

P00

Modelare
D. Lucanu

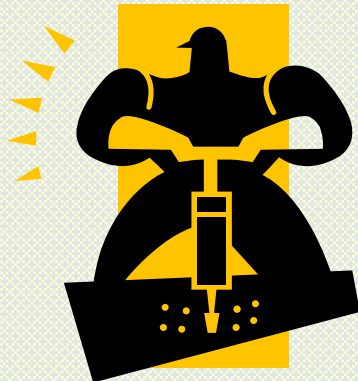
Cuprins

- fazele dezvoltarii unui produs soft
- modelare
- UML
 - diagrame *use case*
 - diagrame de clase
 - cum modelam in UML
 - cum implementam in C++
- MVC
 - descriere
 - studiu de caz

Cum dezvoltam un produs soft?



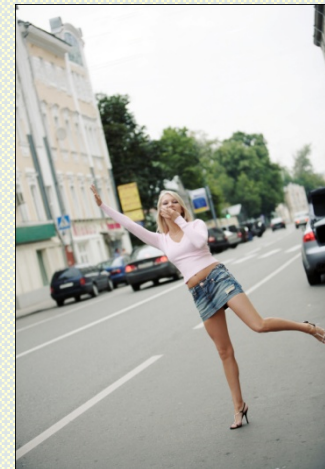
cautand solutii pentru
probleme similare



cautand noi solutii



asambland componente existente



... sau apeland la ajutor

CICLUL DE VIATA A UNUI PRODUS SOFT

Relatia client – dezvoltator software



How the customer explained it



How the Project Leader understood it



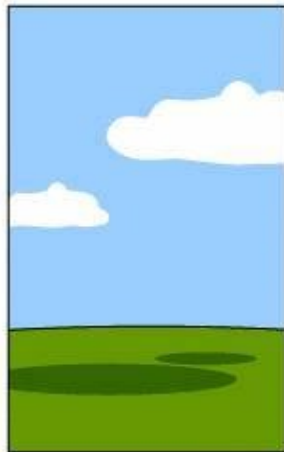
How the Analyst designed it



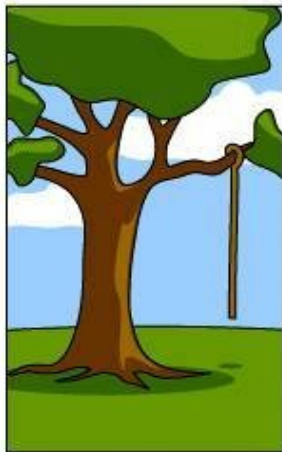
How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



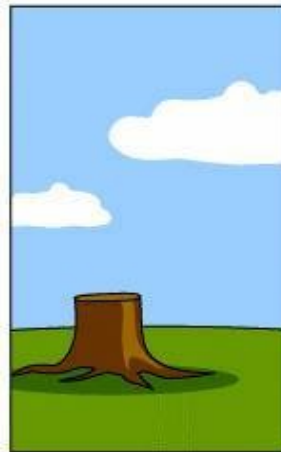
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



