

Übungen zur Vorlesung Softwaretechnologie

- Wintersemester 2010/11 -

Dr. Günter Kniesel

Übungsblatt 6

Zu bearbeiten bis: 28.11.2010

Bitte fangen Sie **frühzeitig** mit der Bearbeitung an, damit wir Ihnen bei Bedarf helfen können. Checken Sie die Lösungen zu den Aufgaben in Ihr SVN-Repository ein, Diagramme als VP-Dateien, Texte als Textdatei. Fragen zu Übungsaufgaben/Vorlesung können Sie auf der Mailingliste swt-tutoren@lists.iai.uni-bonn.de, bzw. swt-vorlesung@lists.iai.uni-bonn.de stellen.

Aufgabe 1. *Proxy-Pattern* (4 Punkte)

- a) Erläutern Sie kurz die Motivation und die Funktionsweise des Proxy-Entwurfsmusters.
- b) Welches sind die teilnehmenden Rollen (Klassen) des Proxy-Entwurfsmusters? Welche Aufgaben übernehmen diese? Welche Operationen sind notwendig?
- c) Nennen Sie mindestens drei Beispiele für die Anwendung eines Proxy-Entwurfsmusters und erläutern Sie kurz die Motivation für den jeweiligen Pattern-Einsatz.
- d) Worin unterscheidet sich das „Proxy“-Entwurfsmuster von dem Entwurfsmuster „Adapter“?

Aufgabe 2. *Entwurfsmuster im Einsatz* (10 Punkte)

- a) Im Studiensekretariat wird ein Bandlaufwerk für die langfristige Speicherung von Daten genutzt. Jeden Tag wird eine Sicherungskopie dieser für das Prüfungsbüro wichtigen Daten gemacht. Ein Schreibvorgang der Daten dauert hierbei über 60 Minuten, da das Gerät relativ alt ist. Das Studiensekretariat hat aber keine Mittel um ein neues Gerät zu kaufen und stellt Ihnen die Aufgabe, eine Möglichkeit zu finden, das Gerät ohne Änderung der verwendeten Schnittstelle weiter zu verwenden und
 - a. Schreibvorgänge nur zwischen 22:25 und 05:45 Uhr zu erlauben bzw.
 - b. Schreibvorgänge außerhalb dieses Zeitfensters oder während eines laufenden Schreibvorgangs in einer Warteschlange zwischen zu speichern und verzögert auszuführen.

Überlegen Sie mit welchem Entwurfsmuster man die obigen Anforderungen realisieren kann, wie die Grundstruktur der Anwendung aussehen könnte, und wie das Muster auf diese Grundstruktur angewendet werden kann. Zeichnen Sie für Ihre Lösung ein Klassendiagramm. Für die Klassen und Methoden, die eine Rolle im Rahmen des Entwurfsmusters spielen, erläutern Sie die jeweilige Rolle in Form einer Notiz an dem zugehörigen Element.

- b) Eine neue Version der Sekretariats-Software unterstützt keine Bandlaufwerke mehr, sondern nur noch die Hochgeschwindigkeits-Sicherung auf Blu-ray Discs, die eine andere Schnittstelle haben als Bandlaufwerke. Wie müssen Sie den Entwurf aus a) anpassen, um dennoch das Bandlaufwerk weiter verwenden zu können? Welches Entwurfsmuster setzen Sie ein? Zeichnen Sie wieder ein Diagramm Ihrer Lösung und erläutern Sie die Rollen in Form von Notizen.

Aufgabe 3. Modell-Generierung (3 Punkte)

Gegeben sei der Kern einer Bibliotheksverwaltung, deren Java-Programme Sie im SVN-Repository unter [...se/swt2010/gruppe/share/Bibliothek.zip](https://se.swt2010/gruppe/share/Bibliothek.zip) finden.

- a) Erstellen Sie ein Projekt das den obigen Code enthält. Dann wählen Sie aus dem Kontextmenü des Projektes den Menüpunkt „Open SDE-EC“ aus und wechseln Sie zur Modell-Perspektive. Wählen Sie aus dem Menü „Modeling“ den Befehl „Instant Reverse...“ und fügen Sie als „Source Folder“ den „src“-Ordner des Projektes hinzu. Nach Klick auf „OK“ wählen Sie in der „Class Repository“ View die importierten Pakete aus und wählen aus dem Kontextmenü „Reverse Resources to → New Class Diagram“. Speichern Sie das Ergebnis in Ihrem SVN-Repository.
- b) Erörtern Sie, ob die generierten Assoziationen aus Ihrer Sicht sinnvoll sind und geben Sie den Assoziationen aussagekräftige Namen. Ergänzen Sie fehlende Assoziationen.

Aufgabe 4. Entwurfsmuster (13 Punkte)

Ziel ist es nun, obiges Minimal-System an geeigneter Stelle mit Hilfe von Entwurfsmustern zu erweitern.

Hinweis: Der mitgelieferte Programmcode enthält im Paket `client` die Klasse `BibliotheksTest`. Benutzen Sie diese als Hauptprogramm, um Ihre Implementierung zu testen.

- a) In unserem System führt jedes Objekt der Klasse `Ausleihgegenstand` eine Warteliste, auf der Kunden sich bei Interesse für ein aktuell entliehenes Medium eintragen können. Realisieren Sie mittels eines geeigneten Musters, dass der erste Kunde aus der Warteliste eines Mediums informiert wird, sobald dieses Medium zurückgegeben wurde. Als Reaktion auf die Benachrichtigung soll das Kunden-Objekt eine E-Mail an den entsprechenden Kunden schicken (symbolisiert durch die Text-Ausgabe „Schicke E-Mail an ...Name...: ... Inhalt...“).
- b) In einem nächsten Schritt soll das E-Mail-System der Bibliothek erweitert werden. Erstellen Sie dazu eine Klasse `EmailSystem`, die das E-Mail-System repräsentiert und eine Methode `sendeMail(String name, String nachricht)` unterstützt (die eine Zeichenkette auf `System.out` ausgibt). Garantieren Sie durch die korrekte Anwendung eines geeigneten Entwurfsmusters, dass maximal eine Instanz von `EmailSystem` erzeugt und verwendet wird. Binden Sie zuletzt die neue Klasse und ihre Funktionalität in das Gesamtsystem ein.