

Проектирование программного обеспечения

Лекция 1: Об архитектуре

Юрий Литвинов
yurii.litvinov@gmail.com

07.02.2022

Организационное

- ▶ Лекционно-практический курс, две пары в неделю
- ▶ В конце устный экзамен и аттестация по домашним работам
- ▶ Работа в аудитории за небольшие баллы в плюс к домашке
- ▶ Балльная система
 - ▶ 50% за домашки, 50% за экзамен
- ▶ Коммуникации — в чате курса в Telegram
 - ▶ Также пишите в личку, https://t.me/yurii_litvinov

Что будет в курсе

- ▶ Объектно-ориентированное проектирование
- ▶ Моделирование, язык UML и, немного, другие визуальные языки
- ▶ Шаблоны проектирования и антипаттерны
- ▶ Архитектурные стили
- ▶ Предметно-ориентированное проектирование
- ▶ Проектирование распределённых приложений
- ▶ Развёртывание и DevOps
- ▶ Примеры архитектур

Подробнее про домашние работы

- ▶ На попроектировать и покодить
- ▶ Связанные цепочки заданий
- ▶ Язык программирования — на ваш выбор
- ▶ В основном групповые в группах по два человека
- ▶ Дедлайны, при пропуске баллы ополовиниваются
- ▶ Смещённая шкала оценивания
 - ▶ меньше 60% — неуд
 - ▶ 100% — отлично
 - ▶ Арифметическое округление
 - ▶ Задачи в аудитории дают бонусные баллы

Ещё комментарии

- ▶ Требуется архитектурная документация
 - ▶ Комментарии к каждому классу, интерфейсу и public-методу
 - ▶ Краткое описание деталей реализации в README
- ▶ Требуется CI и юнит-тесты
- ▶ Овердизайн и активное использование знаний с лекций приветствуются
- ▶ Некоторые требования могут показаться ненужными — это нормально
 - ▶ Мы учимся не написанию кода, а инструментам и техникам проектирования

Программа и программный продукт



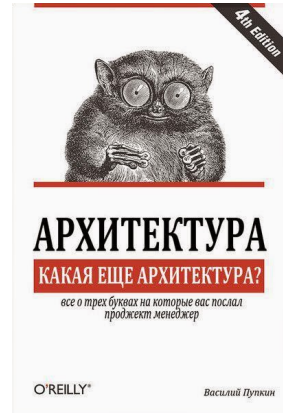
Размер типичного ПО

| | |
|------------------------------|------------|
| Простая игра для iOS | 10000 LOC |
| Unix v1.0 (1971) | 10000 LOC |
| Quake 3 engine | 310000 LOC |
| Windows 3.1 (1992) | 2.5M LOC |
| Linux kernel 2.6.0 (2003) | 5.2M LOC |
| MySQL | 12.5M LOC |
| Microsoft Office (2001) | 25M LOC |
| Microsoft Office (2013) | 45M LOC |
| Microsoft Visual Studio 2012 | 50M LOC |
| Windows Vista (2007) | 50M LOC |
| Mac OS X 10.4 | 86M LOC |

<http://www.informationisbeautiful.net/visualizations/million-lines-of-code/>

Архитектура

- ▶ Совокупность важнейших решений об организации программной системы
 - ▶ Эволюционирующий свод знаний
 - ▶ Разные точки зрения
 - ▶ Разный уровень детализации
- ▶ Для чего
 - ▶ База для реализации, «фундамент» системы
 - ▶ Инструмент для оценки трудоёмкости и отслеживания прогресса
 - ▶ Средство обеспечения переиспользования
 - ▶ Средство анализа системы ещё до того, как она реализована



Профессия «Архитектор»

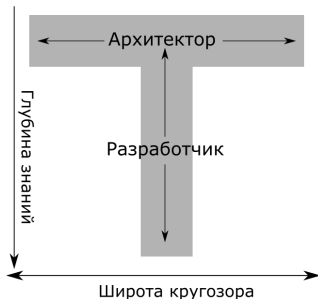
- ▶ Архитектор — специально выделенный человек (или группа людей), отвечающий за:
 - ▶ разработку и описание архитектуры системы
 - ▶ доведение её до всех заинтересованных лиц
 - ▶ контроль реализации архитектуры
 - ▶ поддержание её актуального состояния по ходу разработки и сопровождения

