VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

ÚSTAV Inteligentních systémů

FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY

DEPARTMENT OF INTELIGENT SYSTEMS

Modelem řízený návrh konferenčního systému

Diplomová práce

master's thesis

AUTOR PRÁCE Bc. MATĚJ CAHA

AUTHOR

BRNO 2013

VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ

BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

FAKULTA INFORMAČNÍCH TECHNOLOGIÍ

ÚSTAV inteligentních SYSTÉMŮ

FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY

DEPARTMENT OF INTELIGENT SYSTEMS

modelem řízený návrh konferenčního systému

Model based design of the conference system

diplomová práce

master's thesis

AUTOR PRÁCE Bc. MATĚJ CAHA

AUTHOR

VEDOUCÍ PRÁCE Ing. RADEK KOČÍ, Ph.D.

SUPERVISOR

BRNO 2013

Abstrakt

Tato diplomová práce se zabývá problematikou modelem řízeného návrhu a aplikace simulací v návrhu systémů. V rámci uvedení do problematiky práce diskutuje historii procesu vývoje SW a nastiňuje jeho aktuální stav. Cílem práce je demonstrovat modelem řízený návrh na případové studii konferenčního systému. Konkrétně zde budou představeny formalismy DEVS a objektově orientované Petriho sítě (OOPN) a společně s nimi i experimentální nástroje PNtalk a SmallDEVS, které umožňují práci s těmito formalismy. Výsledný model konferenčního systému bude nasazen (model continuity) jako webová aplikace pomocí frameworku Seaside v prostředí Squeak.

Abstract

Klíčová slova

Softwarové inženýrství, analýza a návrh počítačových systémů, , modelem řízený návrh, MBD, simulací řízený návrh, SBD, MDA, DEVS, OOPN, SmallDEVS, PNtalk, modelování a simulace, Squeak, Seaside.

Keywords

Software engineering, system analysis and design, model-based design, MBD, simulation-based design, SBD, MDA, DEVS, OOPN, SmallDEVS, PNtalk, modeling and simulation, Squeak, Seaside.

Citace

Matěj Caha: Modelem řízený návrh konferenčního systému, diplomová práce, Brno, FIT VUT v Brně, 2013**Modelem řízený návrh konferenčního systému**

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně pod vedením pana Ing. Radka Kočího, Ph.D.

Uvedl jsem všechny literární prameny a publikace, ze kterých jsem čerpal.

……………………

Matěj Caha

xx.xx.2013

Poděkování

Děkuji svému vedoucímu práce panu Ing. Radku Kočímu, Ph.D. za uvedení do problematiky a za následné komentáře ke struktuře a obsahu této práce.

© Matěj Caha, 2013

Tato práce vznikla jako školní dílo na Vysokém učení technickém v Brně, Fakultě informačních technologií. Práce je chráněna autorským zákonem a její užití bez udělení oprávnění autorem je nezákonné, s výjimkou zákonem definovaných případů..

# Obsah

[Obsah 1](#_Toc356775485)

[1. Úvod 2](#_Toc356775486)

[2. Historie - cesta k modelem řízenému návrhu 4](#_Toc356775487)

[3. Metodika Model Driven Architecture 7](#_Toc356775488)

[3.1 Srovnání UML a xUML 9](#_Toc356775489)

[3.2 Platformě nezávislý model PIM 9](#_Toc356775490)

[3.3 Platformě specifický model PSM 10](#_Toc356775491)

[3.4 Souhrn MDA 10](#_Toc356775492)

[4. Modelování a simulace v procesu vývoje systémů 11](#_Toc356775493)

[4.1 Petriho sítě 11](#_Toc356775494)

[4.2 Objektově orientované Petriho sítě 12](#_Toc356775495)

[4.2.1 Objektová síť, atributy, stráž, metody 13](#_Toc356775496)

[4.2.2 Synchronní port, predikát, negativní predikát 14](#_Toc356775497)

[4.3 DEVS 16](#_Toc356775498)

[4.4 Nástroj PNtalk/SmallDEVS 18](#_Toc356775499)

[5. Specifikace konferenčního systému 21](#_Toc356775500)

[5.1 Neformální specifikace 21](#_Toc356775501)

[5.2 Analýza požadavků 21](#_Toc356775502)

[6. Realizace modelu konferenčního systému 24](#_Toc356775503)

[6.1 Návrh tříd 24](#_Toc356775504)

[6.2 Konverze diagramu tříd do objektově orientovaných Petriho sítí 25](#_Toc356775505)

[6.2.1 Conference 27](#_Toc356775506)

[6.2.2 Member 27](#_Toc356775507)

[6.2.3 Paper 28](#_Toc356775508)

[6.2.4 Review 28](#_Toc356775509)

[7. Nasazení modelu systému 29](#_Toc356775510)

[7.1 Řídicí sítě 29](#_Toc356775511)

[7.1.1 SystemNet 30](#_Toc356775512)

[7.1.2 UserNet 31](#_Toc356775513)

[7.1.3 AdminNet 32](#_Toc356775514)

[7.1.4 AuthorNet 32](#_Toc356775515)

[7.1.5 ReviewerNet 32](#_Toc356775516)

[7.2 Uživatelské rozhraní 33](#_Toc356775517)

[7.2.1 Seaside 33](#_Toc356775518)

[7.2.2 Kooperace modelu a kódu v Seaside 36](#_Toc356775519)

[8. Testování/simulace 39](#_Toc356775520)

[9. Závěr 41](#_Toc356775521)

[Bibliografie 42](#_Toc356775522)

# Úvod

V této práci budou diskutovány aspekty návrhu softwarových systémů metodikou zvanou *modelem řízený návrh* (MBD - Model-based design). Shrneme zde dosavadní historii návrhu systémů, dále nastíníme princip metodiky MDA (Model Driven Architecture) dle specifikace skupiny OMG , poté navážeme na metodiku a technologii vyvíjenou na naší fakultě výzkumnou skupinou modelování a simulace systémů při ústavu inteligentních systémů (více v ), kterou budeme demonstrovat na návrhu konferenčního systému ve výsledku dostupném jako webová aplikace.

