



Code generation from State Machine diagram Feature Guide

---

*by SparxSystems Japan*

ステートマシン図からのコード生成 機能ガイド

(2022/04/27 最終更新)



## 目次

1	はじめに.....	3
2	ステートマシン図からのソースコード生成における注意.....	3
3	サンプルを利用してコード生成までの手順を確認する.....	5
4	モデルの構成.....	7
5	ステートマシン図の構成.....	8
5.1	最低限の構成.....	8
5.2	トリガによる遷移.....	9
5.3	状態内のアクション.....	9
5.4	遷移の条件.....	9
5.5	子ステートマシン図から親ステートマシン図に戻る.....	10
5.6	履歴.....	11
5.7	状態の入れ子.....	13
6	注意事項.....	13
7	生成されるソースコード.....	13
8	ラウンドトリップでの設計開発を行う場合.....	14

## 1 はじめに

このドキュメントでは、ユニファイド版あるいはアルティメット版を利用してステートマシン図からソースコード生成を行うための手順を紹介しています。なお、ステートマシン図からのコード生成ができる言語は C,C++,Java,C#,VB.NET です。

アクティビティ図およびシーケンス図からのコード生成も可能です。これらの図からのコード生成についてはドキュメント「アクティビティ図・シーケンス図からのコード生成機能ガイド」をご覧ください。

また、ドキュメント「ソースコードの読み込みと生成 機能ガイド」に掲載している内容については説明を省略しますので、このドキュメントとあわせて「ソースコードの読み込みと生成 機能ガイド」もご覧ください。

## 2 ステートマシン図からのソースコード生成における注意

Enterprise Architect のステートマシン図からのソースコード生成機能で、何もカスタマイズしない場合の生成結果は、特定の環境や OS 等を考慮していないものです。このステートマシン図からのソースコード生成では、それぞれの現場・環境などに応じて、テンプレートをカスタマイズして利用することを前提としています。実開発で適用する場合、どのようなステートマシン図を作成し、その結果としてどのようなソースコードになるのかをまず検討し、その結果にあうように、それぞれの現場ごとにカスタマイズすることになります。

C 言語および C++言語では、ステートマシン図からのソースコード生成のカスタマイズ例として、以下のページで情報を公開しています。

C 言語:

<https://www.sparxsystems.jp/products/EA/tech/GenerateStateMachine.htm>

C++言語:

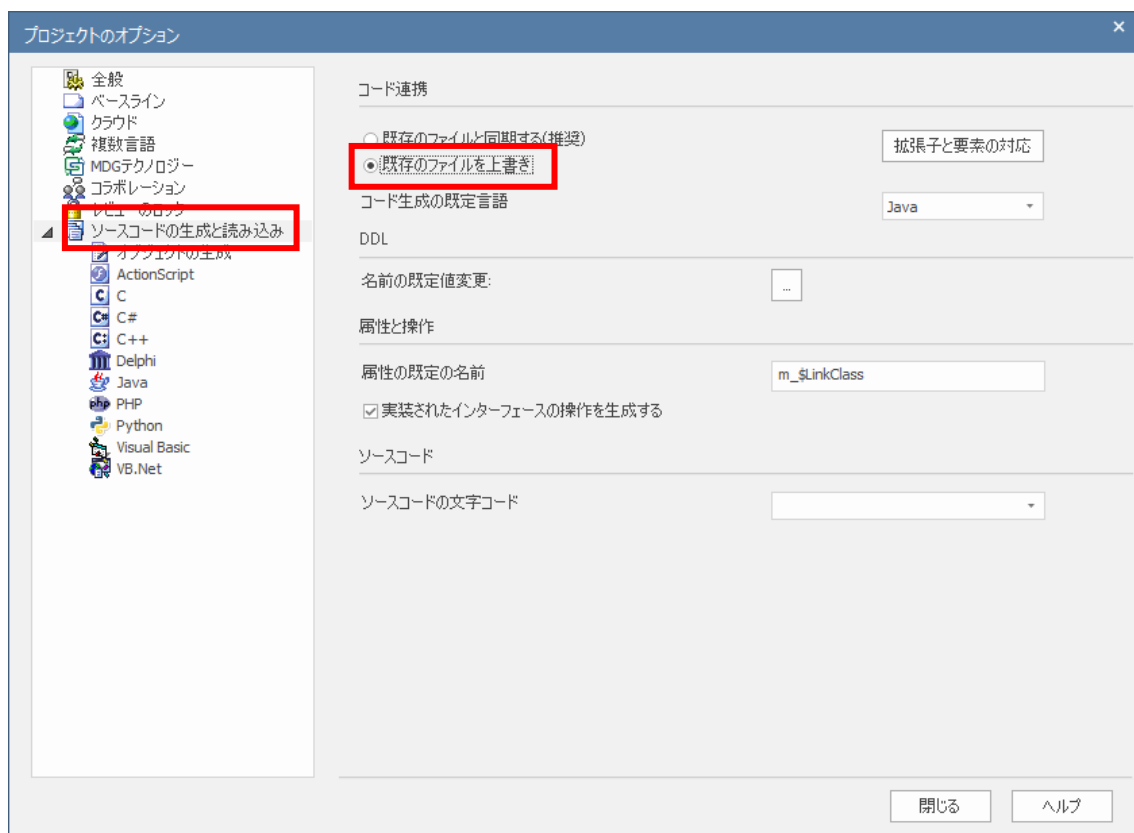
<https://www.sparxsystems.jp/products/EA/tech/GenerateStateMachineCPP.htm>

