

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 6 部門第 3 区分

【発行日】平成 18 年 10 月 26 日 (2006.10.26)

【公開番号】特開 2004-118842 (P2004-118842A)

【公開日】平成 16 年 4 月 15 日 (2004.4.15)

【年通号数】公開・登録公報 2004-015

【出願番号】特願 2003-330104 (P2003-330104)

【国際特許分類】

G 0 6 F 9/44 (2006.01)

G 0 6 F 17/50 (2006.01)

【F I】

G 0 6 F 9/06 6 2 0 K

G 0 6 F 17/50 6 6 4 K

【手続補正書】

【提出日】平成 18 年 9 月 7 日 (2006.9.7)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

動的システムの予備ソフトウェアモデル (230) 内において存在する少なくとも 1 つの内部変数を開示するよう構成されたインタフェイスソフトウェア (370) を生成し (310, 320)、及び、

前記予備ソフトウェアモデル (230) 及び前記インタフェイスソフトウェア (370) を介してソフトウェアモデル (360) を構築する (330)

ことを含み、

前記予備ソフトウェアモデル (230) が、あるモデリング環境内において生成されたものであり、

前記ソフトウェアモデル (360) が、前記モデリング環境外から前記動的システムの前記少なくとも 1 つの内部変数へのユーザアクセスを可能にすることからなる、前記動的システムの前記ソフトウェアモデル (360) を生成するための方法。

【請求項 2】

前記インタフェイスソフトウェア (370) を生成することに先立ち前記予備ソフトウェアモデル (230) を生成 (220) するステップを更に含むことからなる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記予備ソフトウェアモデル (230) を生成することに先立ちシステムモデル (1) を生成するステップ (210) であって、該予備ソフトウェアモデル (230) が、該システムモデル (1) に基づくものであることからなる、ステップを更に含む、請求項 2 に記載の方法。

【請求項 4】

前記ソフトウェアモデル (360) が、該ソフトウェアモデル (360) の実行をユーザが前記モデリング環境外から制御することもまた可能にすることからなる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記インタフェイスソフトウェアを生成する前記ステップが、

前記少なくとも 1 つの内部変数へのアクセスを調整するよう構成された C++ ラッパークラス (340) を生成し (310)、及び、

前記C++ラッパークラス(340)を利用して前記予備ソフトウェアモデル(230)の前記少なくとも1つの内部変数を開示するCOMサーバを構築するよう構成されたコンポーネントオブジェクトモデル(COM)サーバ構築ソフトウェア(350)を生成する(320)、
ことを更に含むことからなる、請求項1に記載の方法。

【請求項6】

前記ソフトウェアモデル(360)が、ソフトウェアクライアントにより実行可能となるよう構成されたダイナミックリンクライブラリ(DLL)であることからなる、請求項1に記載の方法。

【請求項7】

前記ソフトウェアモデル(360)が、コンソールアプリケーションであることからなる、請求項1に記載の方法。

【請求項8】

動的システムのソフトウェアモデル(360)を生成するための方法ステップを実行するコンピュータシステムによって実行可能なプログラムを具現化する、該コンピュータシステムによって読み出し可能なプログラム記憶媒体であって、該方法ステップが、

前記動的システムの予備ソフトウェアモデル(230)内において存在する少なくとも1つの内部変数を開示するよう構成されたインタフェイスソフトウェア(370)を生成し、及び、

前記予備ソフトウェアモデル(230)及び前記インタフェイスソフトウェア(370)を介して前記ソフトウェアモデル(360)を構築することを含み、

前記予備ソフトウェアモデル(230)が、あるモデリング環境内において生成されたものであり、

前記ソフトウェアモデル(360)が、前記モデリング環境外から前記動的システムの前記少なくとも1つの内部変数へのユーザアクセスを可能にすることからなる、プログラム記憶媒体。

【請求項9】

前記方法ステップが、前記インタフェイスソフトウェア(370)の生成に先立ち前記予備ソフトウェアモデル(230)を生成(220)するステップを更に含むことからなる、請求項8に記載のプログラム記憶媒体。

【請求項10】

前記方法ステップが、前記予備ソフトウェアモデル(230)の生成に先立ちシステムモデル(1)を生成するステップ(210)を更に含み、前記予備ソフトウェアモデル(230)が、前記システムモデル(1)に基づくものであることからなる、請求項9に記載のプログラム記憶媒体。

【請求項11】

前記ソフトウェアモデル(360)が、該ソフトウェアモデル(360)の実行をユーザが前記モデリング環境外から制御することもまた可能にする、請求項8に記載のプログラム記憶媒体。

【請求項12】

前記インタフェイスソフトウェアを生成する前記ステップが、

前記少なくとも1つの内部変数へのアクセスを調整するよう構成されたC++ラッパークラス(340)を生成し(310)、及び、

前記C++ラッパークラス(340)を利用して前記予備ソフトウェアモデル(230)の前記少なくとも1つの内部変数を開示するCOMサーバを構築するよう構成されたコンポーネントオブジェクトモデル(COM)サーバ構築ソフトウェア(350)を生成する(320)
ことを更に含むことからなる、請求項8に記載のプログラム記憶媒体。

【請求項13】

前記ソフトウェアモデル(360)が、ソフトウェアクライアントにより実行可能となるよう構成されたダイナミックリンクライブラリ(DLL)である、請求項8に記載のプログラム

記憶媒体。

【請求項 14】

前記ソフトウェアモデル(360)が、コンソールプログラムである、請求項 8 に記載のプログラム記憶媒体。

【請求項 15】

動的システムのソフトウェアモデル(360)を表すダイナミックリンクライブラリ(DLL)(360)を生成するための方法であって、

前記動的システムの予備ソフトウェアモデル(230)内において存在する少なくとも 1 つの内部変数へのアクセスを調整するよう構成されたC++ラッパークラス(340)を生成し(310)、

前記C++ラッパークラス(340)を利用して前記予備ソフトウェアモデル(230)の前記少なくとも 1 つの内部変数を開示するCOMサーバを構築するよう構成されたコンポーネントオブジェクトモデル(COM)サーバ構築ソフトウェア(350)を生成し(320)、及び、

前記予備ソフトウェアモデル(230)、前記C++ラッパークラス(340)、及び前記COMサーバ構築ソフトウェア(350)を用いて前記DLL(360)を構築する(330)

ことを含み、

前記予備ソフトウェアモデル(230)が、あるモデリング環境内において生成されたものであり、

前記DLL(360)が、前記モデリング環境外のソフトウェアクライアントにより実行可能となっており、前記DLL(360)が、前記ソフトウェアクライアントを介してユーザが前記動的システムの前記少なくとも 1 つの内部変数へアクセスすることを可能にすることからなる、方法。