

22. Kommunikation mit Iteratoren, Kanälen und Konnektoren

1

Prof. Dr. Uwe Alsmann
Lehrstuhl Softwaretechnologie
Fakultät für Informatik
Technische Universität Dresden
Version 13-1.3, 20.04.12

- 1) Channels
 - 1) Entwurfsmuster Iterator (Stream)
 - 2) Entwurfsmuster Sink
 - 3) Channel
- 2) I/O und Persistente Datenhaltung
- 3) Ereigniskanäle
- 4) Konnektoren

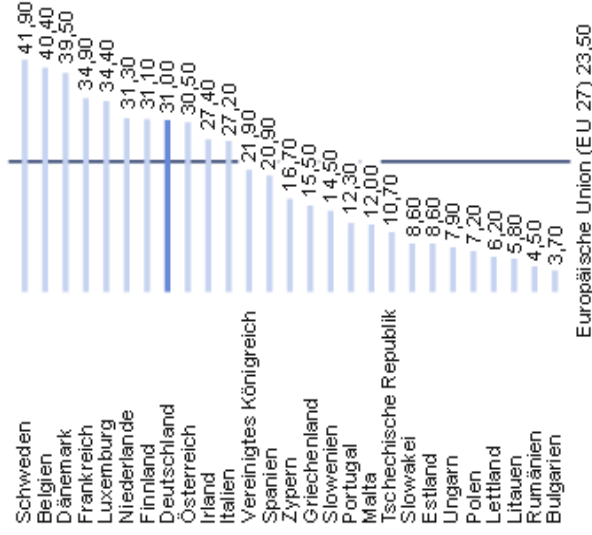


Softwaretechnologie, © Prof. Uwe Alsmann
Technische Universität Dresden, Fakultät Informatik

Zu den Kosten der Arbeit

2

Arbeitskosten in der Privatwirtschaft 2012
je geleistete Stunde in EUR



© Statistisches Bundesamt, Wiesbaden 2013



22.1 Entwurfsmuster Channel

3

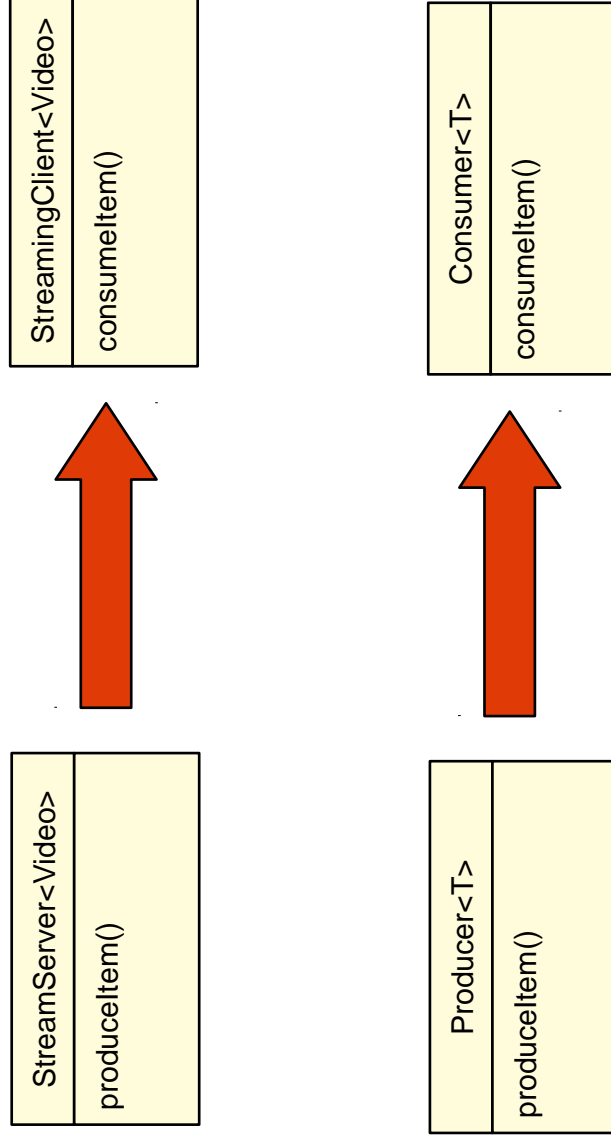


Softwaretechnologie, © Prof. Uwe Alsmann
Technische Universität Dresden, Fakultät Informatik

Wie organisiere ich die Kommunikation zweier Aktoren?

4

- ▶ Wie repräsentiert man potentiell unendliche Collections?



22.1.1 Entwurfsmuster Iterator (Eingabestrom, input stream)

5



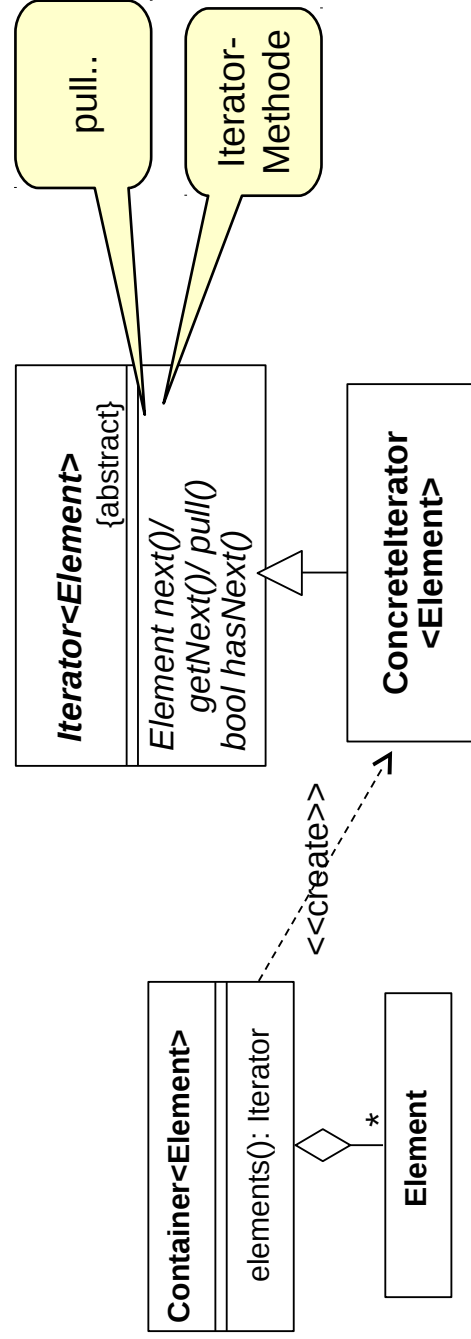
Software-Technologie, © Prof. Uwe Alsmann
Technische Universität Dresden, Fakultät Informatik

Entwurfsmuster Iterator (Input Stream) (Implementierungsmuster)

- ▶ Ein **Eingabestrom (input stream)** ist eine potentiell unendliche Folge von Objekten (zeitliche Anordnung einer pot. unendlichen Folge)
- ▶ Entwurfsmuster **Iterator** (auch: **input stream**, **Cursor**, **Enumeration**, **pull-socket**)
 - Sequentielles, polymorphes Durchlaufen der Elemente eines strukturieren Objekts oder einer Collection (Navigation). Typisierung des Inhalts (der Elemente)
 - Aufzählen der in einem "Behälter" befindlichen Elemente durch *Herausziehen (pull)* mit Hilfe einer *Iteratormethode (next, getNext, pull)*
 - Keine Aussage über die Reihenfolge im Container möglich
 - Merken des Zustandes der Navigation

