

Erinnerung: UML-Aufgaben im INLOOP

1

Softwaretechnologie (ST)

- ▶ einführende Aufgaben zur Java-Programmierung
- ▶ Aufgaben zum Übungsmaterial
- ▶ zusätzliche, komplexere Aufgaben
- ▶ Klausurrelevante Aufgaben (Implementierungsteil)

Teil IV:

Objektorientierter Entwurf (OOD)

Prof. Dr. rer. nat. Uwe Aßmann

Institut für Software- und
Multimediatechnik

Lehrstuhl Softwaretechnologie

Fakultät für Informatik

TU Dresden

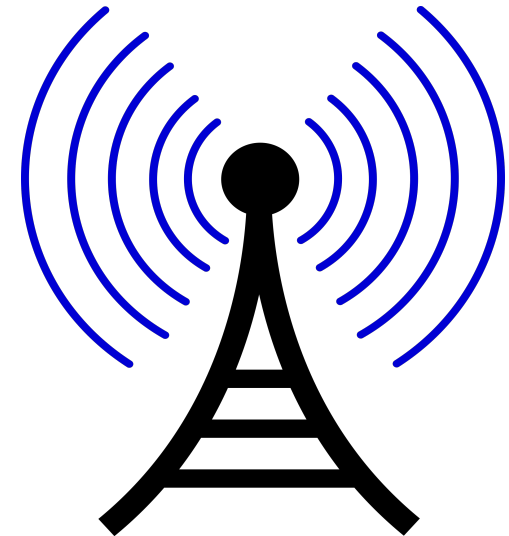
Version 16-0.1, 25.06.16



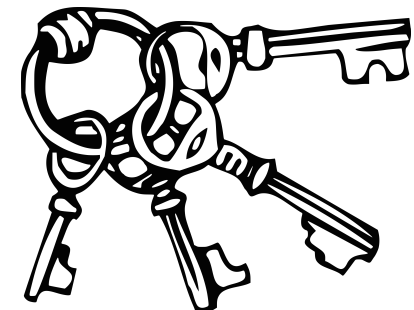
DRESDEN
concept
Exzellenz aus
Wissenschaft
und Kultur

Teil IV - Objektorientierter Entwurf (Object-Oriented Design, OOD)

- 1) 40: Überblick
- 2) 41: Einführung in die objektorientierte Softwarearchitektur
 - 1) Architekturprinzipien, Architekturstile, Perspektivenmodelle
 - 2) Modularität und Geheimnisprinzip
 - 3) BCD-Architekturstil (3-tier architectures)
- 3) 42: Architektur interaktiver Systeme
- 4) 43: Punktweise Verfeinerung von Lebenszyklen
 - Verfeinerung von verschiedenen Steuerungsmaschinen
- 5) 44: Verfeinerung mit querschneidender Objektanreicherung