このカスタマイズは、日本のお客様からの要望を元に、既定の出力内容とは異なる内容が出力されるように変更しています。

これらのテンプレートを利用している場合には、このドキュメントの内容と異なる出力結果になります。また、トリガについての扱いが、このドキュメントでの説明とは異なります。(外部からトリガ(イベント)を与える方式になります。)

ただし、クラス要素と状態マシン要素との関係など、多くの内容はこのドキュメントと共通です。上記の URL で紹介しているテンプレートを利用する場合やカスタマイズする場合も、このドキュメントの情報が参考になります。

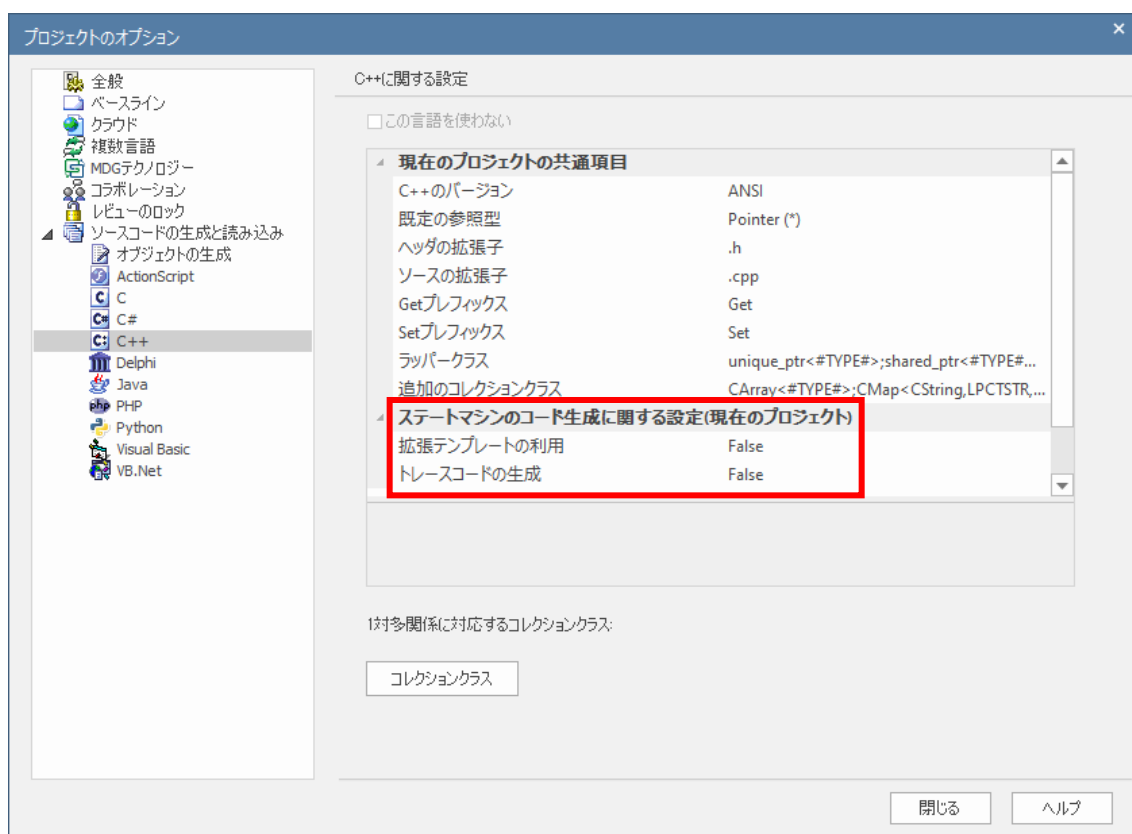
なお、ステートマシン図等の振る舞い図からのコード生成機能を利用する場合には、ソースコードの生成において「常に上書き」モードにする必要があります。「ホーム」リボン内の「設定」パネルにある「オプション」ボタンを押すと表示されるメニューから「プロジェクト」を実行してオプション画面を開き、「ソースコードの生成と読み込み」グループにある「既存のファイルを上書き」を設定して下さい。この設定が行われていない場合には、既存のソースファイルがある場合には、ステートマシン図の内容は更新(上書き)されません。