Softwarové inženýrství se již spoustu let zabývá vývojem software a řešením problémů, které při vývoji vznikají, společně s vyvíjením nových technik k usnadnění a urychlení vývoje systémů. V současné době existuje mnoho metod vývoje SW, ze kterých si můžeme připomenout klasický Vodopádový model, pokročilejší Spirálový model, inkrementální iterační model vývoje, unifikovaný RUP nebo v neposlední řadě zmiňme agilní metodologie jako například Extrémní programování, nebo SCRUM. Všechny zmíněné metodiky ve svých fázích vývoje více či méně využívají modely pro reprezentaci systému, nebo jeho částí. Modelování je pro nás důležité, neboť nám umožňuje postihnout ony vlastnosti systému, které nás zajímají. Pravděpodobně nejznámější modelovací prostředek je UML (Unified Modeling Language, ), který je však pouze informativní (vizualizační), lépe řečeno, neumožňuje ve své základní podobě provádění vytvořených modelů. Tato vlastnost UML vede k nutné transformaci vytvořených modelů do implementace na cílové platformě, kde se mohou projevit funkční problémy, které dříve v modelu nebyly vidět.

Zavedení modelem řízeného návrhu, tedy funkčních modelů, které lze testovat již v procesu návrhu a ne až po implementaci, vede k možnosti objevit koncepční nesrovnalosti dříve než je systém implementován. Tento přístup dostál mnoha označení, z nichž některá jsou *Model-based design* (MBD), také *Model-driven design* (MDD) a *Model-driven architecture* (MDA), nebo trochu komplexnější název *Model and Simulation based design* (MSBD). Všechny v podstatě značí to, že vývoj počítačového systému je podložen proveditelným modelem, například *xUML* (Executable UML, viz. kap. 3.1), nebo jinými formalismy, jako *Petriho sítě*, případně *DEVS*, které jsou probrány v kapitole 4. Ve fázi implementace už se potom pracuje s modelem, který byl řádně otestován a neměl by obsahovat koncepční chyby. Vzhledem k tomu, že tyto proveditelné modely a jejich formalismy mají striktně danou sémantiku, lze krok implementace částečně, nebo zcela automatizovat definováním jasných pravidel transformace prvků modelu na zdrojový kód. Tuto transformaci mohou IT analytici částečně uzpůsobovat zavedením *Metaúrovní* modelu. Výsledná implementace potom ještě může být upravena programátory. Princip automatické transformace popíšeme v kapitole 3.

Ve skutečnosti lze krok transformace modelu na konkrétní implementaci odstranit úplně, pokud dokážeme do výsledné aplikace nasadit samotný model (model continuity). Právě demonstrace tohoto přístupu je hlavním obsahem této diplomové práce. Vytvoříme model konferenčního systému, který poté obalíme uživatelským rozhraním v podobě webové aplikace. Model systému budeme vytvářet formalismem objektově orientovaných Petriho sítí (viz kap. 4.2) implementovaných v jazyku PNtalk (viz kap. 4.4).

Specifikaci konferenčního systému uvedeme v kapitole 5. Vzhledem k zaměření práce na demonstraci modelem řízeného návrhu pomocí experimentálního nástroje PNtalk, se nepředpokládá komplexnost konferenčního systému ani jeho zpracování, ale spíše ukázka napojení modelu OOPN na aplikace komunikující s reálným světem. V kapitole 6 potom představíme realizaci modelu konferenčního systému pomocí jazyka PNtalk. Pro nasazení modelu systému do aplikace, o kterém pojednává kapitola 7, definujeme řídicí sítě, které budou zastřešovat samotný model, a se kterými bude komunikovat uživatel skrze uživatelské rozhraní. V této kapitole také představíme framework Seaside určený k vytváření webových aplikací. Možnosti testování a simulace vytvořeného modelu a řídicích sítí uvedeme v kapitole 8.

Od této práce se očekává také zhodnocení modelem řízeného návrhu, konkrétně toho zde aplikovaného, v porovnání s tradičními metodami návrhu, které uvedeme závěrečné kapitole 9 společně s diskuzí o splnění cílů zadání a reálném výsledku práce.

# Historie - cesta k modelem řízenému návrhu

Vývoj softwarového průmyslu od svého počátku dostál mnoha změn a postupně zde docházelo k vrstvení abstrakcí, díky kterých můžeme dnes psát programy o mnohem pohodlněji, než tomu bylo při psaní prvních počítačových programů. Mluvíme-li o programech ukládaných do paměti počítače, kdy měly počítače paměť počítanou v kB a výkon udávaný v kHz, existovala v podstatě pouze jedna vrstva abstrakce, která mapovala jedna k jedné instrukční sadu jazyka na přímé provádění strojového kódu . Podobně tomu je i při návrhu počítačových systémů, kde také docházelo ke zvyšování počtu abstrakčních vrstev a vývoji různých metodik k ulehčení, ale hlavně urychlení, snížení chybovosti kódu a tedy snížení ceny vývoje. Pojďme si vývojem návrhu systémů tedy projít od začátku. Následující řádky popisující historii návrhu systémů jsou volně převzaty z .

