

COMP3027J 课程 **软件架构**

软件架构风格概述 (以数据为中心的风格)

邓永健

北京工业大学计算机学院

数据挖掘与安全实验室(DMS 实验室)



大纲

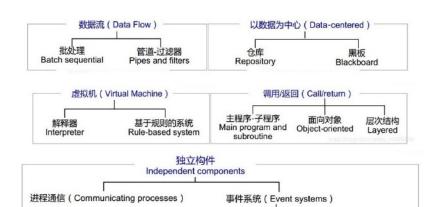
1. 数据中心风格

2. 仓库风格_____

3. 黑板风格_____



风格分类学





隐式调用 (Implicit invocation)

大纲

1. 数据中心风格

2. 仓库风格______

3. 黑板风格______

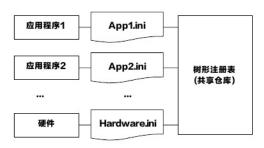


Windows 注册表结构

最初,硬件/软件系统的配置信息保存在一个<mark>配置文件(.ini)</mark>中;

这些文件分散在系统的各个角落, 难以维护;

介绍注册表的概念, 将所有的 .ini 文件集中起来形成一个共享仓库, 并在系统运行中发挥集中式资源配置管理与控制调度的作用。



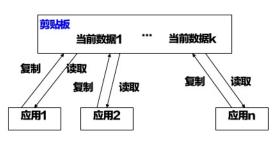


剪贴板

- 一种用于短期数据存储以及文档/应用程序之间数据传输 和交换的软件程序。
 - 一个用于存储和交换信息的公共区域(形成一个共享仓库):

不同的应用程序通过此区域交换格式化的消息;

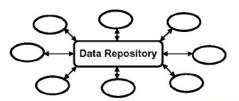
访问剪贴板的方法: 复制和粘贴。





什么是数据导向型风格?

以<mark>数据为中心</mark>的架构涉及采用**共享数据源**的 方式来**传递信息**。





大纲

1. 数据中心风格

2. 仓库风格_____

3. 黑板风格______

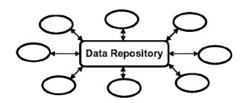


仓库风格

<mark>存储库</mark>是集中存储和维护数据的地方。(仓库是存储和维护数 据的中心场所)

在仓库式架构中,有两种截然不同的组件:

- 一个代表当前状态的核心数据结构;(中心数据 结构,表示当前数据 的状态)
- 一组独立的组件在中央数据存储上运行。(一组对中心数据进行操作的 独立构件).





仓库风格

连接器: 存储库与其外部组件之间的交互。

两大机制:

- 数据库:输入流中的交易类型触发要执行的处理程序的选择:

(数据库方式:输入流中的事务类型触发需要执行的过程)

- 黑板:中央数据结构的当前状态是选择要执行的进程的主要 触发因素。(黑板结构:中心数据结构的当前状态触发并选择 需要执行的过程)



仓库风格

问题:这种模式适用于那些核心问题在于建立、扩充和维护一个复杂的信息中心的应用程序。

典型应用

数据处理主要由从传统数据库构建业务决策系统的 需求所驱动。

软件开发环境主要由对程序和设计进行表示及操作的需求所驱动。

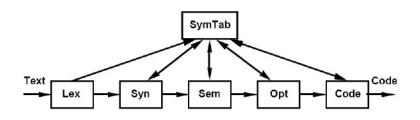


传统编译器架构: 批处理/管道-过滤器





带有符号表的传统编译器架构





大纲

1. 以数据为中心的风格____

2. 仓库风格______

3. 黑板风格_____



黑板风格

对于如下问题:

没有直接的算法, 而且多种方法都可能解决问题;

- 无法找到明确的解决策略(先做什么?接下来做什么?);

该问题没有单一的解决办法: 在每个解决步骤中都可能出现多种可能的解决方案, 需要寻找最优或可接受的方案。

- 解决这些问题需要多个领域的专业知识,需要协同合作。

例如,自然语言处理、语音处理、模式识别、图像处理等等。



黑板风格, 上述问题的答案

一个大问题被分解为几个小问题;

每个子问题的解决都需要不同的问题表述和解决方案模型,并 且解决方案程序也是分别设计的;

- 1. 每个求解器都有特定的知识领域,能够解决问题的某个方面;
- 2. 这些程序<mark>彼此独立</mark>,它们之间不存在相互调用的情况,也 没有可以提前确定的操作顺序;



黑板风格, 上述问题的答案

一个大问题被分解为几个小问题;

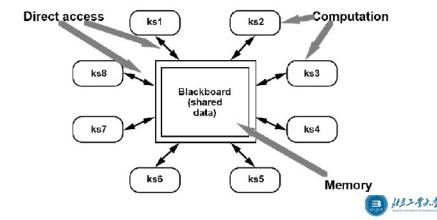
每个子问题的解决都需要不同的问题表述和解决方案模型,并且 解决方案程序也是分别设计的;