また、ステートマシン図からのソースコード生成は、常にクラス要素からソースコード生成の片方向のみとなり、生成されたソースコードを編集することはできません。ソースコードを編集した場合には、次回クラス要素からソースコードを生成するときに、その内容は上書きされます。

(関係する内容として、このドキュメントの第8章もご覧ください。)

このドキュメントの対象となる生成に類似した機能として、「外部実行の状態マシン」機能があります。この機能は、C++など外部の環境で動作する状況をステートマシン図上で表示する、シミュレーションのための機能です。この機能を実現するために、生成されるソースコードに特別な処理を追加し、実行時のプログラム内部の状態遷移をモデル内に表現しています。この外部実行の状態マシン機能に関するソースコード生成結果にならないよう、使用する言語ごとのオプション設定で「拡張テンプレートの利用」と「トレースコードの生成」を「False」に設定してください。

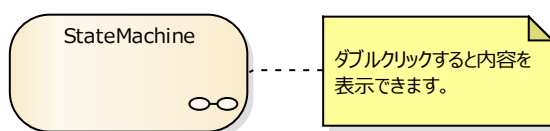


### 3 サンプルを利用してコード生成までの手順を確認する

このソースコードの生成の作業の流れを理解するための一番良い方法は、サンプルを利用することです。この章では、サンプルからソースコードを生成するまでの手順を紹介します。

サンプルは、「ホーム」リボン内の「ヘルプ」パネルにある「ヘルプ」ボタンを押して表示されるメニューから、「サンプルプロジェクトを開く」を実行してください。ファイルが開くとダイアグラムが自動的に表示されますので、「ソフトウェアモデリング」→「ステートマシン図のコード生成」と移動してください。

クラス図にはクラス要素が 1 つ配置されています。この要素をダブルクリックすると、このクラス要素が持つ状態マシン要素が配置された図が開きます。



この状態マシン要素「**StateMachine**」をダブルクリックすると、振る舞いを記述したステートマシン図が開き、定義内容を確認できます。

ソースコードを生成するには、クラス図に配置されているクラス要素を選択した状態で、「コード」リボン内の「ソースコード」パネルにある「生成」ボタンを押してください。メニューが表示されますので、「選択した要素」を選択します。

次のような画面が表示されます。



この画面で、出力先となるパスおよびファイル名を指定します。また、「状態マシンの生成に拡張テンプレートを利用」にチェックが入っている場合には、チェックを外してください。この設定は、外部実行の状態マシン機能のための設定です。

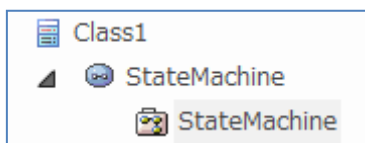
その後、「生成」ボタンを押すとソースコードが生成されます。生成したソースコードの内容を確認するには、「動作解析」リボン内の「ファイル」パネルにある「エディタ」ボタンを押すと表示されるメニューから「タブで表示」を選択してください。**Enterprise Architect** 内部のエディタで、生成したソースコードを確認することができます。

(ショートカットキーF12が便利です。)

以上が、ソースコードを生成するまでの流れになります。

## 4 モデルの構成

ステートマシン図からソースコード生成を行うモデルは、必ず特定の構成になっていなければなりません。特定の構成とは、ソースコード生成を行うクラス要素の子要素として状態マシン要素が1つ存在し、その状態マシン要素の子ダイアグラムとしてステートマシン図が1つ存在することです。