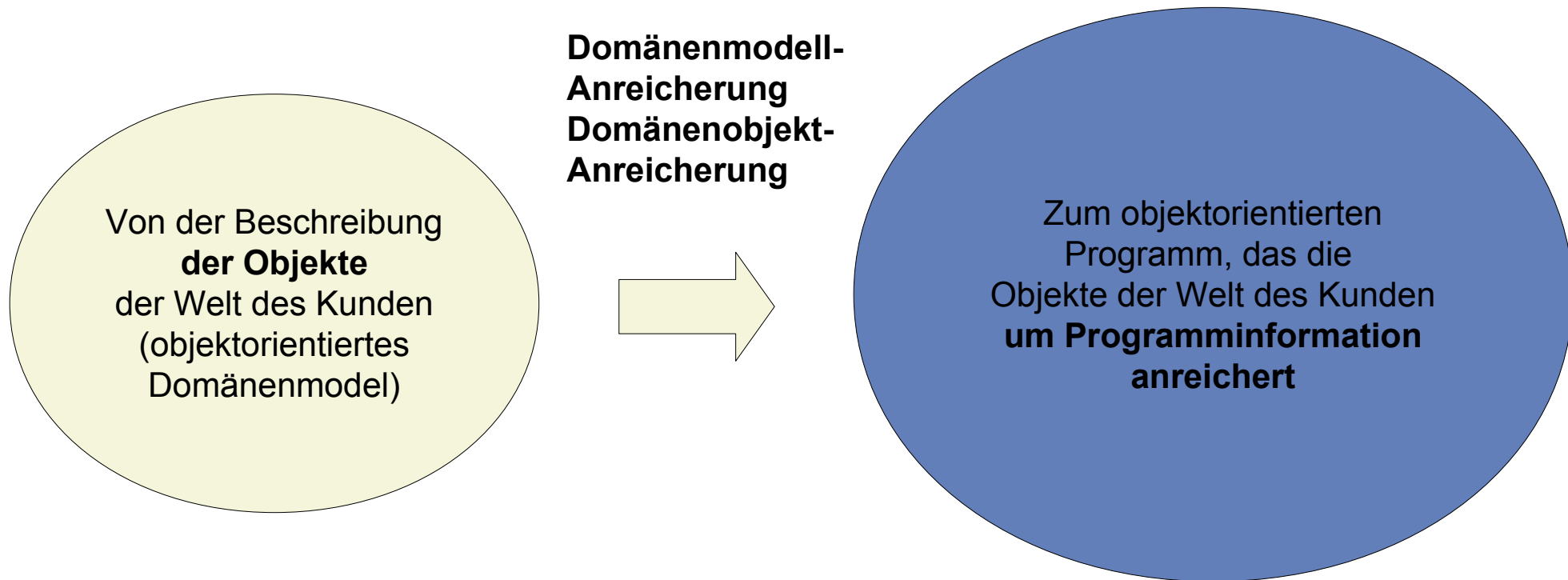


Das Ziel des Studiums (IV): Träume realisieren



Die zentralen Fragen des objektorientierten Ansatzes

Wie kommen wir vom Problem des Kunden zum Programm (oder Produkt)?



Anreicherung/Verfettung: Anreicherung durch technische Programminformation
„object fattening“: Anreicherung von Objekten des Domänenmodells

Q5.1 Verfeinerung von UML von der Analyse zum Entwurf zur Implementierung

	Analyse-Modell	Entwurfs-Modell (Architektur)	Implementierungsmodell (Feinentwurf)	Implementierung (Programm)
vollständig	nein	nein	beinahe	ja
Sprache	aUML	dUML	jUML	Java
Charakter	Fachlichkeit; Domäne	Fachlichkeit und System	Fachlichkeit, System und Technologie	Fachlichkeit, System, Technologie und Ressourcen
Technologie	Annahme perfekter Technologie; funktionale Essenz	Perfekte Technologie; funktionale Essenz und interne Aktivitäten	technologieabhängig (plattformabhängig)	technologieabhängig (plattformabhängig), ressourcenabhängig
Struktur	noch wenig	Architektur des Systems (Grobstruktur)	Präzise Spezifikation des Verhaltens des Systems	Lauffähiges Programm

Q5.2 Verfeinerung der Sprachkonzepte

	Analyse-Modell	Entwurfs-Modell (Architektur)	Implementierungsmodell (Feinentwurf)	Implementierung
Klassen	Begriffe und Domänenkonzepte; Facetten, Rollen	Systemkonzepte; Facetten, Rollen; Komponenten	Systemkonzepte nur noch in einfachen Klassen; Rollen aufgelöst durch Entwurfsmuster	Systemkonzepte
Objekte	Domänenobjekte	Systemobjekte auf Architekturebene	Alle Systemobjekte	Alle Systemobjekte
Vererbung	Begriffshierarchien Mehrfachvererbung, Produktverbände	ad-hoc Vererbung	konform, 1-D-Vererbungshierarchie	konform
Assoziationen	oft ungerichtet	mit Kardinalitäten	abgeflacht	

