

# 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 9, 2015

## Indholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>Solid 1 - SRP, ISP og DIP</b>	<b>1</b>
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
<b>2</b>	<b>Solid 2 - OCP, LSP og DIP</b>	<b>2</b>
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
<b>3</b>	<b>Patterns 1 - GoF Strategy + GoF Template Method</b>	<b>4</b>
3.1	Fokuspunkter . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Patterns 2 - GoF Observer</b>	<b>5</b>
4.1	Fokuspunkter . . . . .	5
<b>5</b>	<b>Patterns 3 - GoF Singleton + Method/Abstract Factory</b>	<b>6</b>
5.1	Fokuspunkter . . . . .	6
<b>6</b>	<b>Patterns 4 - State patterns</b>	<b>7</b>
6.1	Fokuspunkter . . . . .	7
<b>7</b>	<b>Patterns 5 - Model-View-Controller og Model-View-ViewModel</b>	<b>8</b>
7.1	Fokuspunkter . . . . .	8
<b>8</b>	<b>Patterns 6 - Redegør for følgende concurrency mønstre</b>	<b>9</b>
8.1	Fokuspunkter . . . . .	9
<b>9</b>	<b>Domænemodeller og Domain Driven Design</b>	<b>10</b>
9.1	Fokuspunkter . . . . .	10
<b>10</b>	<b>Software arkitektur</b>	<b>11</b>
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 program 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?