Jak jsem psal v úvodu této kapitoly, na počátku vývoje počítačových systémů byly počítače a vývoj software dosti omezené. Každý programátor psal programy de facto ve strojovém kódu a vytvářel tak malé programy, které byly jednoduše srozumitelné jednomu člověku, který na nich pracoval. Počítače začaly být větší a výkonnější a společně s tím rostla i složitost vyvíjených systémů. S rostoucími nároky na složitost počítačových systému se programátoři museli spojit do týmů a pracovat na vývoji systému společně. Tím vznikla potřeba stanovit v týmu jistá pravidla psaní kódu. Program potřeboval být více strukturovaný čímž na začátku 70. let 20. století vznikl trend zvaný *Strukturované Programování*, který umožnil programátorům strukturovat kód do dílčích částí ve formě tzv. funkcí, případně procedur a tyto části používat na více místech programu. Pokročilejší strukturování vedlo ke vzniku ucelených funkčních bloků zvaných moduly. Programovací jazyky (jako třeba C, nebo C++) umožňující modulární programování jsou označovány jazyky třetí generace. Tento trend přinesl výhody dělení práce nad strukturovanými programy, avšak návrh systému zůstal tam kde byl, čili komplexní, nepřehledný, obtížný a náročný, což se s rostoucími programy ještě umocňovalo.

Možná tedy nebyl problém v implementaci kódu, ale v dřívější fázi životního cyklu softwaru (dále SW). Edward Yourdon a Larry Constantine to takto napadlo a uskutečnili posun směrem k *Strukturovanému Návrhu* SW. Navrhli dvě klíčová kritéria kvality návrhu: *propojení* a *koheze*. Obě dvě kritéria jsou míněna ve smyslu *nezávislosti*. Šlo jim tedy o to, aby při návrhu vznikly moduly, které jsou na sobě co nejméně závislé a to jak ve smyslu propojení, tak ve smyslu soudružnosti dat v modulu. Počet modulů je potřeba volit rozumně. Obrázek 2.1 ukazuje závislost ceny vývoje softwaru na počtu modulů, kdy s počtem modulů sice klesá cena za jeden vytvořený modulu, ale na druhou stranu roste cena za integrování těchto modulů do výsledného systému. Součtem těchto křivek dostaneme celkovou cenu vývoje, která je ve tvaru kolébky a je ideální volit takový počet modulů, který odpovídá dnu této kolébky (minimu funkce celkové ceny). Obě tyto vlastnosti jsou klíčové také pro modelem řízený návrh, ke kterému směřujeme. Dříve zmínění pánové také nabídli světu návrhový formalismus zvaný *Diagram Struktury,* který návrhářům umožnil grafickou vizualizaci navrhovaného kódu.

number_of_modules.jpg

Obrázek .: Závislost ceny vývoje SW na počtu modulů (Number of modules). Převzato z .

Zaměření na dřívější etapu životního cyklu SW pokračovalo dále a vyústilo ve *Strukturovanou Analýzu*, která byla popularizovaná lidmi Tom DeMarco (1978) a Edward Yourdon (1989). Principem bylo oddělení specifikace problému od jeho řešení, což vedlo k vytvoření dvou primárních modelů. První, zvaný *Základní Model*, sloužil jako reprezentace systému, bez zaměření na konkrétní implementaci. Druhý, zvaný *Implementační Model*, byl funkční realizací základního modelu s důrazem na organizaci hardwaru, softwaru a zdrojového kódu. Zde má základy metodika MDA se svým platformě nezávislým a platformě specifickým modelem, ale k tomu se dostaneme v kapitole 3. Při vytváření modelů v této etapě jsme se mohli setkat s diagramy typu *DFD* (Data Flow Diagram), *SD* (State diagram) a *ERD* (Entity Relationchip Diagram), které dnes v mírně upravené podobě potkáváme v modelovacím jazyce *UML* (Unified Modeling Language). V této době vznikl také *událostmi řízený* přístup, o který se zasloužili pánové Ward a Mellor (1985) , kteří řekli, že systém nemusí být rozdělen s*hora-dolů*, ale *zvenku-dovnitř*. Jejich pohled byl založen na porozumění prostředí ve kterém systém běží a vytvoření specifikace chování tak aby vyhověla tomuto prostředí. Tento přístup se dá připodobnit k *Use-Case* diagramům, které opět najdeme v *UML*.

Mezitím, co byly vyvíjeny strukturované metody, si návrháři uvědomili, že mohou existovat i jiné způsoby rozdělení. Přišli na to, že objekty v systému jsou mnohem více stabilní, než funkce nad nimi prováděné. Vznikly tedy *Objektově Orientované* (OO) *Metody*, které se snaží přizpůsobit reálnému světu tím, že implementují objekty, které mají své vlastnosti a funkce, neboli metody, které mohou provádět. Knihy o OO programování autorů Booch (1986) , Mayer (1988) a dalších byly následovány knihami o *OOD (Object-oriented Design)* a *OOA (Object-oriented Analysis)*. Tyto přístupy byly aplikovány hned v počátku životního cyklu SW, kde jsou prováděna nejdůležitější rozhodnutí ve formě specifikace chování a pravidel systému. MDA se ztotožňuje s touto aplikací a zavádí ji také do prvotní fáze vývoje.

Objektově orientovaný přístup se stal populárním a lidé začali vymýšlet, jak by šel vývoj za pomocí objektů ještě zjednodušit. Booch v publikaci *Object Oriented Analysis and Design with Applications* (1993) detailně popsal metodu OO vývoje. Principy užívání *vzorů*, nebo *archetypů*, jako základ pro platformě specifickou implementaci, byly obhajovány i mnoha dalšími (např.: Beck, Shlaer, Mellor, Buschmann, Meunier, Coad). Celé to završila čtveřice Gamma, Helm, Johnson a Vlissides, kteří roku 1994 publikovali knihu *Design Patterns* , která je považována za nejznámější v oboru *návrhových vzorů*. Ivor Jacobson se svým přístupem řízeným *případy užití* (angl. Use-Case) roku 1992 pozvednul povědomí o důležitosti organizačních požadavků ve smyslu lehce modelovatelných a sledovatelných v průběhu životního cyklu . Roku 1991 vyvinul Dr. James Raumbaugh s kolektivem techniku zvanou *OMT (Object Management Technique)* ve které navrhli soubor notací pro podporu vytváření modelů analýzy a návrhu . Tato technika se v 90. letech stala dominantní.