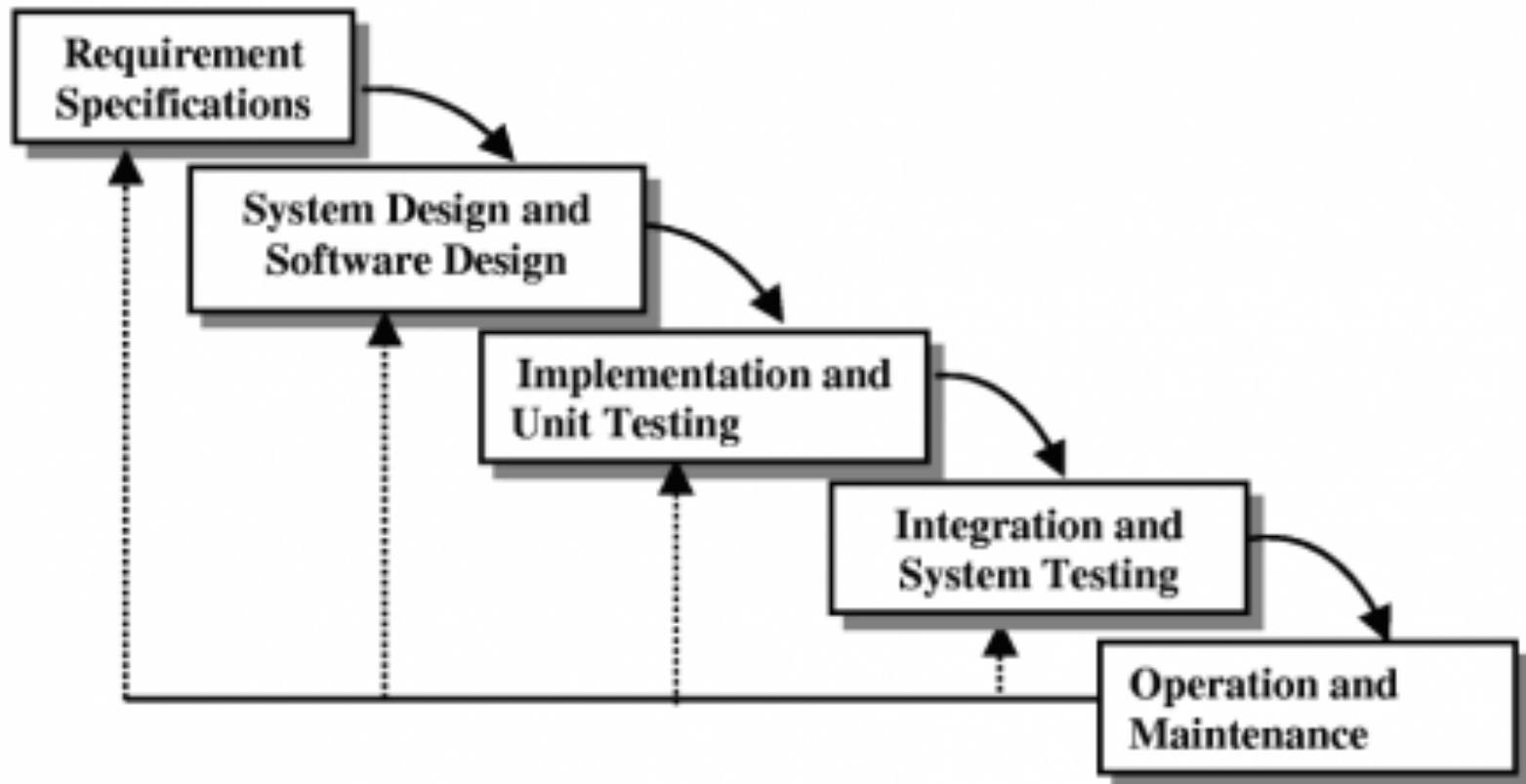
How it was supported



What the customer really needed

sursa: www.yoddler.com

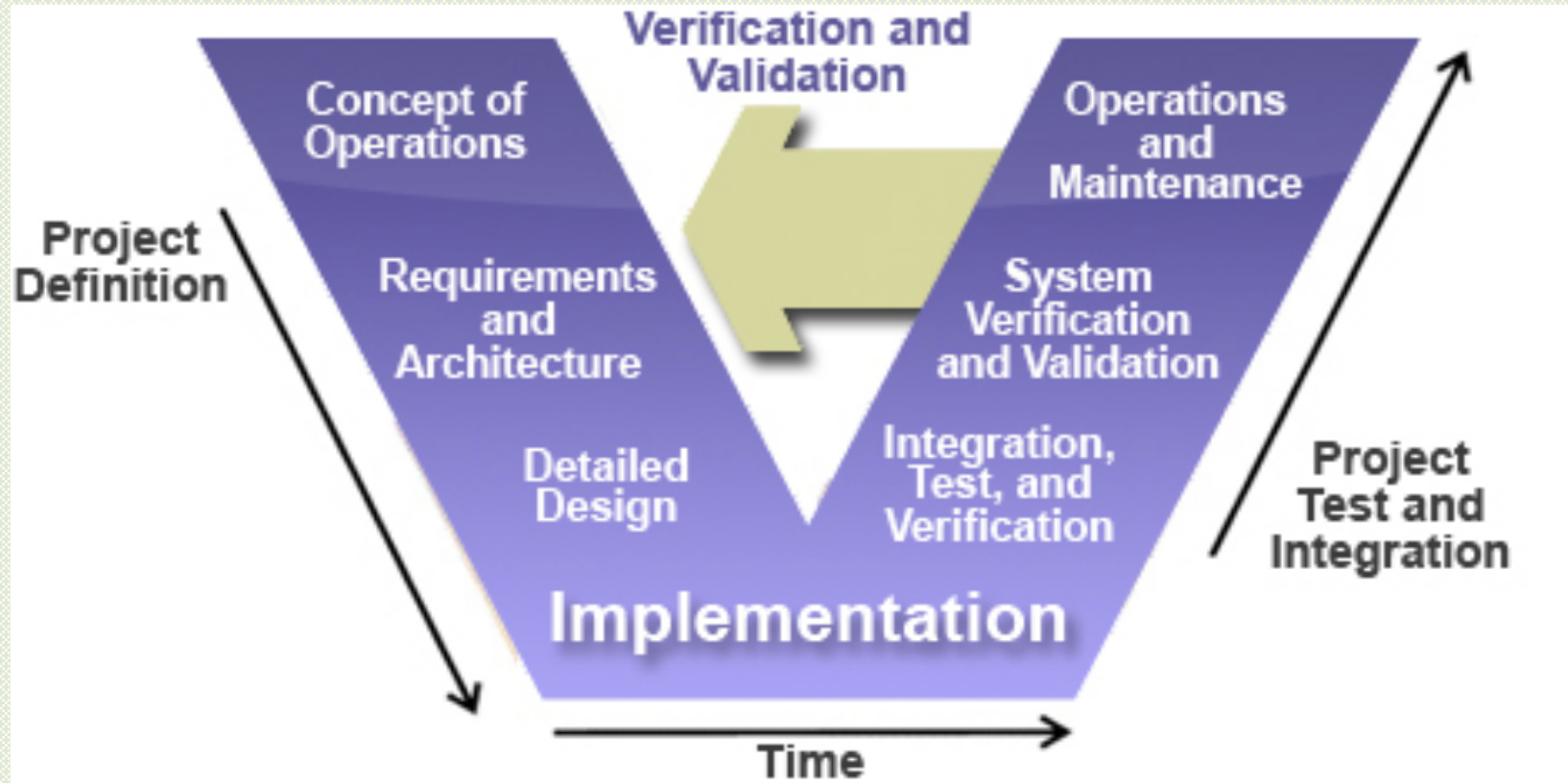
Dezvoltarea in cascada



sursa: <http://alchetron.com/Software-Testing-626-W>

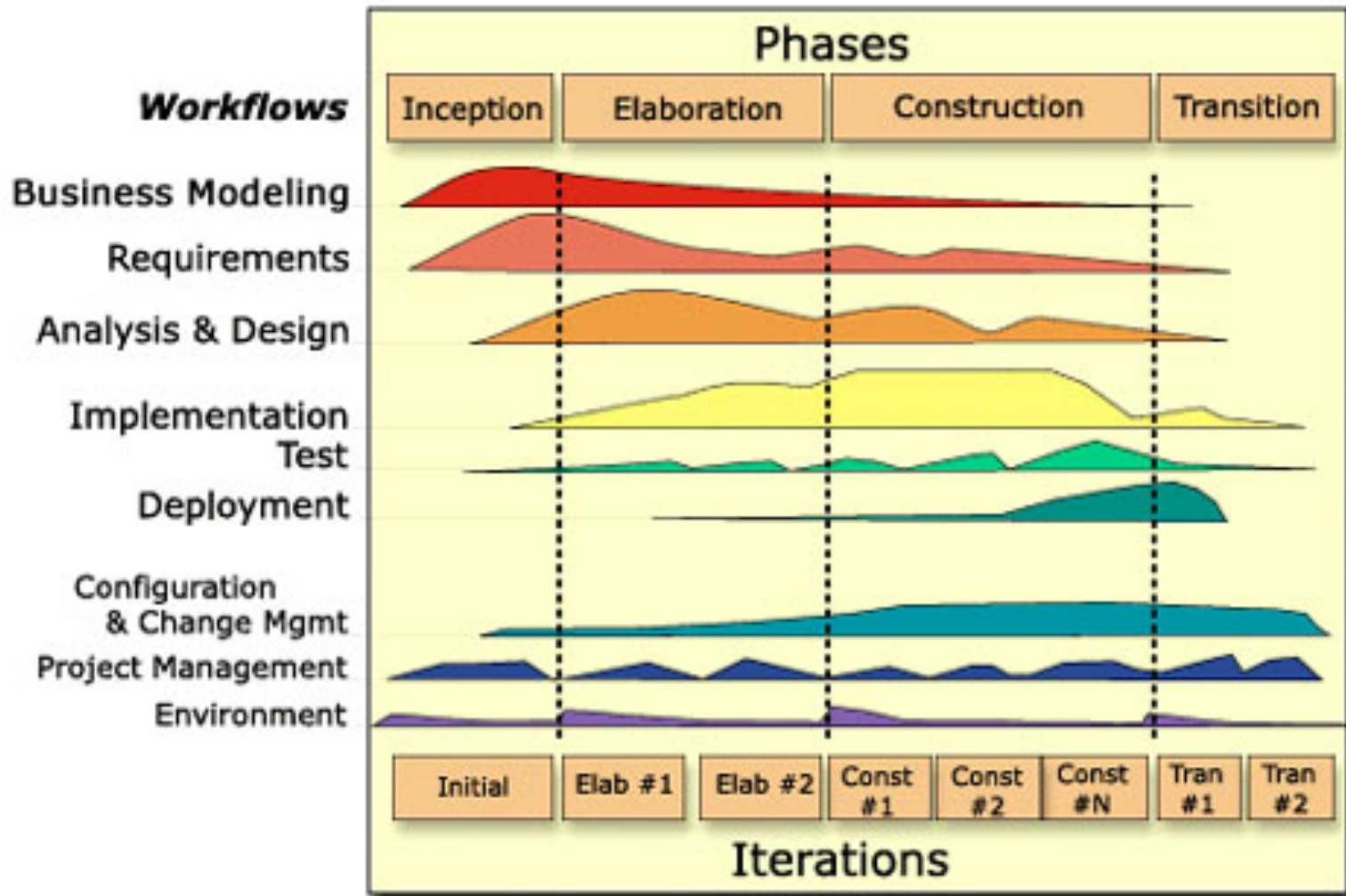
Definite de Benington 1956, modificat de Royce in 1970

Modelul V



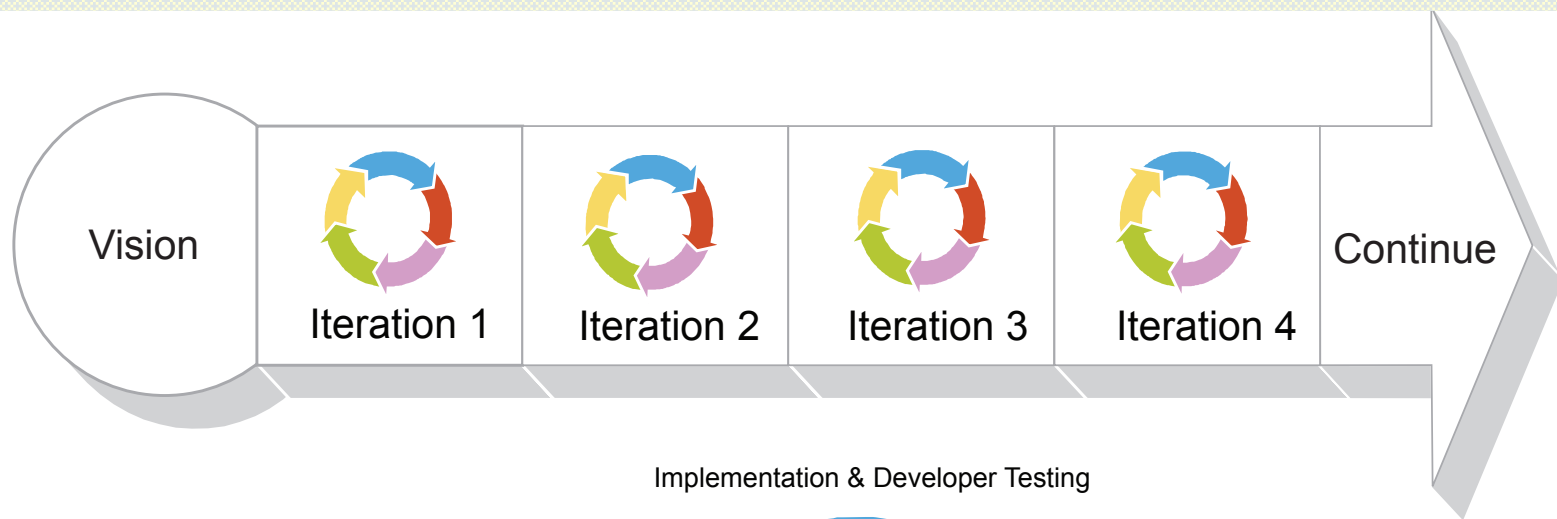
Propus in 1991, dezvoltat de NASA

Rational Unified Process (RUP)

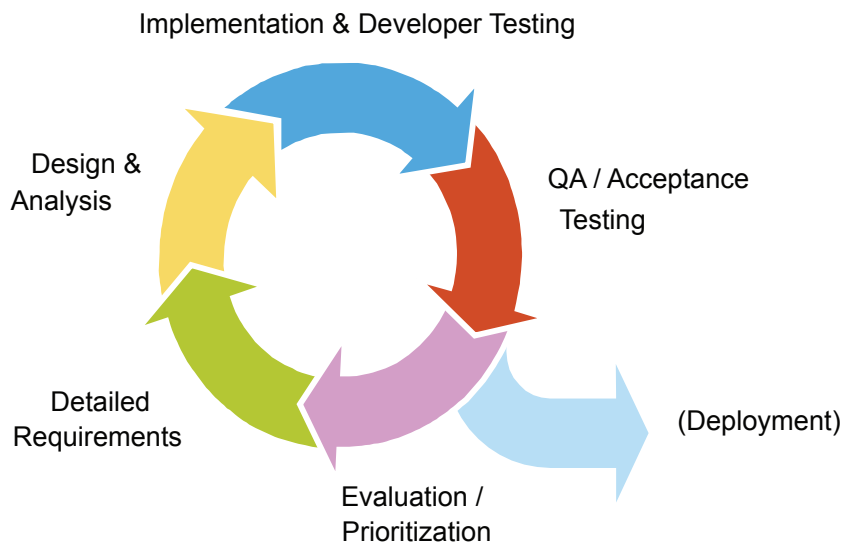


source: <http://www.ibm.com/developerworks/rational/>...

Dezvoltarea *agila* (Scrum)

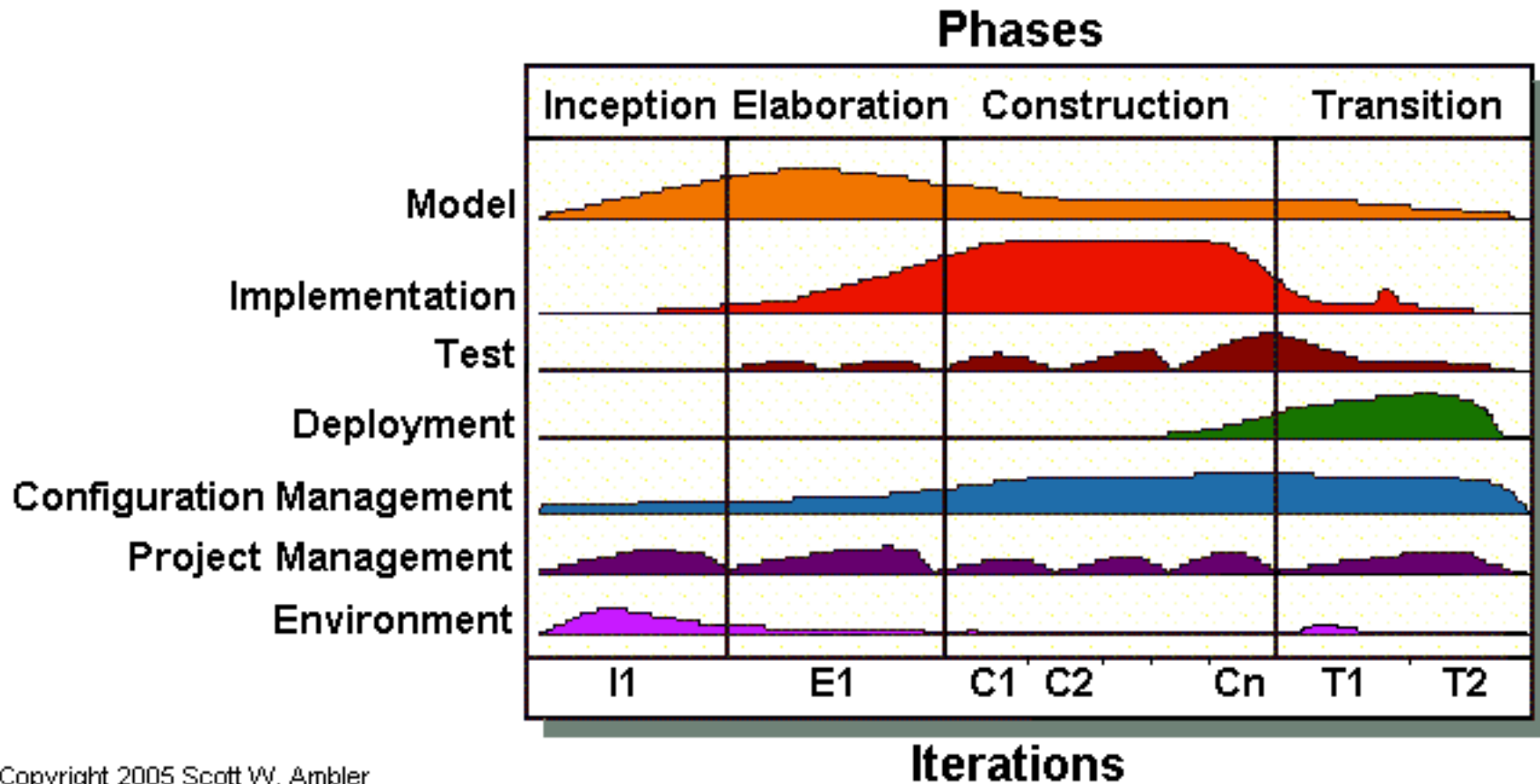


Iteration Detail



sursa: <http://scrumreferencecard.com/>

Agile Unified Process (AUP)



source: <http://www.agilemodeling.com/>

Important de tinut minte

- pentru proiectele realizate in timpul studiilor
 - clientul este profesorul
 - dezvoltatorul
 - studentul (proiecte individuale)
 - echipa de studenti (proiecte in echipa)
- mai multe despre metodologiile de dezvoltare a produselor soft la cursurile de IP

MODELARE

Context

- modelarea apare in toate metodologiile
- principalele activitati in care intervine modelarea:
 - *business modeling*
 - cerintele (requirements)
 - analiza
 - proiectare (design)
- in RUP: acestea sunt fluxuri de lucru separate
- in AUP: sunt grupate intr-un singur model

Ce este un model

- modelarea este esentiala in dezvoltarea eficienta de produse soft, indiferent de metodologia aleasa
- in principiu, rezultatele fazelor initiale si de elaborare sunt specificatii scrise ca modele
- un **model** este o simplificare a realitatii, fara insa a pierde legatura cu aceasta

Ce este un model

- principalul motiv pentru care se construiește un model: necesitatea de a înțelege sistemul ce urmează a fi dezvoltat
- cu cât sistemul este mai complex, cu atât importanța modelului crește
- alegerea modelului influențează atât modul în care problema este abordată cât și soluția proiectată
- în general, un singur model nu este suficient

UML – limbaj de modelare

- pentru a scrie un model, e nevoie de un limbaj de modelare
- UML (Unified Modeling Language) este un limbaj si o tehnica de modelare potrivite pentru programarea orientata-obiect
- UML este utilizat pentru a vizualiza, specifica, construi si documenta sisteme orientate-obiect
- la acest curs vom utiliza elemente UML pentru a explica conceptele si legile POO
- instrumente soft free: Argouml (open source), Visual Paradigm UML (Community edition)

Ce include UML 2.0

- diagrame de modelare structurala
 - definesc arhitectura statica a unui model
 - diagrame de clase
 - diagrame de obiecte
 - diagrame de pachete
 - diagrame de structuri compuse
 - diagrame de componente
 - diagrame de desfasurare (deployment)

Ce include UML

- diagrame de modelare comportamentala definesc interactiunile si starile care pot sa apara la executia unui model
 - diagrame de utilizare (use case)
 - diagrame de activitati
 - diagrame de stari (state Machine diagrams)
 - diagrame de comunicare
 - diagrame de secvente (sequence diagrams)
 - diagrame de timp (fuzioneaza diagrame de stari cu cele de secvente)
 - diagrame de interactiune globala (interaction overview diagrams) (fuzioneaza diagrame de activitati cu cele de secvente)

Cum sunt utilizate modelele UML

- pot fi utilizate in toate fazele de dezvoltare a produselor soft (a se vede ciclurile de dezvoltare)
 - analiza cerintelor, e.g.,
 - diagramele cazurilor de utilizare
 - proiectare, e.g.,
 - diagramele de clase
 - diagrame de comunicare/secvente
 - diagrame de activitate
 - implementare,
 - diagramele constituie specificatii pentru cod
 - exploatare, e.g.,
 - diagrame de desfasurare

La acest curs vom insista ...