既存のクラスに対して構成を新規に追加する場合には、ダイアグラム内で対象のクラスを右クリックし、「子ダイアグラムの追加」→「状態マシン」を実行します。

なお、1つのクラスに対して複数の状態マシン要素は定義できません。また、1つの状態マシン要素に対して複数の開始要素を配置することはできません。ただし、ステートマシン図を階層構造にすることは可能です。状態要素を右クリックして「子ダイアグラムの追加」→「子ダイアグラムを作成」を選択することで、階層的なステートマシン図を作成することができます。

そのほか、必要に応じてイベントを示す「トリガ」を追加します。

## 5 ステートマシン図の構成

次に、ステートマシン図について説明します。

### 5.1 最低限の構成

最上位のステートマシン図では、「初期状態」「終了状態」と少なくとも1つの状態が必要です。つまり、最低限の構成としては以下ようになります。



開始(初期状態)はソースコードに出力されません。開始状態から遷移した先の状態が最初の状態として利用されます。終了は全てのステートマシン図を通して1つのみ配置されます。開始状態からは1つの遷移のみが許され、その遷移にはガード条件やアクションなどは設定できません。



## 5.2 トリガによる遷移

トリガによって遷移する場合には、遷移のプロパティの「トリガ」欄で指定します。「名前」の欄はコンボボックスになっていて、定義済みのトリガを指定することができます。

種類には「変更」を指定し、仕様の欄に評価式を指定します。記入した内容は、「トリガ名 == 仕様」の形式で、if 文の判定に利用されます。

## 5.3 状態内のアクション

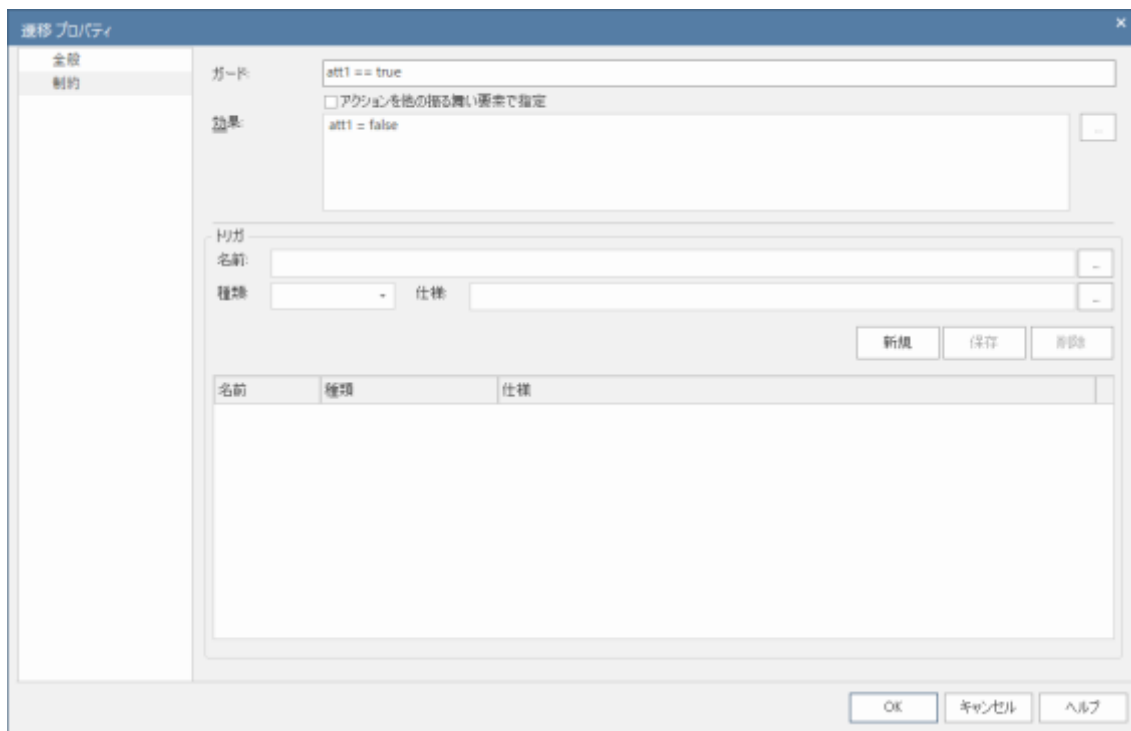
状態に定義する `do/entry/exit` アクションは、それぞれソースコードに出力されます。これらのアクションを定義する場合には、状態要素を右クリックして「属性・操作と付属要素」→「操作」を選択して下さい。状態要素を選択してショートカットキーの `F10` キーも利用できます。