Verfeinerungsschritte beim Übergang zum Entwurfsmodell

- ▶ Siehe Kapitel 41
- ▶ Entwickeln des **Architekturaspektes** in der Schicht “Anwendungslogik”
 - Entwurfsmuster anwenden
 - Schichtung
 - Architekturprinzipien wie Geheimnisprinzip oder lose Kopplung
- ▶ Erhöhe **Wiederverwendbarkeit**
 - Verwende Variabilitätsmuster
 - Verwende Erweiterungsmuster
 - Integriere externe Komponenten durch Klebemuster
 - Ausnutzen des Quasar-Prinzips zur Identifikation von wiederverwendbaren Einheiten
 - Einziehen von Komponenten mit angebotenen und benötigten Schnittstellen
 - Einziehen von Paketen zur Strukturierung
 - Einschränkung durch Sichtbarkeiten zur loseren Kopplung (Datenkapselung und Austauschbarkeit)

Verfeinerungsschritte beim Übergang vom Analyse- zum Entwurfsmodell (II)

- ▶ **Vervollständigung** fehlender Angaben
 - Typisierung
 - Ausarbeitung von Objekt-Lebenszyklen (punktweise Verfeinerung)
 - Ausarbeitung von Kollaborationen (querschneidende Verfeinerung)
- ▶ **Detaillierung**
 - Querschneidende Objektorreicherung durch Kollaborationen
 - Assoziationen:
 - Einziehen von Navigationsrichtungen, um Platz zu sparen
 - Einziehen von Qualifikationen, um Suchen zu beschleunigen
 - Annotation von geordneten und sortierten Assoziationen
 - Einziehen von Schnittstellen zur Sicherstellung von homogenem Verhalten
 - Einziehen von Materialbehälterklassen (Verwaltungsklassen)

Verfeinerungsschritte beim Übergang zum Entwurfsmodell (III)

- ▶ **Strukturierung** und Restrukturierung
 - Refactoring (Restrukturierung unter Beibehaltung der Semantik)
 - Identifikation von abgeleiteten Modellelementen zur Elimination von Redundanz (Verschlankung)
- ▶ **Flachklopfen** (Abflachen, Realisierung)
 - Integration von Unterobjekten (Rollen, Facetten, Teile) mit Hilfe von Entwurfsmustern: Compositum, Brücke, u.v.m.
 - Realisierung von Objektnetzen: Abflachen der Assoziationen
- ▶ **Erhöhung Zuverlässigkeit**
 - Verfeinerung der Vererbungsrelation zu konformer Vererbung zur Elimination von Fehlern
 - Schreiben von Verträgen mit Vor- und Nachbedingungen

Schritte beim Übergang zum Implementierungsmodell (Feinentwurf)

- ▶ Vervollständigung fehlender Angaben
 - Implementierung von Methoden
- ▶ Strukturierung und Restrukturierung
 - Auflösen von Mehrfachvererbung in Aggregation
 - Einziehen von abgeleiteten Relationen, um Zugriffe, Navigationen und Abfragen zu beschleunigen (Verfettung)
- ▶ Detaillierung (Implementierungsmuster anwenden)
 - Assoziationen:
 - Einziehen von Navigationsrichtungen, um Platz zu sparen; Ersetzen durch Suchalgorithmen
 - Abbildung von qualifizierten Assoziationen, um Suchen zu beschleunigen
 - Annotation von geordneten und sortierten Assoziationen
 - Verfeinerung der Vererbungsrelation zu *konformer Vererbung* zur Elimination von Fehlern
 - Transformation in die Implementierungssprache
- Verhalten angeben
 - Lebenszyklen modellieren
 - Implementierung von Schnittstellen auswählen

Schritte beim Übergang zum Code

- ▶ **Codegenerierung:** Nutzung von Codegenerator-Werkzeugen, um
 - Architekturcode zu generieren
 - Objekt-Lebenszyklen in Programm zu übersetzen
 - Nutzung von Webe-Werkzeugen, um querschneidende Kollaborationen in Klassen einzuweben
- ▶ Alternativ: Umsetzung der Modelle in Code von Hand
- ▶ Hand-Implementierung fehlender Komponenten



40.2. Herstellung Großer Softwaresysteme

software: computer programs, procedures, rules, and possibly associated documentation and data pertaining to the operation of a computer system.