- ... doar pe
 - analiza cerintelor (la nivel introductiv)
 - diagramele cazurilor de utilizare
 - diagrame de activitati
 - proiectare
 - diagramele de clase (detaliat)
 - implementare
 - cum scriem cod C++ din specificatiile date de diagrame (detaliat)
- mai mult la cursurile de IP

ANALIZA

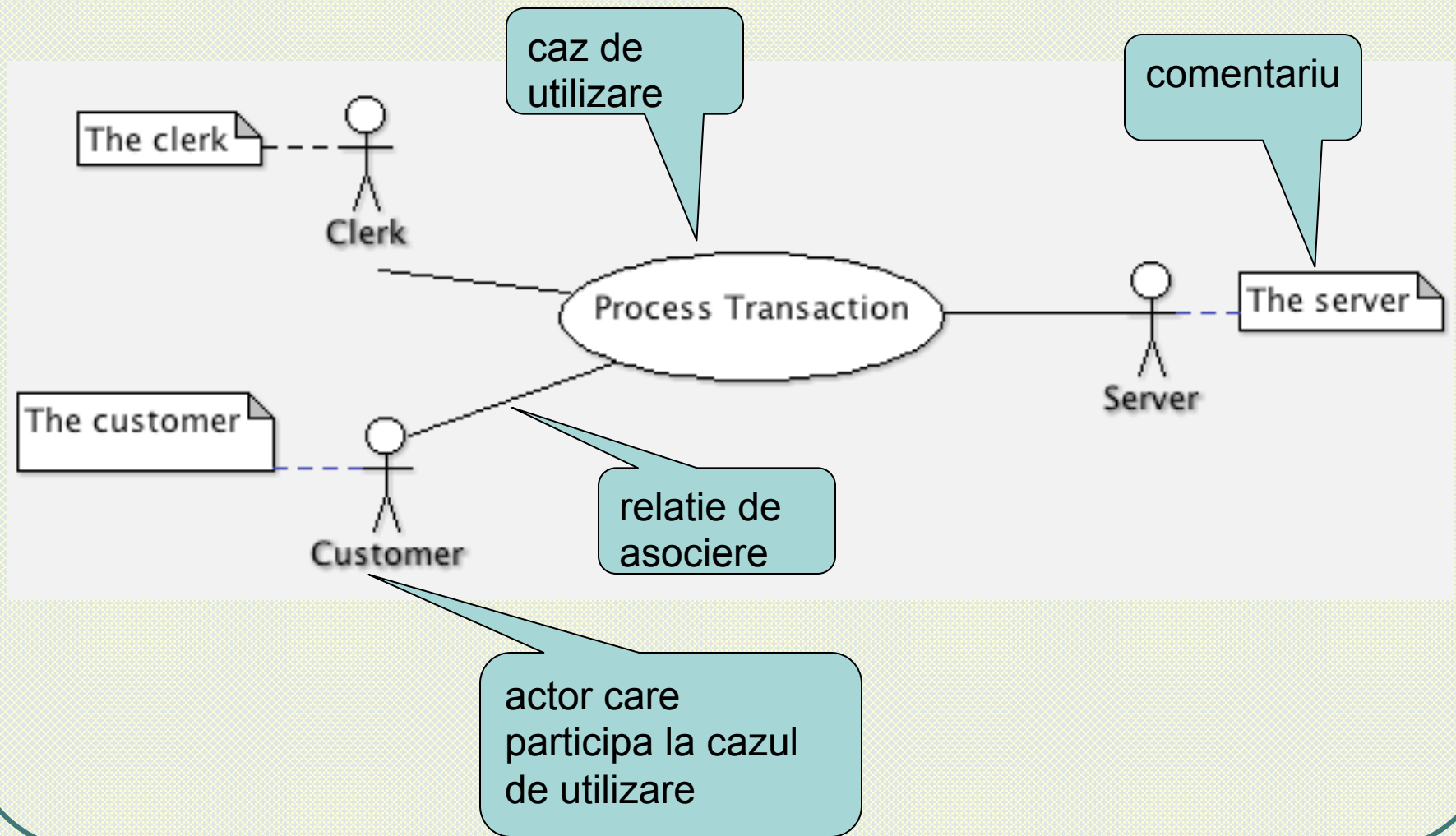
Ce este analiza OO

- analiza este focalizata mai mult pe intelegerea domeniului problemei si mai putin pe gasirea de solutii
- este orientata mai mult spre
 - a intelege *cine* face, *ce* face si *unde* in cadrul domeniului afacerii
 - a formula *ce* trebuie furnizat pentru a ajuta *actorii* sa-si realizeze sarcinile
- presupune
 - formulare si specificare cerinte
 - investigarea domeniului
 - intelegerea domeniului problemei
- descrie obiectele (conceptele) din domeniul problemei

Diagramele cazurilor de utilizare

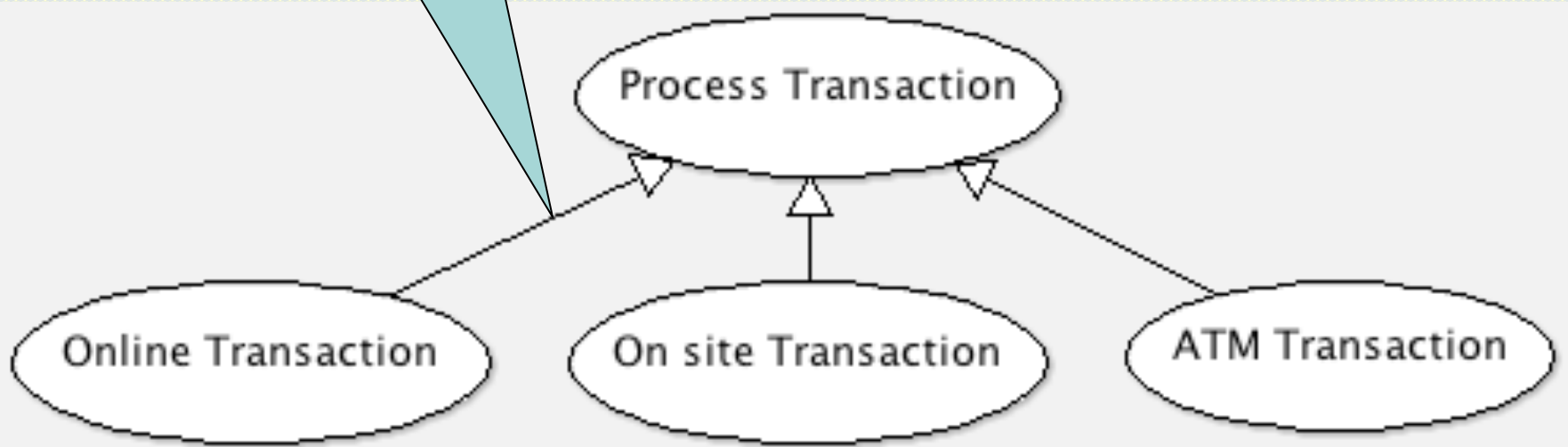
- modelul cazurilor de utilizare captureaza cerintele
- un **caz de utilizare (use case)** este un mijloc de a comunica utilizatorului ce intentioneaza sistemul sa faca

Exemplu de caz de utilizare



Relatia de extindere intre cazuri de ut.

relatie de generalizare/
specializare: *Online
Transaction* extinde
Process Transaction



Relatia de agregare cazurilor de utilizare

relatie de agregare:
Login este o parte a
cazului *Online Transaction*



Diagrama de activitate

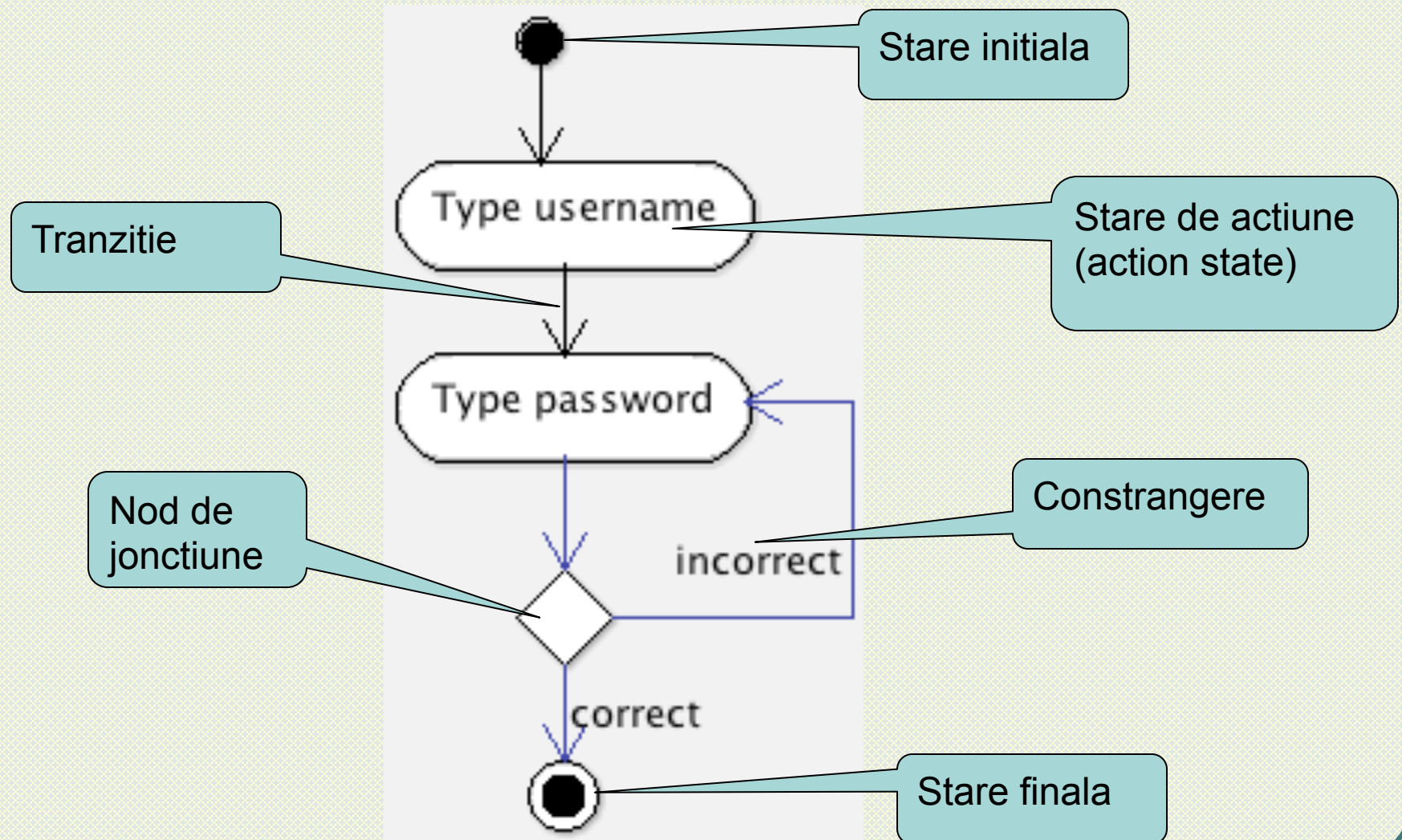
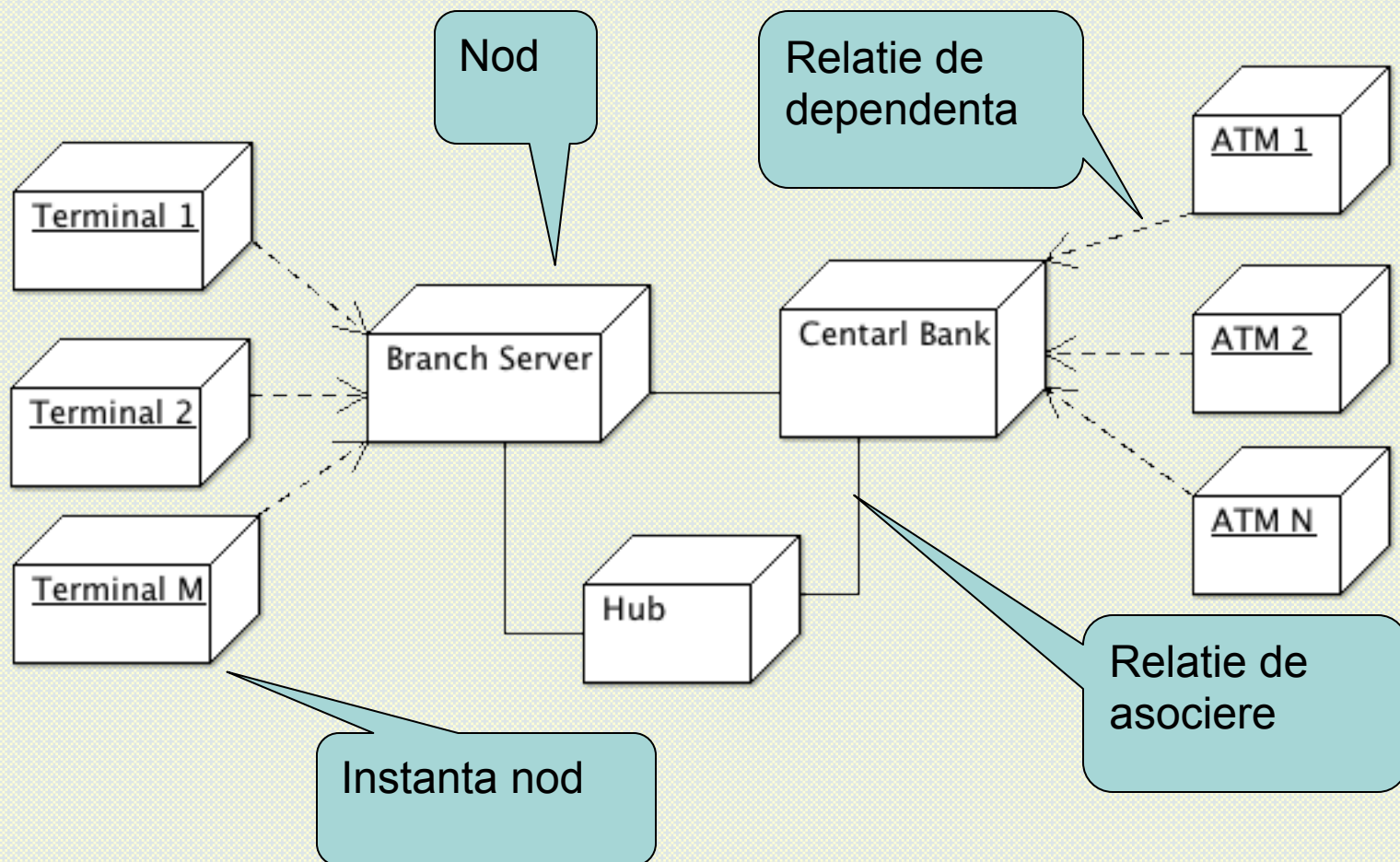