対応する欄に名前を指定した後、「コード」リボン内の「ソースコード」パネルにある「コードエディタ」ボタンを押すと振る舞いのエディタがタブとして開きます。左側の構造ツリーから対象のアクションを選択し、右側のエディタにこれらのアクションに関連する実際のソースコードを入力して下さい。

なお、既定のテンプレートの内容では、最初の状態の `entry` アクションおよび終了直前の `exit` アクションは実行されません。ご注意ください。

## 5.4 遷移の条件

状態間の「遷移」は、何も指定しない場合には自動遷移となります。遷移する際の条件を指定する場合には、遷移のプロパティの「ガード」欄に入力します。入力した内容がそのまま条件判定の式になります。



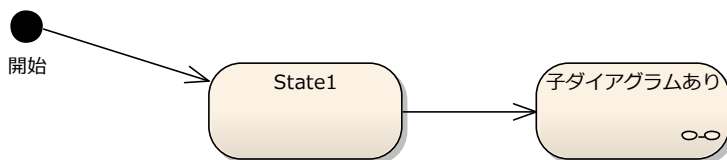
ガード条件を上記のように設定した場合には、C++言語では以下のように出力されます。  
if 文の条件になっていることを確認して下さい。

```

case Do:
{
    if ( att == true )
    {
        nextState = 状態マシン終了 ;
    }
    break;
}
    
```

### 5.5 子ステートマシン図から親ステートマシン図に戻る

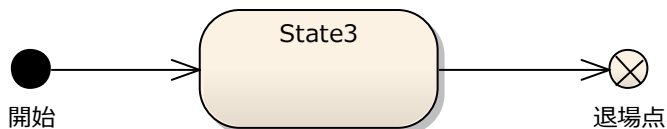
下記のようなステートマシン図を作成することで、詳細な遷移を別のステートマシン図として表現できます。



このようにすることで複雑な状態遷移を簡潔に表現できます。子ダイアグラム(子ステー

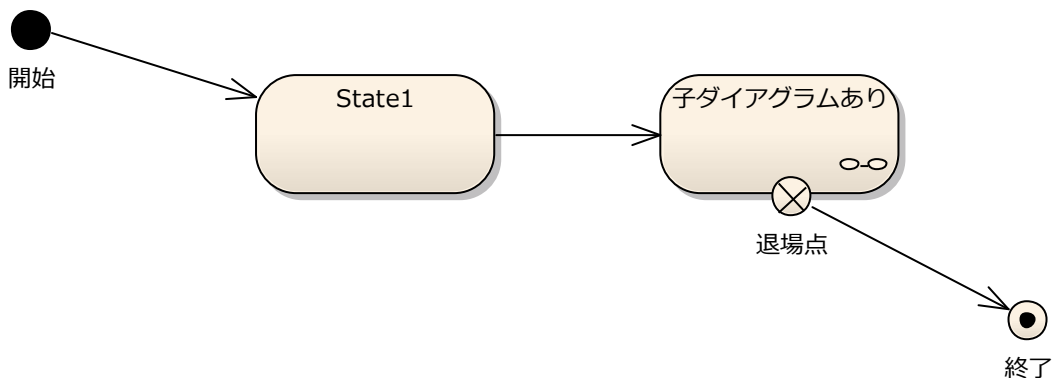
トマシン図)の遷移が終了した場合には、親の遷移が継続します。終了を表現する場合には、「終了」あるいは「退場点」要素を利用します。

子ダイアグラムの例



退場点要素が複数あり、親要素に戻った後の遷移先を変えたい場合には、作成した退場点要素を親のステートマシン図にコピーします。具体的には、子ダイアグラム要素の退場点要素を選択した状態で **Ctrl+C** キーを押し、親のステートマシン図で **Ctrl+V** を押します。

