



35 Szenarienanalyse mit Anwendungsfalldiagrammen (Querschneidende dyn. Modellierung)



1

Prof. Dr. rer. nat. Uwe Aßmann
Institut für Software- und Multimediatechnik
Lehrstuhl Softwaretechnologie
Fakultät für Informatik
TU Dresden
Version 15-0.3, 03.07.15

- 1) Anwendungsfalldiagramme
- 2) Szenarienanalyse mit Interaktionsdiagrammen
- 3) Szenarienanalyse mit Kommunikationsdiagrammen
- 4) Szenarienanalyse mit Aktionsdiagrammen
- 5) Konnektoren
- 6) Wozu braucht man querschneidende Verfeinerung?

Obligatorische Literatur

2

- ▶ ST für Einsteiner, Kap. Anwendungsfalldiagramme, Sequenzdiagramme, Aktivitätsdiagramme, Zustandsdiagramme
- ▶ Zuser, Kap. 7-9, insbes. 7.3+7.5
- ▶ Störrle Kap 9, Kap 12, Störrle 5.3, 5.4

Weitere Literatur

3

- ▶ Die Beispiele zur Servicestation finden sich in
 - S. Pfleeger, Software Engineering. Theory and Practice. Prentice-Hall.
- ▶ L. Maciaszek. Requirements Analysis and System Design – Developing Information Systems with UML. Addison-Wesley.
- Giancarlo W. Guizzardi. Ontological foundations for structure conceptual models. PhD thesis, Twente University, Enschede, Netherlands, 2005.
- Nicola Guarino, Chris Welty. Supporting ontological analysis of taxonomic relationships. Data and Knowledge Engineering, 39:51-74, 2001.

Überblick Teil III:

Objektorientierte Analyse (OOA)

4

1. Überblick Objektorientierte Analyse
 1. Strukturelle Modellierung mit CRC-Karten
2. Strukturelle metamodelldriehene Modellierung mit UML für das Domänenmodell
 1. Strukturelle metamodelldriehene Modellierung
 1. Modellierung von komplexen Objekten
 2. Strukturelle Modellierung für Kontextmodell und Top-Level-Architektur
3. Analyse von funktionalen Anforderungen (Verhaltensmodell)
 1. Funktionale Verfeinerung: Dynamische Modellierung von Lebenszyklen mit Aktionsdiagrammen
 2. Funktionale querschneidende Verfeinerung: Szenarienanalyse mit Anwendungsfällen, Kollaborationen und Interaktionsdiagrammen (Kap 34, 35)
4. Beispiel Fallstudie EU-Rent

Wdh. Punktweise und querschneidende dynamische Verfeinerung

5

Punktweise funktionale Verfeinerung ist eine funktionale Verfeinerung eines Modellfragmentes (meist Objekt oder Methode), die *punktweise* geschieht, d.h. pro Modellfragment separat durchgeführt wird.

- ▶ Ergebnis:
 - **Lebenszyklus** des Objekts
 - **Implementierung** einer Methode

Querschneidende funktionale Verfeinerung ist eine funktionale Verfeinerung *mehrerer* Modellfragmente gleichzeitig, die *querschneidend* geschieht.

- ▶ Damit kann man das Zusammenspiel mehrerer Objekte oder Methoden untersuchen, eine *Szenarienanalyse*, die quasi die Draufsicht auf ein Szenario ermittelt
 - Siehe nächstes Kapitel

Querschneidende Verfeinerung (Objekt-Szenario-Matrix)

6

	Kunde	Werkstatt	Manager	Techniker
Kern-Verhalten				
Szenario 1 Auto abgeben				
Szenario 2 Auto reparieren				
Szenario 3 Auto abholen				
Szenario 4 Rechnung stellen				
Szenario 5 Rechnung bezahlen				



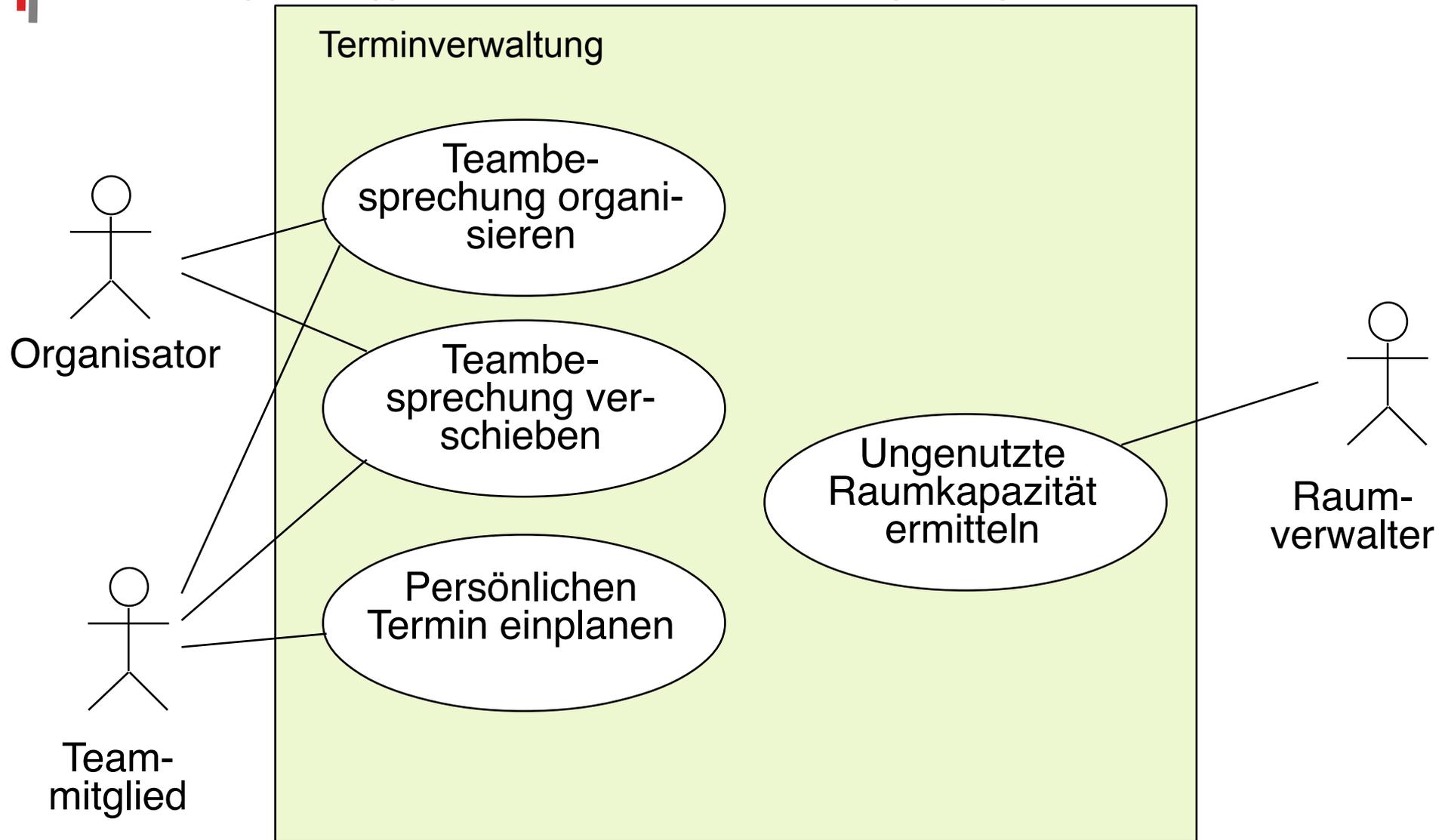
35.1 Nutzfalldiagramme (Anwendungsfalldiagramme)

7

UML-Anwendungsfall-Diagramm (Nutzfall-, Use-Case-Diagramm)

8

- ▶ Ein Anwendungsfall beschreibt die Interaktion (Kollaboration) der Akteure mit dem System (*querschneidend* durch das System)



Übung

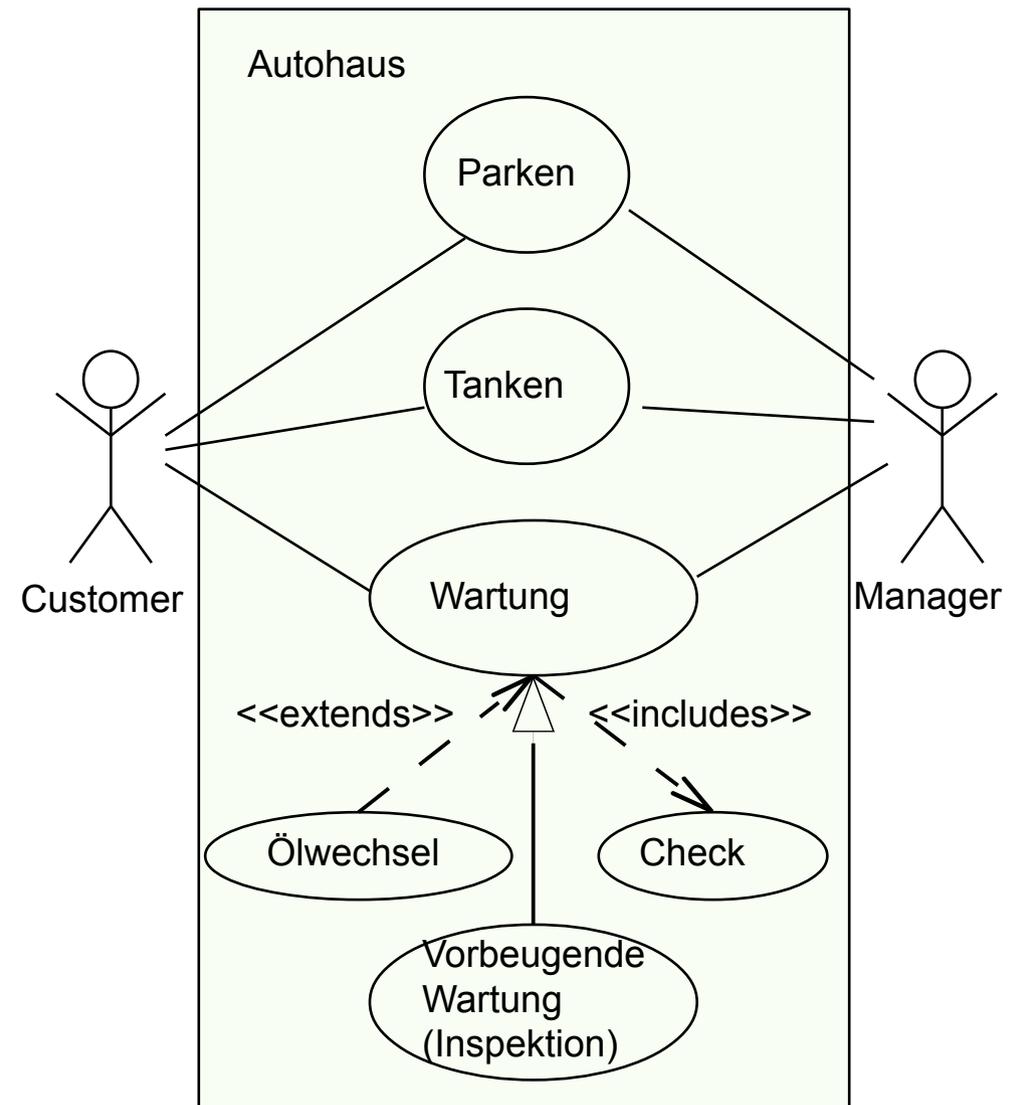
9

- ▶ Erstellen Sie von allen Anwendungsfalldiagrammen dieses Kapitels eine Objekt-Szenario-Matrix, die die Beteiligung der Objekte an den Szenarien festhält.