Трудовые функции архитектора

По профстандарту

- ▶ Создание вариантов архитектуры программного средства
- ▶ Документирование архитектуры программных средств
- ▶ Реализация программных средств (*в основном контроль и анализ*)
- ▶ Оценка требований к программному средству
- ▶ Оценка и выбор варианта архитектуры программного средства
- ▶ Контроль реализации программного средства
- ▶ Контроль сопровождения программных средств
- ▶ Оценка возможности создания архитектурного проекта
- ▶ Утверждение и контроль методов и способов взаимодействия программного средства со своим окружением
- ▶ Модернизация программного средства и его окружения

Архитектор vs разработчик



- ▶ Широта знаний
- ▶ Коммуникационные навыки
- ▶ Часто архитектор играет роль разработчика и наоборот
 - ▶ Архитектор в «башне из слоновой кости» — это плохо

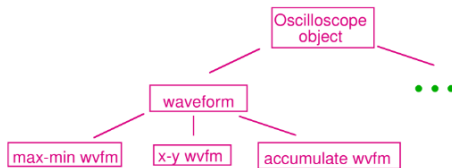
Пример: ПО для осциллографа

- ▶ Считывать параметры сигнала
- ▶ Оцифровывать и сохранять их
- ▶ Выполнять разные фильтрации и преобразования
- ▶ Отображать результаты на экране
 - ▶ С тач-скрином и встроенным хелпом
- ▶ Возможность настройки под конкретные задачи

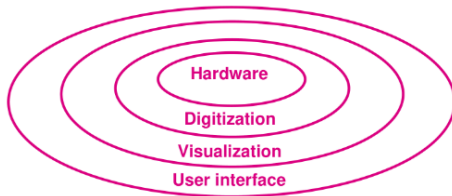


По статье Garlan D., Shaw M. An introduction to software architecture

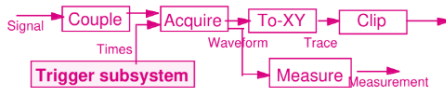
Вариант 1: объектная модель



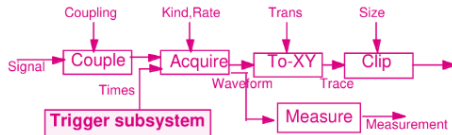
Вариант 2: слоистая архитектура



Вариант 3: каналы и фильтры



Вариант 4: модифицированные каналы и фильтры



Выводы

- ▶ Можем делать утверждения о свойствах системы, базируясь на её структурных свойствах
 - ▶ Не написав ни строчки кода и даже не выбрав язык реализации
- ▶ Рассуждения очень субъективны
 - ▶ Многое зависит от интуиции и вкуса архитектора, однако ошибки очень дороги
- ▶ Можно выделить *архитектурные стили* — «архитектуры архитектур»
- ▶ Можно выделить *архитектурные точки зрения* и *архитектурные виды*
- ▶ Разный уровень детализации

Архитектурные виды

Стандарт IEEE 1016-2009

- ▶ Контекст — фиксирует окружение системы
- ▶ Композиция — описывает крупные части системы и их предназначение
- ▶ Логическая структура — структура системы в терминах классов, интерфейсов и отношений между ними
- ▶ Зависимости — определяет связи по данным между элементами
- ▶ Информационная структура — определяет персистентные данные в системе
- ▶ Использование шаблонов — документирование использования локальных паттернов проектирования

Архитектурные виды (2)

- ▶ Интерфейсы — специфицирует информацию о внешних и внутренних интерфейсах
- ▶ Структура системы — рекурсивное описание внутренней структуры компонентов системы
- ▶ Взаимодействия — описывает взаимодействие между сущностями
- ▶ Динамика состояний — описание состояний и правил переходов между состояниями
- ▶ Алгоритмы — описывает в деталях поведение каждой сущности
- ▶ Ресурсы — описывает использование внешних ресурсов

Ещё про архитектурные виды

- ▶ Пример — http://robotics.ee.uwa.edu.au/courses/design/examples/example_design.pdf
- ▶ Ни один вид не обязателен
- ▶ Активно используются визуальные языки
 - ▶ В основном как дополнение к тексту
- ▶ Моделирование принципиально важно для архитектуры
 - ▶ Нельзя абстрагироваться от сложности, но можно декомпозировать сложность