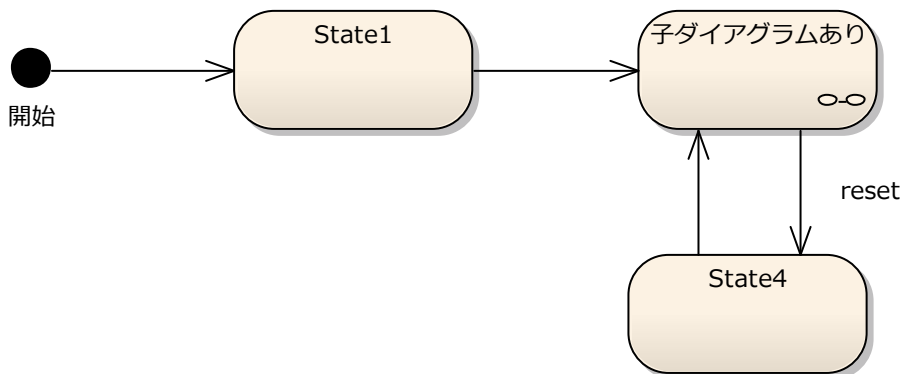
これで連結が可能になりますので、退場点から続きの状態を表現します。



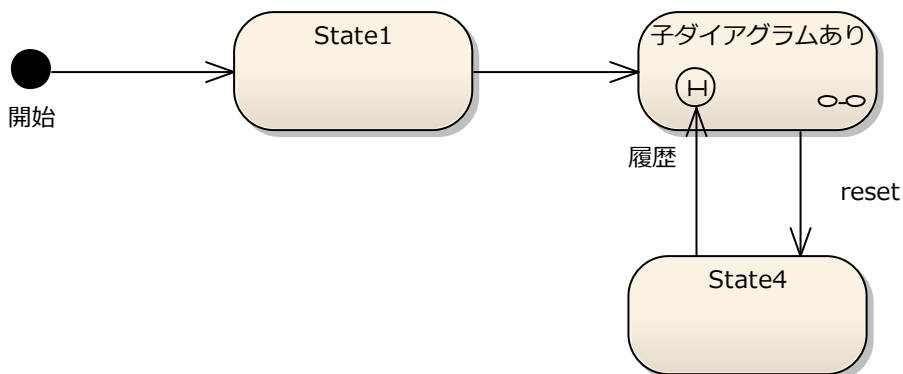
## 5.6 履歴

ある子ダイアグラムの遷移中に、親ダイアグラム側で定義されたトリガによって状態が変わる場合があります。このような場合に再度子ダイアグラムに戻るときには、以前の状態から継続するような表現が可能です。

親ダイアグラム:



このような場合には、履歴要素を利用します。



モデルブラウザにおいて、履歴要素が対象状態の子として存在することを確認して下さい。ダイアグラム内で履歴要素を子ダイアグラム要素の上に移動すれば、基本的には自動的にこの関係が作成されます。



このような場合に生成されるコードの例です。

```

nextState = StateMachine_子ダイアグラムあり_History;
transcend = true;
StateMachine_History = curr_State;
    
```

## 5.7 状態の入れ子

状態要素の中に別の状態が含まれる、いわゆる「入れ子」の状態に対応するためには、親となる状態要素に「子ダイアグラム」が存在する必要があります。親要素を右クリックして「子ダイアグラムの追加」→「子ダイアグラムを作成」を実行し、要素の右下に「∞」マークが表示されるようにしてください。

入れ子状態の内部の状態遷移については、この操作で作成された子ダイアグラムに記述することもできますし、親状態の上に状態要素を配置して、同じダイアグラム内に記述することもできます。

## 6 注意事項

以下、ステートマシン図からのソースコード生成機能を利用する上での注意点をいくつか明記します。

- C 言語を利用する場合には、プロジェクトのオプションの「オブジェクト指向のサポート」を「True」に設定しなければなりません。
- アクティブクラスの名前や状態要素の名前などは、そのままソースコードの内容の一部として出力されます。日本語名も利用したい場合には、Enterprise Architect の「別名」機能を利用し、別名に日本語名を入力して下さい。
- シミュレーション機能と併用する場合には、シミュレーション機能のために、属性名に `sim.` や `this.` などの接頭辞を追加する必要があります。この `sim.` などがコード生成時に不要になる場合には、コード生成テンプレートをカスタマイズし、ソースコードへの出力時に `sim.` を削除すると良いでしょう。  
(第 2 章で紹介した C 言語および C++ 言語のサンプルは、この削除の処理が含まれています。)