Verallgemeinerung, Erweiterung und Aufruf von Anwendungsfällen

11

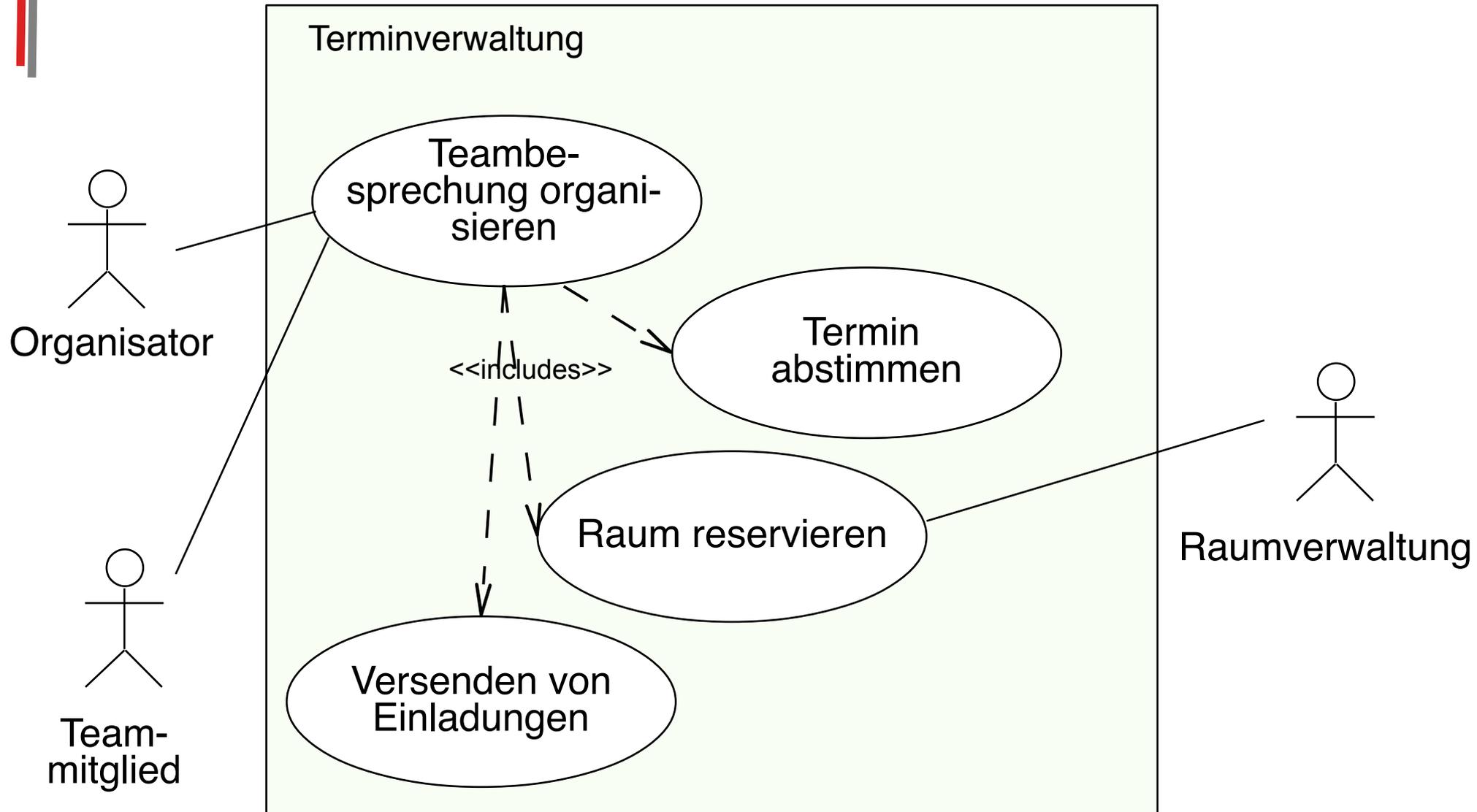
- ▶ Die Vererbungsrelation zwischen Anwendungsfällen beschreibt Generalisierung bzw. Spezialisierung
 - Hier: *Wartung* ist allgemeiner als *Vorbeugende Wartung*
- ▶ Die ***Includes***-Relation beschreibt Bestandteile der Aktionen (Aufrufbeziehung zwischen Aktionen)
 - Hier: *Wartung* beinhaltet *Check*
- ▶ Die ***Extends***-Relation beschreibt *optionale* Erweiterungen
 - Hier: *Ölwechsel* kann Teil von *Wartung* sein



[nach Pfleeger]

Verfeinerung des Anwendungsfalls „Teambesprechung organisieren“

12



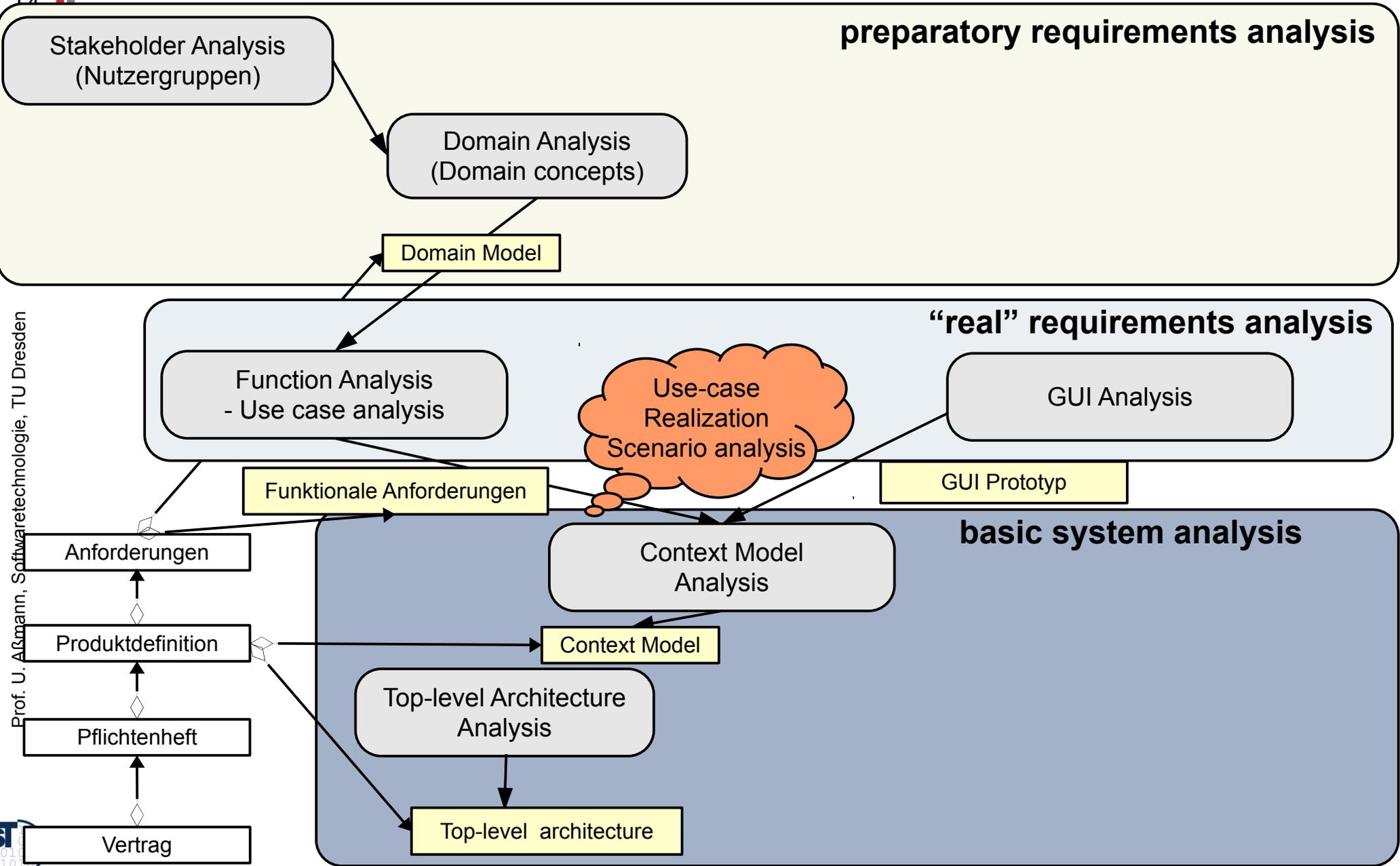
35.2 Szenarienanalyse - Ableitung von Kollaborationen aus Anwendungsfällen

13

Anwendungsfallrealisierung, use case realization

Erinnerung: Schematischer Ablauf der Analyse

14



Wege der Szenarienanalyse (use case realization analysis)

15

- ▶ Die Methode der **Anwendungsfallrealisierung** (*use case realization, Szenarienanalyse, scenario analysis*) wird verwendet, um:
 - **Systemanalyse** des Kontextmodells und der Top-Level-Architektur
 - **Querschneidende Verfeinerung** durch mehrere Klassen/Objekte durchzuführen, in dem Kollaborationen und Konnektoren für die Objektverfettung abgeleitet werden
- ▶ Anwendungsfallrealisierung nutzt zur Verfeinerung verschiedene Szenariendiagramme **mit Schwimmbahnen**:
 - Verfeinere Anwendungsfalldiagramm mit Interaktionsdiagrammen
 - ◆ mit Sequenzdiagramm (sequence diagram, sequence chart)
 - ◆ mit Kommunikationsdiagramm (communication diagram)
 - Verfeinere Anwendungsfalldiagramm mit Aktionsdiagrammen
 - ◆ mit Schwimmbahnen im Aktivitätsdiagramm
 - ◆ mit einem Netz von kommunizierenden Verhaltens-(Zustands-)maschinen
- ▶ Wie arbeitet man mit dem Kunden?
 - Verfeinerung geschieht zusammen in Abstimmung

- ▶ **Definition:** Ein **Szenario** ist eine Beschreibung einer beispielhaften Folge von *Interaktionen* von Akteuren mit dem System zur Beschreibung eines Anwendungsfalls (use case realization).
 - Es gibt Szenarien für Normalfälle ('gut-Fälle'), Ausnahmefälle ('exception case') und Fehlerfälle ('negativ'-Fall).
- ▶ Szenarien spielen Anwendungsfälle durch
 - ermittle zeitliches Zusammenspiel, verfeinere über der Zeit
 - ermittle feinere Aktionen und binde sie mit Vererbung ein
 - ermittle Unteraktionen und binde sie mit <<includes>> ein
 - ermittle optionale Erweiterungen von Aktionen und binde sie mit <<extends>> ein
- ▶ Szenarien können durch CRC-Rollenspiel ermittelt werden
- ▶ Wähle als Szenariobeschreibung durch Interaktionsdiagramme oder Aktionsdiagramme
 - Leite daraus eine Kollaboration ab (Konnektor, Team)

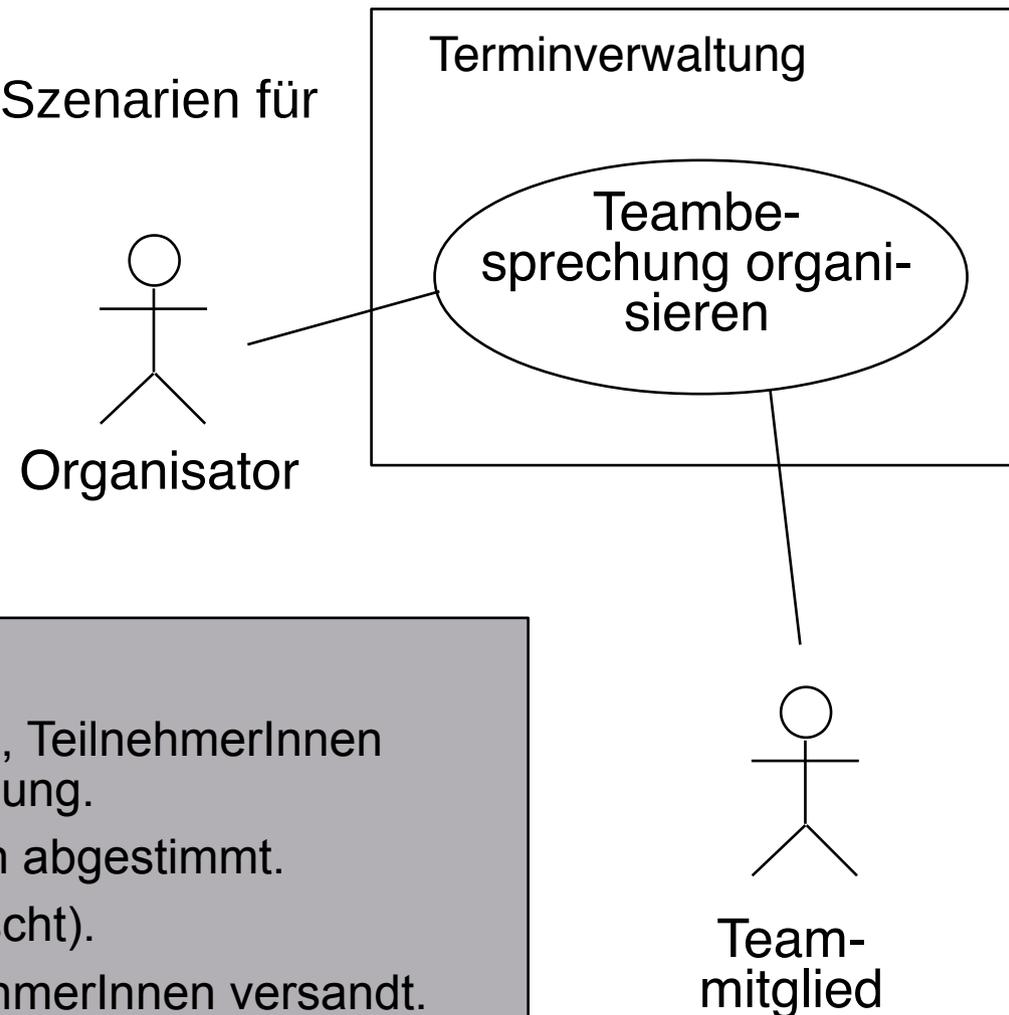
Szenarienanalyse

17

- ▶ Die Szenarienanalyse beginnt mit Anwendungsfällen und analysiert das Zusammenspiel der Akteure

- ▶ **Beispiel:**

Durchspielen eines der Normalfall-Szenarien für 'Teambesprechung organisieren'



