

参考文献

- [1] 杉山公造: グラフ自動描画法とその応用 - ビジュアル ヒューマン インタフェース -, 計測自動制御学会, (1993).
- [2] Eric J. Golin and Tom Magliery: A Compiler Generator for Visual Languages, *Proceedings of the IEEE Symposium on Visual Languages*, pp. 314–321, (1993).
- [3] Sitt Sen Chok and Kim Marriott: Automatic Construction of User Interfaces from Constraint Multiset Grammars, *Proceedings of the IEEE Workshop on Visual Languages*, pp. 242–249 (1995).
- [4] Sitt Sen Chok and Kim Marriott: Automatic Construction of Intelligent Diagram Editors, *Proceedings of the ACM Symposium on User Interface Software and Technology*, pp. 185–194 (1998).
- [5] 馬場昭宏, 田中二郎: Spatial Parser Generator を持ったビジュアルシステム, 情報処理学会論文誌, Vol. 39, No. 5, pp. 1385-1394 (1998).
- [6] 馬場昭宏, 田中二郎: 「恵比寿」を用いたビジュアルシステムの作成, 情報処理学会論文誌, Vol. 40, No. 2, pp. 497-506 (1999).
- [7] Kim Marriott: Constraint Multiset Grammars, *Proceedings of the IEEE Symposium on Visual Languages*, pp. 118–125 (1994).
- [8] Akihiro Baba and Jiro Tanaka: Eviss : a Visual System Having a Spatial Parser Generator, *Proceedings of Asia Pacific Computer Human Interaction*, pp. 158–164 (1998).

- [9] Kenichirou Fujiyama, Kazuhisa Iizuka and Jiro Tanaka: VIC:CMG Input System Using Example Figures, *Proceedings of the International Symposium on Future Software Technology*, pp. 67-72, (1999).
- [10] 丁 錫泰, 田中二郎: Rainbow: ビジュアルシステム生成系におけるレイアウト制約の実現, *情報処理学会論文誌*, Vol. 41, No. 5, pp. 1246-1256 (2000).
- [11] James Rumbaugh, Michael Blaha, William Premerlani, Frederick Eddy, and William Lorenzen: *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice-Hall International (1991).
- [12] Sitt Sen Chok, Kim Marriott and Tom Paton: Constraint-based Diagram Beautification, *Proceedings of the IEEE Workshop on Visual Languages*, pp. 12-19 (1999).
- [13] Jauhar Ali and Jiro Tanaka: Automatic Code Generation from the OMT-based Dynamic Model, *Proceedings 2nd World Conference on Integrated Design and Process Technology*, pp. 407-414 (1996).
- [14] Jauhar Ali and Jiro Tanaka: Generating Executable Code from the Dynamic Model of OMT with Concurrency, *Proceedings IASTED International Conference on Software Engineering*, pp. 291-297 (1997).
- [15] アリ ジョハル, 田中二郎: オブジェクト指向方法論 (OMT) に基づく動的モデルからの Java コード生成, *情報処理学会論文誌*, Vol. 39, No. 11, pp. 497-506 (1998).
- [16] Suchtae Joung, Jauhar Ali and Jiro Tanaka: Automatic Animation from the Requirement Specification based on Object Modeling Technique, *Proceedings International Symposium on Future Software Technology (ISFST-97)*, pp. 133-139, (1997).
- [17] Suchtae Joung and Jiro Tanaka: Icon-based Animation from the Object and Dynamic Models based on OMT, *Proceedings Asia Pacific Computer Human Interaction*, pp. 133-139, (1998).

- [18] Satoshi Nakashima, Jauhar Ali and Jiro Tanaka: An Automatic Layout System for OMT-based Object Diagram, *Proceedings of the Second World Conference on Integrated Design and Process Technology 1996 (IDPT'96)*, pp. 82-89, (1996).
- [19] 野口隆佳: インタラクティブ性を考慮したオブジェクト図の自動レイアウト手法, 筑波大学工学研究科修士論文 (2000).
- [20] Peter Eades: A Heuristic for Graph Drawing, *Congressus Numerantium*, Vol. 42, pp. 149-160 (1984).
- [21] 三末和男, 杉山公造: マグネティック・スプリング・モデルによるグラフ描画法について, 情報処理学会研究報告 ヒューマンインタフェース 55-3, pp. 17-24 (1994).
- [22] John Q. Walker: A Node-positioning Algorithm for General Trees, *Software Practice and Experience*, Vol. 20, No. 7, pp. 685-705, (1990).
- [23] Michael Sannella: Constraint Satisfaction and Debugging for Interactive User Interfaces, Technical report, University of Washington (1994).
- [24] Peter Chen: The Entity-Relationship Model: Towards a Unified View of Data, *ACM Transactions Database System*, Vol. 1, No. 1, pp. 9-36 (1976).
- [25] 中島哲, 田中二郎: オブジェクト指向方法論に基づくオブジェクト図の自動レイアウト, 情報処理学会論文誌, Vol. 39, No. 12, pp. 3282-3293 (1998).
- [26] Takayoshi Noguchi and Jiro Tanaka: New Automatic Layout Method based on Magnetic Spring Model for Object Diagrams of OMT, *Proceedings of Future Software Technology*, pp. 89-94 (1998).
- [27] Tomihisa Kamada and Satoru Kawai: A General Framework for Visualizing Abstract Objects and Relations, *ACM Transactions on Graphics*, Vol. 10, No. 1, pp. 1-39 (1991).

- [28] 宮城幸司, 大芝崇, 田中二郎: 三次元ビジュアル・プログラミング・システム 3D-PP, 日本ソフトウェア科学会第 15 回大会論文集, pp. 125-128, (1998).
- [29] 田中二郎: 3次元ビジュアルプログラミングシステム 3DPP の構築に向けて, 人工知能基礎論研究会 (第 34 回), SIG-FAI-9802, pp. 9-14, (1998).
- [30] 宮下貴史: 三次元ビジュアルプログラム編集環境の構築, 筑波大学理工学研究科修士論文 (2000).