Diagrama arhitecturala



PROIECTARE

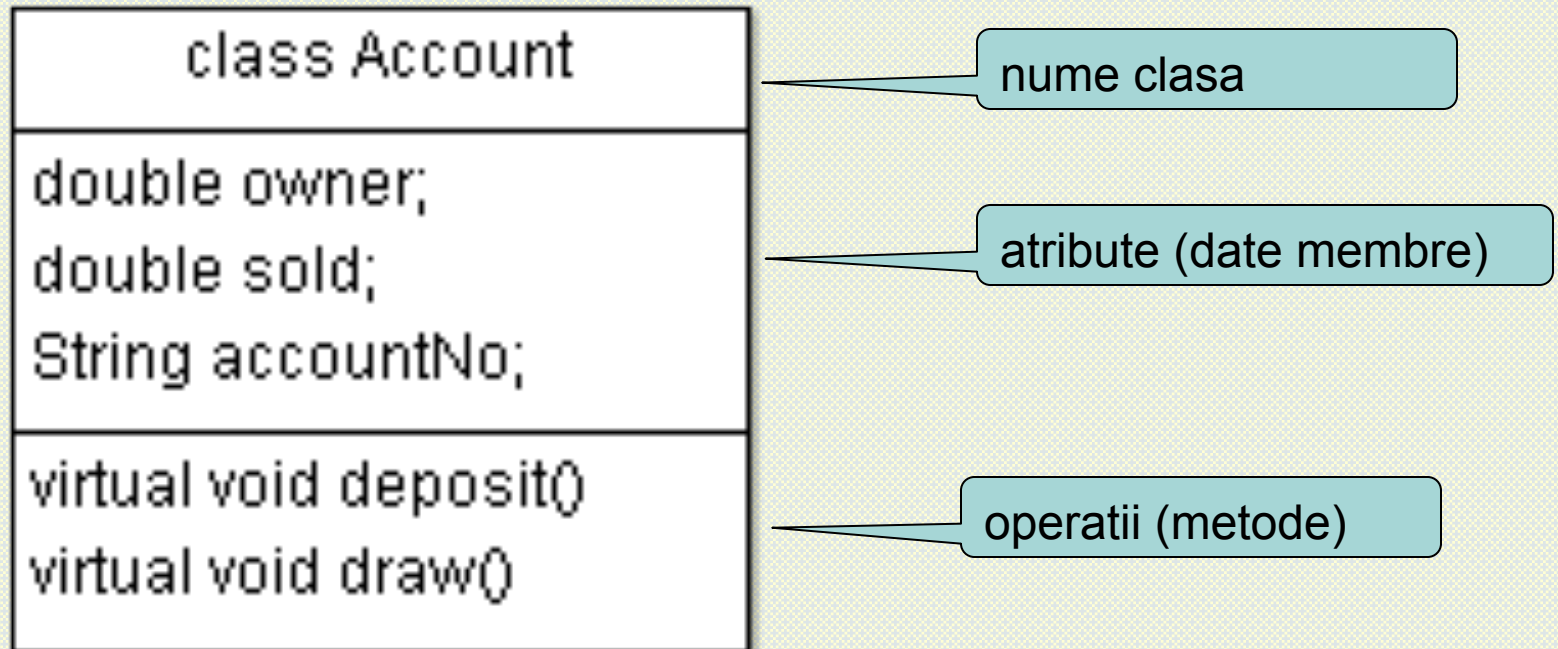
Proiectare OO (design)

- proiectarea se bazeaza pe solutia logica, cum sistemul realizeaza cerintele
- este orientata spre
 - cum
 - solutia logica
 - intelegerea si descrierea solutiei
- descrie obiectele (conceptele) ca avand attribute si metode
- descrie solutia prin modul in care colaboreaza obiectele
- relatiile dintre concepte sunt descrise ca relatii intre clase

Diagrama de clase

- include
 - clase
 - interfete
 - relatii intre clase
 - de generalizare/specializare
 - de asociere
 - de compozitie
 - de dependenta

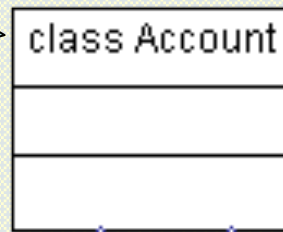
Clasa



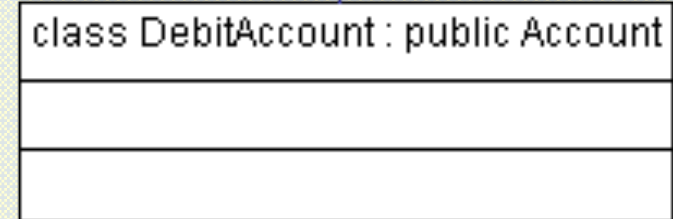
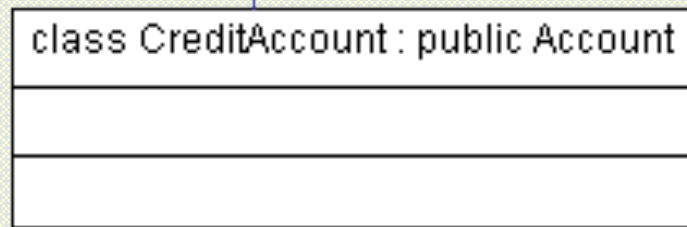
Relatia de generalizare/specializare

- Relatia de mostenire este modelata in UML prin relatia de generalizare/specializer (un concept mai larg)

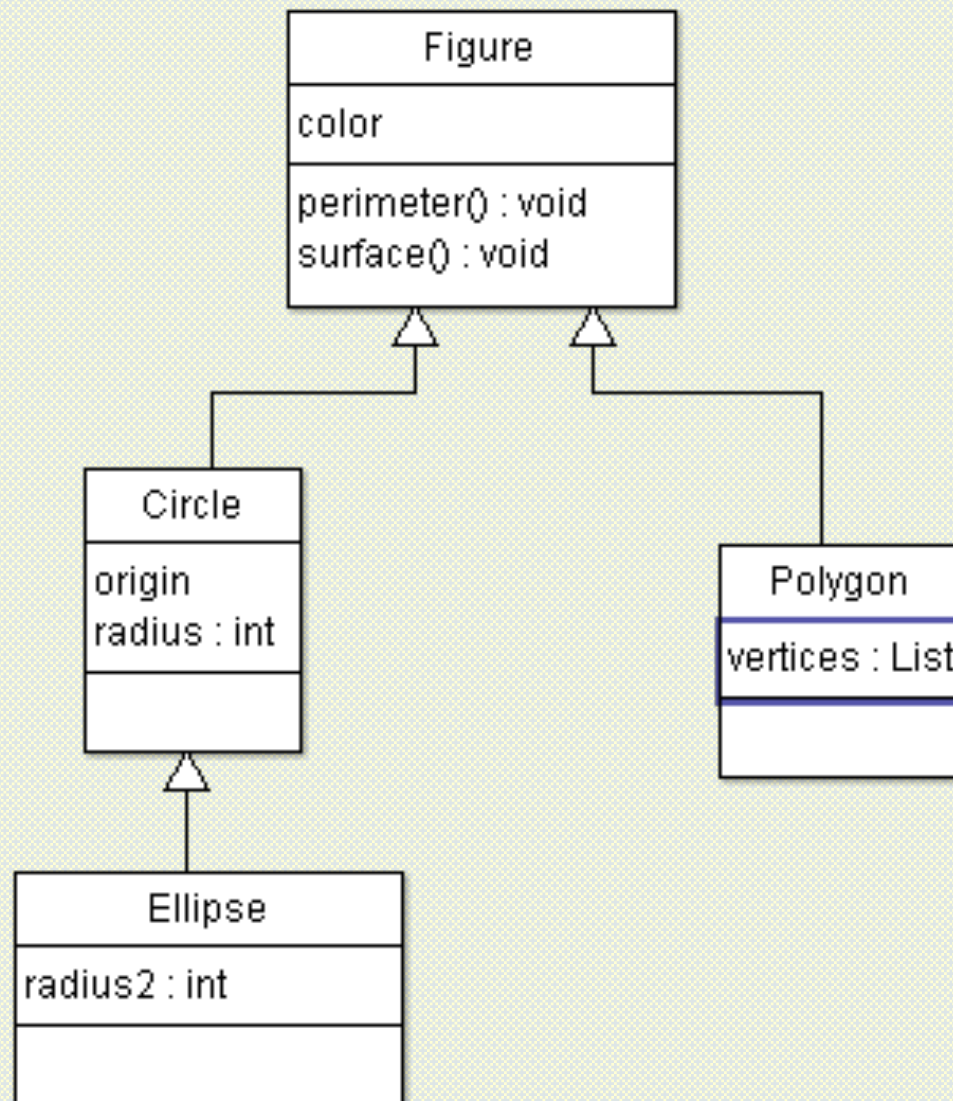
Account este o generalizare a claselor *CreditAccount* si *DebitAccount*