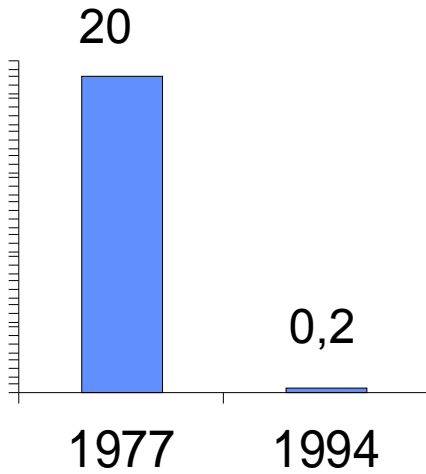
(IEEE Standard Glossary of Software Engineering)

Was heißt hier "groß"?

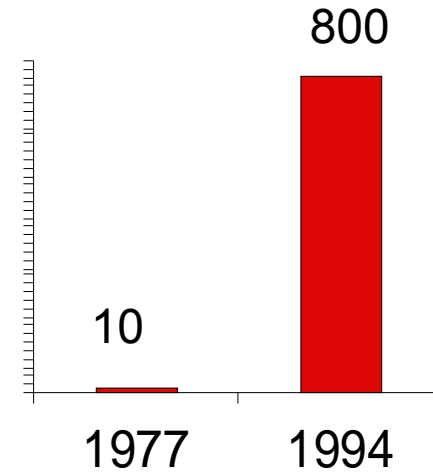
- ▶ Klassifikation nach W. Hesse:

Klasse	Anzahl Code-Zeilen	Personenjahre zur Entwicklung
sehr klein	bis 1.000	bis 0,2
Klein	1.000 - 10.000	0,2 - 2
mittel	10.000 - 100.000	2 - 20
groß	100.000 - 1 Mio.	20 - 200
sehr groß	über 1 Mio.	über 200

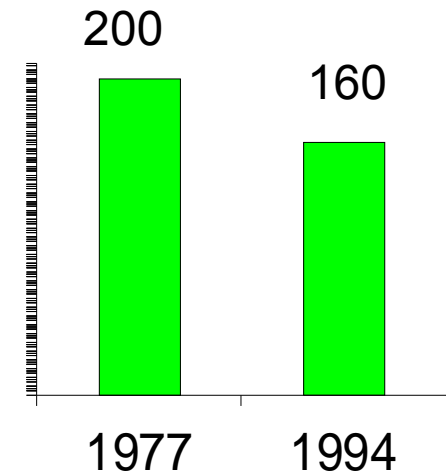
Komplexitätswachstum und Fehlerrate



Anzahl Fehler auf 1000 LOC



Programmgröße (1000 LOC)