Shlaer a Mellor s jejich *rekurzivním návrhem* zdůraznili význam vytváření precizních *PIM* (Platform Indipendent Model), které mohou být systematicky, případně automaticky, překládány až k vygenerování zdrojového kódu cílového systému. Dále prosadili nový přístup strukturování systému a to na základě tematických celků, čili sdružení tematicky shodných prvků do jednoho modulu zvaného *doména*. Výsledkem tohoto rozdělení systému jsou moduly vysoce nezávislé na ostatních, tak jak bylo požadováno již před 20 lety při *Strukturovaném Návrhu* pány Yourdon a Constantine. Podobným směrem se vydal kolektiv autorů v čele s Bran Selic, kteří v roce 1994 představili metodu nazývanou *Real-time Object-oriented Modeling (ROOM)* zaměřenou na vývoj RT systémů s důrazem na definování rozhraní a komunikačních protokolů. Oba tyto přístupy umožňují grafické znázornění, které je dnes standardizováno v UML.

Aktuální stav návrhu a vývoje systémů je považován za sjednocení těch nejlepších metod z historie a může být popsán následujícími vlastnostmi:

1. Rozdělení systému na domény, obsahující prvky/objekty zapadající do stejného tématu, které jsou téměř nepropojené a kohezní;
2. Oddělení platformě nezávislého chování od platformě specifického chování, jako rozšíření dříve definovaného oddělení *základního modelu* od *implementačního modelu*;
3. Definice vzorem řízeného mapování pro systematické vytváření *platformě specifických* modelů z *platformě nezávislých* modelů. Toto mapování může být manuální, ale je snaha o plnou automatizaci;
4. Používání abstraktního, ale úzce sémanticky definovaného formalismu *xUML* (executable UML), které zajišťuje modelům preciznost a možnost jejich testování/simulaci již v době modelování systému.

Tímto jsme prošli historií návrhu systémů a v následující kapitole se zaměříme na metodiku MDA.

# Metodika Model Driven Architecture

MDA je metodika vývoje SW založená na proveditelných modelech. Je vyvíjena skupinou OMG , která má pod sebou i mnoho dalších metodik a technologií zaměřených na interoperabilitu a portabilitu objektově orientovaných aplikací, uveďme pár známějších např. UML, XML, XMI, nebo COBRA.

Metodika MDA je tedy technika vývoje, kdy je striktně oddělen model systému ve smyslu požadovaného chování a funkcionality od implementačních detailů závislých na použitých technologiích. Model funkcionalit a chování systému, zvaný *PIM* (viz kap. 3.2), stačí vytvořit pouze jednou. Tento model je poté mapován pomocí překladových pravidel na *PSM* (viz kap. 3.3) a konkrétní implementaci na dané platformě, zvanou *PSI* (Platform Specific Implementation). Pro jeden *PIM* tedy může existovat mnoho *PSM*, které definují transformaci modelu *PIM* na platformě závislou implementaci *PSI*. Nutno říct, že princip MDA spočívá také právě ve formě modelu *PIM*, který je proveditelný a tedy testovatelný v průběhu vývoje.

Obrázek .: Diagram vývoje systému pomocí klasické vývojové metody Vodopád. Převzato z .

Specifikace požadavků

Stále se mění

Artefakty analýzy

Neformální specifikace

Model systému

Různé diagramy; implementační detaily

Výsledný SW

Dílčí komponenty; dokumentace

Analýza

Návrh

Implementace

Manuálně v rozmezí měsíců až roků

Velký tým specialistů na technologie

Klasické vývojové metody (např. Vodopád) stanoví problém (specifikace systému), který dále rozvíjí zaváděním návrhových a implementačních detailů, až dojdou k řešení, které představuje výsledek vývoje SW, čili konkrétní implementaci na dané platformě. Vývoj SW klasickou metodou Vodopád probíhá, jak znázorňuje Obrázek 3.1, postupně od specifikace požadavků (které se bohužel neustále mění), přes fázi analýzy, kdy jsou neformální požadavky na systém jasně a stručně přepsány do dokumentu, ze kterého návrhový tým vytvoří model systému, který specifikuje veškeré chování systému pomocí různých diagramů (např. diagram tříd, diagramy interakce, atp.). Tento model je pouze ilustrativní a musí být manuálně programátory transformován do výsledného kódu systému. Je to rozvíjející proces (*Elaborative procces*).

Naopak v metodice MDA je stanoven problém ve formě formálního funkčního modelu *PIM*. Požadavky na systém jsou analyzovány a je z nich vytvořen funkční formální model, který se dá testovat. Současně s tím může být vytvořen (resp. zakoupen, nebo znovupoužit) model návrhu, přesněji model transformace funkčního modelu na konkrétní implementační kód, v závislosti na použité platformě. Tato transformace by měla být plně automatická, čímž zabere mnohem méně času, než manuální implementace u klasických metod. Tento překladem řízený proces (*Translation-based process*) je znázorňuje Obrázek 3.2.

Obrázek .: Diagram vývoje systému pomocí MDA. Znázorňuje oddělení funkčního modelu PIM od implementačně závislého transformačního modelu PSI. K jejich spojení dojde až při implementaci, respektive automatické transformaci do zdrojového kódu. Převzato z [5].

