

UNIVERSITY OF AARHUS

Faculty of Science

Department of Engineering

Eksamensdispositioner - Software Design

Bjørn Nørgaard
IKT
201370248
bjornnorgaard@post.au.dk

Joachim Andersen
IKT
20137032
joachimdam@post.au.dk

Sidste Ændring: December 8, 2015

Indholdsfortegnelse

1	Solid 1 - SRP, ISP og DIP	1
1.1	Fokuspunkter	1
1.2	Single Responsibility Principle (SRP)	1
1.3	Interface Segregation Principle (ISP)	1
1.4	Dependency Inversion Principle (DIP)	1
1.5	Hvordan fremmes godt SW design?	1
1.6	Eksempel	1
1.7	Redegør for ulemper	1
2	Solid 2 - OCP, LSP og DIP	2
2.1	Fokuspunkter	2
2.2	Open-Closed Principle (OCP)	2
2.3	Lisskov's Substitution Principle (LSP)	2
2.3.1	LSP overholdt	2
2.3.2	Brud på LSP	3
2.4	Dependency Inversion Principle (DIP)	3
2.5	Hvordan fremmes godt SW design?	3
2.6	Eksempel	3
2.7	Redegør for ulemper	3
3	Patterns 1 - GoF Strategy + GoF Template Method	4
3.1	Fokuspunkter	4
4	Patterns 2 - GoF Observer	5
4.1	Fokuspunkter	5
5	Patterns 3 - GoF Singleton + Method/Abstract Factory	6
5.1	Fokuspunkter	6
6	Patterns 4 - State patterns	7
6.1	Fokuspunkter	7
7	Patterns 5 - Model-View-Controller og Model-View-ViewModel	8
7.1	Fokuspunkter	8
8	Patterns 6 - Redegør for følgende concurrency mønstre	9
8.1	Fokuspunkter	9
9	Domænemodeller og Domain Driven Design	10
9.1	Fokuspunkter	10
10	Software arkitektur	11
10.1	Fokuspunkter	11

List of Figures

1 Solid 1 - SRP, ISP og DIP

1.1 Fokuspunkter

- Redegør for designprincipperne:
 - Single Responsibility Principle (SRP).
 - Interface Segregation Principle (ISP).
 - Dependency Inversion Principle (DIP).
- Redegør for, hvordan du mener anvendelsen af principperne fremmer godt SW design.
- Vis et eksempel på anvendelsen af et eller flere af principperne i SW design.
- Redegør for konsekvenserne ved anvendelsen af principperne - har det nogle ulemper?

1.2 Single Responsibility Principle (SRP)

En klasse skal kun have ét ansvar. Derved undgår vi at skulle *rebuild, retest and redeploy* funktionalitet, som ikke er ændret.

1.3 Interface Segregation Principle (ISP)

"No client should be forced to depend on methods it doesn't use".

1.4 Dependency Inversion Principle (DIP)

1.5 Hvordan fremmes godt SW design?

1.6 Eksempel

1.7 Redegør for ulemper

2 Solid 2 - OCP, LSP og DIP

2.1 Fokuspunkter

- Redegør for:
 - Open-Closed Principle (OCP).
 - Lisskov's Substitution Principle (LSP).
 - Dependency Inversion Principle (DIP).
- Redegør for, hvordan du mener anvendelsen af principperne fremmer godt SW design.
- Vis et eksempel på anvendelsen af et eller flere af principperne i SW design.
- Redegør for konsekvenserne ved anvendelsen af OCP, LSP og/eller DIP - har det nogle ulemper?

2.2 Open-Closed Principle (OCP)

2.3 Lisskov's Substitution Principle (LSP)

"Subtypes must be substitutable for their base types".

2.3.1 LSP overholdt

Hvis vi har følgende klasse Vehicle:

```
1 class Vehicle {
2     public void StartEngine() {
3         // Default engine start functionality
4     }
5     public void Accelerate() {
6         // Default acceleration functionality
7     }
8 }
```

Og vi så vil aflede to klasser, Car og ElectricCar.

```
1 class Car : Vehicle {
2     public void StartEngine() {
3         engageIgnition();
4     }
5     private void engageIgnition() {
6         // Ignition procedure
7     }
8 }
9
10 class ElectricCar : Vehicle {
11     public void accelerate() {
12         increaseVoltage();
13     }
14     private void increaseVoltage() {
15         // Electric logic
16     }
17 }
```