DebitAccount este o specilizare a clasei *Account*



Relatia de generalizare/specializare



Relatia de generalizare/specializare in C++

```
class Figure
```

```
{
```

```
...
```

```
};
```

```
class Circle
```

```
    : public Figure
```

```
{
```

```
...
```

```
};
```

```
class Ellipse
```

```
    : public Circle
```

```
{
```

```
...
```

```
};
```

```
class Polygon
```

```
    : public Figure
```

```
{
```

in C++ gen/spec se realizeaza
prin relatia de derivare

Relatia de generalizare/specializare in C++

- operatiile 'perimeter()' si 'surface()' se calculeaza diferit de la figura la figura

```
class Figure {  
public:  
    virtual void perimeter() { return 0; }  
};  
class Circle : public Figure {  
public:  
    virtual void perimeter()  
    { return 2 * 3.1415 * radius; }  
};
```

polimorfism prin suprascriere si
legare dinamica

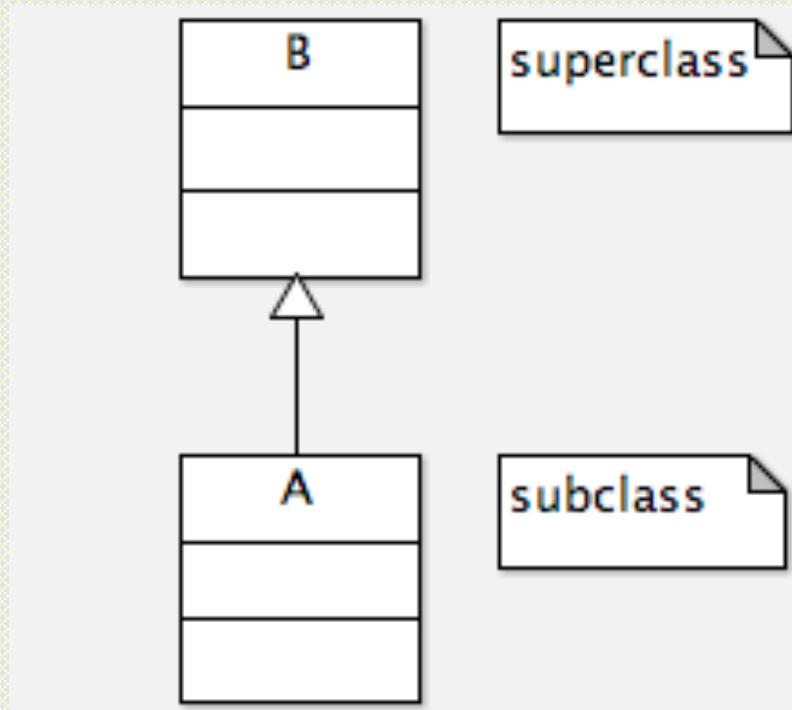
DEMO cu ArgoUML

Clase versus Tipuri

- o clasa este o implementare a unui tip
- tipul definit de o clasa este dat de interfata (membrii publici)
- atat clasa cat si tipul de date au igrediente similare
 - attribute
 - operatii
- exista totusi o diferenta subtila: nu este posibil sa avem doua instante ale unui tip de data cu aceleasi valori

Subclase versus Subtipuri

- S este un subtip al lui T (scriem $S \leq T$) daca un obiect al lui S poate “juca rolul” unui obiect al lui T in orice context



- Nu intotdeauna relatia de subclasa implica relatia de subtip

Principiul substituirii al lui Liskov

- Barbara Liskow, profesor la MIT, a primit premiul Turing pentru 2008 pentru contributi aduse la dezvoltarea limbajelor de programare, in special OO
- Formularea originala (impreuna cu J. Wing) “Let $\Phi(x)$ be a property provable about objects x of type T . Then $\Phi(y)$ should be true for objects y of type S where S is a subtype of T .”
- o formulare cu clase: “If class A is a subtype of class B , then an reference of type A should be able to appear in any context where an reference of type B is expected without altering the correctness of the program.”

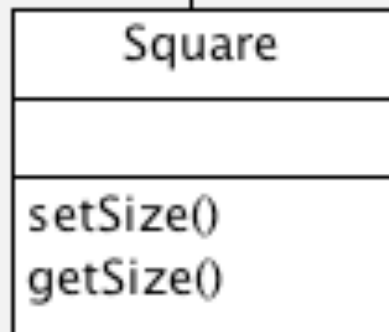
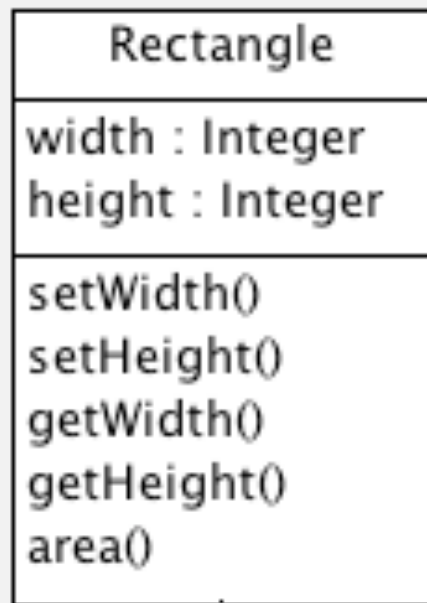
Principiul substituirii al lui Liskov

- In cazul ierarhiilor de clase, suprascrierea metodelor poate duce la violarea principiului
- Reamintim conceptul **design by contract** – pentru metode:
 - “if you give me a state satisfying the precondition, I give you a state satisfying the postcondition”
 - **preconditia** = proprietatile ce trebuie sa le satisfaca datele de intrare
 - **postconditia** = proprietatile ce trebuie sa le satisfaca datele de iesire

Principiul substituirii al lui Liskov

- In terminologia “design by contract”
 - **preconditia** unei metode suprascrise in clasa subtip (copil) **nu** trebuie sa fie mai **tare** decat cea din clasa supratip (parinte)
 - **postconditia** unei metode suprascrise in clasa subtip (copil) **nu** trebuie sa fie mai **slaba** decat cea din clasa supratip (parinte)
 - invariantii clasei supratip (parinte) trebuie pastrati de clasa subtip (copil)
- relatia de generalizare/specializare din UML si relatia de derivare din C++ nu definesc totdeauna o relatie de subtip (comportamental)

Exemplu: un patrat este un dreptunghi?



```
void setSize(int x) {
    setWidth(x);
}
```

```
int getSize(int x) {
    getWidth(x);
}
```

Exemplu: un patrat este un dreptunghi?

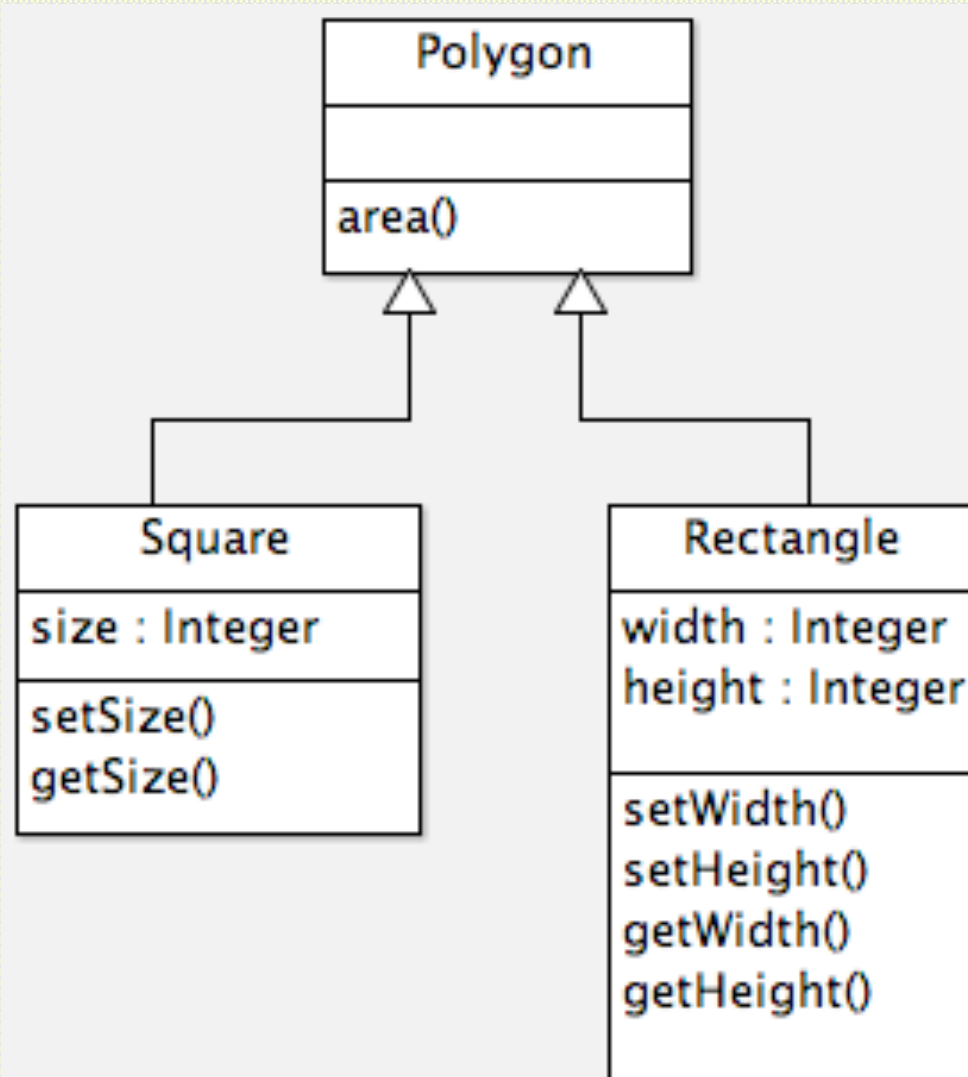
```
int Square::area() {  
    return getSize() * getSize();  
}
```

```
Square s;  
s.setWidth(5);    // metoda mostenita  
s.setHeight(10);  // metoda mostenita
```

Mai este pastrat invariantul de la dreptunghi

`s.area() = s.getWidth() * s.getHeight()` ?

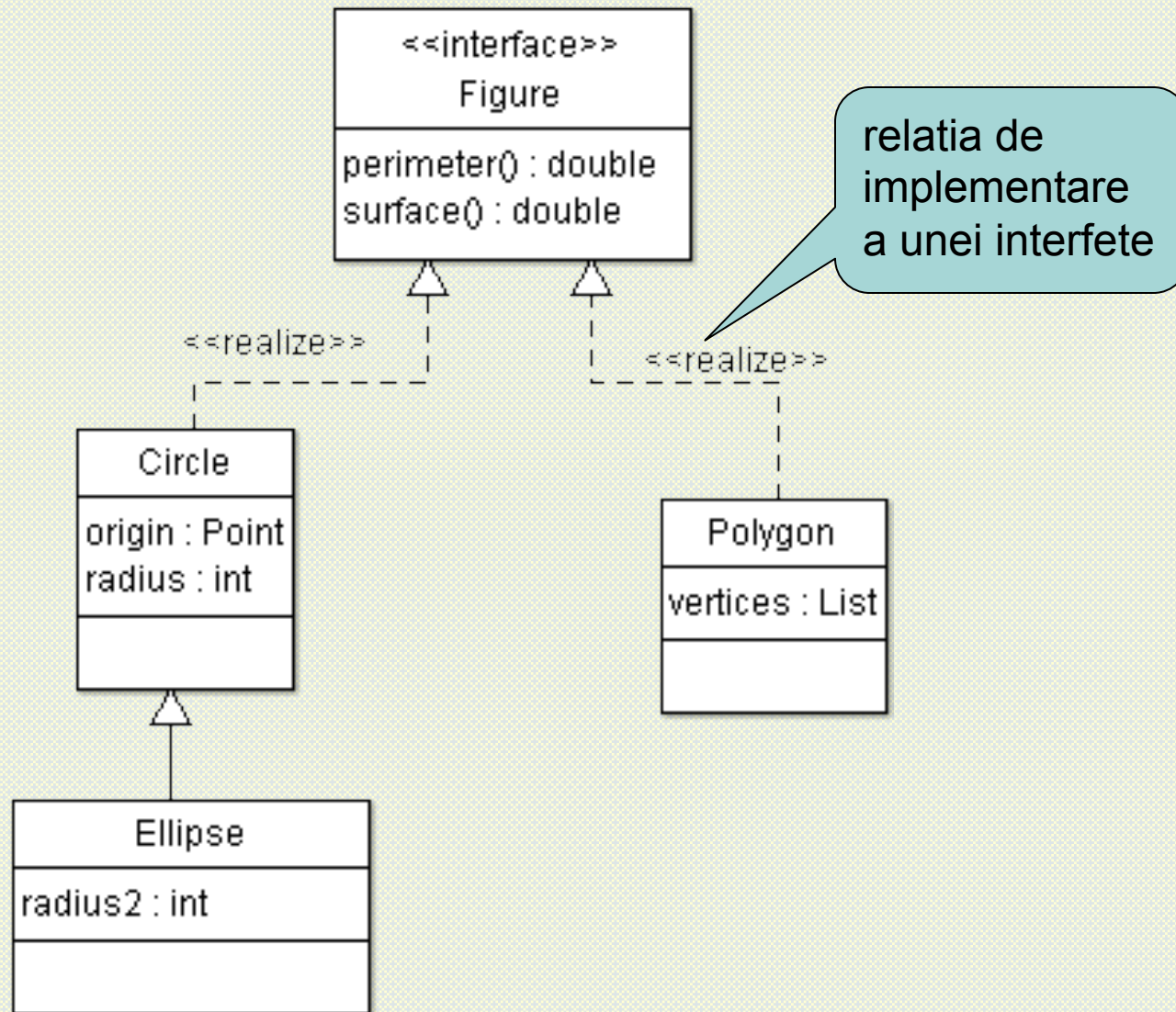
Exemplu: patrat sau dreptunghi?