Analýza specifikace systému

Model transformace

(návrh)

Implementace

Malý tým specialistů na technologie

Malý tým analytiků

Model systému

Transformační pravidla

Přesný, proveditelný model

Cílová architektura

Automaticky v rámci minut až hodin

Výsledný SW

PIM

PSI

Obrázek . Diagram vývoje systému pomocí MDA. Převzato z .

Dalším problémem klasických metod softwarového inženýrství je převod statického modelu systému (nejčastěji vytvořeného pomocí UML) na funkční implementaci SW. Tuto konverzi provádějí programátoři ve fázi implementace. V jejich práci jim mohou pomáhat různé (polo)automatizované transformace vybraných modelů, ze kterých lze získat kostru programu, či přímo kompletní kód nějakého modulu. Zde se objevuje jedno velké nebezpečí, které vzniká právě jednosměrností transformace . Je velmi řídký jev, že programátor při dodatečných úpravách vyvíjeného systému zanese úpravy do všech artefaktů vývoje, čili analýzy, návrhu a samotné implementace. Tím vzniká nekonzistence vygenerovaného a upravovaného kódu vůči dříve navrhnutým modelům. U metodik řízených modelem se vždy upravuje model samotný, který je opět formálně verifikován a případně znovu generován do zdrojového kódu.

Koncept MDA využívá, rozšiřuje a integruje většinu již existujících a používaných specifikací skupiny OMG, jako třeba UML (Unified Modeling Language), MOF (Meta-Object Facility), XML (Extensible Markup Language) a IDL (Interface Definition Language).

## Srovnání UML a xUML

MDA se od klasických vývojových metod odlišuje také použitím modelovacích jazyků a modelu obecně. Zatímco u klasických metod je ve fázi analýzy a návrhu využíván model pouze coby reprezentativní a informativní formalismus, u MDA je tento model obdařen proveditelností, je tedy možné ho otestovat ihned po vytvoření. Tento přístup pomáhá odhalit chyby návrhu hned na počátku vývoje systému.

UML (Unified Modeling Language) je modelovací jazyk, který poskytuje sjednocenou notaci pro reprezentaci různých aspektů objektově orientovaných systémů. Jazyk UML byl také specifikován skupinou OMG a jeho kompletní specifikace je dostupá zde . Náplní této práce však není rozbor jazyka UML, přesto se na dalších řádcích se předpokládá alespoň základní znalost UML.

Jak už bylo řečeno, UML je pouze notační nástroj. UML samotné nemá přesně definovanou sémantiku značek, umožňuje použití různých značek v jiném významu v jiných diagramech (např.: stavový model může být použit k popsání Use-Case diagramů, diagramů objektu, nebo podsystémů) . Tato vlastnost je pro MDA nežádoucí, modelování v MDA potřebuje striktní a precizní syntaxi a sémantiku notačních elementů, aby bylo u každého modelu přesně jasné co znamená a jaké chování reprezentuje. Toho bylo dosaženo vytvořením specifikace xUML (Executable UML), která je založena na jádře jazyka UML a doplněna Action Semantics (OMG, 2002), specifikující přesné chování používaných UML modelovacích elementů a odstraňuje mnoho nejasností elementů jazyka UML. Vzniká tak sjednocený modelovací jazyk, jehož pomocí lze vytvářet proveditelné modely. Vztah specifikace xUML s UML znázorňuje Obrázek 3.4.

**=**

**-**

**+**

Sémanticky slabé elementy

Action Semantics

UML

xUML

Obrázek .: Vztah xUML a UML. Modelovací jazyk xUML čerpá z výhod klasického UML, ale odstraňuje diagramy a elementy, které nemají přesně danou sémantiku (chování), zato přidává a doplňuje přesnou specifikaci syntaxe a sémantiky zbylých elementů. Převzato z .

## Platformě nezávislý model PIM

V MDA je pojem *platforma* používaná pro odkázání na technologické a návrhové detaily, které jsou irelevantní pro funkcionalitu SW. Platformě nezávislý model (PIM) je formální model popisující funkcionalitu systému, nebo jeho dané oblasti. PIM řeší koncepční otázky, ale nezohledňuje, jak bude vypadat technologická implementace. Pomocí dříve popsaného xUML tak můžeme vytvořit formální, precizní a proveditelný model PIM. Testování vlastností systému na úrovni PIM modelu přináší urychlení odladění případných chyb. K PIM modelu se často přidává PIM Metamodel do kterého mohou IT analytici vložit instrukce k překladu na PSM, aby výsledná implementace splňovala jejich výkonnostní požadavky.

Základ PIM (jako modelu jedné domény) je diagram tříd, od kterého se odvíjejí další diagramy jako stavový diagram, nebo diagram aktivit . V MDA je model PIM vytvářen pomocí xUML. Tento přístup ale obecně není jediný, jak uvidíme v kapitole 4.

## Platformě specifický model PSM

Platformě specifický (závislý) model (PSM) reprezentuje veškerou funkčnost systému z PIM modelu s přidanou vazbou na konkrétní realizační platformu (např. COBRA, C++, JAVA). PSM je vytvořen z PIM aplikováním transformačních pravidel, tento proces se nazývá *mapování*. Mapování samotné je také definováno formálním modelem. Pro jeden PIM může existovat více PSM modelů.