Så skal begge være lavet så de kan skiftes ud med Car klassen. Således vil følgende funktionskald ikke give fejl og stadig virke som de skal, som set fra clientens side.

```
1 class Driver {
2     public void Drive(Vehicle v) {
3         v.StartEngine();
4         v.Accelerate();
5     }
6 }
```

2.3.2 Brud på LSP

Hvis vi allerede har lavet en klasse *Rectangle*:

```
1 class Rectangle {
2     int width, height;
3     public void setHeight(int h){}
4     public void getHeight(int h){}
5     public void setWidth (int w){}
6     public void getWidth (int w){}
7 }
```

Og vi så vil lave en afledt klasse *Square*. Så burde dette være ligetil, men er en *Square* i programmering det samme som en *Rectangle*?

```
1 class Square : Rectangle {
2     public void setHeight(int h){}
3     public void setWidth (int w){}
4 }
```

Her vil vi få et problem da højde og bredde vil blive sat til det samme. Men hvad så hvis clienten forventer følgende test kan gennemføres?

```
1 class Client {
2     public void AreaVerifier(Rectangle r) {
3         r.setHeight(5);
4         r.setWidth(4);
5
6         if(r.area() != 20) {
7             System.Console.WriteLine("FUCK!");
8         }
9     }
10 }
```

2.4 Dependency Inversion Principle (DIP)

2.5 Hvordan fremmes godt SW design?

2.6 Eksempel

2.7 Redegør for ulemper

3 Patterns 1 - GoF Strategy + GoF Template Method

3.1 Fokuspunkter

- Redegør for, hvad et software design pattern er.
- Sammenlign de to design patterns GoF Strategy og GoF Template Method - hvornår vil du anvende hvilket, og hvorfor?
- Vis et designeksempel på anvendelsen af GoF Strategy.
- Redegør for, hvordan anvendelsen af GoF Template fremmer godt SW design.
- Redegør for, hvilke(t) SOLID-princip(per) du mener anvendelsen af GoF Strategy understøtter.

4 Patterns 2 - GoF Observer

4.1 Fokuspunkter

- Redegør for, hvad et software design pattern er.
- Redegør for opbygningen af GoF Observer.
- Sammenlign de forskellige varianter, af GoF Observer - hvilken vil du anvende hvornår?
- Redegør for, hvordan anvendelsen af GoF Observer fremmer godt software design.
- Redegør for fordele og ulemper ved anvendelsen af GoF Observer.
- Redegør for, hvilke(t) SOLID-princip(per) du mener anvendelsen af GoF Observer undersøger.

5 Patterns 3 - GoF Singleton + Method/Abstract Factory

5.1 Fokuspunkter

- Redegør for, hvad et software design pattern er.
- Redegør for opbygningen af GoF Factory Method og GoF Abstract Factory.
- Giv et designeksempel på anvendelsen af GoF Abstract Factory.
- Redegør for opbygningen af GoF Singleton.
- Redegør for fordele og ulemper ved anvendelsen af GoF Singleton

6 Patterns 4 - State patterns

6.1 Fokuspunkter

- Redegør for, hvad et software design pattern er.
- Redegør for de forskellige måder at implementere en state machine på.
- Redegør for opbygning af GoF State Pattern
- Sammenlign switch/case-implementering med GoF State
- Redegør for fordele og ulemper ved anvendelsen af GoF State
- Redegør for, hvordan et UML (SysML) state machine diagram mapper til GoF State.

7 Patterns 5 - Model-View-Controller og Model-View-ViewModel

7.1 Fokuspunkter

- Redegør for, hvad et software design pattern er.
- Redegør for Model-View-Control mønstret og dets variationer
- Redegør for Model-ViewModel mønstret

8 Patterns 6 - Redegør for følgende concurrency mønstre

8.1 Fokuspunkter

- Parallel Loops
- Passing data
- Producer/consumer
- Mapreduce
- Shared state

9 Domænemodeller og Domain Driven Design

9.1 Fokuspunkter

- Hvad er en domændemodel?
- Hvordan dokumenteres den?
- Hvad bruges domænemodellen til?
- Hvilke metoder kan man bruge til at finde de konceptuelle klasser?
- Redegør for begrebet Domain Driven Design.

10 Software arkitektur

10.1 Fokuspunkter

- Redegøre for begrebet softwarearkitektur.
- Hvordan er den typiske software arkitektur?
- Hvordan udarbejdes en software arkitektur?
- Hvordan dokumenteres en software arkitektur?
- Hvorledes udarbejdes og dokumentes en concurrency model?