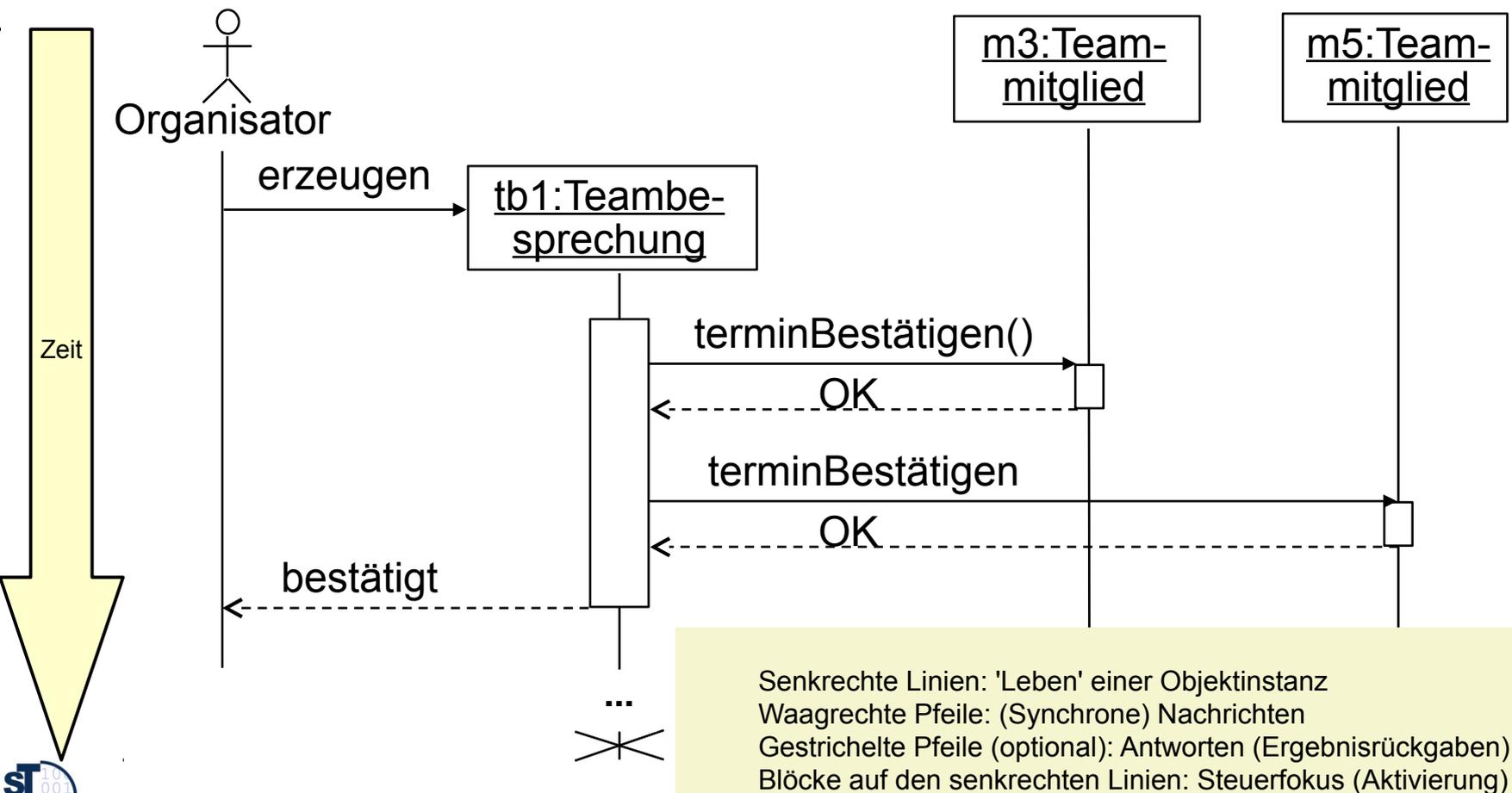
Durchspielen:

- Organisator erfährt Thema, Termin, TeilnehmerInnen einer neu geplanten Teambesprechung.
- Zeitpunkt wird mit TeilnehmerInnen abgestimmt.
- Raum wird reserviert (falls gewünscht).
- Einladungen werden an die TeilnehmerInnen versandt.

35.2.1 Szenarienanalyse mit UML- Sequenzdiagrammen

18

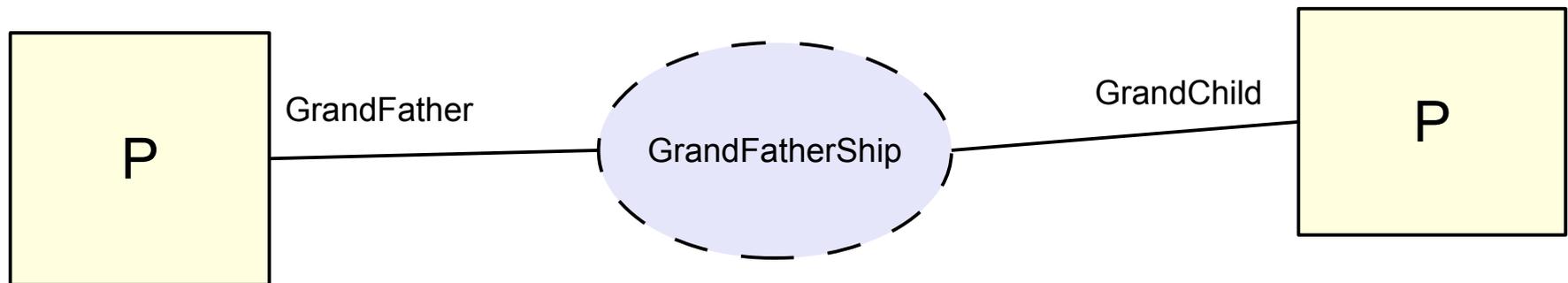
- ▶ Ein **Sequenzdiagramm** ist eine **Objekt-Lebenszeit-Matrix**, in der die Objekte von links nach rechts aufgereiht sind und die Zeit von oben nach unten läuft (Objekt-Lebenslinien oder "Schwimmbahnen")
 - Sequenzen von Nachrichten, geordnet durch die Zeit
- ▶ Achtung: das Sequenzdiagramm schneidet mit seinen Schwimmbahnen quer durch das Lebenszyklus mehrerer Objekte und beschreibt ein Szenario



Kollaborationen (collaborations, Teamklassen) in UML

19

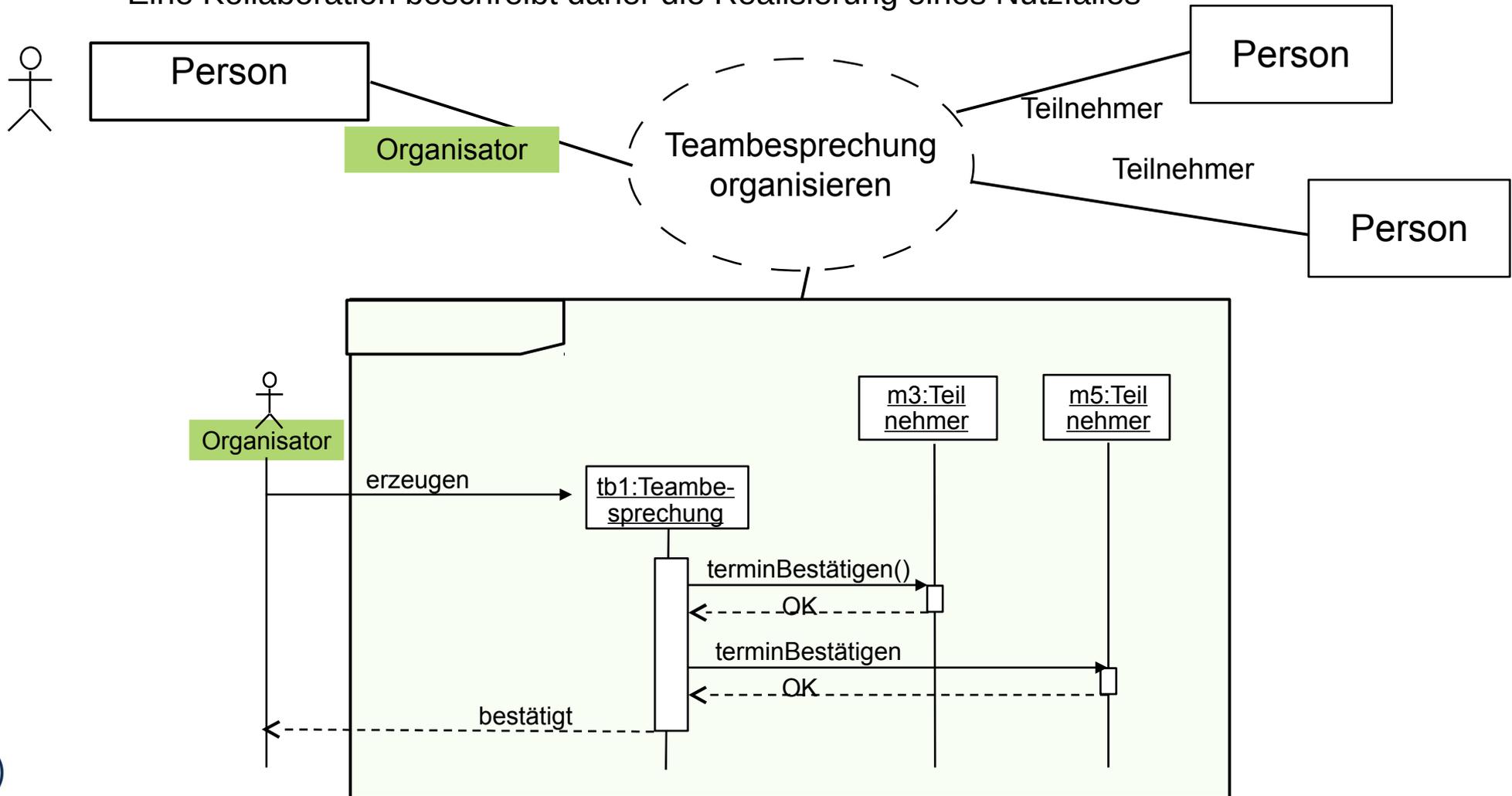
- ▶ Eine **Kollaboration** (*team class, collaboration, Rollenmodell*) ist ein Schema für die Zusammenarbeit von Objekten. Sie definiert mehrere Rollen von Spielern (player) im Zusammenspiel
- ▶ In UML stellt sich eine Kollaboration dar als
 - generisches Sprachkonstrukt mit Klassen-Parameter P und Rollenname als Bezeichner für Tentakel
 - konkret instantiiert mit Klassen



Kapseln eines Szenarios in einer Kollaboration

20

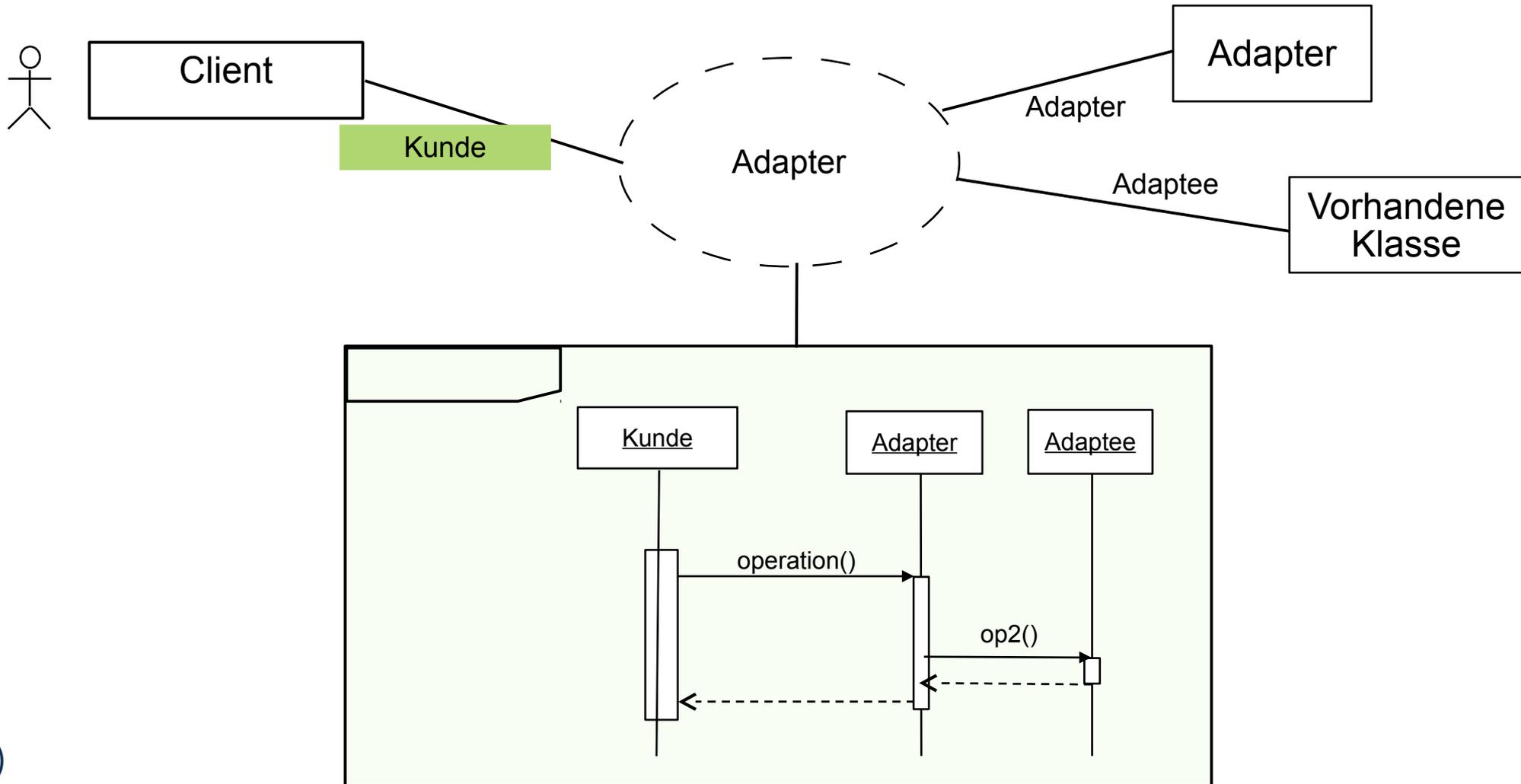
- ▶ Eine **Kollaboration** kann mit einem Sequenzdiagramm als Verhalten unterlegt werden
 - Die einzelnen Lebenslinien geben das Verhalten eines Objekts in der Kollaboration an
- ▶ Die Kollaboration beschreibt also ein *Szenario querschneidend durch die Lebenszyklen mehrerer Objekte*
- ▶ Eine Kollaboration beschreibt daher die Realisierung eines Nutzfalles