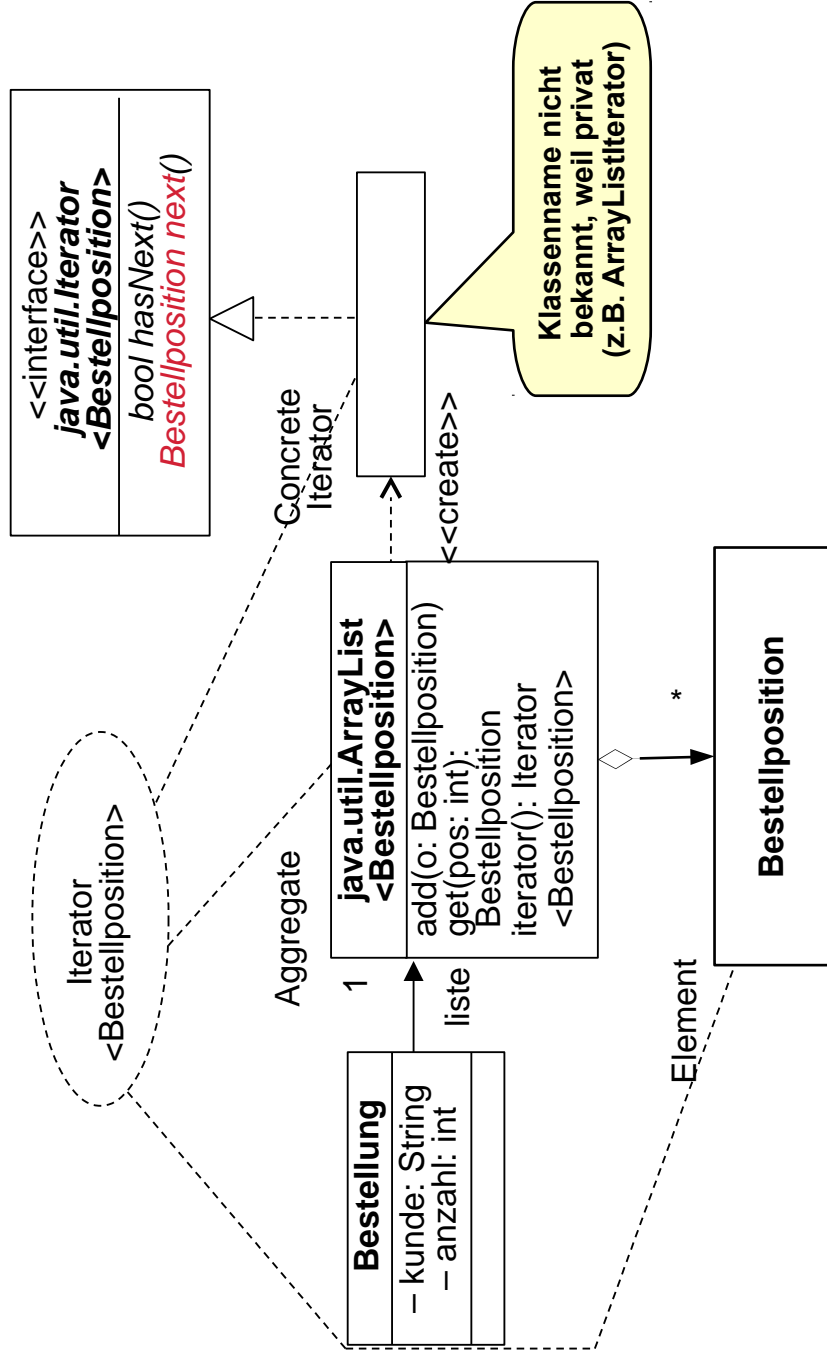
6

Prof. U. Alsmann, Software-Technologie, TU Dresden



Iterator-Beispiel in der JDK (ArrayList)

7



Iterator-Implementierungsmuster

8

▶ Verwendungsbeispiel:

```
T thing;
List<T> list;
...
Iterator<T> i = list.iterator();
while (i.hasNext()) {
    doSomething(i.next());
}
```

▶ Einsatzzwecke:

- Iteratoren und Iteratormethoden erlauben, die Elemente einer komplexen Datenstruktur nach außen hin bekannt zu geben, aber ihre Struktur zu verbergen (Geheimnisprinzip)
- Sie erlauben **bedarfsgesteuerte Berechnungen (processing on demand, lazy processing)**, weil sie nicht alle Objekte der komplexen Datenstruktur herausgeben, sondern nur die, die wirklich benötigt werden
- Iteratoren können "unendliche" Datenstrukturen repräsentieren, z.B. unendliche Mengen wie die natürlichen Zahlen, oder "unendliche" Graphen wie die Karte der Welt in einem Navigator



```
import java.util.Iterator;
...
class Bestellung {
    private String kunde;
    private List<Bestellposition> liste;

    ...
    public int auftragssumme() {
        Iterator<Bestellposition> i = liste.iterator();
        int s = 0;
        while (i.hasNext())
            s += i.next().positionspreis();
        return s;
    }
    ...
}
```

Online:
Bestellung2.java

Iterator-Implementierungsmuster in modernen Sprachen

▶ In vielen Programmiersprachen (Sather, Scala) stehen **Iteratormethoden (stream methods)** als spezielle Prozeduren zur Verfügung, die die Unterobjekte eines Objekts liefern können

- Die **yield**-Anweisung gibt aus der Prozedur die Elemente zurück
- Iterator-Prozedur kann mehrfach aufgerufen werden
- Beim letzten Mal liefert sie null

```
class bigobject {
    private List subobjects;
    public iterator Object deliverThem() {
        while (i in subobjects) {
            yield i;
            // Dieser Punkt im Ablauf wird sich als Zustand gemerkt
            // Beim nächsten Aufruf wird hier fortgesetzt
        }
    }
}
.. BigObject bo = new BigObject(); ...
.. a = bo.deliverThem();
.. b = bo.deliverThem();..
```

For-Schleifen auf Iterable-Prädikatschnittstellen

- ▶ Erbt eine Klasse von Iterable, kann sie in einer vereinfachten for-Schleife benutzt werden
- ▶ Typisches Implementierungsmuster

```
class BillItem extends Iterable {
    int price; }
class Bill {
    int sum = 0;
    private List billItems;
    public void sumUp() {
        for (BillItem item: billItems) {
            sum += item.price;
        }
        return sum;
    }
}
```

```
class BillItem { int price; }
class Bill {
    int sum = 0;
    private List billItems;
    public void sumUp() {
        for (Iterator i = billItems.iterator();
            i.hasNext(); ) {
            item = i.next();
            sum += item.price;
        }
        return sum;
    }
}
```