Existuje více přístupů generování PSM modelů. V prvním z nich, je PSM generován lidmi, týmem odborníků, který z PIM vytvoří PSM na základně cílové platformy. Tento přístup je však neefektivní. Přechodem k MDA jsme chtěli dosáhnout urychlení vývoje SW. Další přístup generování PSM je automatizované generování. Tento přístup již splňuje naše požadavky a je vhodný pro svou rychlost. Základem je, aby mapovací proces byl velmi dobře a precizně popsán/namodelován. Potom je možné úpravy v PIM modelu ihned přeložit a otestovat. Nedoporučuje se dělat zásah do vygenerovaného kódu, neboli PSI (Platform Specific Implementation), protože tím ztratí svou absolutní soudržnost s PIM modelem.

## Souhrn MDA

MDA je proces vývoje systémů, který je specifikovaný pod záštitou skupiny OMG, a ve světě používaný. Reprezentuje promyšlenou syntézu dobře otestovaných metodik softwarového vývoje. Proces vývoje systémů pomocí MDA se dá zjednodušeně popsat následujícími kroky:

1. Stanovit problém, získat požadavky na systém, identifikovat nebo znovupoužít funkční celky zvané *domény*
2. Vytvořit nebo znovupoužít precizní, prediktivní modely PIM odpovídající specifikací domén z předchozího kroku (diagramy tříd, interakce, chování elementů);
3. Podrobit modely PIM důkladnému testování a validaci před samotnou;
4. Vytvořit, znovupoužít nebo koupit modely PSM pro automatický převod (mapování) PIM modelů na konkrétní implementaci PSI;
5. Generovat výsledný systém z otestovaných a validovaných PIM modelů pomocí PSM modelu a provézt konečné testování na cílové platformě.

# Modelování a simulace v procesu vývoje systémů

V předchozí kapitole jsme poukázali na existující uznávaný modelem řízený princip návrhu a vývoje SW zvaný *Model Driven Architecture*. V této kapitole se zaměříme na možnost zajít s teorií modelování a simulací ještě dále, než tomu je u MDA. Budeme vycházet z výzkumu a poznatků výzkumné skupiny Modelování a Simulace na fakultě FIT VUT v Brně . Tato skupina, kromě jiného, zkoumá možnosti vývoje počítačových systémů přístupem kombinace modelem řízeného návrhu *MBD* (model-based design) s interaktivním inkrementálním vývojem (angl. exploratory programming), který spočívá v inkrementálním přechodu od modelu k realitě. Ve spojení se simulací daného modelu, případně jeho částí v průběhu vývoje, získáváme simulací řízený vývoj *SBD*, který umožňuje rychlé prototypování a simulování modelovaného systému, což je oproti klasické metodě obrovská výhoda. Formální model navíc umožňuje pokročilé funkční charakteristiky pomocí skládání spojitých a diskrétních stavebních bloků.

Jak již bylo naznačeno v kapitole 2, aktuální vývoj v oblasti softwarového inženýrství spočívá v posuvu od statických k dynamickým modelům a jejich simulaci, které umožňují efektivní analýzu procesů odehrávajících se ve vyvíjeném systému. Výše zmíněná výzkumná skupina se snaží dodržet tento trend s tendencí zachovat proveditelný model v průběhu celého vývoje až k cílovému nasazení. S tímto přístupem přišel již Ziegler v a pojmenování tohoto přístupu se ustálilo na pojem *model continuity*. Zde si všimněme rozdílnost od metodologie MDA (popsané v kap. 3), která využívaný model systému nakonec transformuje do klasického zdrojového kódu (většinou OOP).

K udržení proveditelného modelu až po nasazení systému do reálného prostředí často pomohou techniky simulace *HIL (hardware-in-the-loop simulation)* a *SIL (software-in-the-loop simulation)*, které umožňují propojení reálných a simulovaných komponent v průběhu vývoje systému .

Vyvíjený model systému, který je v průběhu vývoje simulován, jak s virtuálními prvky, tak s reálnými, je potřeba formálně verifikovat. Výzkumná skupina Modelování a Simulace se proto snaží nahradit tradiční programovací jazyky formálními modely. Zaměřili se na formalismy jako *vysokoúrovňové objektově orientované Petriho sítě* (dále OOPN), *DEVS* a stavové diagramy (angl. state charts). Pro první dva formalismy implementovali nástroje, které kombinují programování a formální modelování, jde o *programovaní modely*, které umožňuje jednodušší práci s modely.

Oba tyto formalismy a k nim vytvořené nástroje blíže proberu v následujících podkapitolách 4.2, 4.3 a 4.4. Začněme ale seznámením se základní strukturou a vlastnostmi jednoduchých Petriho sítí, ze kterých vycházejí rozšiřující typy Petriho sítí, včetně OOPN.

## Petriho sítě

Petriho sítě představují vhodný formalismus pro modelování diskrétních systémů, nebo také workflow systémů, s možností grafického znázornění, analýzy a simulace. Populárnost Petriho sítí je dána jejich jednoduchostí. Model je sestaven z *míst*, které obsahují stavovou informaci ve formě *značek* (tokenů) a mohou být kapacitně omezena (defaultně však omezená nejsou), *přechody* vyjadřující možné změny stavu a *hranami* propojující tyto *místa* a *přechody*. Hrany mohou být ohodnocené, kde ohodnocení hrany určuje kardinalitu přenášených značek. Provedení přechodu, též zvané *výskyt události*, u základních Petriho sítí je závislé na aktivaci přechodu. Přechod se stane aktivním, jakmile všechna vstupní místa, tzv. *preset*, obsahují potřebný počet značek, který je určen kardinalitou hran, a výstupní místa, tzv. *postset,* mohou pojmout tolik značek, kolik udává kardinalita odpovídající výstupní hrany přechodu. Ukázka provedení přechodu je vidět na následujícím Obrázek 4.1.