N.B.: Entwurfsmuster werden in UML mit Kollaborationen spezifiziert

21

- ▶ Auch ein Entwurfsmuster wird in UML mit einer **Kollaboration** spezifiziert



35.2.2 Konnektoren

22

- ▶ Ein **Konnektorobjekt** ist ein Steuerobjekt für eine Kollaboration. Es ist ein Assoziationsobjekt, das aus bisher nicht kooperierenden Objekten ein Netz aufbaut, ihre Kollaboration (Interaktion und Kommunikation) leitet und dann wieder auflöst.
- ▶ Eine **Konnektorklasse** ist also eine Kollaborationsklasse, die definiert:
 - ein Konnektor-Hauptklasse für das Konnektorobjekt
 - die Spieler als innere Klassen (Rollenklassen)
 - Netzaufbau-Methoden, die das Konnektorobjekt mit den Spielern verbinden
 - Netzabbau-Methoden
 - Kommunikationsmethoden, die auf die inneren Objekte delegieren
 - Kanäle, die Daten zwischen den Objekten hin- und herschieben
- ▶ In Java implementiert man eine Kollaboration immer als **Konnektorklasse**

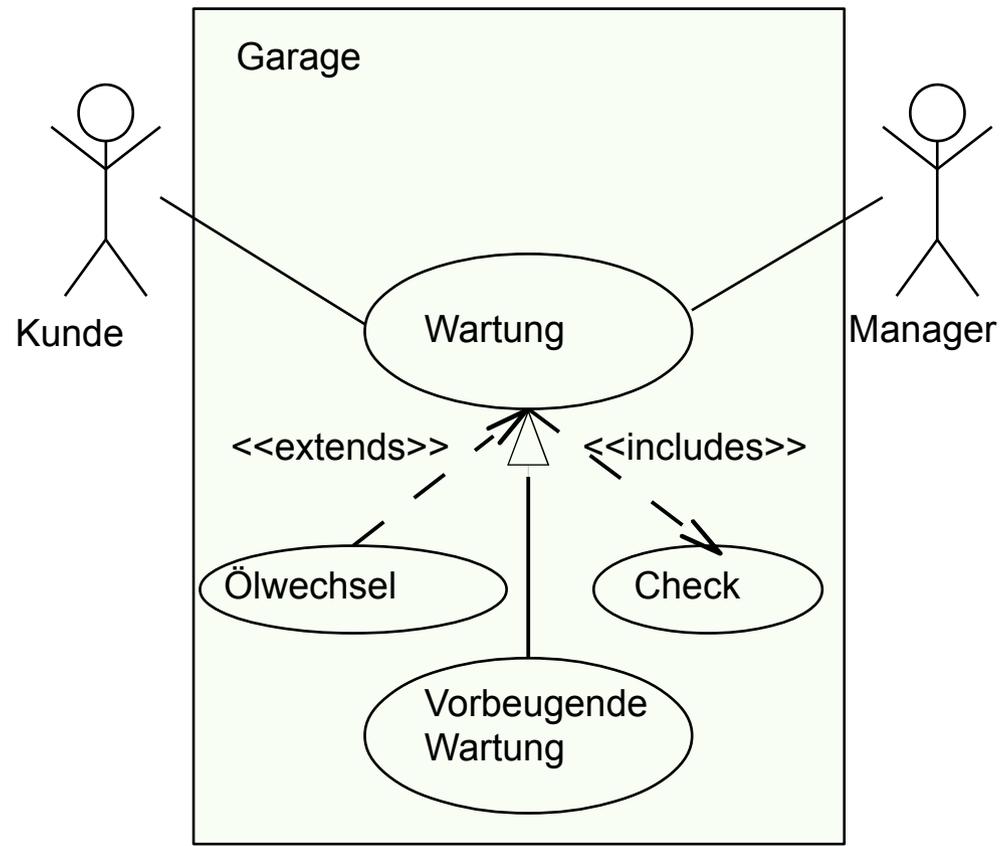
35.2.2 Beispiel Szenarienanalyse Servicestation

24

Szenarienanalyse mit Sequenzdiagrammen

25

- ▶ Ausgangspunkt: Anwendungsfall Auto-Wartung (Wartung) [Pfleeger]

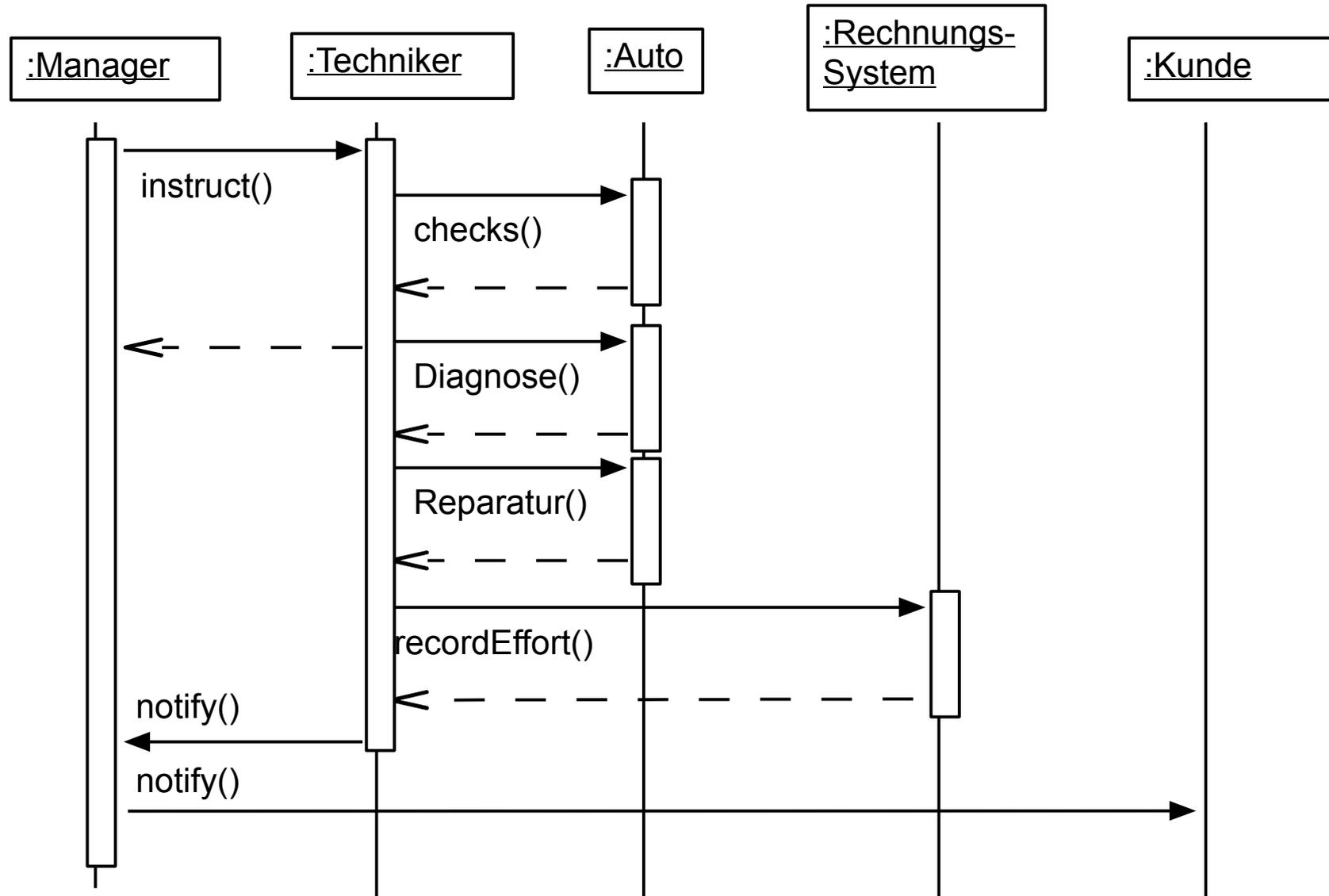


Szenarienanalyse Sequenzdiagramm

Service-Station

26

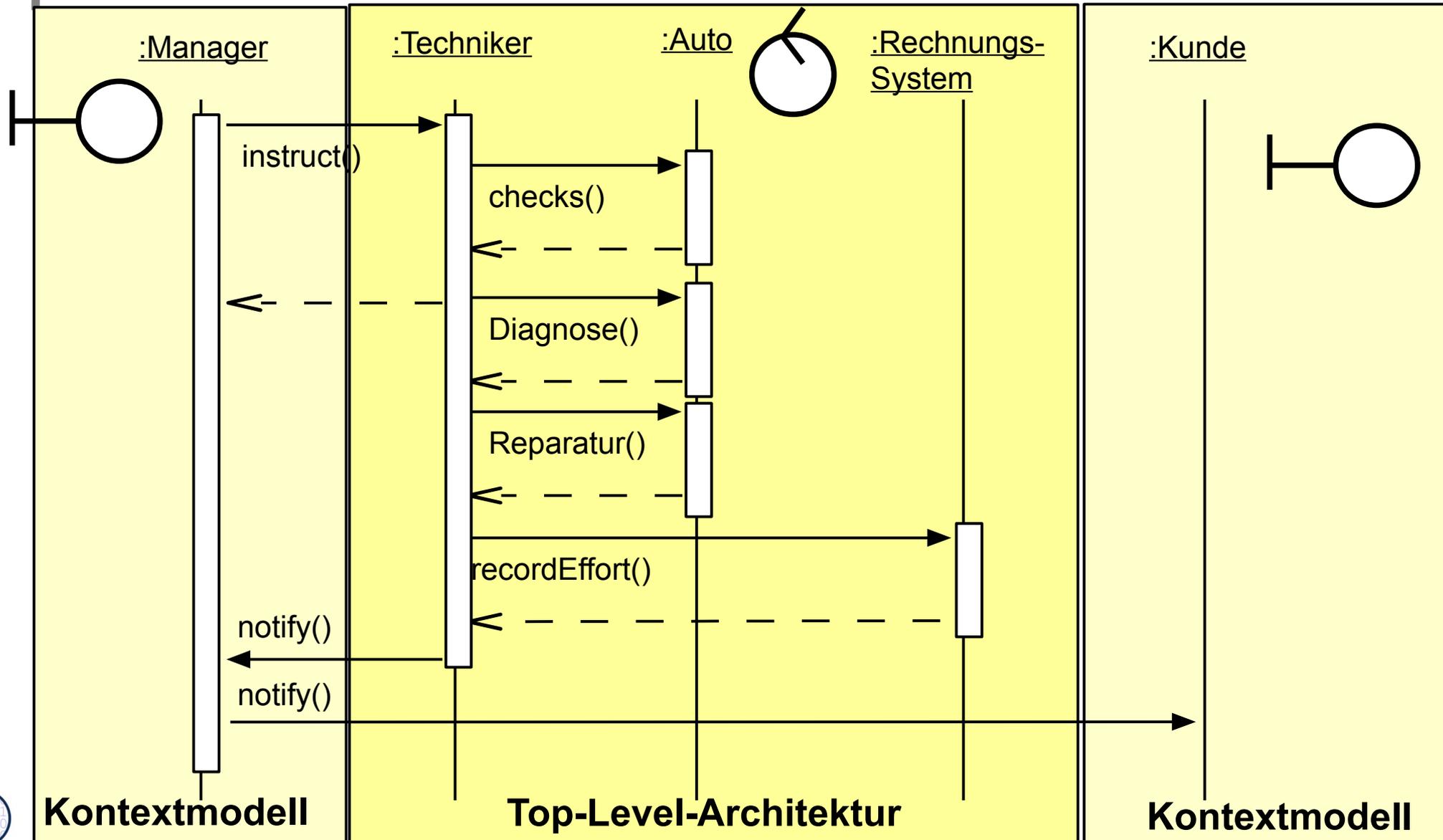
- ▶ Sequenzdiagramme werden benutzt zur Analyse von Szenarien mit wenigen Objekten, die viel kommunizieren



Beziehung zum Kontextmodell und Top-Level-Architektur

27

- Ein Sequenzdiagramm eines Szenarios muss in die TLA eingeordnet werden: Welche Klassen sind B, C, D?

