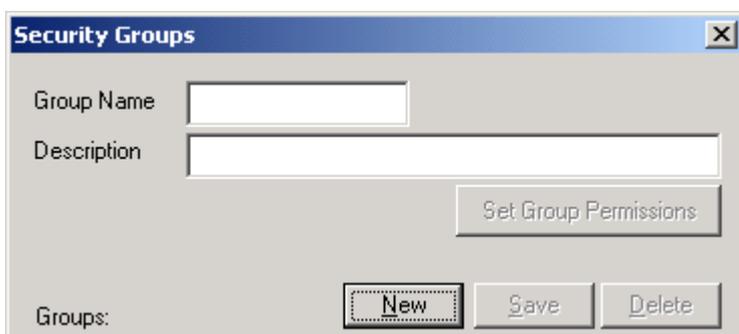
3.4.3. Mantenimiento de grupos

Importante: El proceso descrito a continuación solo lo deberá ejecutar el **responsable del proyecto**.

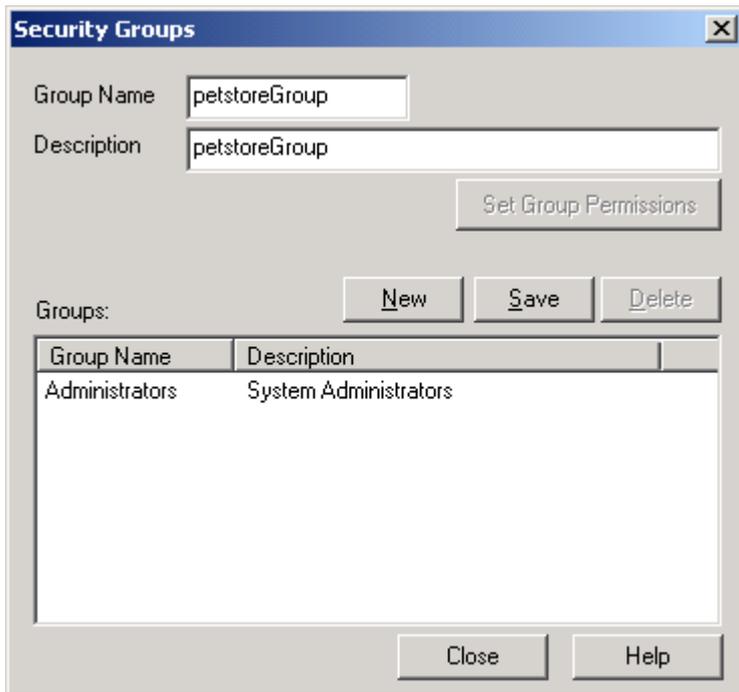
Para gestionar los grupos y los permisos o privilegios identificados para el proyecto acceder al menú Project→Security→Maintain Groups:



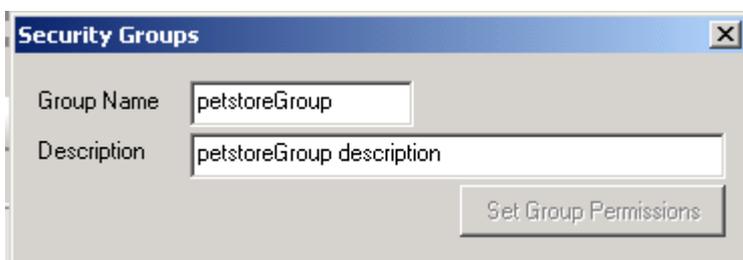
Para efectuar un alta de un grupo en el sistema, se procederá a pulsar el botón de "New", el cual permite el acceder a la parte superior de la pantalla, con los campos de Nombre de Grupo y Descripción de Grupo en blanco para proceder a su relleno:



Una vez introducida la información, se procederá a almacenar la misma pulsando el botón "Save", el cual se habilita en el momento de haber cumplimentado toda la información asociada al grupo.