PN_zakl_ukazka.jpg

Obrázek .: Příklad přechodu a) => b) jednoduché Petriho sítě. Tečky představují značky, které jsou přechodem (čtverec) odebrány ze vstupních míst a generovány do míst výstupních. Přechod je aktivován pouze je-li ve všech vstupních místech potřebný počet značek a ve výstupních místech je prostor pro vygenerování nových značek. Převzato z .

Petriho sítě se dělí na různé typy, které vznikaly snahou zvýšit modelovací schopnosti tohoto formalismu při zachování koncepční jednoduchosti . Různé typy tedy jsou: C-E (Condition-Evets) sítě, P/T sítě, dále vysokoúrovňové (High-Level) sítě, jako například predikátové (Predicate-Transition), nebo barvené (Coloured) sítě, které umožňují pohodlně modelovat i zpracování a tok dat .

## Objektově orientované Petriho sítě

Protože Petriho sítě ve své původní podobě neposkytují strukturovací mechanismy známé z programovacích jazyků omezovalo se použití Petriho sítí pouze na nepříliš rozsáhlé systémy. Podíváme-li se na rozvoj programovacích jazyků a hlavně objektově orientovaného přístupu a postavíme jej vedle jednoduchých Petriho sítí, zjistíme, že tyto přístupy se zdají být ve svých výhodách a nevýhodách komplementární . Není divu, že lidé začali vymýšlet jak tyto přístupy propojit a získat tak od každého výhody a odstranit nevýhody, čili získat dobře strukturovaný, paralelní a hlavně formální (de facto matematický) programovací nástroj. Jeden z možných způsobů zavedení objektové orientace do Petriho sítí je popsán v disertační práci , jejíž autorem je Vladimír Janoušek, který se ve své práci zabývá nejenom zavedením objektového paradigmatu do Petriho sítí, ale také vytvořením nástroje *PNtalk* pro práci s těmito OOPN. Spojením Petriho sítí s objektově orientovaným přístupem bylo dosaženo modelování aktivity objektu v objektu samotném, nikoliv nadřazenou strukturou, jak je tomu u klasických OO programovacích jazycích jako třeba Java, nebo C++, které umožňují pouze kvaziparalelní[[1]](#footnote-1) chování. Tímto se objekty stávají samostatnějšími a opravdu paralelními entitami, které spolu komunikují předáváním zpráv.

Dílčí konstrukce formalismu OOPN, jak jsou definovány v a a jak je budeme používat i my, si nyní popíšeme v následujících podkapitolách. Pro možnost pozdějšího využití výsledků práce v jiných rozšiřujících projektech, nebo studiích, budou zdrojové kódy modelu, uživatelské prostředí a diagramy psány v anglickém jazyce.

### Objektová síť, atributy, stráž, metody

Zde si ukážeme jak budeme v OOPN modelovat princip objektové orientace. Objektové modelování pomocí Petriho sítí je umožněno zapouzdřením funkčnosti objektu do třídy. Specifikace třídy obsahuje definici objektu v podobě objektové *sítě*, která modeluje vnitřní aktivitu objektu a jeho vlastnosti, a definici *metod*, které jsou modelovány vlastní sítí, ale mají přístup k objektovým *atributům* a jeho dalším metodám. Objektová síť sestává z *míst* reprezentujících objektové *atributy* (privátní) a *přechodů* mezi těmito místy. Značky v místech OOPN již nejsou pouhé tečky, ale jsou to objekty. Přesto budeme používat notaci tečky (nebo symbolu *#e*) pro anonymní objekt, který slouží pouze k signalizaci změny stavu sítě. Místa mohou obsahovat počáteční značení určující obsah míst při inicializaci sítě.

Přechod kromě dříve zmíněných presetů a postsetů (viz kap. 4.1) může být na místa vázán tzv. *testovací hranou*, která naváže objekt z připojeného místa na proměnnou přechodu, ale objekt v místě nadále zůstává. Přechodům přibyla volitelná definice *stráže* a *akce*. Stráž přechodu přináší další podmínku proveditelnosti přechodu a lze s ní provádět testy na stav objektu a objektů navázaných na proměnné. Stráž se vyhodnocuje jako booleovský výraz, přičemž operandy mohou být kromě klasického vyhodnocování operací, také volání speciálních metod - *synchronního portu* nebo *predikátu*, které si popíšeme v podkapitole 4.2.2. V akci přechodu můžeme definovat sekvenci operací, jako třeba přiřazení proměnných, vytvoření nového objektu, nebo zasílání zpráv různým objektům. Rozhas platnosti jmen proměnných v akci přechodu zahrnuje stráž, akce a výrazy na okolních hranách. Zápis akce je od stráže oddělen vodorovnou čárou, pokud stráž není definována, pak se oddělující čára může vynechat.

Hrany v OOPN neobsahují kardinalitu přenášených značek, ale tzv. hranové výrazy reprezentovány multimnožinami , které mají tvar

kde koeficient násobnosti, předpokládá se nezáporné číslo, a je term[[2]](#footnote-2), nebo n-tice termů. Pokud je koeficient násobnosti roven 1, pak se nemusí zapisovat.

Ukázka specifikace jednoduché třídy OOPN je na obrázku Obrázek 4.2. Ukázka reprezentuje třídu Counter (počítadlo) s jedním atributem count, který při inicializaci obsahuje objekt *číslo* s hodnotou 0, a metodami reset a add:x, kde x je parametrem metody a určuje kolik se má k počítadlu přičíst. Objektová síť obsahuje jeden přechod t1 který je testovací hranou spojený s místem count a obsahuje stráž x >= 0 a v akci probíhá volání své vlastní metody reset. Jakmile tedy bude atribut count obsahovat číslo větší než 19, aktivuje se přechod t1 a následně bude provedena metoda reset, která z atributu count odebere aktuální číslo a vloží zpět číslo 0.

