

(オ)静的FSMフレームワークの実装

2017/01/04 10:57 - win-ei

ステータス:	終了	開始日:	2017/01/04
優先度:	通常	期日:	
担当者:	win-ei	進捗率:	100%
カテゴリ:		予定工数:	0.00時間
対象バージョン:			
説明 Machoライクな記述方式を利用したFSMを記述するためのフレームワークを実装すること。実装に当たってはC++版・Java版・Python版の実装サンプルコードを提供するので、それらの実装に倣って新規に実装すること。次項のExtendedFsmServiceから状態の取得やイベントのディスパッチなどが行えるようなインターフェースも有すること。 http://ehiti.de/machine_objects/			

関係しているリビジョン

リビジョン 900 - 2017/01/09 23:29 - win-ei

[FSM4RTC]Added a library for FSM. The library is implemented based on a design of Machine Objects. refs #3772

リビジョン 901 - 2017/01/11 19:27 - win-ei

[FSM4RTC]Added ExecutionContext for FSM.(Work in progress) refs #3772

リビジョン 902 - 2017/01/12 02:35 - win-ei

[FSM4RTC]Fixed bugs. refs #3772

リビジョン 934 - 2017/02/07 11:09 - win-ei

[FSM4RTC] EventPort class has been introduced for FSm framework. refs #3772

リビジョン 935 - 2017/02/07 15:31 - win-ei

[FSM4RTC] EventPort class has been introduced for FSm framework. refs #3772

リビジョン 949 - 2017/02/16 10:06 - win-ei

[FSM4RTC,bugfix] Fixed bugs. data_type of EventInPort. refs #3772

履歴

#1 - 2017/02/16 10:16 - win-ei

- 担当者を win-ei にセット

- 進捗率を 0 から 100 に変更

#2 - 2017/08/30 14:14 - n-ando

- ステータスを 新規 から 終了 に変更