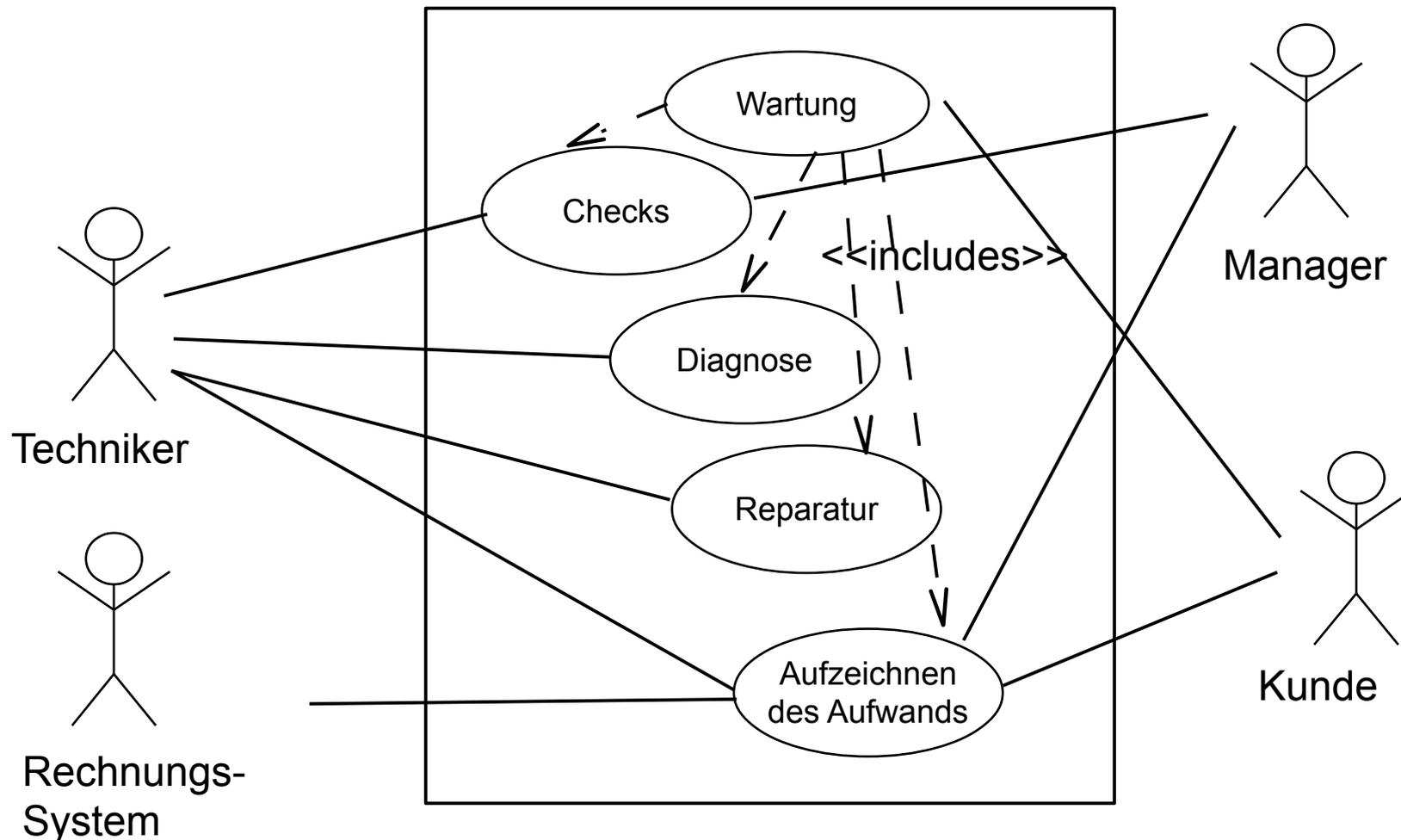


Verfeinertes Anwendungsfall-Diagramm

Service-Station

28

- ▶ Aus dem Sequenzdiagramm kann nun ein verfeinertes Anwendungsfalldiagramm erstellt werden





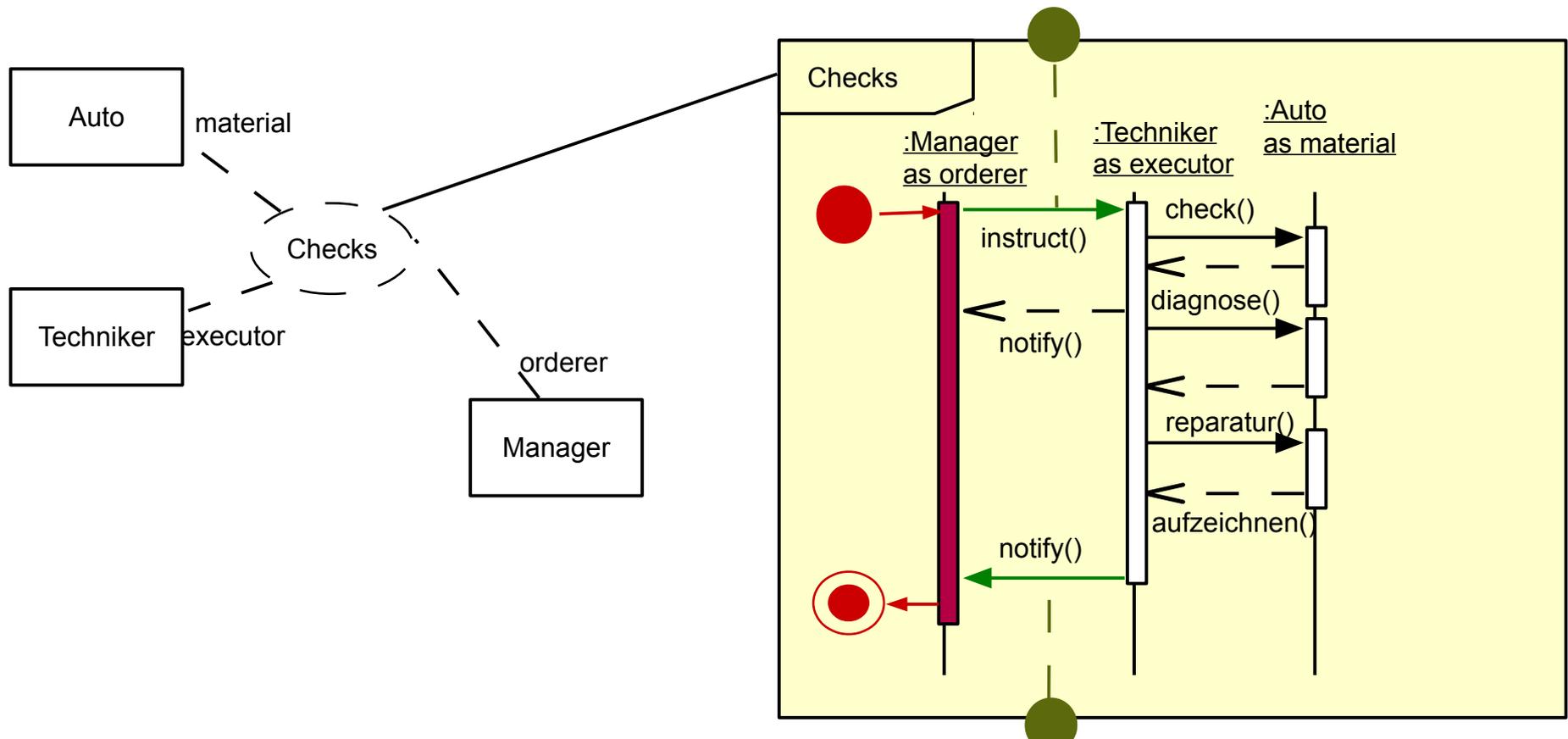
35.2.3 Erstellung von Kollaborationen aus Szenarien

29

Ableitung von Kollaborationen aus der Szenarienanalyse

30

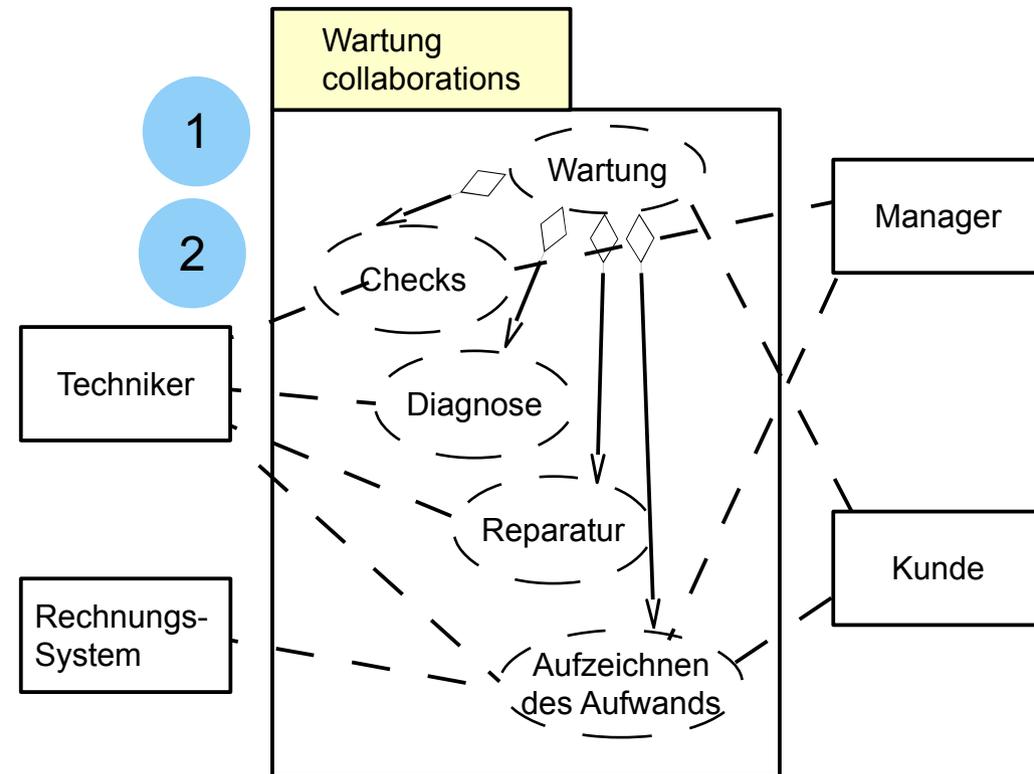
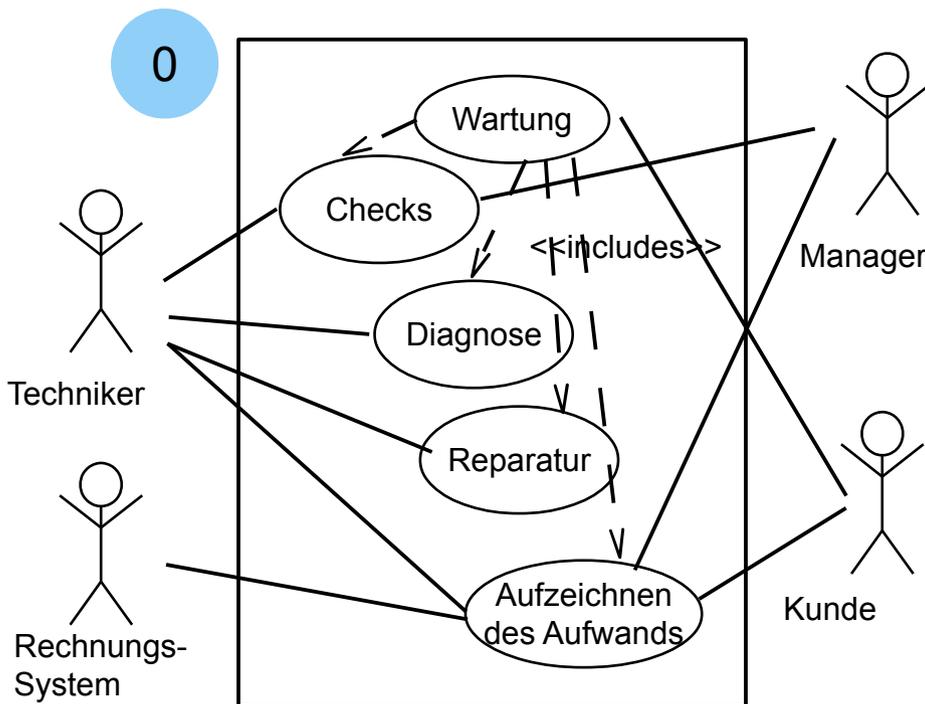
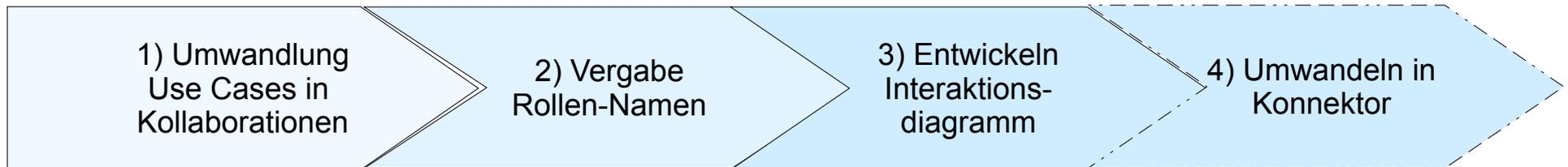
- ▶ Ein Sequenzdiagramm einer Kollaboration definiert:
 - Lebenslinien beschreiben das Verhalten der Rollen
 - Die Lebenslinie mit dem Anfangszustand kennzeichnet den **Initiator** mit **Initialzustand**
 - Die Lebenslinie mit dem Endzustand kennzeichnet den **Terminator** mit **Endzustand**;
 - **Initialbotschaft**: erste Botschaft, anliegend am Initialzustand
 - **Terminalbotschaft**: letzte Botschaft, anliegend am Endzustand