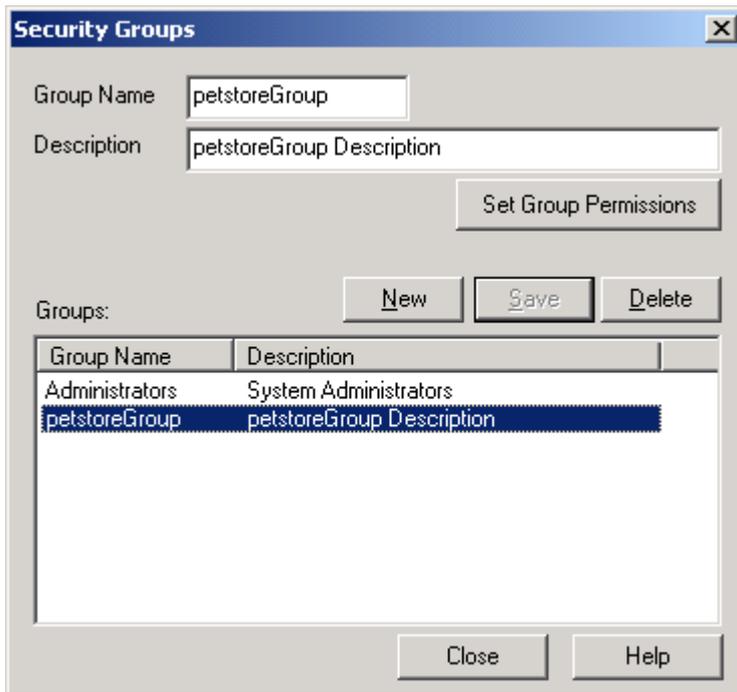


Para efectuar una actualización de los datos de un grupo en el sistema, se procederá a seleccionar previamente al grupo de la lista, se cumplimentará la información asociada al grupo con todos los campos con la información original ya cumplimentada.

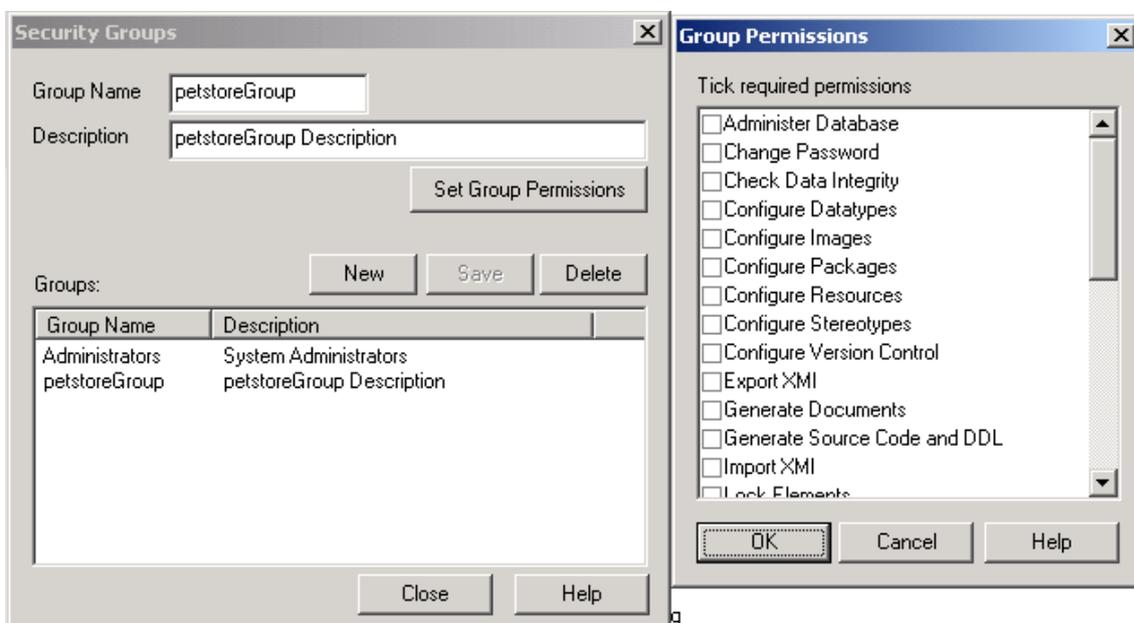


Una vez introducida la información, procederemos a almacenar la misma pulsando el botón de “Save”, el cual se habilita en el momento de haber cumplimentado toda la información asociada al grupo.