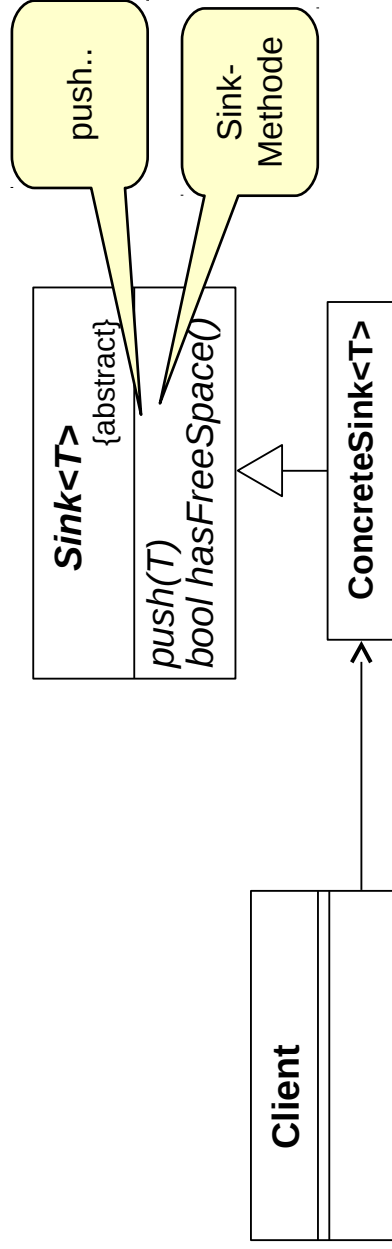
Prof. U. Almann, So



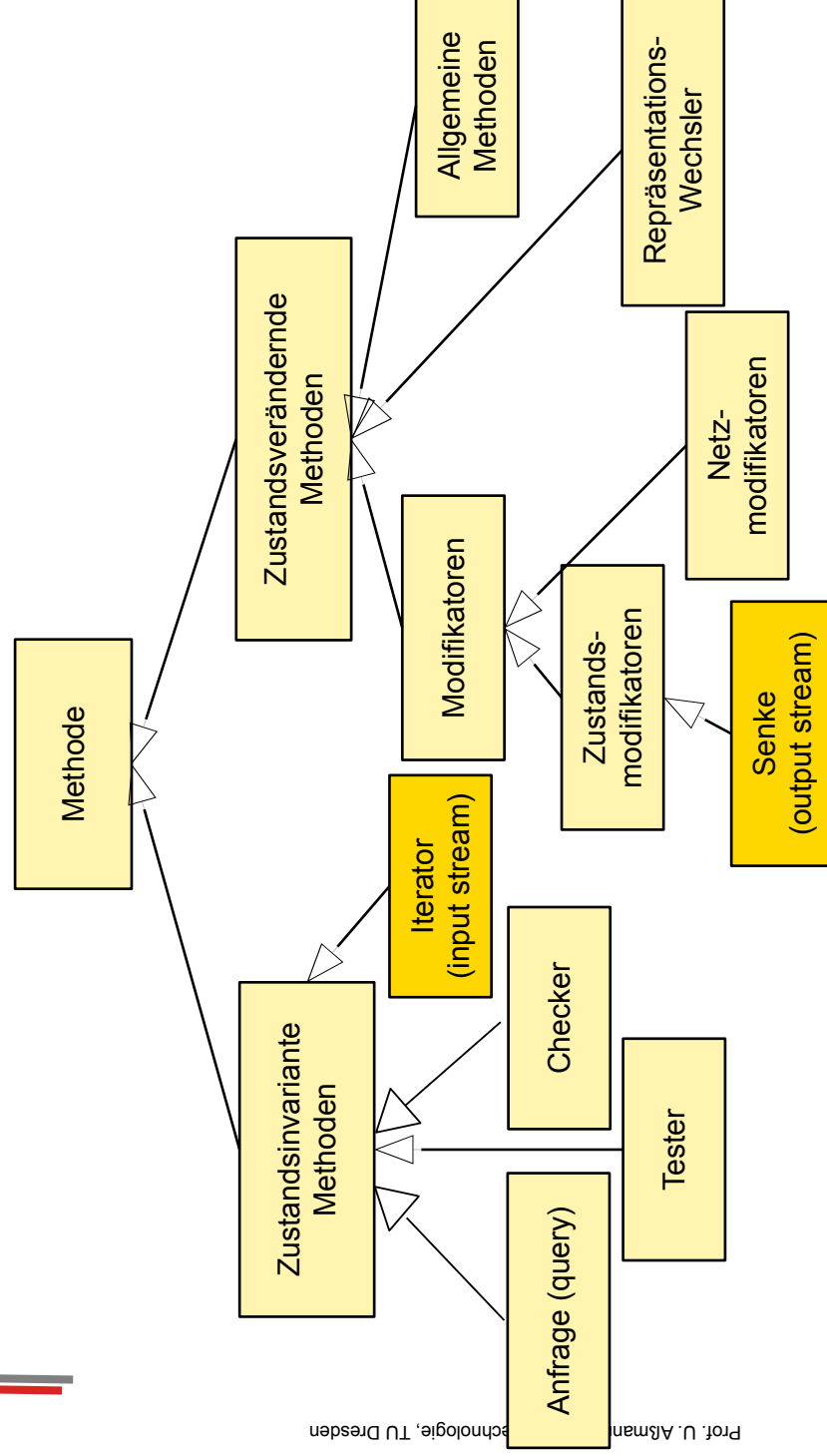
22.1.2 Senken (Sinks)

Entwurfsmuster Senke (Implementierungsmuster)

- ▶ Name: **Senke** (auch: Ablage, sink, output stream, belt, push-socket)
- ▶ Problem: Ablage eines beliebig großen Datenstromes.
 - push
 - ggf. mit Abfrage, ob noch freier Platz in der Ablage vorhanden
- ▶ Lösung:



Erweiterung: Begriffshierarchie der Methodenarten



22.1.3 Channels (Pipes)

15

- Die Kombination aus Senken und Iteratoren, ggf. mit beliebig großem Datenspeicher

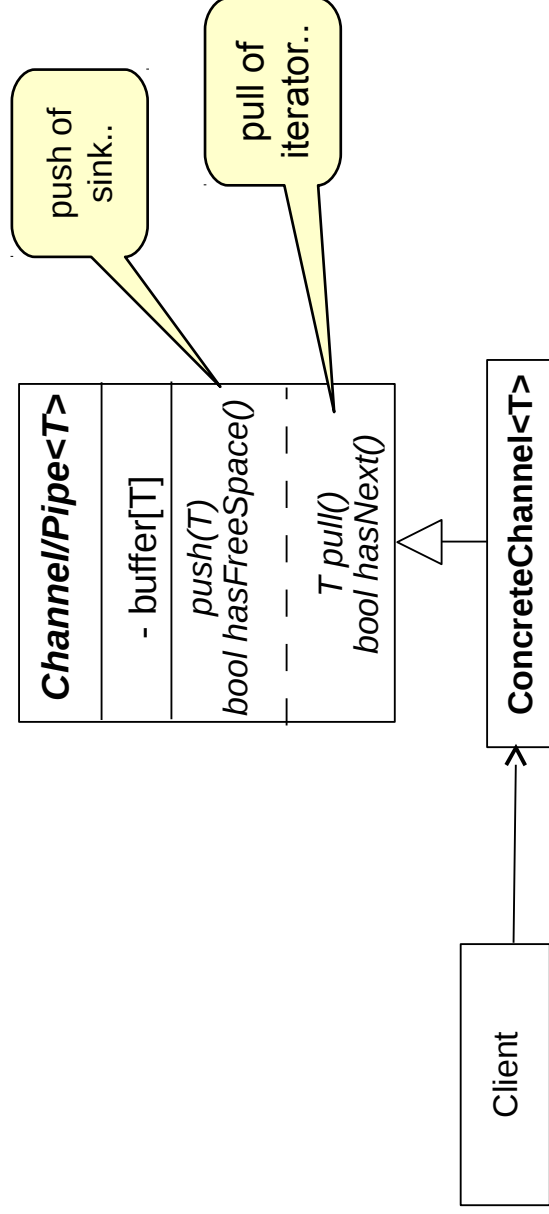


Software-Technologie, © Prof. Uwe Alsmann
Technische Universität Dresden, Fakultät Informatik

Entwurfsmuster Channel und Pipe (Implementierungsmuster)

16

- ▶ Name: **Channel** (Kanal, duplex-stream). Wir sprechen von einer **Pipe (Puffer, buffer)**, wenn die Kapazität des Kanals endlich ist, d.h. `hasFreeSpace()` irgendwann `false` liefert
- ▶ Zweck: asynchrone Kommunikation zwischen zwei Komponenten durch Pufferung eines beliebig großen Datenstromes mit Hilfe eines Puffers `buffer`
 - Kombination von `push-` und `pull-`Methoden (Iterator- und Ablagemethoden)
 - ggf. mit Abfrage, ob noch freier Platz in der Ablage vorhanden
 - ggf. mit Abfrage, ob noch Daten im Kanal vorhanden