Interfata

- obiecte de tip Figura nu exista la acest nivel de abstractizare
- clasa Figura este mai degraba o interfata pentru figurile concrete (cerc, poligon, elipsa ...)
 - **interfata** = o colectie de operatii care caracterizeaza comportarea unui obiect

Interfata in UML



Interfata in C++

- interfetele in C++ sunt descrise cu ajutorul claselor abstracte
- o **clasa abstracta** nu poate fi instantiata, i.e., nu are obiecte
- de notat totusi ca **interfata si clasa abstracta sunt concepte diferite**
 - o clasa abstracta poate avea date membre si metode implementate
- in C++ o clasa este abstracta daca include **metode virtuale pure** (neimplementate)

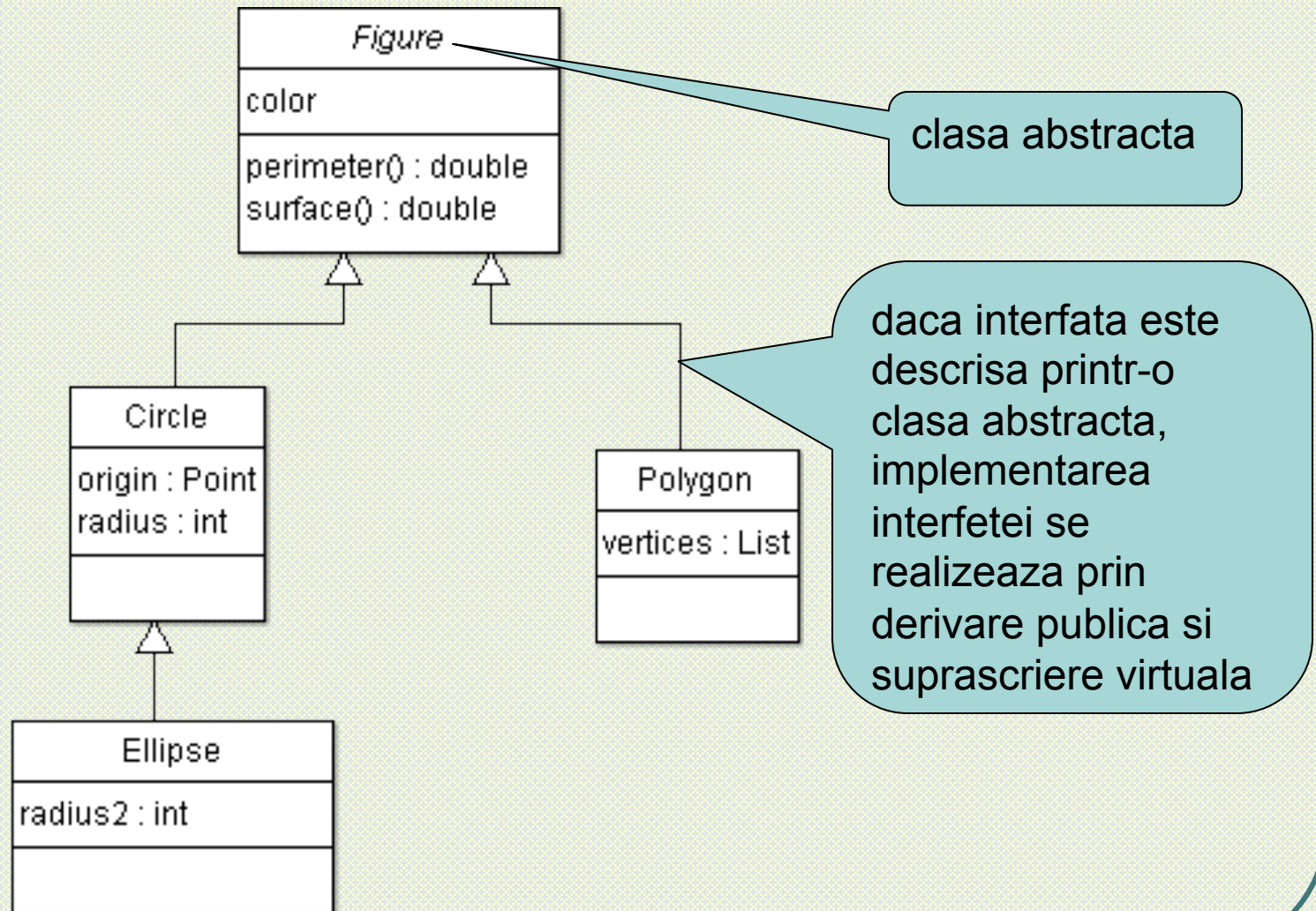
Clase abstracte in C++

```
class Figure {  
public:  
    ...  
    virtual void perimeter() = 0;  
    virtual void surface() = 0;  
    ...  
};
```



metode virtuale pure

Diagrame cu clase abstracte



Abstractizare prin parametrizare

DisplayBoxString
label : String
value : String
setValue() : void
display() : void

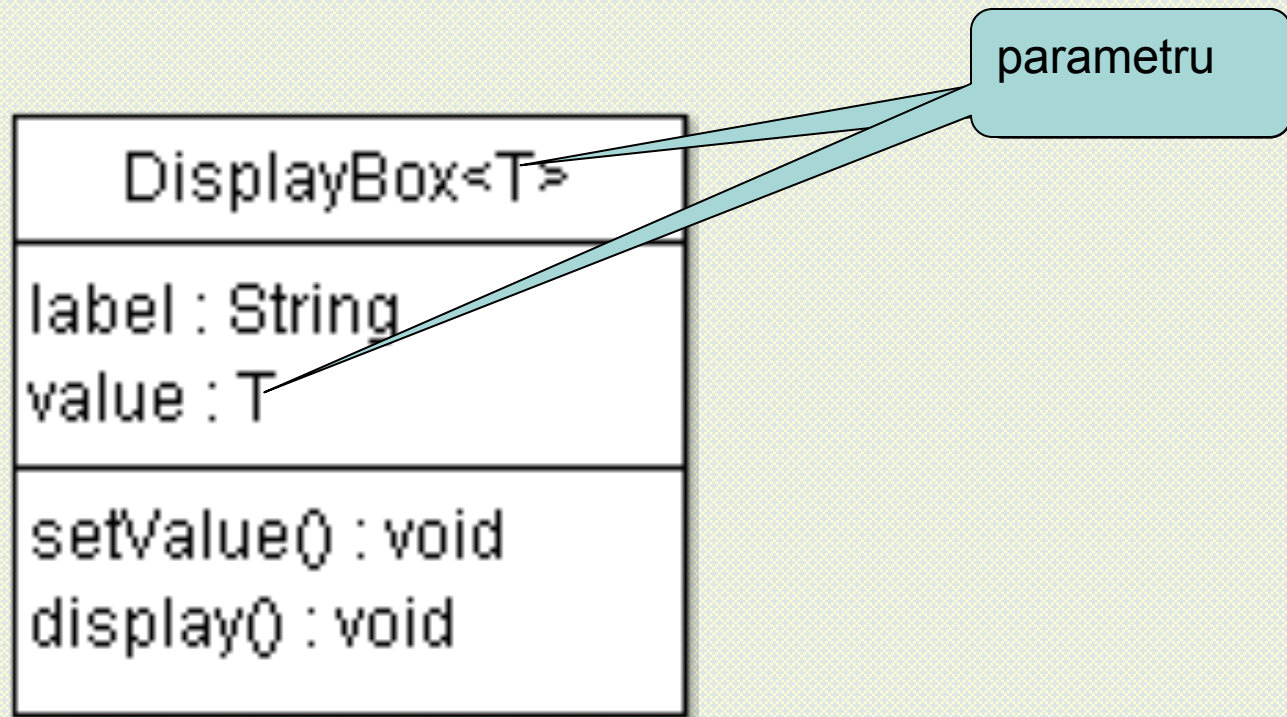
```
void setValue(string newValue)
{
    value = newValue;
}
```

DisplayBoxDouble
label : String
value : double
setValue() : void
display() : void

```
void setValue(double newValue)
{
    value = newValue;
}
```

poate fi parametrizat?

Clase parametrizate



Obs. Aceasta nu este chiar o notatie UML, Argouml nu are implementata notatia pentru clase parametrizate

Clase parametrizate in C++

```
template <class T>
class DisplayBox
{
private: string label;
private: T value;
public:  DisplayBox(char *newLabel = "");
public:  void setValue(T newValue);
};
```

declaratie
parametri

definitii
parametrizate

```
template <class T>
void DisplayBox<T>::setValue(T newValue)
{
    value = newValue;
}
```

utilizare
parametri

Relatia de agregare (compunere)

- arata cum obiectele mai mari sunt compuse din obiecte mai mici
- poate fi privita si ca o relatie de asociere speciala
- exista doua tipuri de agregare
 - agregare slaba (romb neumplut), cand o componenta poate apartine la mai multe agregate (obiecte compuse)
 - agregare tare (romb umplut cu negru), cand o componenta poate apartine la cel mult un agregat (obiect compus)

Relatia de agregare

un cont apartine la un singur manager; stergere manager => stergere cont

class AccountManager

relatia de agregare tare (compunere)

0..*

class Account

un manager de conturi poate avea zero sau mai multe conturi

o figura poate apartine la mai multe repozitorii; stergere repozitoriu => stergere figura

class FigureRepository

relatia de agregare slaba

0..*

class Figure

Agregare in C++

- agregare tare (compunere)

```
#include <list>
```

header pt. listele STL

```
...
```

```
class AccountManager {
```

```
private:
```

```
    list< Account > accounts;
```

liste in care componentele
sunt obiecte Account

```
};
```

- agregare (slaba)

```
#include <list>
```

```
...
```

```
class FigureRepository {
```

```
private:
```

```
    list< Figure* > figures;
```