Para efectuar un borrado de un grupo del sistema, procederemos a seleccionar previamente al grupo de la lista, se pulsará sobre el botón “Delete”, el cual procederá a realizar el borrado del grupo del sistema y elimina automáticamente las asignaciones de usuarios pertenecientes a ese grupo. Es muy importante señalar que el borrado es físico y que el sistema no pide confirmación del mismo, por lo que se deberá estar muy seguro de la operación a efectuar, ya que la misma no es reversible.



Si lo que se desea es asignar o quitar privilegios al grupo, se procederá a seleccionar previamente al grupo de la lista, y en función a los privilegios que se deseen asignar o quitar al usuario, se seleccionarán o no los privilegios a asignar al grupo marcando o desmarcando las casillas de opción habilitadas para tal fin:



Para el conjunto de usuarios que van a colaborar en la creación de los modelos se recomienda crear un grupo con los siguientes permisos:

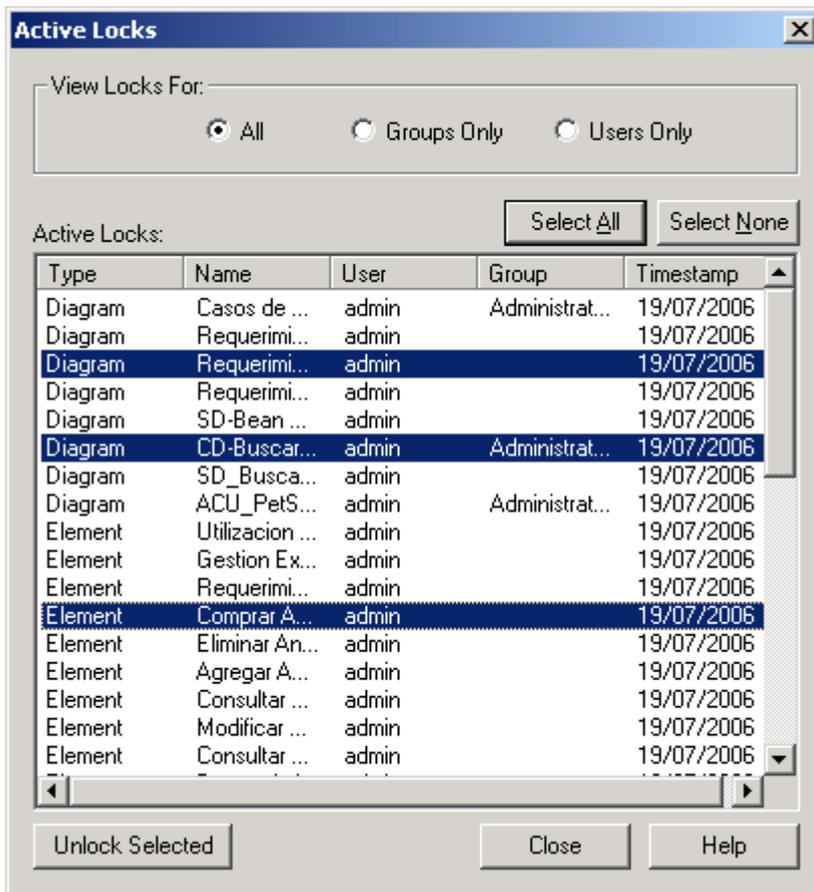
Permission	Meaning
Change Password	Change password of current user.
Configure Datatypes	Add/Modify and Delete Datatypes.
Configure Images	Configure alternate element images.
Configure Packages	Configure controlled packages and package properties.
Configure Resources	Import and manage resources tab items: patterns, profiles, favorites etc.
Configure Stereotypes	Add/Modify and Delete Stereotypes.
Generate Documents	Generate RTF and HTML documents from model packages.
Generate Source Code and DDL	Generate source code and DDL from model element. Synchronize if already exists.
Lock Objects	Lock an element.
Manage Diagrams	Create new diagrams, copy existing and delete diagrams. Also save diagram as UML Pattern.
Manage Issues	Update and delete Issues.
Manage Project Information	Update and manage resources, metrics, risks etc.
Manage Reference Data - Update	Update and delete reference items.
Manage Tests	Update and delete Test records.
Reverse Engineer from DDL and Source Code	Reverse engineer from source code or ODBC. Synchronize with model elements.
Security - Manage Locks	View and delete element locks.
Spell Check	Spell check package and set spell check language.
Update Diagrams	Update diagram properties and layout, including the Page Setup dialog.
Update Elements	Save changes (including delete) for elements, diagrams, packages, links, etc.
View Locks	View element locks.