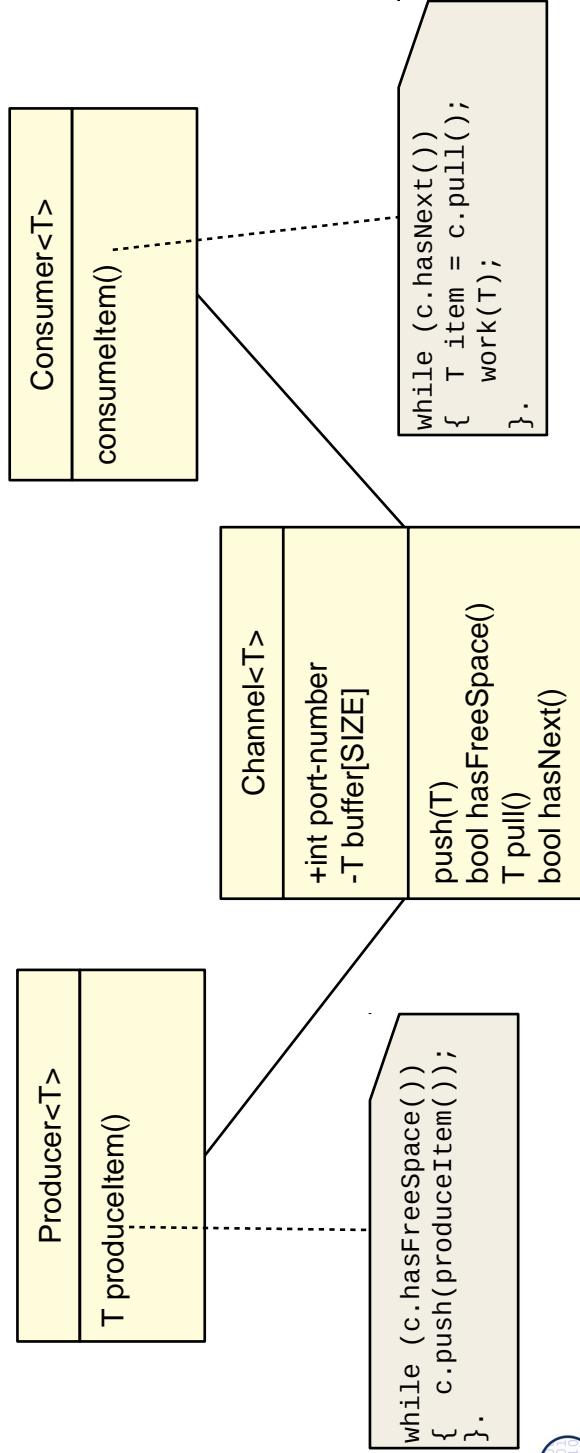


Channels in anderen Programmiersprachen

- ▶ Channels (pipes) kommen in vielen Sprachen als Konstrukte vor
 - Shell-Skripte (Operator für pipes: "|")
 - Communicating Sequential Processes (CSP, Hoare):
 - Operator für pull: "?"
 - Operator für push: "!"
 - C++: Eingabe- und Ausgabestream stdin, stdout, stderr
 - Operatoren "<<" (read) und ">>" (write)
 - Architectural Description Languages (ADL, Kurs CBSE)
- ▶ Sie sind ein elementares Muster für die Kommunikation von parallelen Prozessen (producer-consumer-Muster)

Wie organisiere ich die Kommunikation zweier Aktoren?

- ▶ Einsatzzweck: Wie repräsentiert man potentiell unendliche Mengen?
- ▶ Bsp.: Pipes mit ihren Endpunkten (Sockets) organisieren den Verkehr auf den Internet; sie bilden Kanäle zur Kommunikation zwischen Prozessen (Producer-Consumer-Muster)
- ▶ Einsatzzweck: Ein **Aktor** ist ein parallel arbeitendes Objekt. Zwei Aktoren können mit Hilfe eines Kanals kommunizieren und lose gekoppelt arbeiten



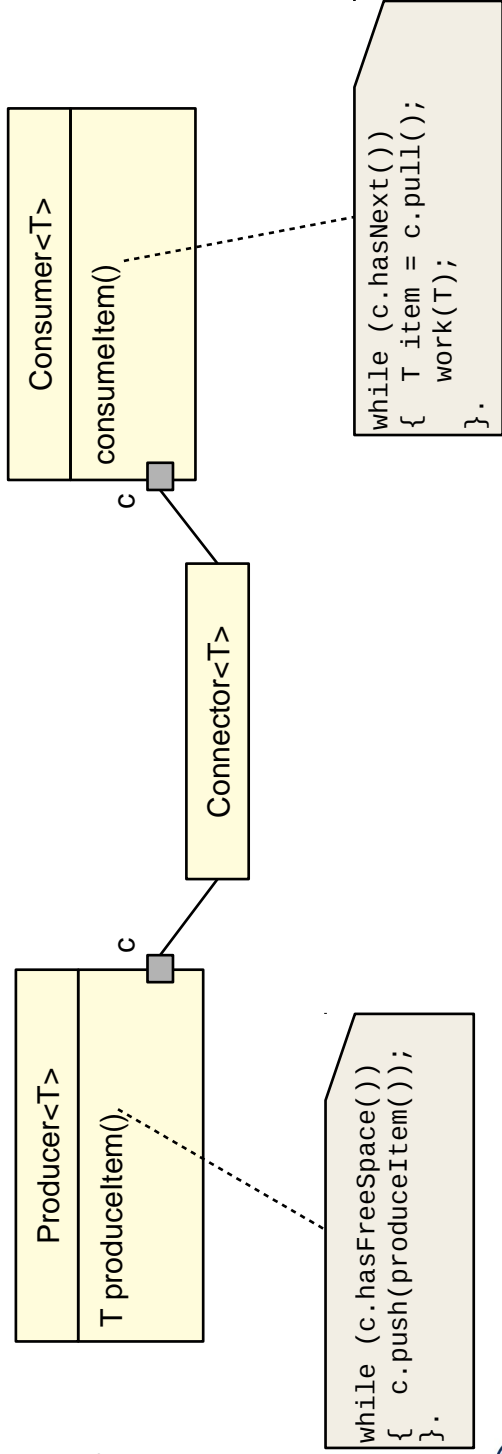
Konnektoren

19

Def.: Ein **Konnektor** ist eine technische Klasse, die zur Kommunikation von Anwendungsklassen dient.

- ▶ Kanäle bilden spezielle Konnektoren
- ▶ UML Notation: Andoncken eines Konnektors an *ports*

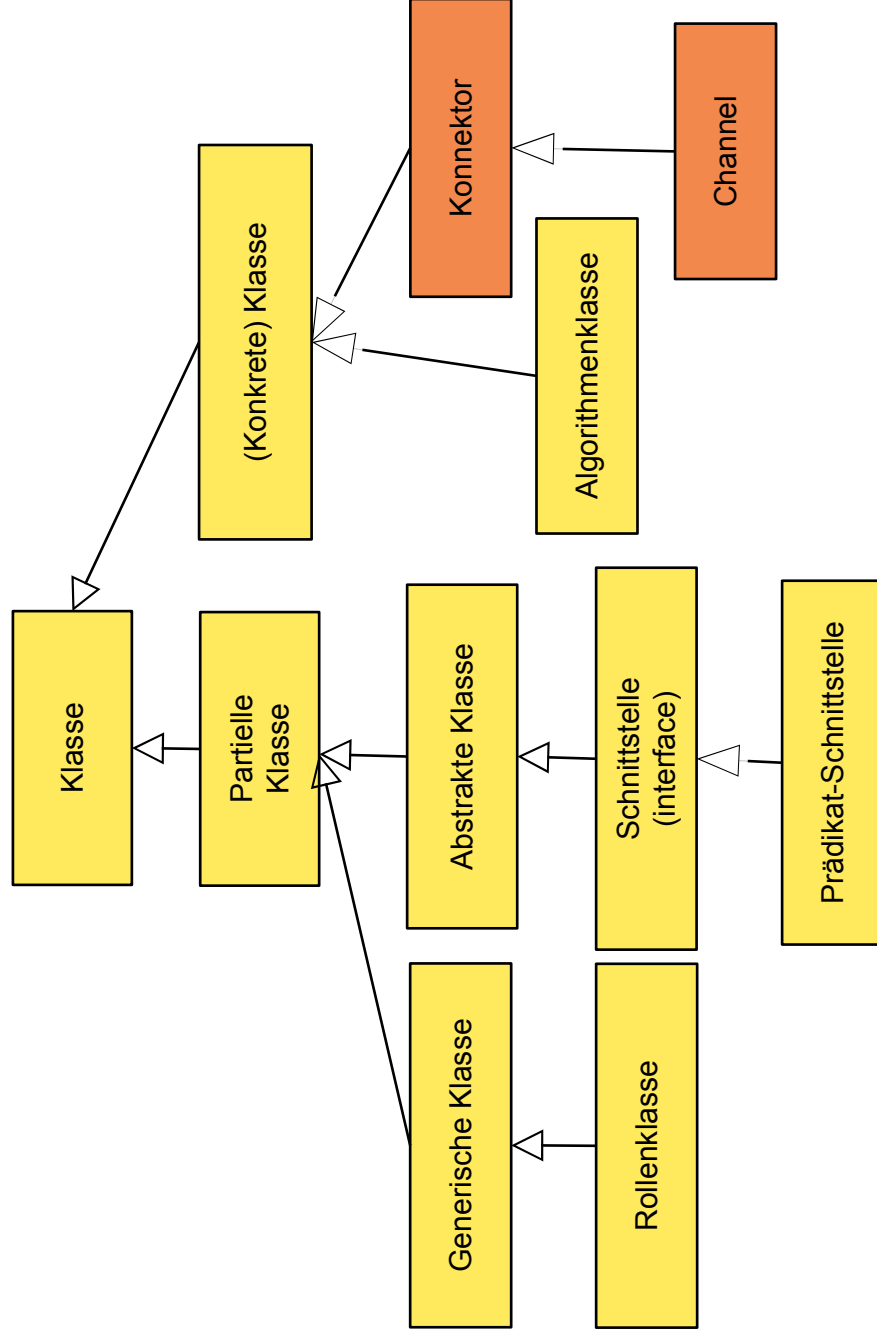
Prof. U. Almann, Softwaretechnologie, TU Dresden