Роль архитектуры в жизненном цикле

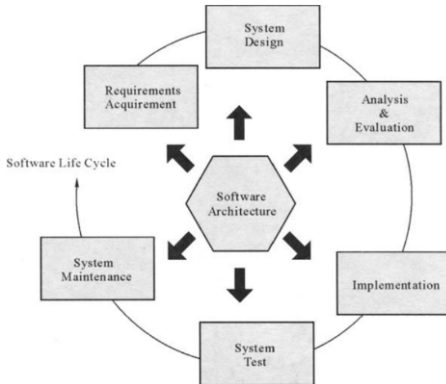
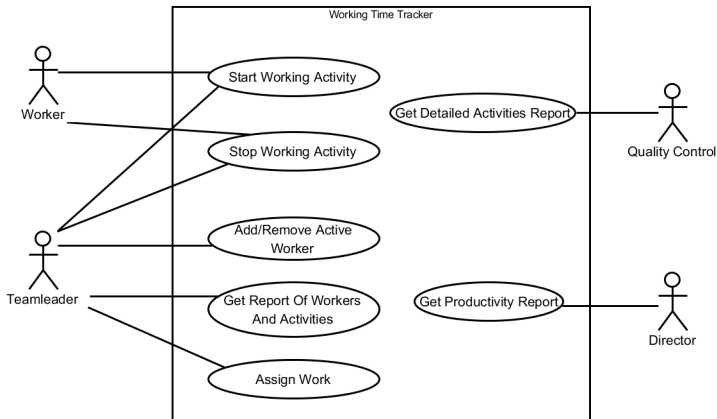


Рисунок из Z. Quin, "Software Architecture"

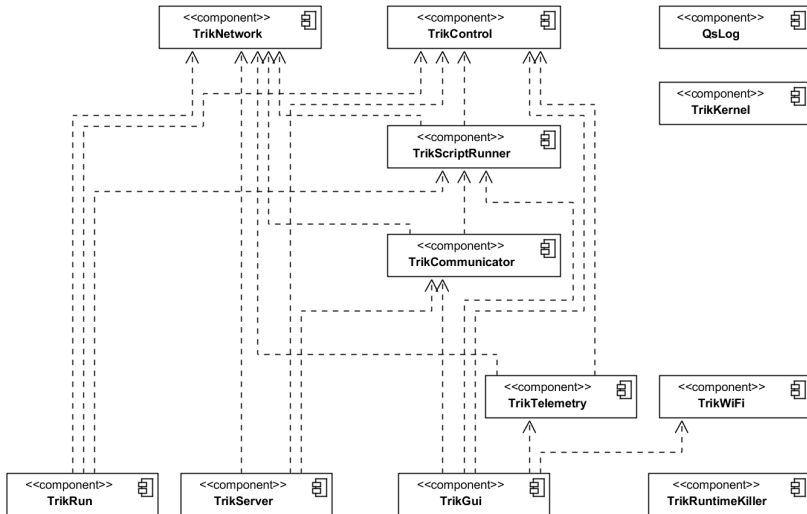
Архитектура и требования



Требования

- ▶ Функциональные — то, *что* система должна делать
- ▶ Нефункциональные — то, *как* система должна это делать
 - ▶ Эффективность
 - ▶ Масштабируемость
 - ▶ Удобство использования
 - ▶ Надёжность
 - ▶ Безопасность
 - ▶ Сопровождаемость и расширяемость
 - ▶ ...
- ▶ Ограничения
 - ▶ Технические
 - ▶ Бизнес-ограничения

Архитектура и проектирование



Архитектура и проектирование — задачи

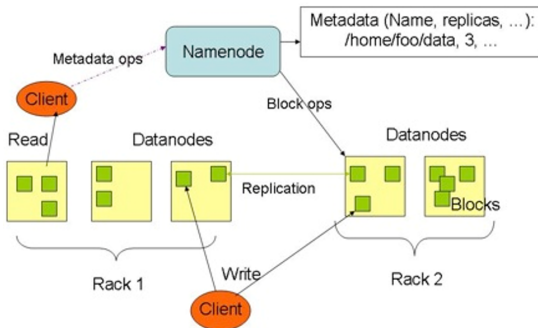
- ▶ Декомпозиция задачи
- ▶ Определение границ компонентов
- ▶ Определение интерфейсов между компонентами
- ▶ Общие для всей системы вопросы
 - ▶ Стратегия обработки ошибок
 - ▶ Стратегия логирования
 - ▶ Стратегия обновлений
 - ▶ Стратегия разделения доступа
 - ▶ Вопросы локализации
 - ▶ ...
- ▶ Анализ и верификация архитектуры