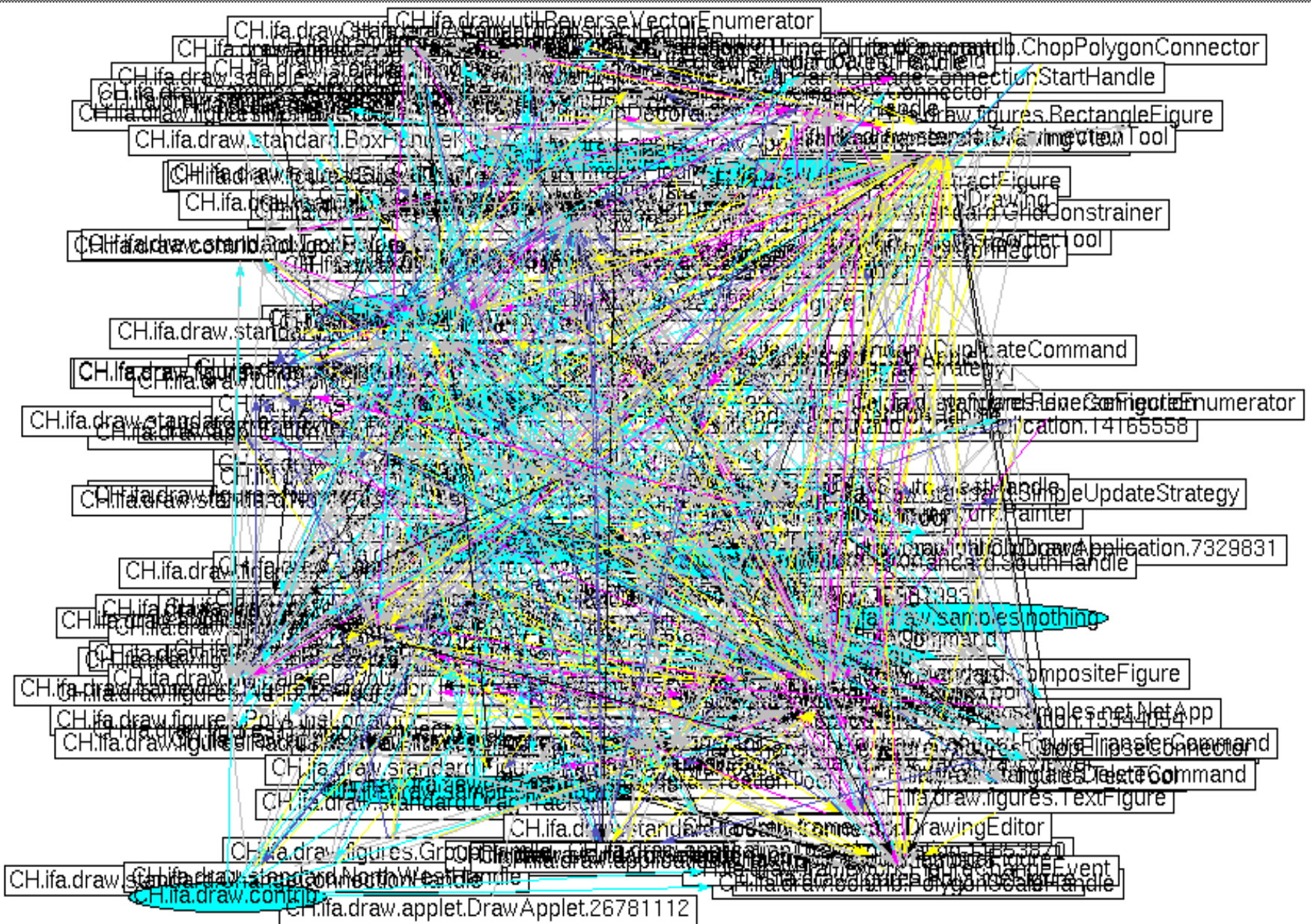
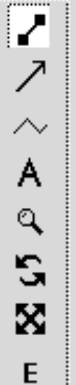