Begriffshierarchie von Klassen (Erweiterung)

20

Prof. U. Almann, Softwaretechnologie, TU Dresden



22.2 Input/Output und persistente Datenhaltung

21

- Das JDK nutzt Iteratoren/Streams an verschiedenen Stellen

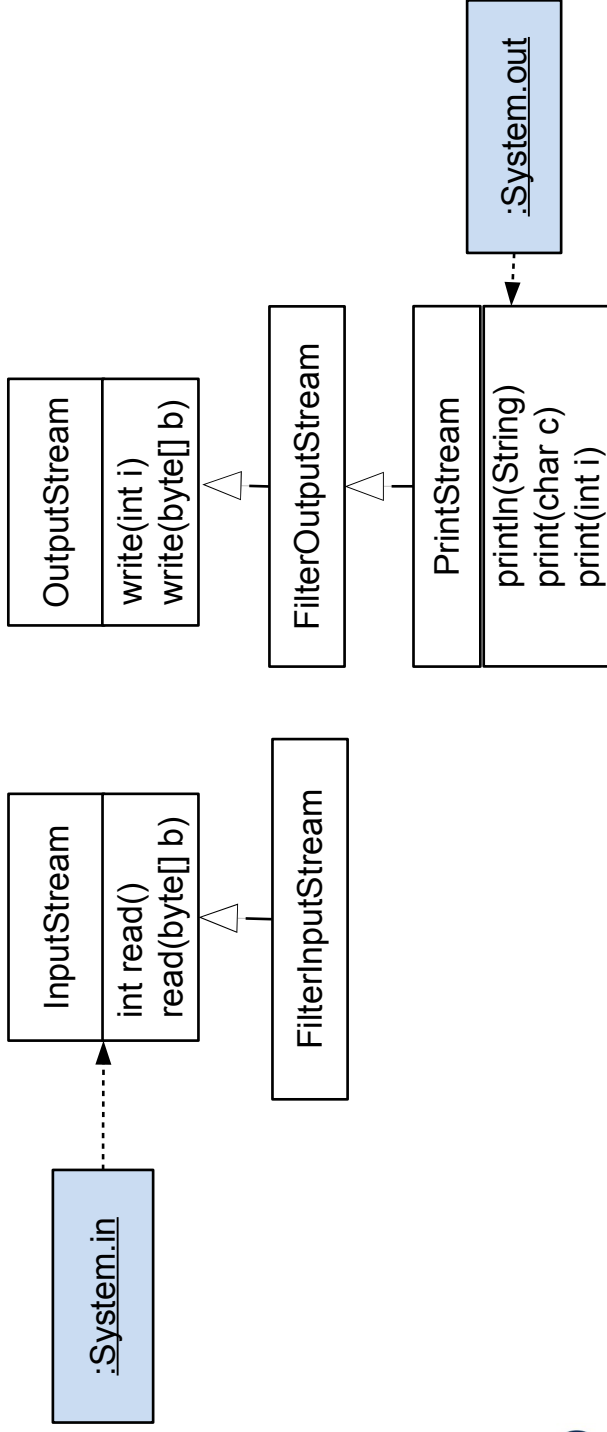


Softwaretechnologie, © Prof. Uwe Alsmann
Technische Universität Dresden, Fakultät Informatik

22.2.1 Ein- und Ausgabe in Java

22

- Die Klasse `java.io.InputStream` stellt einen Iterator/Stream in unserem Sinne dar. Sie enthält Methoden, um Werte einzulesen
- `java.io.OutputStream` stellt eine Senke dar. Sie enthält Methoden, um Werte auszugeben
- Die statischen Objekte `in`, `out`, `err` bilden die Sinks und Streams in und aus einem Programm, d.h. die Schnittstellen zum Betriebssystem

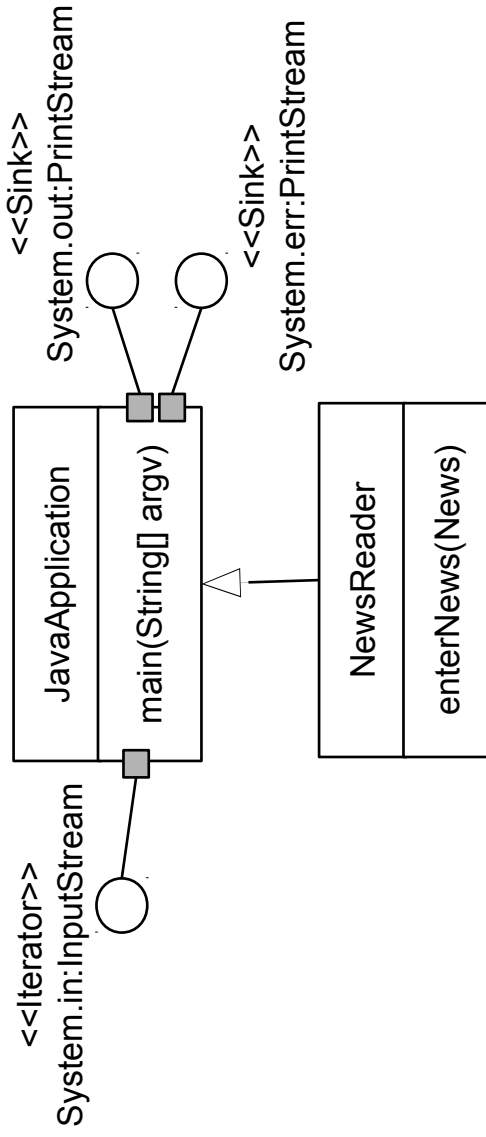


Prof. U. Alsmann, Softwaretechnologie, TU Dresden



Java-Anwendungen mit ihren Standard-Ein/Ausgabe-Strömen

- ▶ Ein Programm in Java hat 3 Standard-Ströme
 - Entwurfsidee stammt aus dem UNIX/Linux-System
- ▶ Notation: UML-Komponenten



22.2.2 Temporäre und persistente Daten

- ▶ Daten sind
 - *temporär*, wenn sie mit Beendigung des Programms verloren gehen, das sie verwaltet;
 - *persistent*, wenn sie über die Beendigung des verwaltenden Programms hinaus erhalten bleiben.
- ▶ Objektorientierte Programme benötigen Mechanismen zur Realisierung der *Persistenz von Objekten*.
 - Einsatz eines Datenbank-Systems
 - Objektorientiertes Datenbank-System
 - Relationales Datenbank-System
 - Java: Java Data Base Connectivity (JDBC)
 - Zugriffsschicht auf Datenhaltung
 - Java: Java Data Objects (JDO)
 - Speicherung von Objektstrukturen in Dateien mit Senken und Iteratoren
 - Objekt-Serialisierung (*Object Serialization*)
 - Die Dateien werden als Channels benutzt:
 - Zuerst schreiben in eine Sink
 - Dann lesen mit Iterator

Objekt-Serialisierung in Java, eine einfache Form von persistenten Objekten

25

- ▶ Die Klasse `java.io.ObjectOutputStream` und stellt eine Sink dar
 - Methoden, um ein Geflecht von Objekten linear darzustellen (zu *serialisieren*) bzw. aus dieser Darstellung zu rekonstruieren.
 - Ein `OutputStream` entspricht dem Entwurfsmuster Sink
 - Ein `InputStream` entspricht dem Entwurfsmuster Iterator
- ▶ Eine Klasse, die Serialisierung zulassen will, muß die (**leere!**) Prädikat-Schnittstelle `java.io.Serializable` implementieren.