## 7 生成されるソースコード

既定のコード生成テンプレートの内容を変更しない場合、生成されるソースコードにはいくつかのメソッド(関数)が含まれます。この概要を説明します。

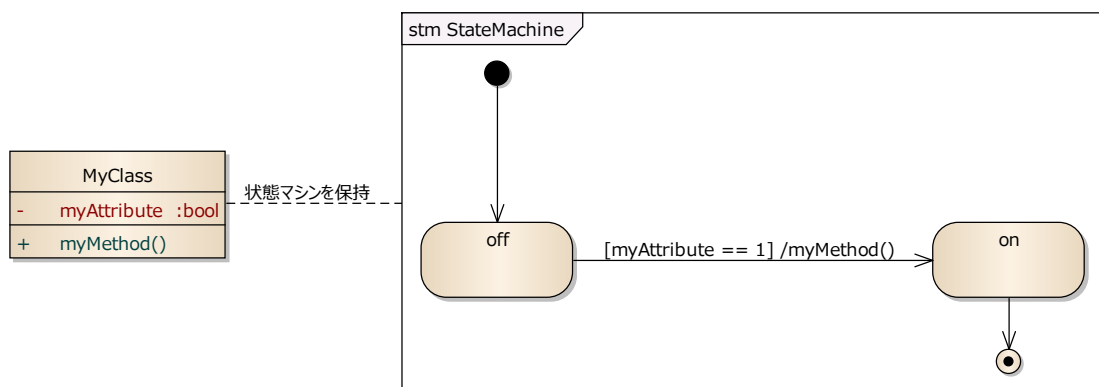
- **StatesProc**  
それぞれの状態の Do イベントなどを処理するための分岐が含まれます。

- **TransitionsProc**  
遷移の内容にアクションが含まれる場合、その処理をするための分岐が含まれます。遷移のアクションが全く定義されていない場合には、このメソッドの中身は空になります。
- **initializeStateMachine**  
状態マシンの初期化処理が含まれます。
- **runStateMachine**  
状態マシンの処理を行います。内部では、**StatesProc** を呼び出します。  
このドキュメントの説明にあるように、既定のコード生成テンプレートの場合には、外部からトリガを与える必要があります。ソフトウェア系言語の場合、トリガに対応する変数の値を変更するか、ガード条件の判定結果を変化させるように変数の値を変更することになりますが、これらの処理は **Enterprise Architect** の自動ソースコード生成の範囲には含まれておりません。

## 8 ラウンドトリップでの設計開発を行う場合

既に説明しましたように、ステートマシン図(振る舞い図)からのコード生成を利用する場合には、常に UML のクラス図から、ソースコードを生成する片方向での処理となり、生成されたソースコードを編集して、一部の操作(メソッド)の実装を記述したり、クラス図に反映させたりすることはできません。

ただ、実際には以下のような状況が考えられます。



このように、ステートマシン図の中でクラスの操作を呼び出すような処理を記述する場合には、クラス図に定義した操作の中身(実装)は空になります。しかし、生成されたソースコードに処理を記述すると、ステートマシン図の内容を編集して再度ソースコード生成すると、その内容が上書きされ、失われます。