3.4.4. **Gestión de bloqueos**

Si se ha activado la opción “Require User Lock to Edit” (recomendado) cuando un usuario bloquea un objeto, deberá liberarlo explícitamente cuando finalice su tarea de modificación. Esto evidentemente puede generar problemas, bien por olvido, bien porque sea necesario adquirir el objeto en un momento dado y el usuario que lo tiene bloqueado no está disponible, etc.

Es importante recordar que para poder bloquear un elemento el usuario debe tener perfil de administrador o tener asignado el privilegio “Lock Objects “.

Para consultar y gestionar los diferentes bloqueos activos para el proyecto acceder al menú Project→Security→View and Manage Locks:



Es importante recordar que esta opción solo estará activa para usuarios administradores y para aquellos a los que se les asignó el privilegio "Security - Manage Locks".

Para desbloquear objetos, se puede seleccionar uno por uno de la lista, o pulsando "Select All" se marcarán todos, pinchando después "Unlock Selected" se desbloquearán todos los seleccionados

Si ha activado la seguridad y la opción "Require User Lock to Edit", para bloquear un elemento, hay que posicionarse en la pestaña "Project View" sobre el objeto que se quiere editar, y pulsando botón derecho ejecutar la opción "Apply/Release User Lock..."



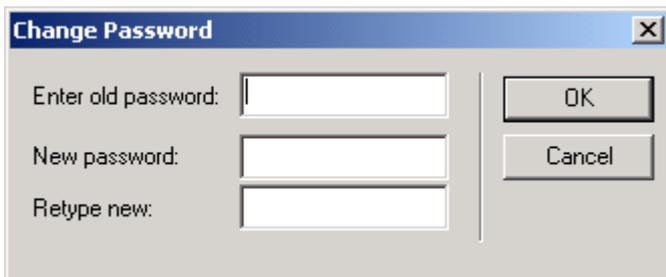
Esta opción de menú también permite el desbloqueo si nos posicionamos sobre algún objeto bloqueado

previamente.

3.4.5. Otras funciones

Cambio de password

Opción que permite la gestión de la contraseña del usuario activo. Desde este apartado se permite cambiar la contraseña para el usuario que está identificado en el proyecto en ese preciso instante. Para ejecutarlo se debe acceder al menú Project→Security→Change Password

A dialog box titled "Change Password" with a close button (X) in the top right corner. It contains three text input fields: "Enter old password:", "New password:", and "Retype new:". To the right of the input fields are two buttons: "OK" and "Cancel".

Login como otro usuario

Desde este apartado se permite cambiar el usuario identificado o autenticado en el proyecto. Para ejecutarlo se debe acceder al menú Project→Security→Login As Another User.

A dialog box titled "Login to EA Repository" with a close button (X) in the top right corner. It contains two text input fields: "UserID:" with the value "admin" and "Password:". Below the "Password:" field is a checked checkbox labeled "Remember UserID". At the bottom are two buttons: "Login" and "Cancel".