Prof. U. Almann, Softwaretechnologie, TU Dresden

```
class ObjectOutputStream {
    public ObjectOutputStream (OutputStream out)
        throws IOException;
    // push Method
    public void writeObject (Object obj)
        throws IOException;
}
```



Objekt-Serialisierung: Abspeichern

26

```
import java.io.*;

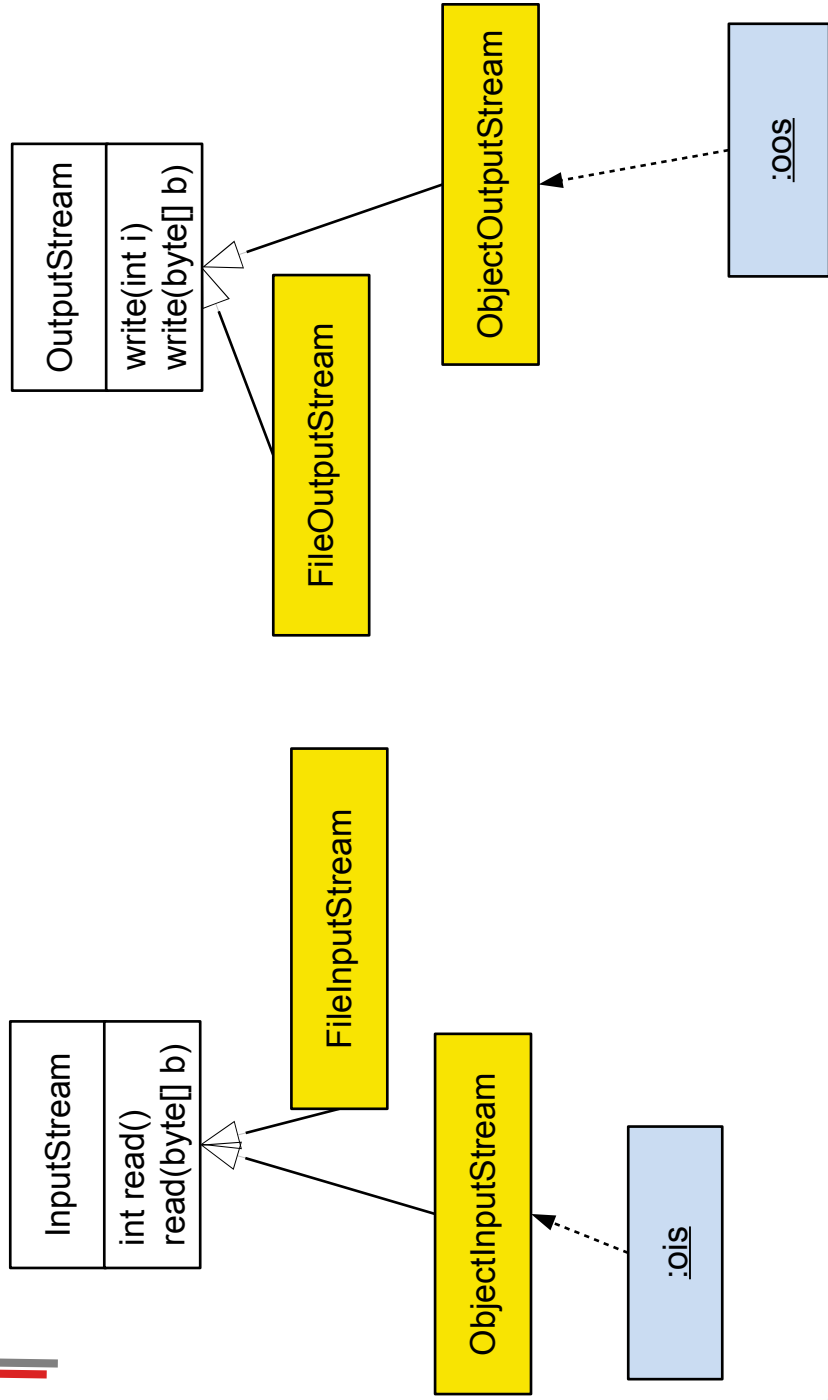
class XClass implements Serializable {
    private int x;
    public XClass (int x) {
        this.x = x;
    }
}

...
XClass xobj;
...
FileOutputStream fos = new FileOutputStream("Xfile.dat");
ObjectOutputStream oos = new ObjectOutputStream(fos);

// internally realized as push for all child objects
oos.writeObject(xobj); // push
...
```

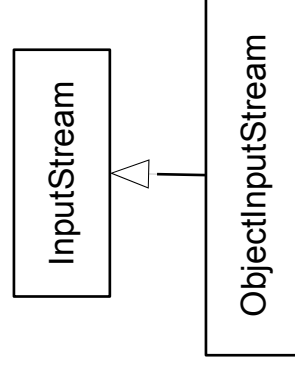
Prof. U. Almann, Softwaretechnologie, TU Dresden





▶ Die Klasse `java.io.ObjectInputStream` stellt einen Iterator/Stream in unserem Sinne dar

- Methoden, um ein Geflecht von Objekten linear darzustellen (zu serialisieren) bzw. aus dieser Darstellung zu rekonstruieren (zu deserialisieren)
- Ein `OutputStream` entspricht dem Entwurfsmuster Sink
- Ein `InputStream` entspricht dem Entwurfsmuster Iterator



```
import java.io.*;

class XClass implements Serializable {
    private int x;
    public XClass (int x) {
        this.x = x;
    }
}

...
XClass xobj;
...
FileInputStream fis = new FileInputStream("Xfile.dat");
ObjectInputStream ois = new ObjectInputStream(fis);
// internally realised as pull
xobj = (XClass) ois.readObject(); // pull
```

22.2.3 Ereignisse und Kanäle

- ▶ Kanäle eignen sich hervorragend zur Kommunikation mit der Außenwelt, da sie die Außenwelt und die Innenwelt eines Softwaresystems entkoppeln
- ▶ Ereignisse können in der Außenwelt asynchron stattfinden und auf einem Kanal in die Anwendung transportiert werden
 - Dann ist der Typ der Daten ein Ereignis-Objekt
 - In Java wird ein externes oder internes Ereignis immer durch ein Objekt repräsentiert