Umwandlung Anwendungsfall-Diagramm in Kollaborationen

31

- ▶ Aus dem Anwendungsfalldiagramm kann schrittweise eine Menge von Kollaborationen erstellt werden



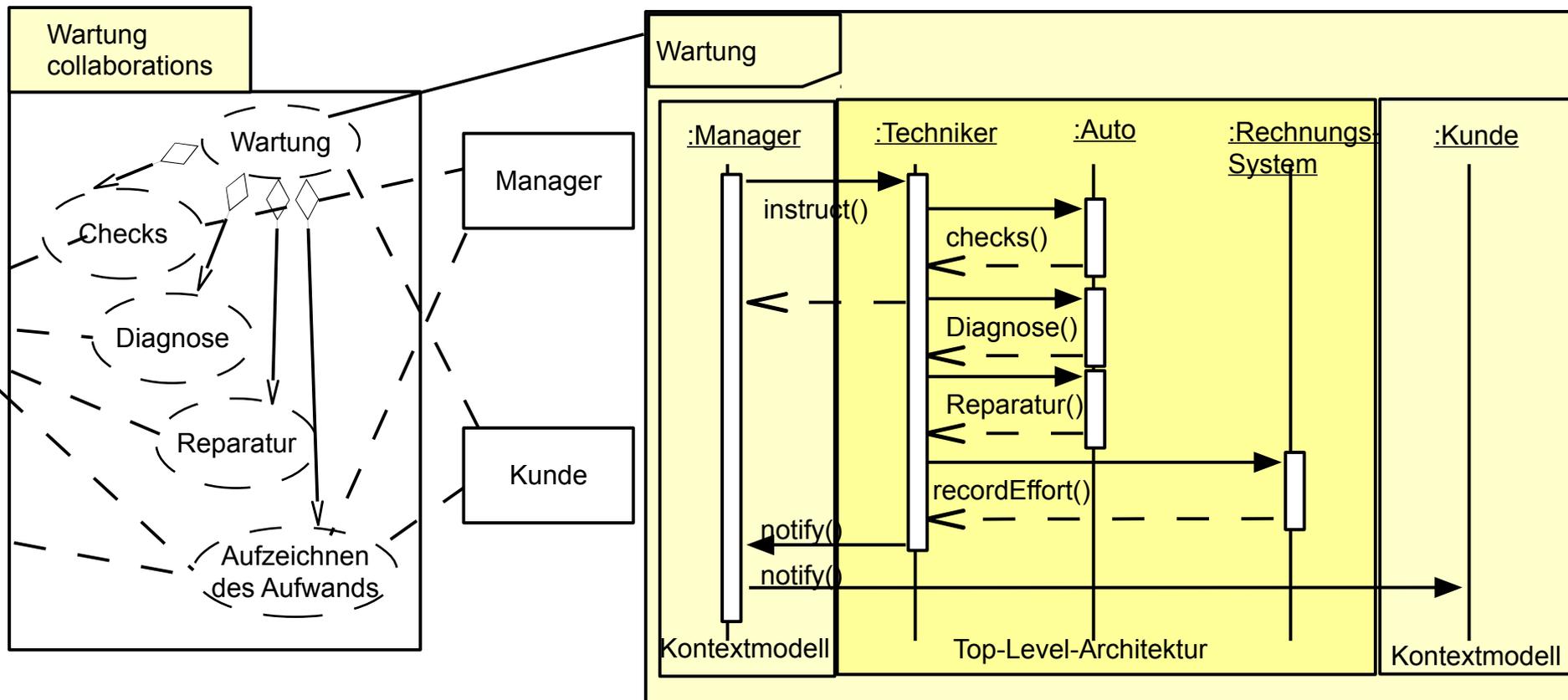
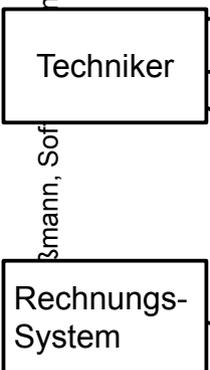
Umwandlung Anwendungsfall-Diagramm in Kollaborationen

32

- ▶ 3) Anhängen des Interaktionsdiagramms (hier Sequenzdiagramm) an einen Anwendungsfall

3

Technologie, TU Dresden
Smann, Sof



Umwandlung Anwendungsfall-Diagramm in Konnektor

33

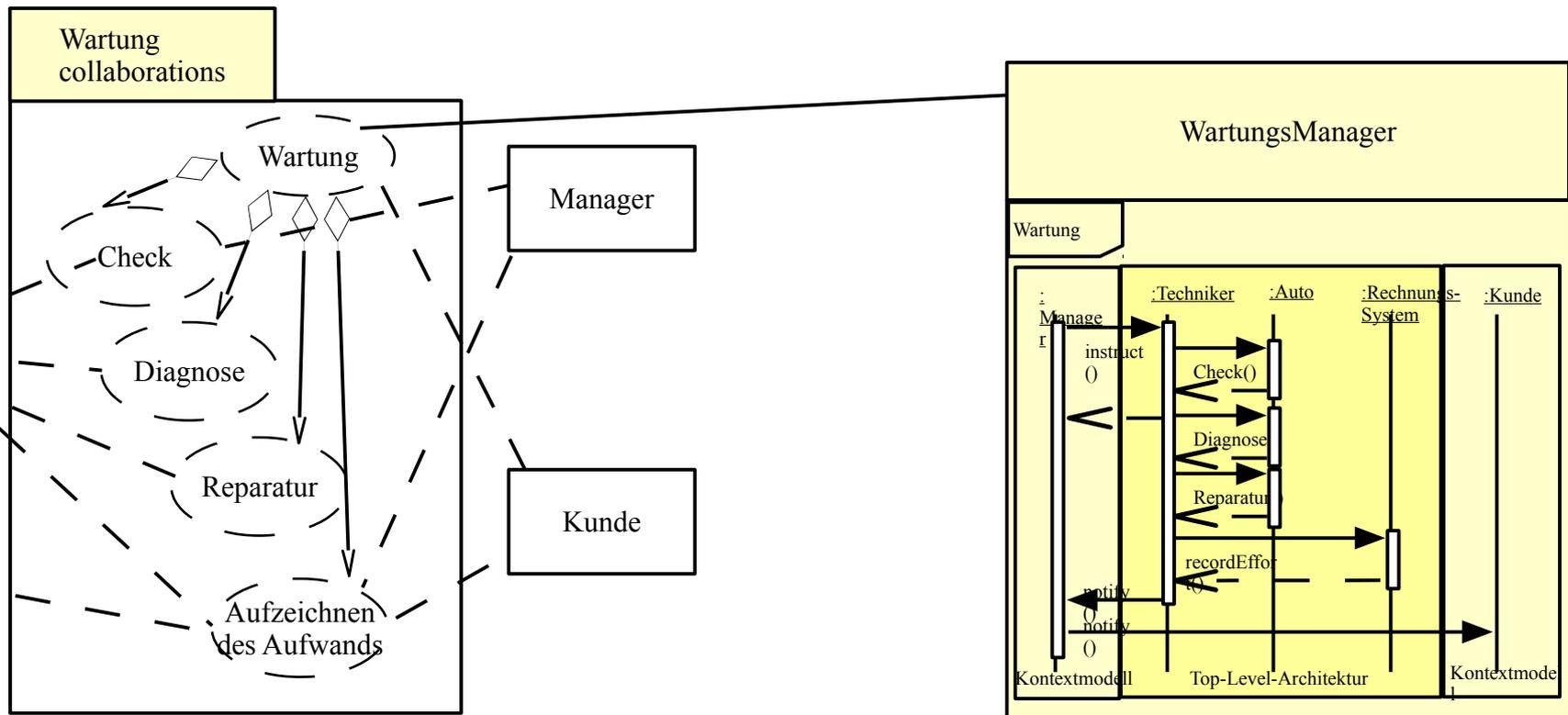
- 4) Umwandlung der Kollaboration in Konnektorklasse, die die querschneidende Kollaboration steuert ("Reifikation")

4

Technologie, TU Dresden
Smann, Sof

Techniker

Rechnungs-System





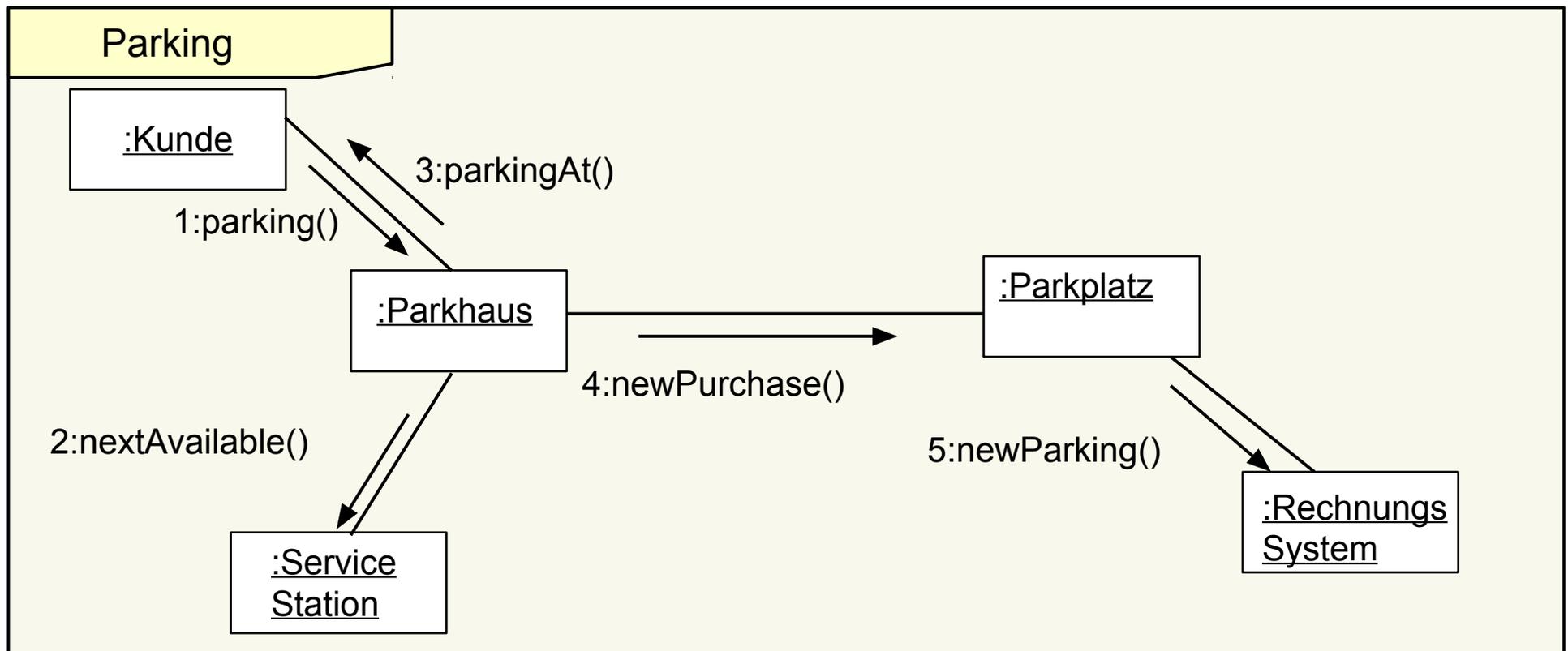
35.3 Szenarienanalyse mit Kommunikationsdiagrammen

34

Kommunikationsdiagramm (Communication Diagram)

35

- ▶ Ein **Kommunikationsdiagramm** ist ein Interaktionsdiagramm, das den Fluss der Aufrufe zwischen Objekten über der Zeit aufzeichnet
 - Sequenzdiagramm „von oben gesehen“
 - Ohne Objektlebenslinien, flexibles Layout
 - Hierarchische Nummerierung drückt die Zeit aus (zeitliche Abfolge der Nachrichten und Aufrufe)
 - Geeignet für Objektenetze mit komplexem Verbundverhalten