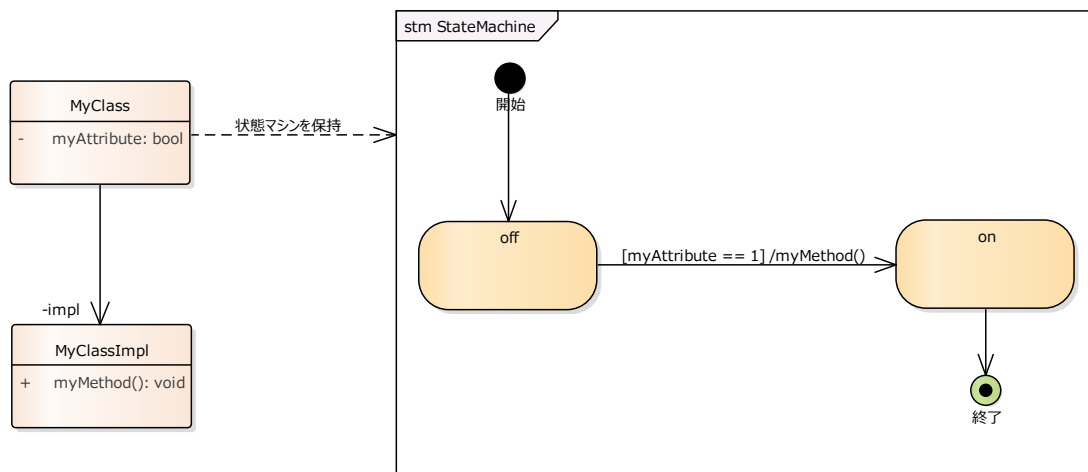
このような場合には、以下のいずれかの方法で対応します。

1. 操作の実装もモデル内に記述する

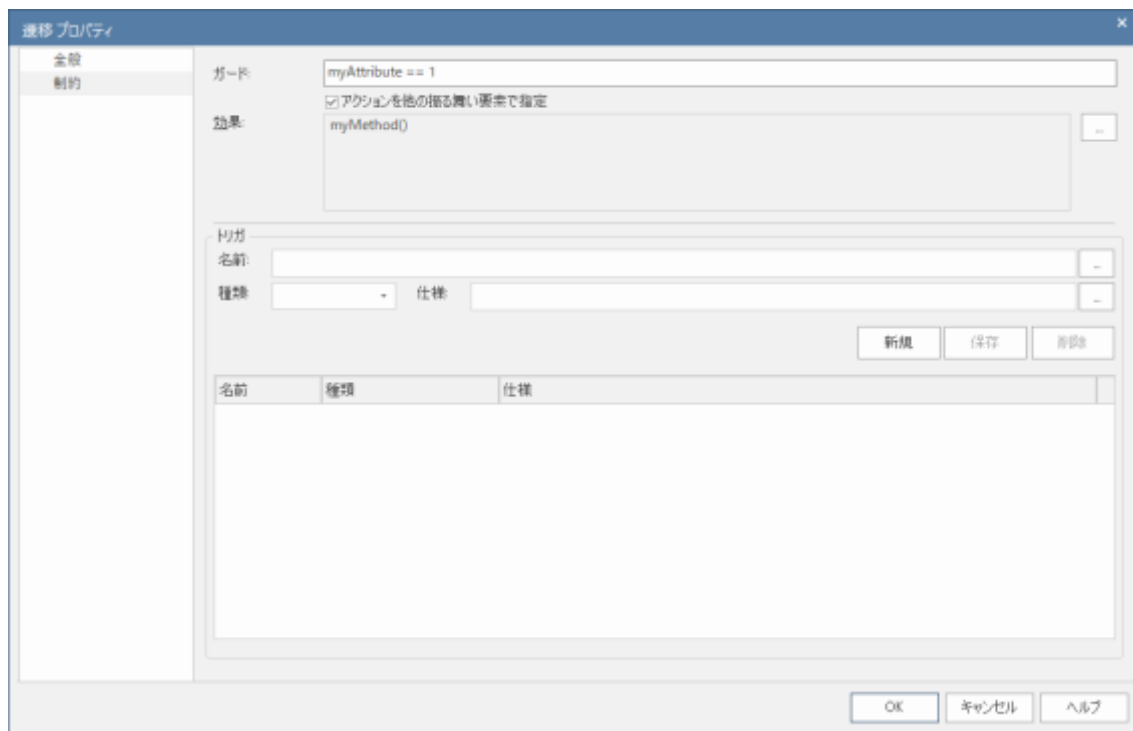
対象の操作の「振る舞い」として処理内容を記述すると、その内容がソースコード生成時に自動的に含まれます。これにより、操作の処理自体もEnterprise Architectで記述し、変更する場合にはソースコードを修正するのではなく、生成元になるクラス要素の操作のプロパティ画面から修正し、再度ソースコードを生成し直します。振る舞いを入力するにはコードエディタを利用します。「コード」リボン内の「ソースコード」パネルにある「コードエディタ」ボタンを押してください。

2. 状態遷移を制御するクラスと、処理を持つクラスを分ける

2番目の方法として、クラスを以下のように分割する方法があります。



ここで、ステートマシン図内の遷移に関連づけられたmyMethodは、以下の画像のように、「アクションを他の振る舞い要素で指定」にチェックを入れ、MyClassImplクラスの操作に関連づけています。



このようにすることで、第2章で紹介したC++言語のカスタマイズサンプルの場合には、以下のようなソースコードが生成されます。

```

case Exit:
{
    //Exit Behaviors..
    //Transition Actions
    if ((myAttribute == 1))
    {
        impl->myMethod();
    }
}

```

一方で、このmyMethodの操作を持つクラスは、状態マシンを持っていませんので、ラウンドトリップでの設計開発が可能です。つまり、クラス要素からソースコードを生成した後、ソースコードの内容を編集し、再度クラス要素に同期することができます。

この方法は、状態遷移設計とその実装部分の担当者が別れる場合に効果的です。状態遷移設計の担当者は、状態の遷移とそこから呼ばれる処理を列挙することに注力し、個々の処理については別クラスとして別の担当者が実装します。



なお、この方法をとる場合、クラス要素ごとに上書きコード生成する設定方法で、状態マシン要素を持つ要素のみを上書きコード生成にしておくが良いです。