22.3 Assoziationen, Konnektoren, Kanäle und Teams

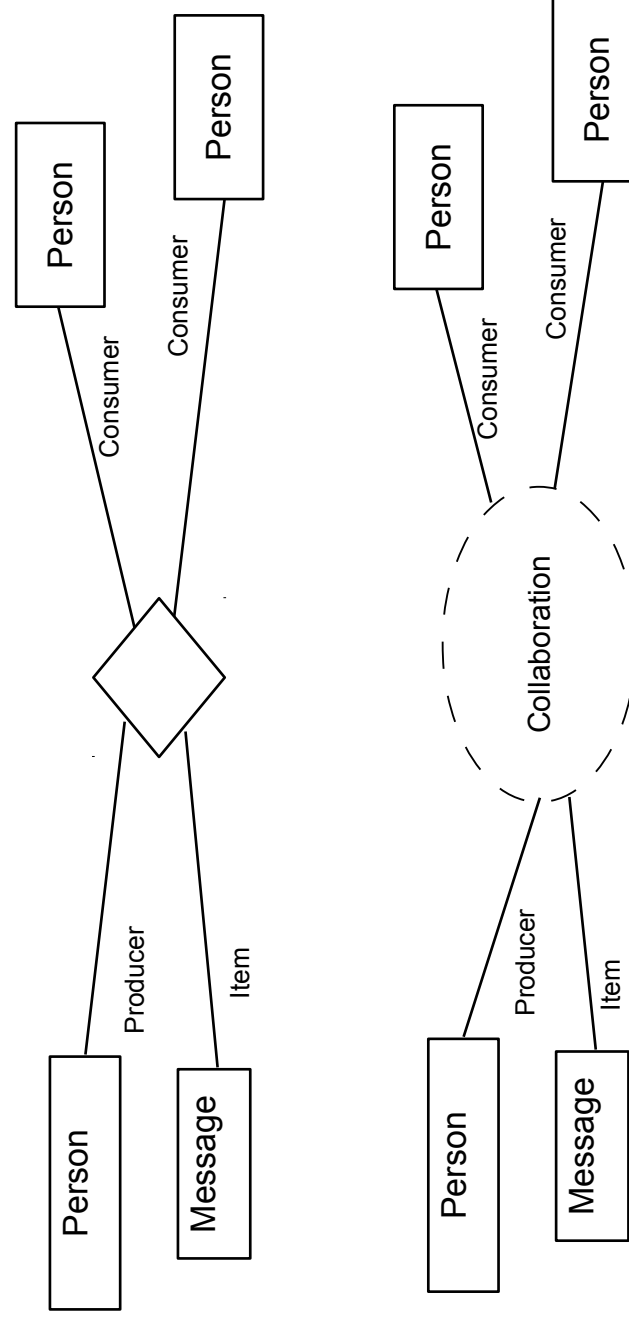
31



Softwaretechnologie, © Prof. Uwe Alsmann
Technische Universität Dresden, Fakultät Informatik

Kollaborationen kapseln das Verhalten von Netzen

- ▶ Statisch fixe Netze werden in UML durch n-stellige Assoziationen oder, wenn es um die Kommunikation der Objekte geht, durch Kollaborationen dargestellt.
- ▶ Def.: Eine **Kollaboration (collaboration)** realisiert die Kommunikation eines fixen Netzes mit einem festen anwendungsspezifischen Protokoll

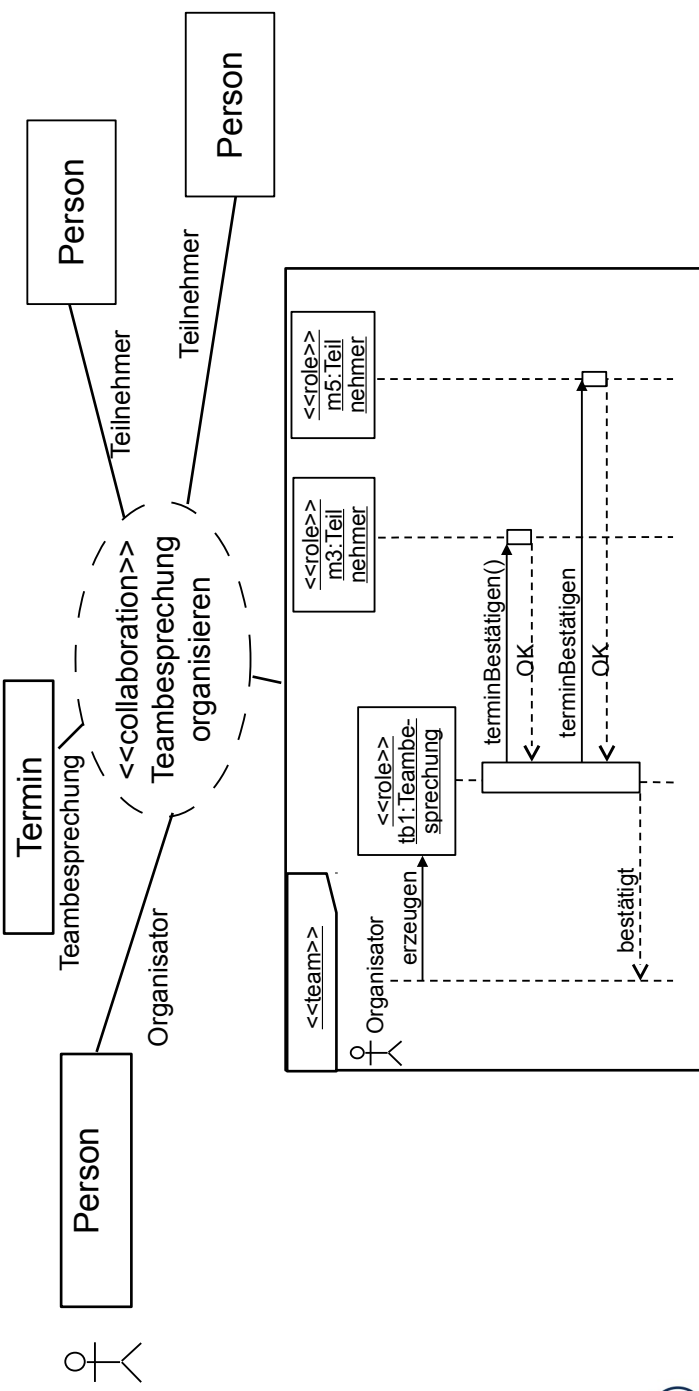


32

Kollaboration kapseln Interaktionsprotokolle

33

- ▶ **Kollaborationen** beschreiben die anwendungsspezifische Interaktion, Nebenläufigkeit und Kommunikation eines Teams von Beteiligten
- ▶ Def.: Ein **Team** realisiert eine Kollaboration durch eine feste Menge von Rollenobjekten, koordiniert durch ein Hauptobjekt. Es wird oft mit einem Sequenzdiagramm als Verhalten unterlegt
 - Die einzelnen Lebenslinien geben das Verhalten einer Rolle der Kollaboration an
- ▶ Die Kollaboration beschreibt also ein Szenario querschnittend durch die Lebenszyklen mehrerer Objekte



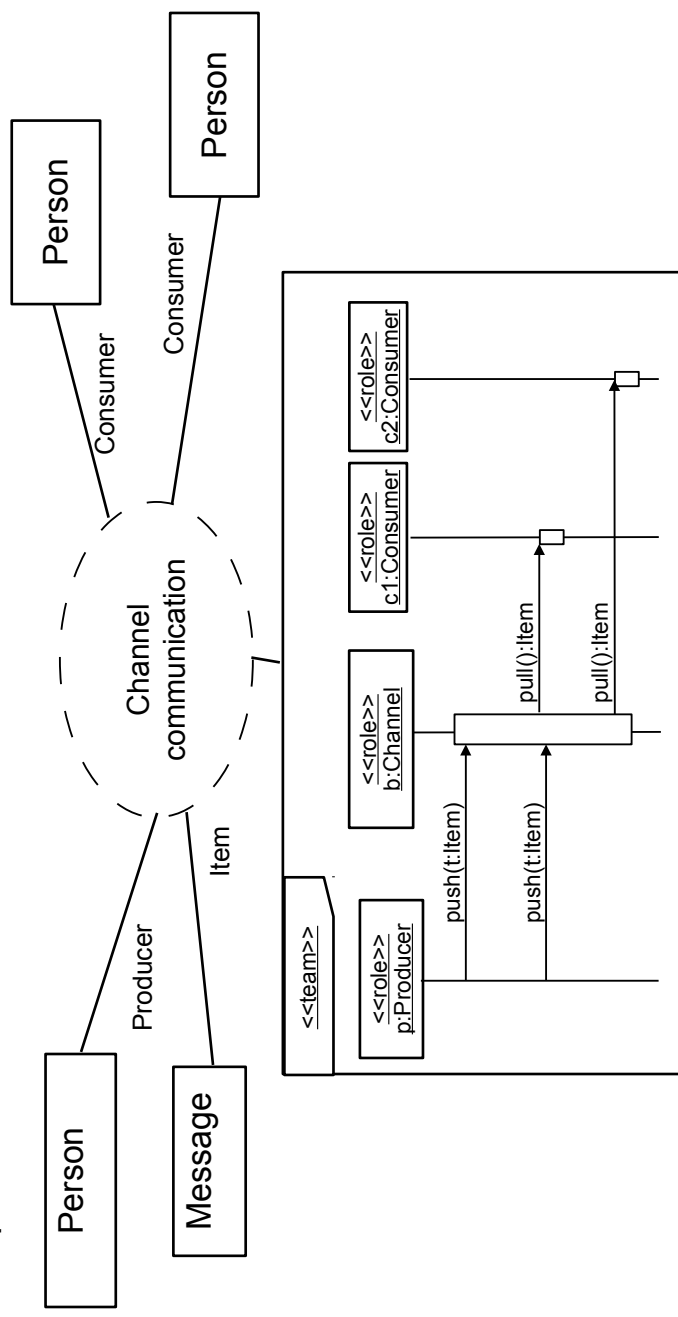
Prof. U. Almann, Softwaretechnologie, TU Dresden