- 3. 根据解决问题过程中的状态,各专业程序之间的操作顺序 动态确定,它们通过<mark>协同工作</mark>共同完成整个问题的解决;
- 4. 一个专用的<mark>控制程序</mark>负责<u>根据问题求解的状态调用最合适的求解器</u>,从而形成一个随机的顺序。 执行。

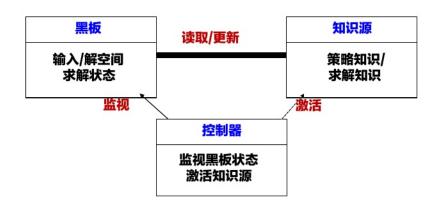


黑板的结构

当前中央数据结构的状态触发并选择需要执行的进程。



黑板系统的结构





黑板数据结构

- **1.全局数据库**,用于存储数据、传递信息,包含问题解决方案的 所有状态。
- 2.问题解决状态数据,按应用程序相关层次结构进行组织。(解决问题 过程中的状态数据,以层次形式组织起来).
- 3.知识源对黑板进行修改,这些修改逐步导向问题的解决。(知识源 对黑板进行修改,逐渐找到问题的解).
- 4.各知识源之间的通信和交互仅通过黑板进行。



基于黑板结构的益智游戏

四级	将大块装配起来
三级	构造边上的大块构造 内部的大块
二级	按边拼图按内 部拼图
一级	将所有的小块按照方向排列出来



黑板数据结构

- **1.全局数据库**,用于存储数据、传递信息,包含问题解决方案的 所有状态。
- 2.问题解决状态数据,按应用程序相关层次结构进行组织。(解决问题 过程中的状态数据,以层次形式组织起来).
- 3.知识源对黑板进行修改,这些修改逐步导向问题的解决。(知识源 对黑板进行修改,逐渐找到问题的解).
- 4.各知识源之间的通信和交互仅通过黑板进行。



黑板结构的组成部分:知识源

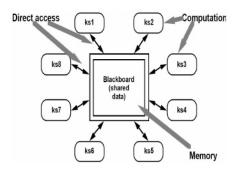
知识源是描述独立领域中问题及其处理方法的知识库。 它们彼此独立存储,通过黑板进行通信并相互协作以找 到问题的解决方案。

通常,知识源具有"条件-动作"的结构形式。当条件满足时,知识源被触发,其动作部分会增加或修改黑板上的内容。



黑板结构的组成部分:知识源

- 1. 要解决的问题被划分<mark>为若干个子问题</mark>,每个子问题都由一个<mark>独立</mark> 的知识源进行计算。
 - 2. 知识源包含独立的领域知识。

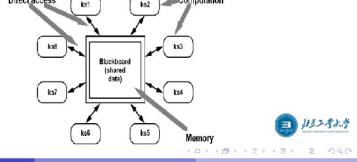




黑板结构的组成部分:知识源

Direct access

- 3. 知识源执行计算后,会更新黑板上的数据状态。
- 4. 多个知识源<mark>只能通过黑板</mark>来交换知识——这种交换是通过 在黑板上进行读写操作来完成的。



Computation

黑板结构的组成部分:控制器

定义

随时<mark>监控</mark>黑板的状态变化 当黑板的状态满足知识源的执行条件时,控制器会<mark>触发该知识源</mark> 进行计算,然后将结果更新到黑板上。



黑板结构的组成部分:控制器

定り

对黑板上现有信息的状况进行<mark>判断和评估</mark> 这一更新反过来促使其他知识源参与计算,并更新黑板, 直至找到问题的解决方案。

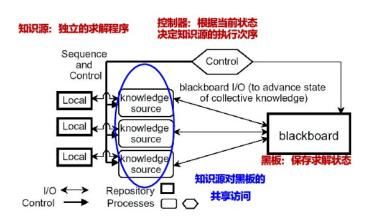


黑板结构的组成部分:控制器

- 1. 黑板模型的推理机制由一个监督者和一个调度程序组成;
- 2. 监督程序会根据黑板的状态变化激活相关的知识源;
- 3. 调度程序<mark>选择最合适的知识源</mark>进行执行, 并使用执行结果来<mark>修改</mark>黑板状态;
- 4. 用于控制和协调所有知识来源以协同解决问题。
- 5. 了解每个知识源的能力,并采取实时决策步骤来解决问题。



黑板风格





黑板风格的应用

人工智能、例如自然语言处理、图像处理、模式识别等。

- HEARSAY-II(自然语言处理系统,该系统输入为自然语言的语音信号, 经过语音音节、词汇、句法和语义分析后,获取用户对数据库的查询请 求)
- HASP/SIAP(一种在特定海域通过声纳阵列信号探测敌方潜艇出没情况的系统)

CRYALIS(根据 X 射线探测数据推测蛋白质分子三维结构的系统)

- TRICERO(在分布式环境中监控飞机活动的系统)



谢谢你!

