

Tato práce popisuje vývoj aplikace, která umožňuje navrhnout strukturu a kostru programu v grafickém rozhraní. Tato kostra je následně převedena do skutečného objektově orientovaného programovacího jazyka a vygenerována pro pozdější zkompilování.

V práci jsou probrány různé typy generátorů a rozebrán způsob vytváření a formát souborů popisujících objektový jazyk. Jsou zde popisována rozhodnutí, která bylo nutno učinit během analýzy problému a následného vývoje, vč. volby programovacího jazyka a použitých knihoven.