Архитектура и разработка

- ▶ *prescriptive architecture* — архитектура, как её определил архитектор
- ▶ *descriptive architecture* — архитектура, как она есть в системе
 - ▶ Архитектура у ПО есть всегда, как вес у камня
- ▶ *architectural drift* — «сползание» фактической архитектуры
 - ▶ появление в ней важных решений, которых нет в описательной архитектуре
- ▶ *architectural erosion* — «размывание» архитектуры
 - ▶ отклонения от описательной архитектуры, нарушения ограничений
- ▶ Антипаттерн «*Big ball of mud*» — результат эрозии

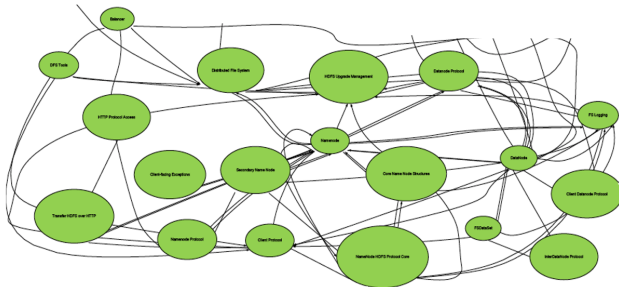
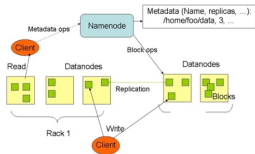
Пример: Hadoop

As-designed



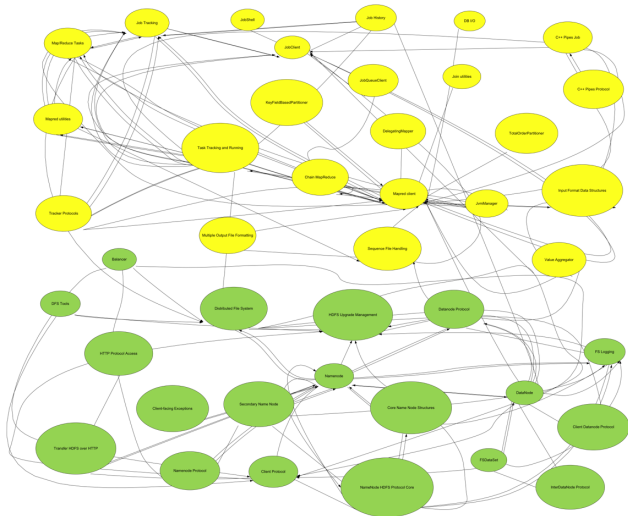
Special thanks to prof. Nenad Medvidovic (USC) for kind permission for using his slides

Hadoop as-built HDFS



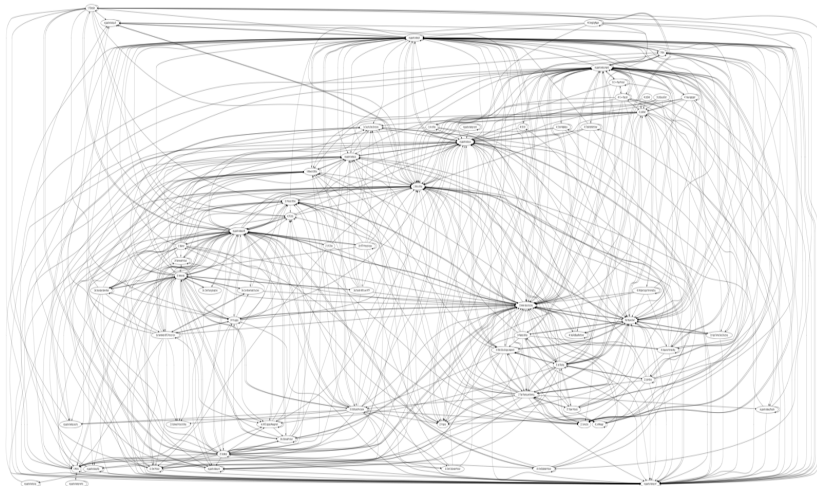
Hadoop as-built

HDFS + MapReduce



Hadoop as-built

Полная архитектура



Hadoop as-built

Граф зависимостей