Resultierende absolute Fehleranzahl

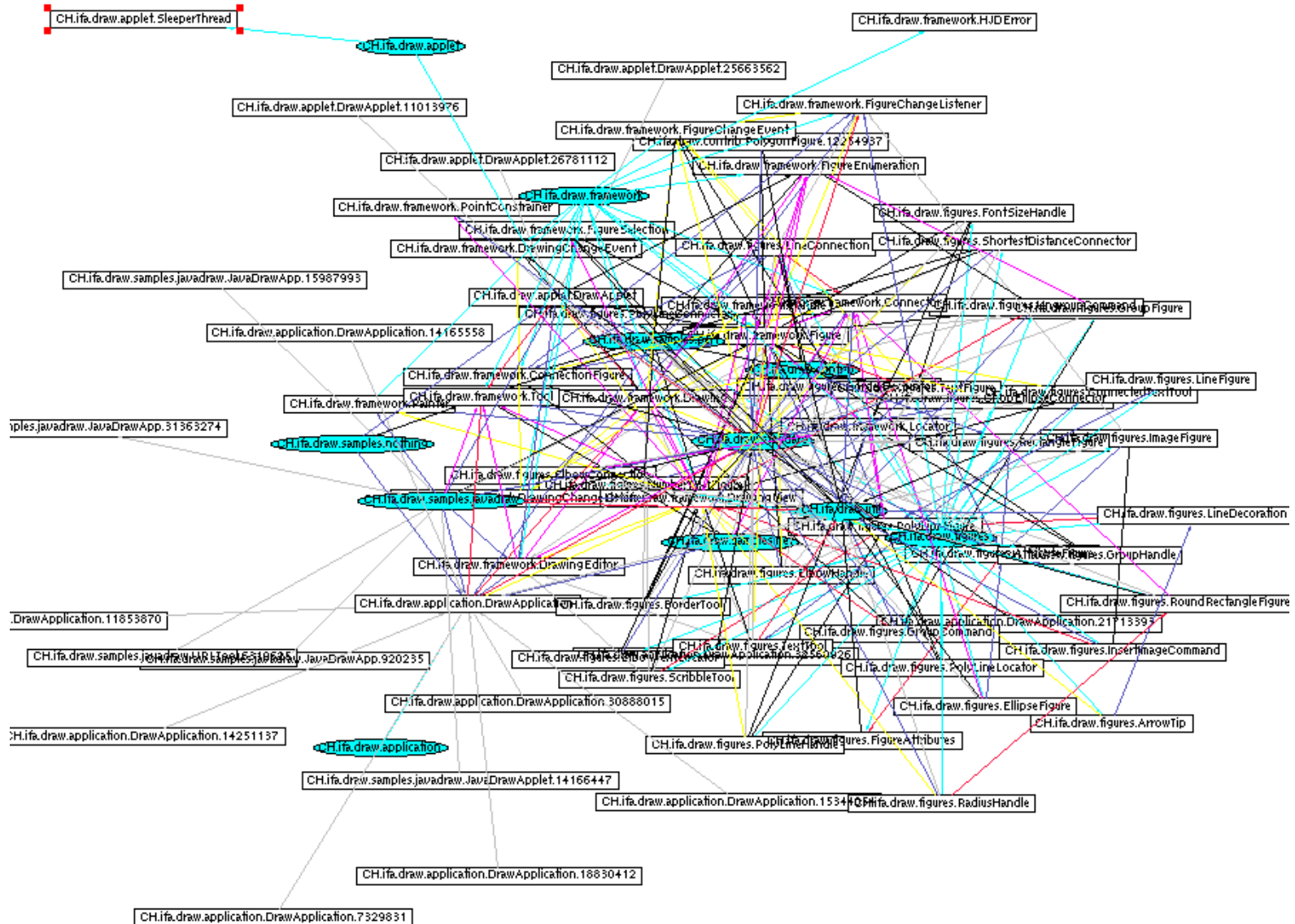
Echte Qualitätsverbesserungen sind nur möglich, wenn die Steigerung der Programmkomplexität überkompensiert wird!