Se permite un máximo de tres reintentos en la introducción de un usuario y contraseña válidos para acceder al proyecto. Si por un casual se intentara por más de tres ocasiones consecutivas y estas fuesen incorrectas o erróneas, el Enterprise Architect mostrará un mensaje de error, y realizará una salida del acceso al proyecto seleccionado.

4 Integración con la tecnología MDG

4.1 Trabajando con tecnologías MDG

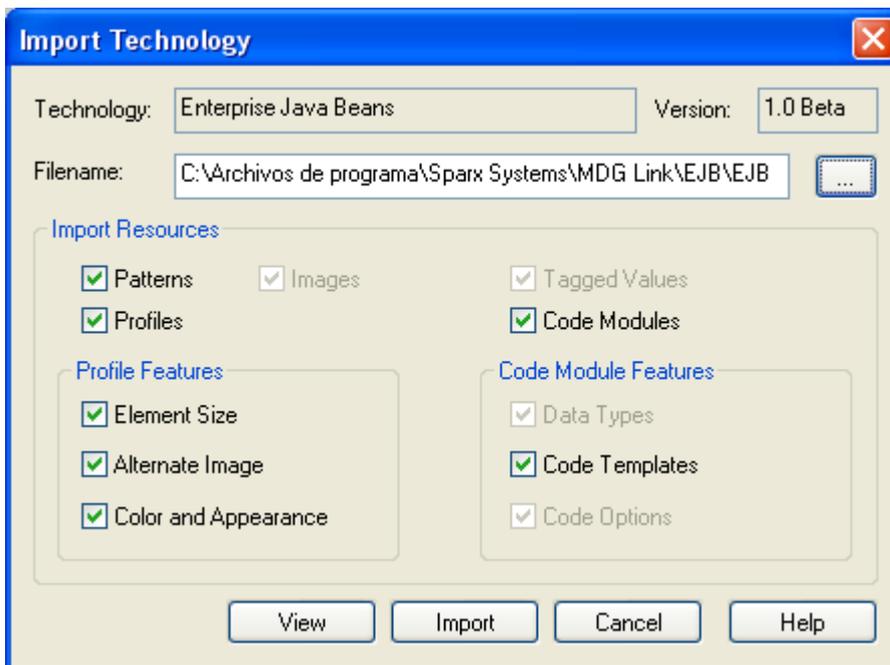
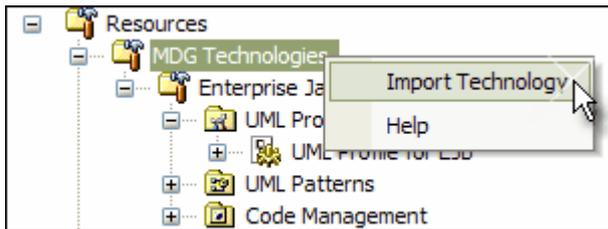
Las tecnologías MDG se aplican por cada proyecto, no son configuraciones generales de la herramienta Enterprise Architect.

Para obtener información adicional, acceder a la página:

http://www.sparxsystems.com.au/resources/mdg_tech/

4.1.1. Importar tecnología MDG como fichero XML

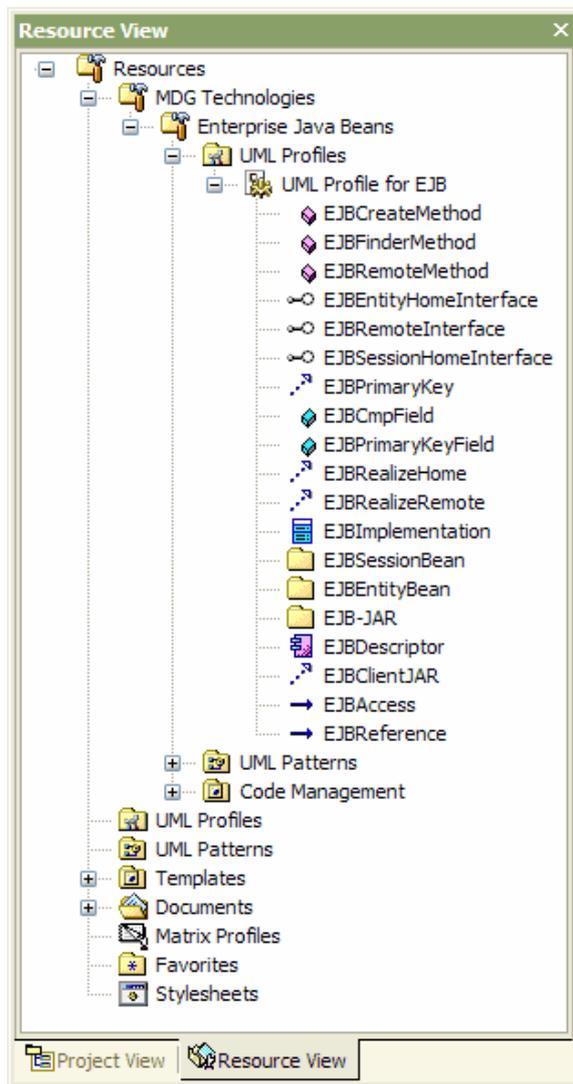
En la ventana de “vista de recursos” del proyecto, y estando situados encima de la carpeta “MDG Technologies”, con el botón derecho seleccionar “Import Technology”.



Y pulsar “Import”

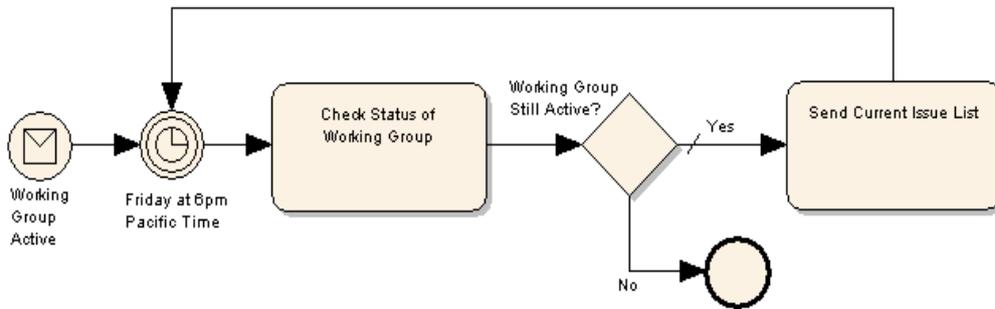
4.1.2. Uso de la tecnología MDG

El posible uso de la tecnología MDG importada en el proyecto dependerá de las posibilidades a las que está destinado, y podrán aplicarse a perfiles de elementos, patrones, plantillas de código, modelos de datos, etc.



4.2 MDG Business Process

BPMN define diagrams de procesos de negocio, basados en la construcción de modelos gráficos de operaciones de procesos de negocio mediante la creación de organigramas. Esta notación es fácilmente entendible por todos los usuarios, desde los analistas que crean los primeros diseños de los procesos, hasta los programadores responsables de la codificación de dichos procesos, y finalmente, por los encargados de gestionar y monitorizar dichos procesos.