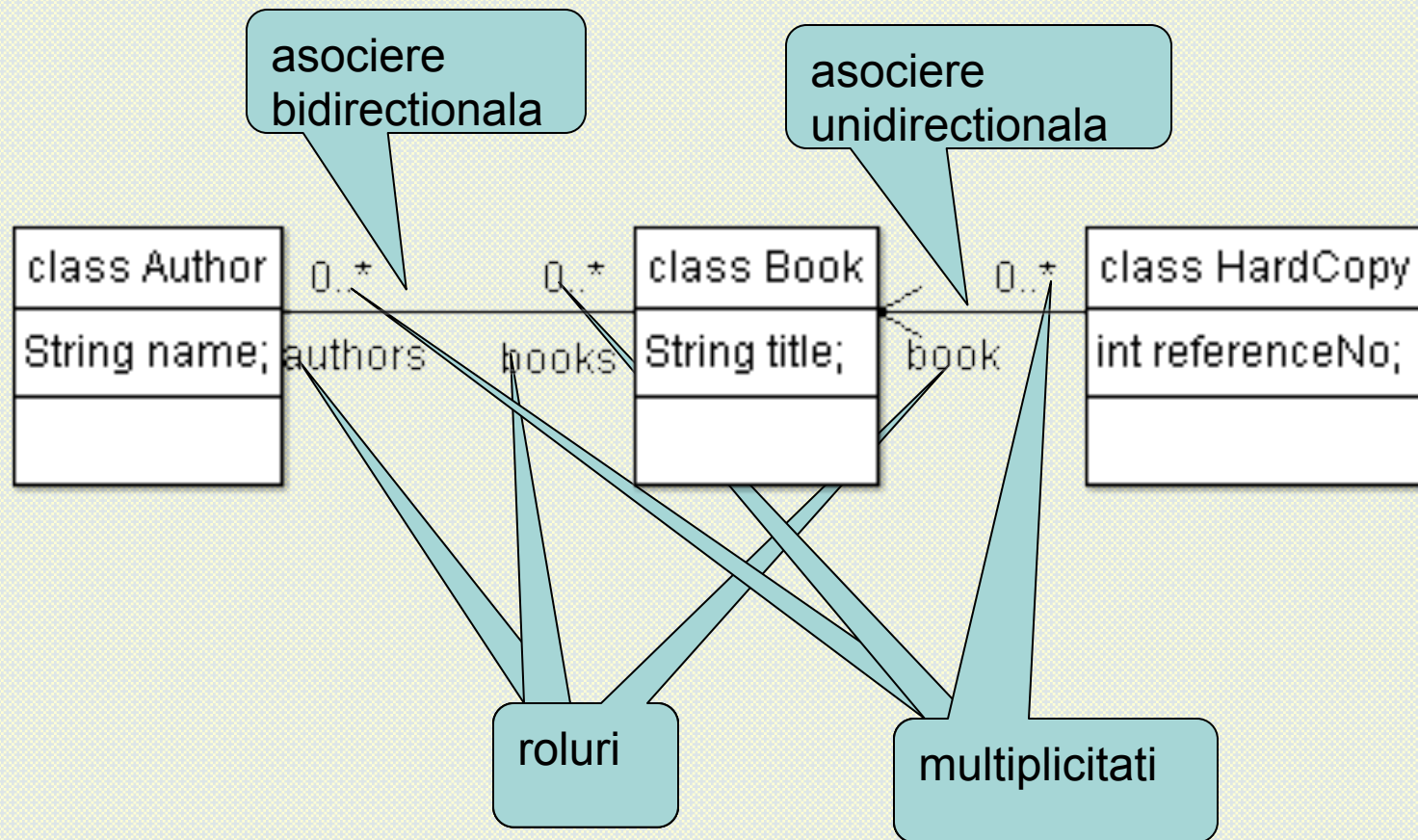
liste in care componentele
sunt pointeri la obiecte Figure

```
};
```

DEMO

Relatia de asociere

- modeleaza relatii dintre obiecte



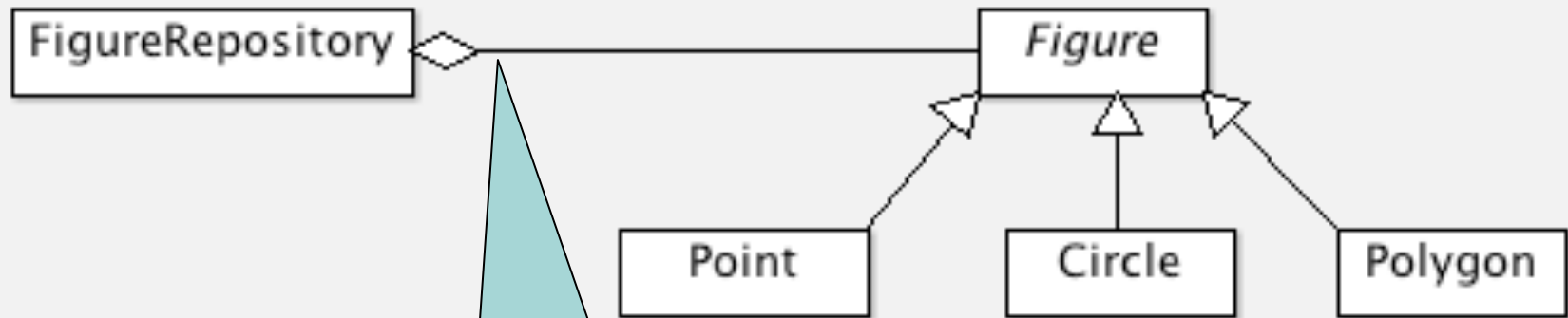
Relatia de asociere in C++

```
class Author {  
private:  
    list< Book* > books;  
    ...  
};  
  
class Book {  
private:  
    list< Author* > authors;  
    ...  
};  
  
class HardCopy {  
private:  
    Book *book;  
    ...  
};
```

Principiul de inversare a dependentelor

- A. “Modulele de nivel inalt nu trebuie sa depinda de modulele de nivel jos. Amandoua trebuie sa depinda de abstractii.”
- B. “Abstractiile nu trebuie sa depinda de detalii. Detaliile trebuie sa depinda de abstractii.”
- programele OO bine proiectate inverseaza dependenta structurala de la metoda procedurala traditionala
 - metoda procedurala: o procedura de nivel inalt apeleaza o procedura de nivel jos, deci depinde de ea

Principiul de inversare a dependentelor



FigureRepository nu trebuie sa depinda de modul particular de definire a figurilor (puncte, cercuri, poligoane...); toate depind de abstractia *Figure*

MVC

Cum construim o aplicatie OO?

- constructia unei aplicatii OO este similara cu cea a unei case: daca nu are o structura solida se darama usor
- ca si in cazul proiectarii cladirilor (urbanisticii), *patternurile* (sablonele) sunt aplicate cu succes
- patternurile pentru POO sunt similare structurilor de control (programarea structurata) pentru programarea imperativa
- noi vom studia
 - un pattern arhitectural (MVC)
 - cateva patternuri de proiectare
- mai mult la cursul de IP din anul II

MVC

not quite
an UML
diagram

Model

- incapsuleaza starea aplicatiei
- raspunde la interogari despre stare
- expune functionalitatea modelului
- notifica schimbarea starii

View

- vizualizeaza modelul
- cere actualizari de la model
- trimite evenimentele utilizator la controller
- permite controllerului sa schimbe modul de vizualizare

Controller

- defineste comportarea aplicatiei
- mapeaza actiunile utilizator pe actualizarea modelului
- selecteaza vizualizarea raspunsului
- unul pentru fiecare functionalitate

interog. stare

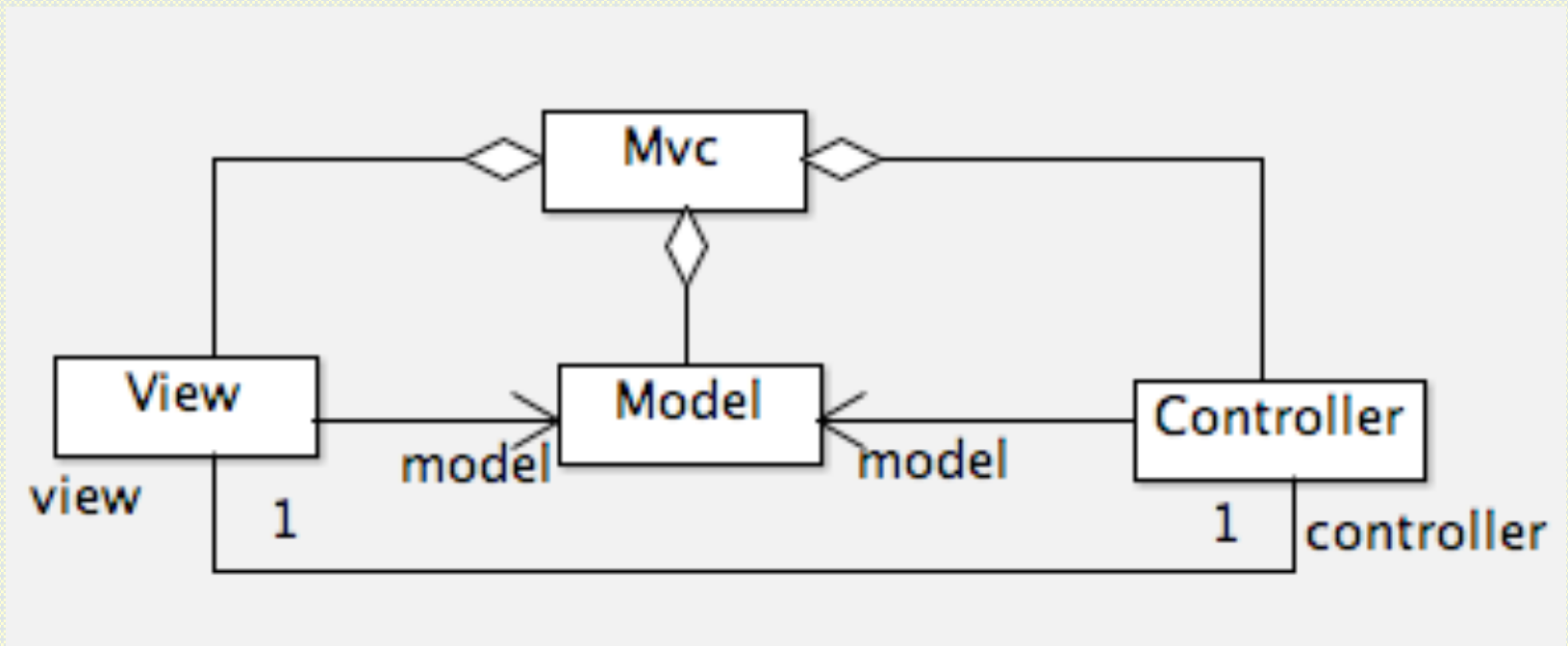
notif. sch.

schimbare stare

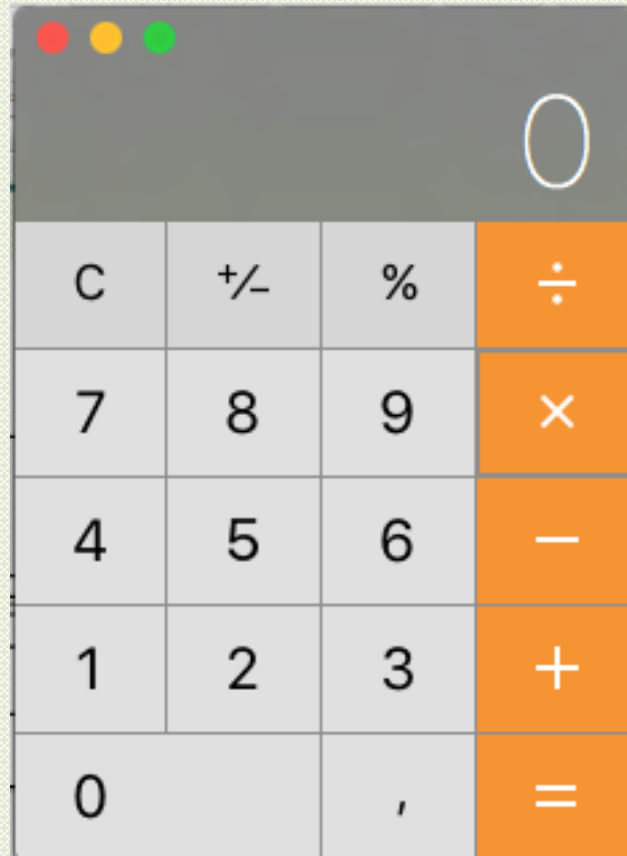
actiuni utilizator

selectie vizualizare

MVC – modelarea cu clase



MVC – studiu de caz



MVC – studiu de caz

- o mica aplicatie care simuleaza operatiile unui minicalculator
- model = calculatorul
- view
 - vizualizare (text) meniu Calculator
- controller
 - preia optiunile din meniu ale utilizatorului si le transpune asupra modelului