35.4. Szenarienanalyse mit Schwimmbahnen in Aktionsdiagrammen

36

Szenarienanalyse funktioniert auch mit Aktionsdiagrammen: Aktivitätendiagramme (UML-AD), Statecharts (UML-SC)

Querscheidende dynamische Modellierung mit Szenarienanalyse

37

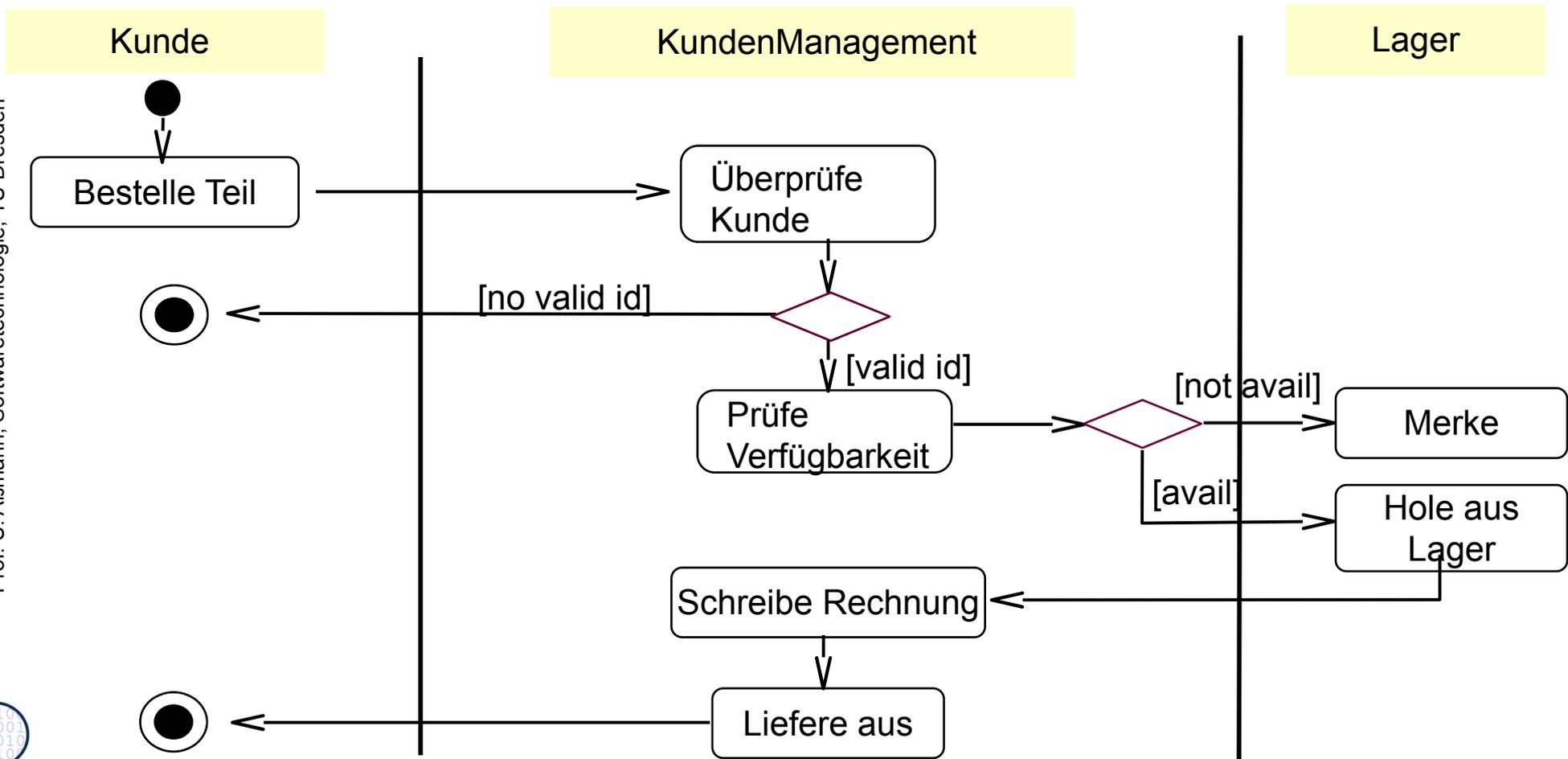
- ▶ Mit Aktionsdiagrammen kann man **Lebenszyklen** von Objekten spezifizieren (punktweise Verfeinerung)
- ▶ Benutzt man *Schwimmbahnen*, kann man das Zusammenspiel mehrerer Objekte oder Methoden untersuchen (*querscheidende dynamische Modellierung, querscheidende funktionale Verfeinerung*).
- ▶ Dazu führt man eine *Szenarienanalyse* durch, die quasi die Draufsicht auf ein Szenario ermittelt

- ▶ *Achtung: in UML wird eine Aktivität genau wie ein Zustand mit einem abgerundeten Rechteck dargestellt..*

Szenarienanalyse mit UML-AD: Bearbeiten einer telefonischen Bestellung

38

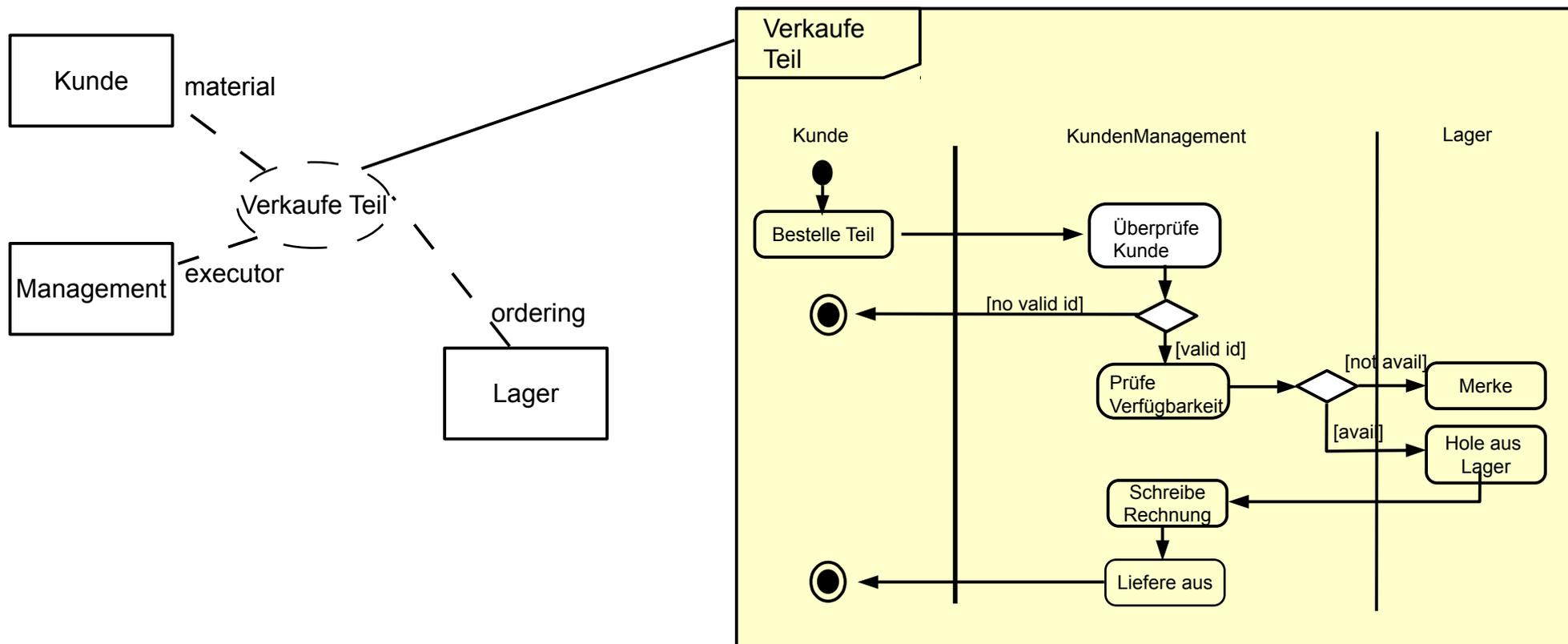
- ▶ Aktivitäten können durch **Schwimmbahnen (swimlanes)** gegliedert werden, die Objekten zugeordnet sind
 - Jede Schwimmbahn spezifiziert eine **Rolle** eines Objekts im Kontext des Szenarios
 - Daraus kann man dann Methoden für die beteiligten Objekte ableiten



Aktivitätendiagramme als Verhalten von Kollaborationen

39

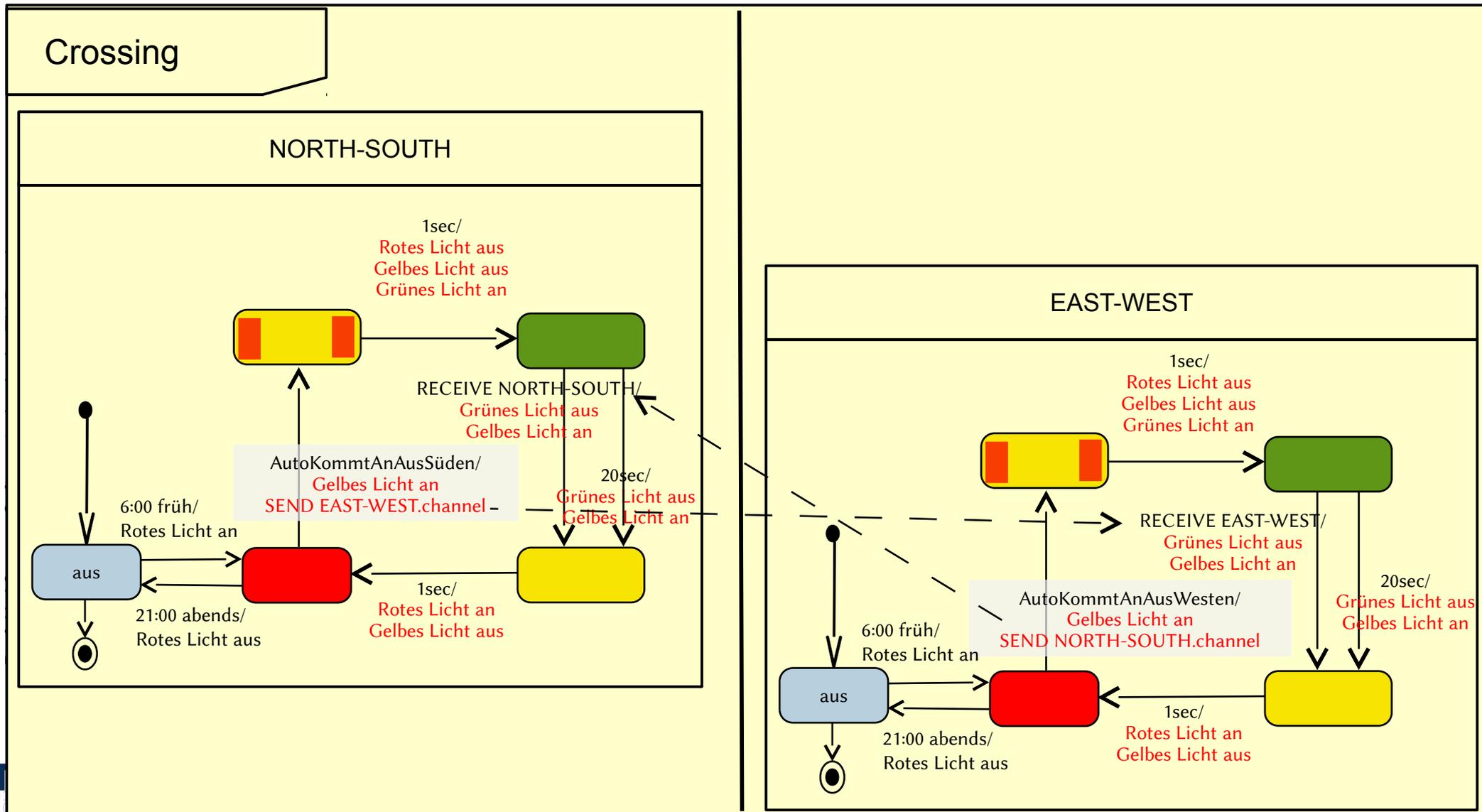
- ▶ Aktivitätendiagramme mit Schwimmbahnen können, ähnlich wie Sequenzdiagramme, zu Kollaborationen als Implementierung hinzugefügt werden
 - Die einzelnen Schwimmbahnen geben das Verhalten einer Rolle der Kollaboration an
 - Wieder gibt es Initiator und Terminator-Lebensbereich mit Initial- und Finalzustand



35.4.2. Kopplung zweier Ampeln an einer Kreuzung durch kooperierende Automaten

40

- Szenarienanalyse mit Statecharts funktioniert ähnlich; es entstehen Netze von kommunizierenden Verhaltensmaschinen