BPMN MDG proporciona soporte BPMN a Enterprise Architect

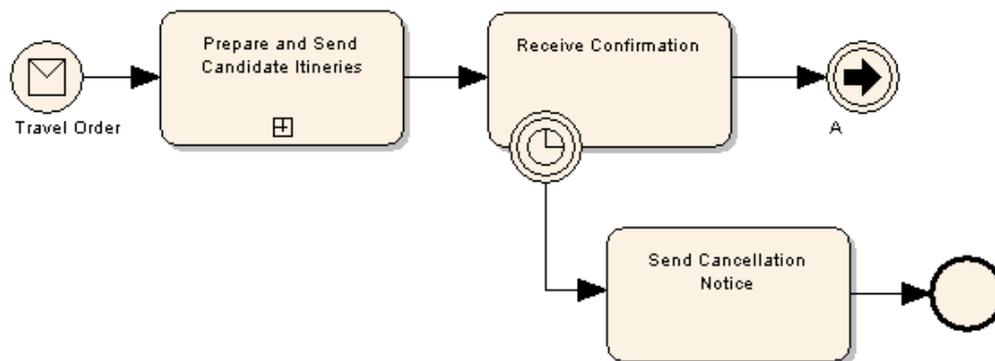
Proporciona a Enterprise Architect un completo entorno de implementación de procesos de negocio. Permite expresar dichos procesos a través de una notación grafica estándar.

Compartir modelos

Los modelos de negocio y de software pueden ser combinados con BPMN, creando una única aplicación para todos los modelos. Esto mejora la comunicación y la productividad a lo largo del diseño.

Validación de los modelos BPMN

Los diagramas de procesos de negocio pueden ser validados a través de una serie de reglas y restricciones.



Nota: Este producto tiene un coste adicional en su versión básica, no teniendo coste adicional en producto licenciado como empresarial o corporativo. Requiere un proceso de instalación adicional y posterior a la propia instalación de la herramienta Enterprise Architect.

4.3 MDG for Eclipse

Proporciona una serie de características a Eclipse que permite aumentar la productividad.

Con el link MDG para Eclipse, la navegación entre Enterprise Architect y Eclipse es directa, mediante una simple combinación de teclas, se puede acceder directamente desde un modelo de Enterprise Architect a la localización específica del código en Eclipse.

Este link proporciona una interfaz flexible para el control de la importación y exportación de código,

ingeniería directa e inversa de todo un proyecto puede ser realiza en un solo proceso. El usuario tiene la opción de seleccionar que clases son incluidas en la importación y exportación, así como la localización de los ficheros de dichas clases. Incluso se puede compilar y ejecutar un proyecto desde Enterprise Architect.

Nota: Este producto tiene un coste adicional, por lo que actualmente no se ha considerado su compra.

4.4 MDG for Eclipse

El link MDG para Visual Studio .NET proporciona una solución para los usuarios de la versiones profesional y corporativa de Enterprise Architect y Visual Studio .NET. Proporciona una serie de características a Eclipse que permite aumentar la productividad.

Con el link MDG para Visual Studio .NET, la navegación entre EA y Visual Studio .NET es directa, mediante una simple combinación de teclas, se puede acceder directamente desde un modelo de Enterprise Architect a la localización específica del código en Visual Studio .NET.

Este link proporciona una interfaz flexible para el control de la importación y exportación de código, ingeniería directa e inversa de todo un proyecto puede ser realiza en un solo proceso. El usuario tiene la opción de seleccionar que clases son incluidas en la importación y exportación, así como la localización de los ficheros de dichas clases. Incluso se puede compilar y ejecutar un proyecto desde Enterprise Architect.

Nota: Este producto tiene un coste adicional, por lo que actualmente no se ha considerado su compra.

4.5 MDG for EJB

Permite al usuario modelar EJBs de entidad y de sesión, se completa con perfiles UML para modelar Ejes, patrones de EJB y gestión de código

Nota: Este producto no tiene coste adicional. Se instala por defecto junto con la herramienta Enterprise Architect.

El fichero de importación "EJB Technology.xml" se instala en "C:\Archivos de programa\Sparx Systems\MDG Link\EJB"

4.6 MDG for Testing

Proporciona la usuario la capacidad de modelar rápidamente un amplio rango de procedimientos de test incluyendo componentes de testeo, casos de test, y más

Nota: Este producto no tiene coste adicional. Se instala por defecto junto con la herramienta Enterprise Architect.

El fichero de importación "Testing Technology.xml" se instala en "C:\Archivos de programa\Sparx Systems\MDG Link\Testing"