Kanäle sind technische Kollaborationen

34

- ▶ Ein **Konnektor** bildet eine standardisierte technische Kollaboration.
 - Sie beschreiben die standardisierte Interaktion, Nebenläufigkeit und Kommunikation eines Teams von Beteiligten
 - Konnektoren sind besser wiederverwendbar als allgemeine Kollaborationen
- ▶ Bsp: Ein Kanal ist ein einfacher Konnektor

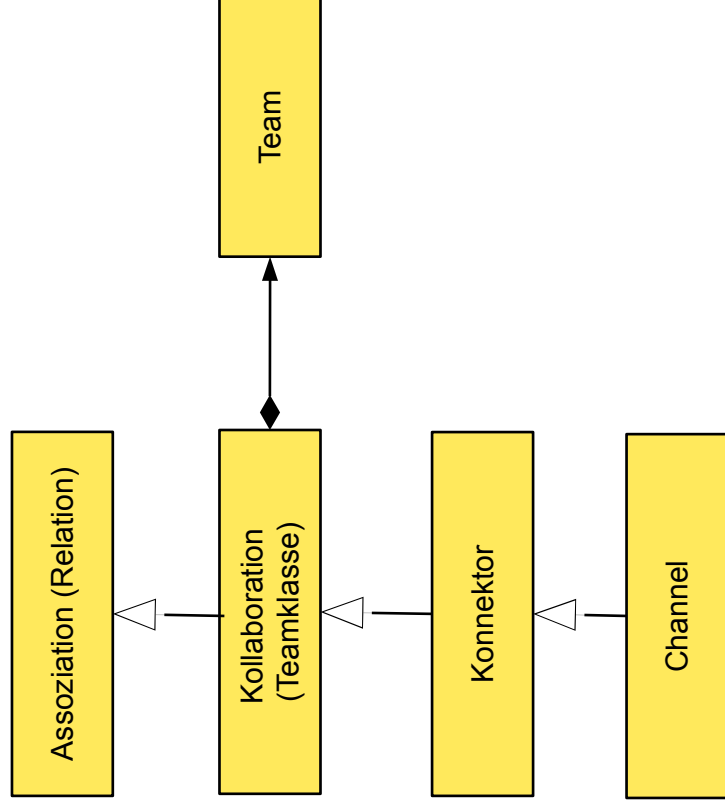


Prof. U. Almann, Softwaretechnologie, TU Dresden



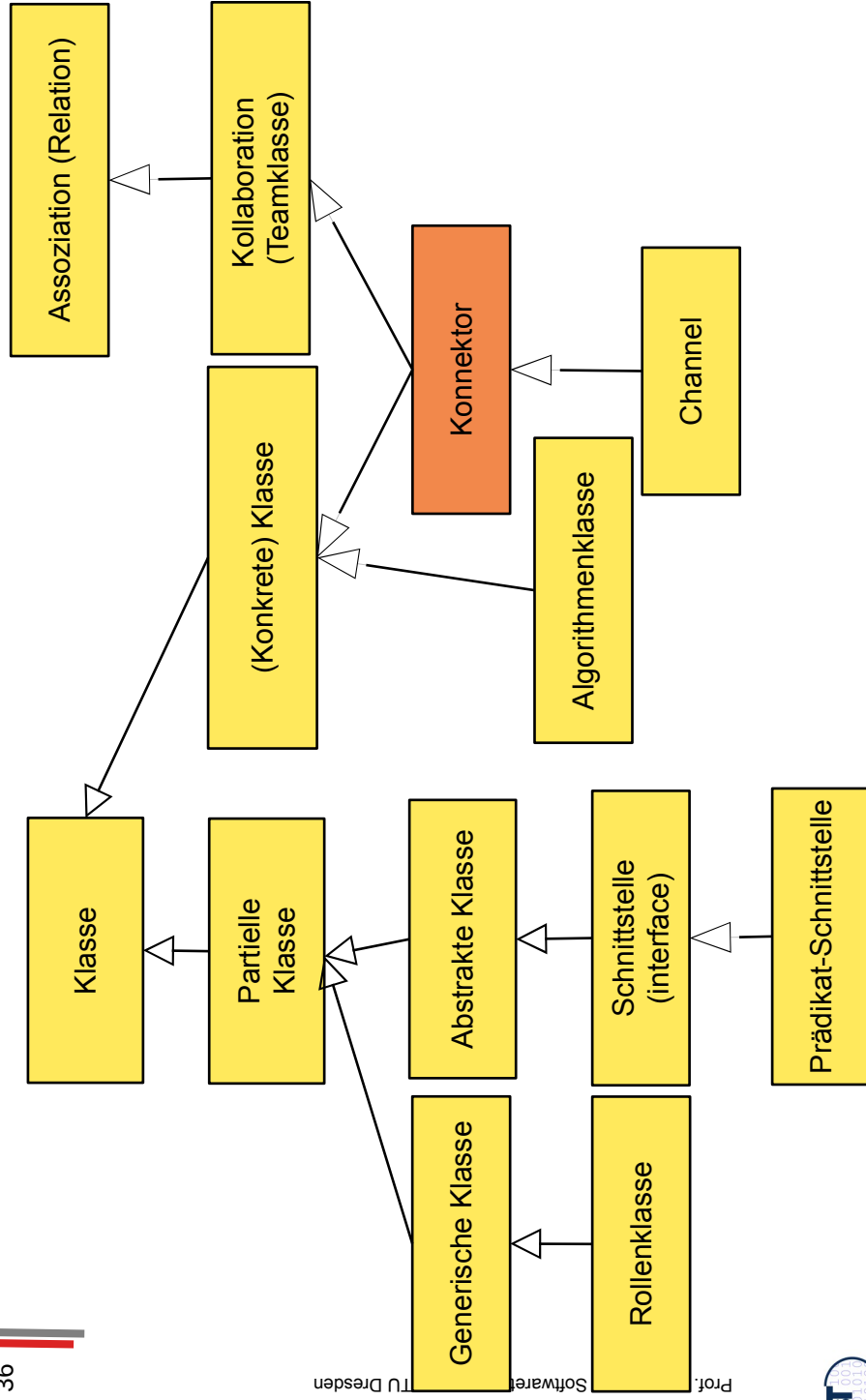
Relationale Klassen (Konnektoren)

35



Begriffshierarchie von Klassen (Erweiterung)

36



The End

37

- ▶ Einige Folien sind stammen aus den Vorlesungsfolien zur Vorlesung Softwaretechnologie von © Prof. H. Hussmann, 2002. Used by permission.