35.5 Wozu braucht man Szenarienanalyse, Kollaborationen und Konnektoren?

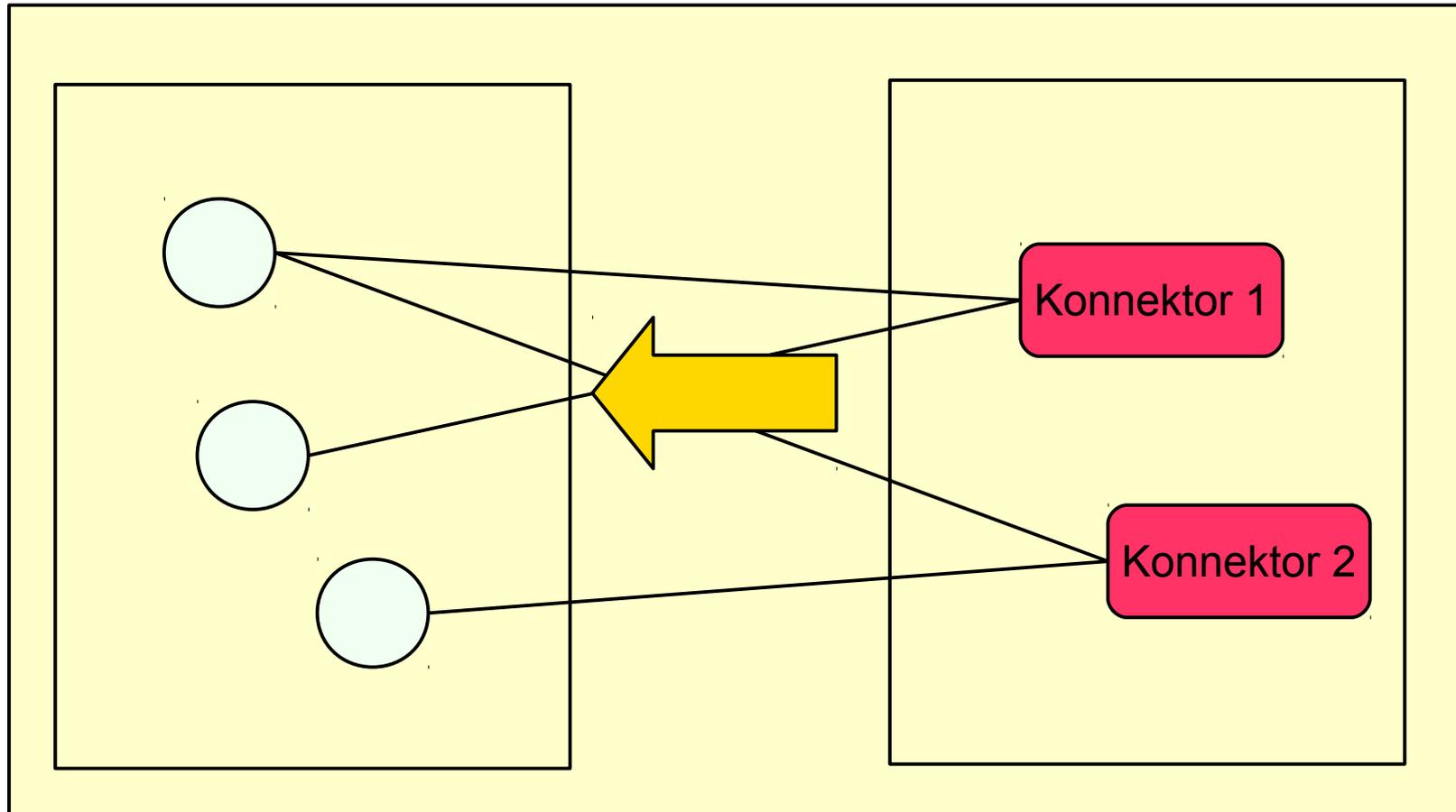
41

- ▶ Szenarienanalyse ermittelt *querschneidendes Verhalten* durch eine Menge von Klassen bzw. Objekten.
 - Genau wie Klassen bilden Kollaborationen und Konnektoren *modulare Wiederverwendungseinheiten*, also spezielle Komponenten.
 - Konnektoren besitzen ein *Steuerobjekt*, das eine Kollaboration steuert
- ▶ Aber: Kollaborationen und Konnektoren bilden *relationale, querscheidende* Module, die die Ergebnisse von Szenarienanalysen kapseln können
- ▶ Einsatz:
 - zur Verfeinerung
 - zur Erweiterung
 - zur Ersetzung
 - zur Variabilität
 - zum Umwickeln anderer Kollaborationen (Wrapping)

Erweiterung

42

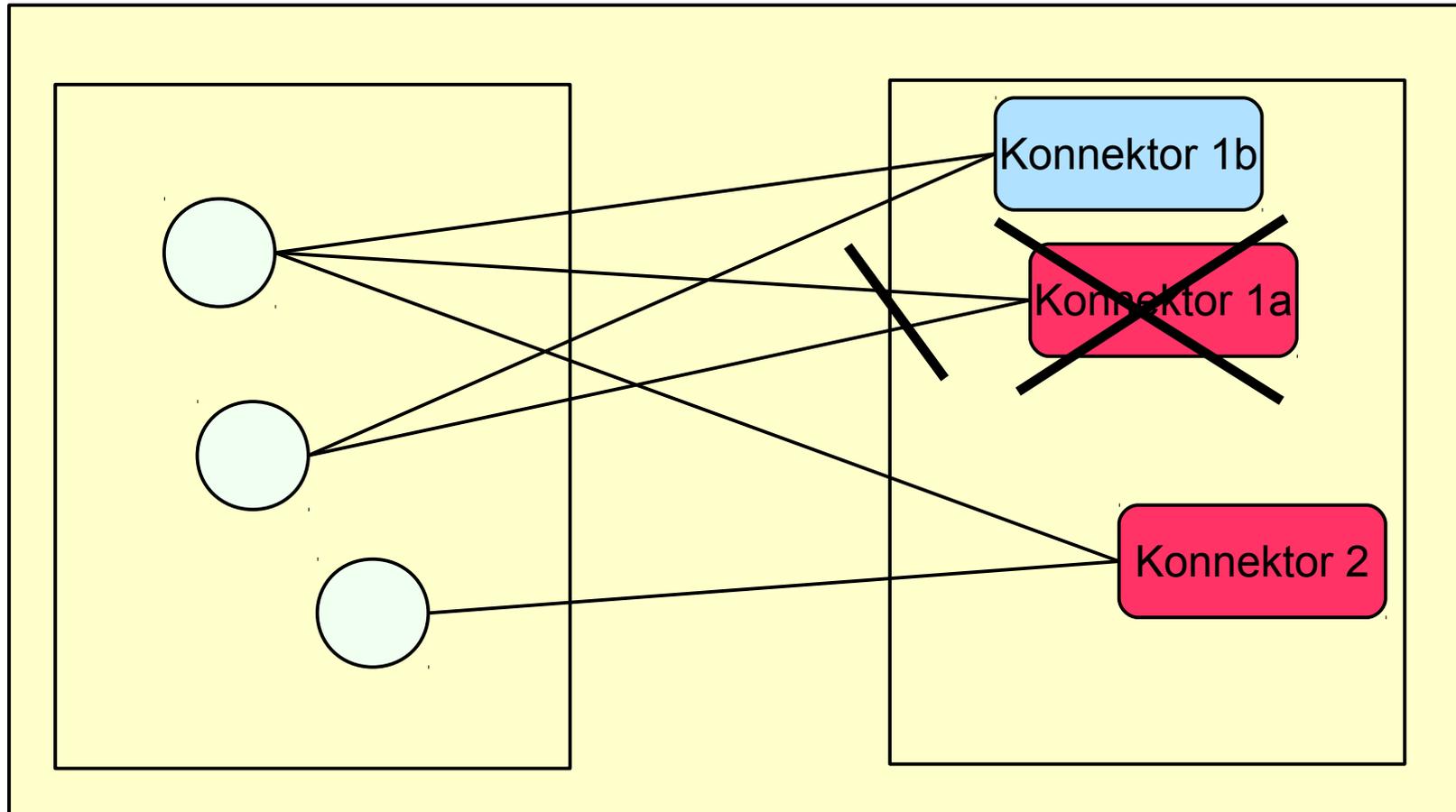
- ▶ Querscheidende Erweiterung erweitert *mehrere Punkte* eines bestehenden Systems



Ersetzbarkeit

43

- ▶ Ersetzbarkeit auch von Schnitten durch ein System



Was haben wir gelernt?

46

- ▶ Ein Anwendungsfall (use case im use case diagram) kann durch Szenarienanalyse verfeinert werden
 - Aus dem Anwendungsfall kann eine Kollaboration abgeleitet werden
 - Sowie ein Interaktionsdiagramm, das das Protokoll zwischen den Rollen der Kollaboration beschreibt
 - Oder ein Aktionsdiagramm, das ebenfalls das Protokoll zwischen den Rollen der Kollaboration beschreibt
- ▶ Szenarienanalyse verfeinert querschneidend, i.G. zu punktwieser Verfeinerung
- ▶ Kollaborationen sind querscheidende Module, die für Erweiterung, Ersetzung, Variabilität und Umhüllung eingesetzt werden können
- ▶ Konnektoren sind spezielle Kollaborationen mit einer Hauptklasse
- ▶ Man lagert einen Konnektor in eine Anwendung ein, in dem man alle Spieler mit den Rollen der Kollaboration überlagert.

The End

47



35.A.1 Konnektoren als spezielle Kollaborationen

48

- Im Entwurf werden Kollaborationen zu *Konnektoren*, d.h. speziellen Kommunikationsobjekten, die querschneidend Kommunikation kontrollieren

35.4.3 Konnektoren

49

- ▶ Ein **Konnektorobjekt** ist ein Assoziationsobjekt, das aus bisher nicht kooperierenden Objekten ein Netz aufbaut, ihre Interaktion und Kommunikation leitet und dann wieder auflöst.
- ▶ Eine **Konnektorklasse** ist also eine Kollaborationsklasse, die definiert:
 - ein Konnektor-Hauptklasse für das Konnektorobjekt
 - die Spieler als innere Klassen (Rollenklassen)
 - Netzaufbau-Methoden, die das Konnektorobjekt mit den Spielern verbinden
 - Netzabbau-Methoden
 - Kommunikationsmethoden, die auf die inneren Objekte delegieren
 - Kanäle, die Daten zwischen den Objekten hin- und herschieben
- ▶ Die Verhalten des Konnektorobjekts wird durch eine Kollaboration beschrieben
 - Sie kann **konnektorgetrieben** erfolgen, so dass auf ein Ereignis hin alle Objekte angestoßen werden (passive Objekte werden exogen vom Konnektor angesteuert)
 - Die Bearbeitung kann **spielergetrieben** erfolgen, sodass ein oder mehrere Objekte aktiv über den Konnektor kooperieren
- ▶ In Java implementiert man eine Kollaboration immer als **Konnektor**

Schematische Realisierung von Konnektoren mit inneren Klassen in Java

50

```
class Connector {
    /* role as inner class */
    class RoleA {
        do() {...}
    }
    /* role as inner class */
    class RoleB {
        do() {...}
    }

    // Definition of inner objects
    PlayerA player_A;
    PlayerB player_B;
    RoleA role_A;
    RoleB role_B;
}
```

```
// Net construction
void link(PlayerA a, PlayerB b) {
    player_A = a;
    player_B = b;
}

// Net destruction
void unlink() {
    player_A = null;
    player_B = null;
}

// Delegation methods
void doA() { role_A.do(); }
void doB() { role_B.do(); }
```

Bsp.: Konnektoren mit inneren Klassen in Java

51

- ▶ In Java implementiert man eine Kollaboration immer als **Konnektorklasse** mit **Konnektorobjekt** und ggf. **inneren Rollenobjekten**
- ▶ **Vorteil:** alle Spieler und Rollen sind gekapselt; Code kann zusammenhängend wiederverwendet werden



```
class GrandfatherShip {
    /* role as inner class */
    class GrandFather {
        void caressing (); }
    /* role as inner class */
    class GrandChild {
        void visiting (); }
    Person player_gf;
    GrandFather role_gf = new
GrandFather();

    Person player_gc;
    GrandChild role_gc = new
GrandChild();
}
```

```
void linkGrandfatherAndGrandChild
(Person gf, gc) {
    player_gf = gf;
    player_gc = gc;
}
void unlinkGrandfatherAndGrandChild
(Person gf, gc) {
    player_gf = null;
    player_gc = null;
}
// delegation method
void caressing() { role_gf.caressing(); }
void visiting() { role_gc.visiting(); }
```

Konnektoren als Teamklassen in ObjectTeams

52

- ▶ In fortgeschrittenen Programmiersprachen bilden Kollaborationen und ihre Rollen Sprachkonzepte.
- ▶ So auch in der Sprache ObjectTeams der TU Berlin (www.objectteams.org).
 - Hier heißt eine Kollaboration *Team* (Notation als Block, ähnlich zur Klasse)
 - *Rollenklassen bilden innere Klassen* des Teams

```
team GrandfatherShip {
  /* role class */
  class GrandFather {
    void caressing ();
  }
  /* role class */
  class GrandChild {
    void visiting ();
  }
}
```

```
team NewspaperReading {
  Readable buy();
  /* role class */
  class Reader {
    void breakfast () {
      Readable rd = buy();
      rd.read();
    }
  }
  /* role class */
  class Readable {
    void read();
  }
}
```