MVC – studiu de caz

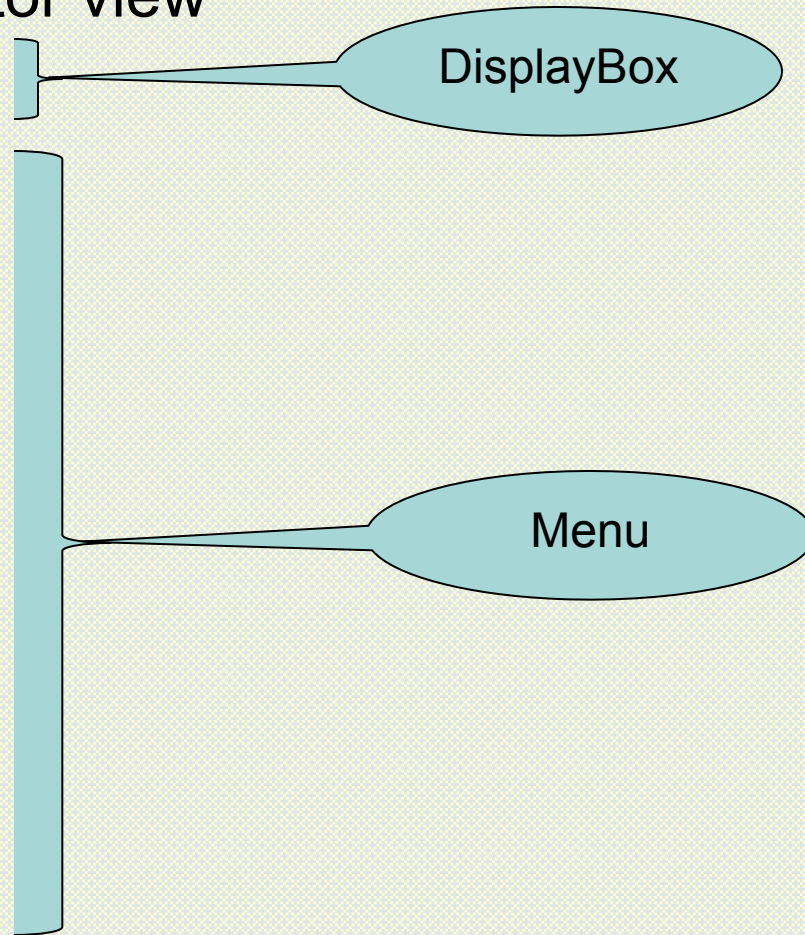
*** Calculator view ***

Result: 0

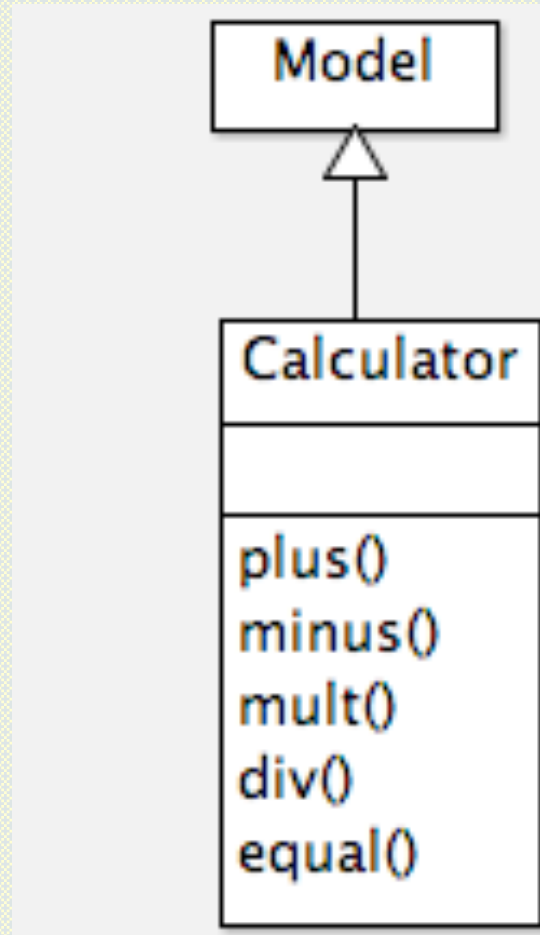
Menu:

- 1. Plus
- 2. Minus
- 3. Mult
- 4. Div
- 5. Equal
- 6. Value
- 0. Exit

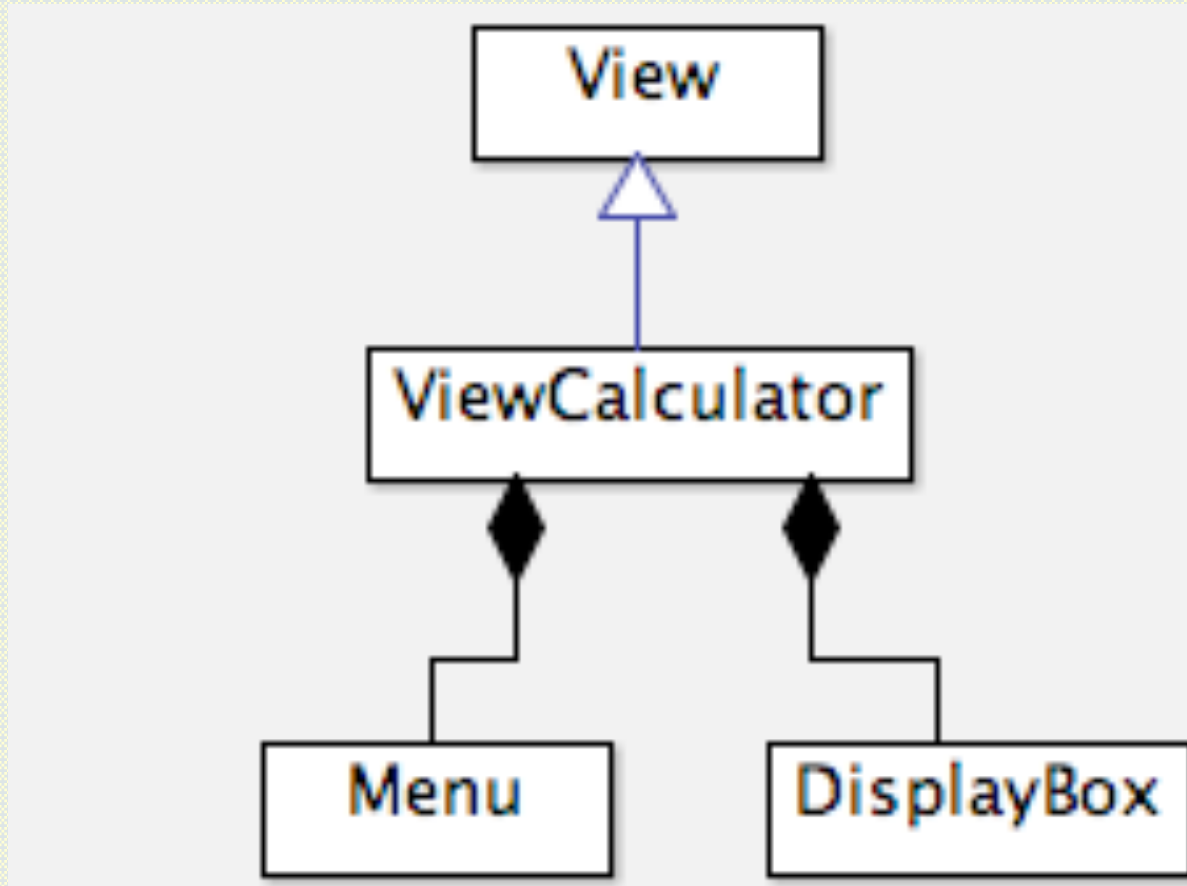
Option:



Modelul



clasa ViewCalculator



clasa **ControllerCalculator**

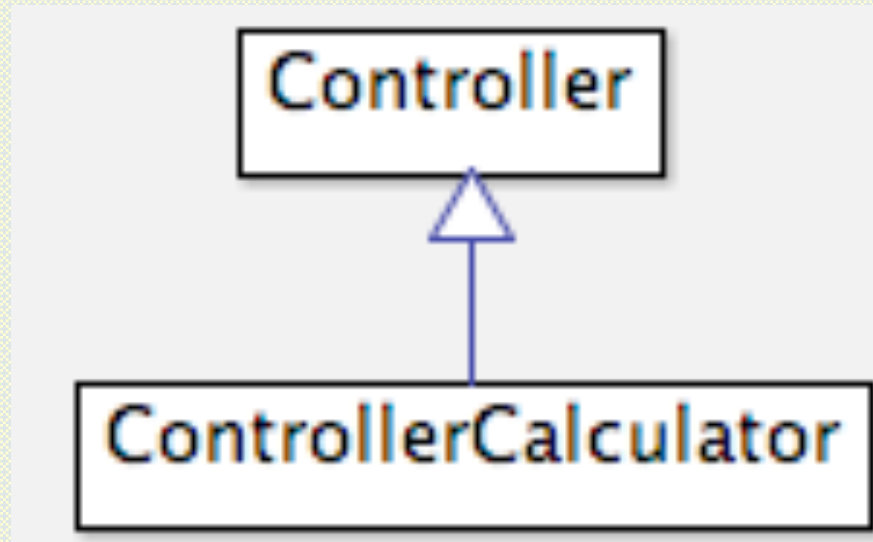
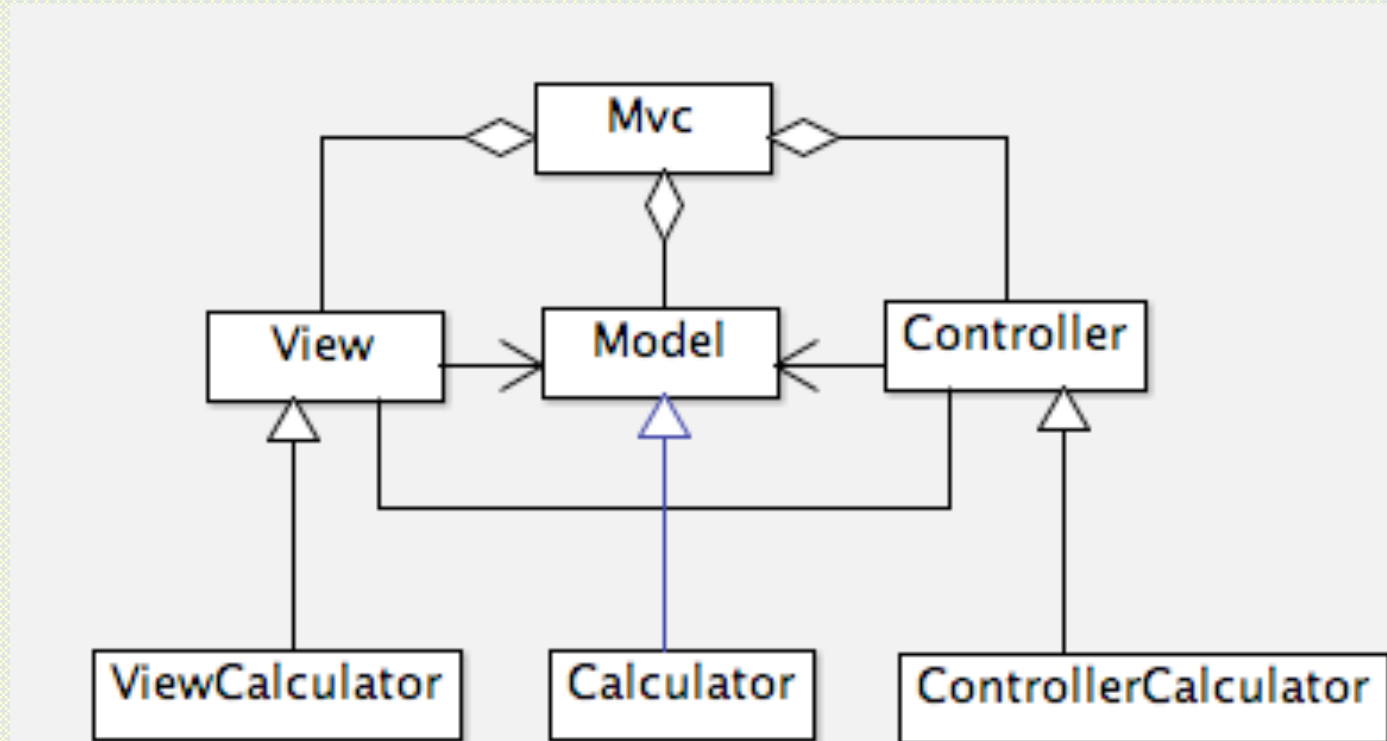


Diagrama MVC revizuita



S-a respectat principiul inversarii dependentelor!