Strukturprobleme

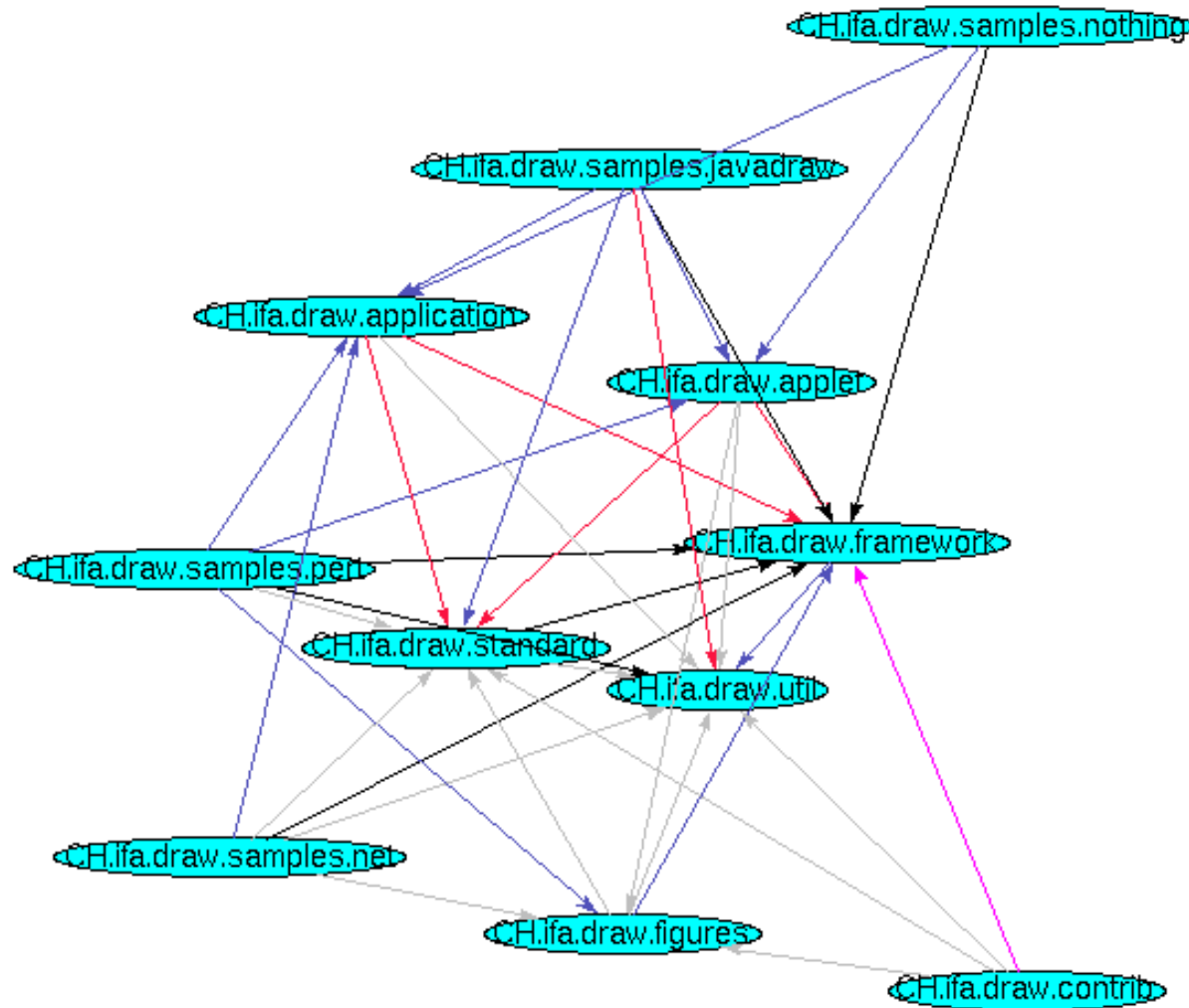
- ▶ Folgende Bilder stammen vom Goose Reengineering-Werkzeug aus der Analyse eines Java-Systems [Goose, FZI Karlsruhe, <http://www.fzi.de>]



Teilweise gefaltet



Gefaltet



The Engineer's Ring (Canada)

- ▶ Der Ring der kanadischen Ingenieure
 - Pont de Québec
 - Der Schwur des kanadischen Ingenieurs
- ▶ **Ingenieure** lösen Probleme von Menschen, basierend auf den Naturgesetzen, aber auch den Gesetzen und Methoden des Entwurfs, der Konstruktion, der Produktion, der Modellierung
- ▶ **Ingenieurswissenschaftler** entwickeln neue Gesetze und Methoden
- ▶ Software Engineering ist eine Ingenieurs- oder Technik-Wissenschaft ("science of engineering")

"Gold is for the mistress - silver for the maid!
Copper for the craftsman cunning at his trade."
"Good!" said the Baron, sitting in his hall.
"But Iron, Cold Iron - is master of them all!"

Rudyard Kipling

Die Bedeutung von Softwarearchitektur

- ▶ Softwarearchitektur ist der Schlüssel zum Erfolg des Softwareingenieurs und seiner Firma.

Ohne gute Softwarearchitektur keine
Zuverlässigkeit, Einbruchssicherheit,
Wiederverwendung, Variabilität,
Evolution, Erweiterbarkeit

Mit guter Softwarearchitektur
Softwareproduktlinien, schnell erstellte neue Produkte,
vertikale Portierung auf andere Domänen,
einfaches Dienstleistungsgeschäft.

The End