Když už známe základní konstrukce OOPN, řekněme si nyní o vytváření a komunikaci objektů. Instance objektu je kopie vzorové struktury popisující třídu, přesněji tedy objektové sítě. Komunikace objektů probíhá formou zasílání zpráv, která musí mít specifikovaného adresáta a předmět zprávy, kterým je nejčastěji volání metody nebo synchronního portu. Při zavolání metody objektu dojde k instanciaci sítě metody, na vstupní místa jsou navázány parametry metody a jako výstup slouží místo pojmenované *return*. K ukončení metody a zaniknutí sítě dojde v okamžiku, kdy se do místa *return* dostane jakákoliv značka, respektive objekt.

counter_sample.emf

Obrázek .: Ukázka grafické notace OOPN třídy *Counter* obsahující atribut *count* a metody *add(x)* a *reset*. Obrázek demonstruje jednotlivé prvky OOPN.

### Synchronní port, predikát, negativní predikát

Na místa v objektové síti mohou být navázány *predikáty* a *negativní predikáty*, které mají testovací charakter, případně *synchronní porty* umožňující synchronní provedení přechodů více objektů najednou. Tyto prvky svým charakterem odpovídají přechodům i metodám, čemuž odpovídá jejich grafická notace (viz Obrázek 4.3). Porty, jak se jim zkráceně říká, mohou, podobně jako přechod, obsahovat vstupní, výstupní i testovací hrany a stráž, ale neobsahují akci, proto v grafické notaci pod stráží není oddělující čára. K synchronnímu portu je připojen vzor zprávy, na kterou reaguje a může být volán ze stráže libovolného přechodu. Tímto připomíná metodu, ale neobsahuje vlastní síť. Synchronní porty slouží k testování a změně stavu objektu. Mohou být volány s volnými nebo navázanými proměnnými. Testování proveditelnosti portu, podobně jako přechodu, spočívá ve vhodném navázání proměnných. Výsledek volání synchronního portu je pravdivý, jestliže port je proveditelný v daném stavu objektu. Speciálním případem synchronního portu je *predikát*, který nikdy neovlivňuje stav objektu, pouze jej testuje pomocí testovacích hran. Predikát, který je platný právě pokud je neproveditelný, se nazývá *negativní predikát* . Synchronní port je proveden společně s provedením přechodu v jehož stráži byl port testován. Platí tedy, že pokud je testovaný synchronní port proveditelný, ale testující přechod není proveditelný (např. kvůli vstupních podmínek), potom nedojde k provedení ani přechodu, ani portu. Provedení jakéhokoliv typu synchronního portu je vždy atomické.

counter_sample_2.emf

Obrázek .: Ukázka grafické notace OOPN třídy *Counter* obsahující *synchronního portu* (increment), *predikátu* (count:x) a *negativního predikátu* (notZero). Obrázek demonstruje prvky OOPN.

Grafickou notaci synchronního portu, predikátu a negativního predikátu si ukážeme na obrázku Obrázek 4.3, který zobrazuje rozšíření třídy Counter (počítadlo) z předchozí kapitoly 4.2.1. Pro přehlednost nebudeme zobrazovat všechny části třídy z obrázku Obrázek 4.2, pouze ty, na které navážeme naše nové prvky, a které zakreslíme šedou barvou. Zavedli jsme predikát count:x, který pokud zavoláme s volnou proměnnou, tak vrátí aktuální stav počítadla, a pokud jej zavoláme s navázanou proměnnou, tak vrátí true nebo false, podle toho, jestli je s tímto navázáním port proveditelný, čili jestli místo count obsahuje stejnou hodnotu, jako naše proměnná, nebo ne. Naopak negativní predikát notZero vrací pouze booleovskou hodnotu, která bude true, pokud bude negativní predikát neproveditelný, takže pokud navázaná proměnná x bude různá od 0. Uveďme zde, že zápis negativního predikátu notZero lze zjednodušit při zachování stejné funkčnosti tím, že odstraníme jeho stráž a hranový výraz testovací hrany přepíšeme na 1'0. Potom zde ještě vidíme synchronní port increment, který je v dané situaci proveditelný vždy a mění stav počítadla jeho inkrementací. Všimněme si, že ve stráži portu increment není operace přiřazení, ale porovnání a tudíž dojde k navázání volné proměnné new na výsledek součtu old + 1.

V předchozí kapitole jsme se zmínili o tom, že atributy objektu jsou privátní, tedy nelze k nim přistupovat z venku. Pokud potřebujeme atribut udělat veřejným, aby k němu šlo přistoupit z venčí, existují dvě možnosti jak toho docílit. První variantou je vytvoření dvou metod, tzv. *getter* a *setter*[[3]](#footnote-3), pro přístup k atributu objektu. Výhodou tohoto přístupu je plná kontrola objektu nad svými atributy. Může měnit, kontrolovat, nebo dokonce zamezit, změně a získání atributu z venčí. Tyto metody budou znázorněny v kapitole 6.2. Druhou možností je navázání synchronního portu na místo reprezentující atribut objektu. Voláním portu s volnou proměnnou potom dojde k navázání obsahu místa na danou proměnnou. Pomocí synchronního portu se dá realizovat pouze operace *get*, nikoliv *set*. V praxi se často používají obě tyto varianty, které se navzájem doplňují.

## DEVS

DEVS (Discrete EVent System specification) je formalismus pro specifikaci modelů založený na teorii systémů. DEVS formalismus rozlišuje atomické a složené komponenty (viz. Obrázek 4.4), kde složené komponenty mohou obsahovat další složené, nebo atomické komponenty. Atomické komponenty reprezentují jeden modul s rozhraním tvořeným vstupními a výstupními *porty*. Na DEVS komponenty mohou být mapovány i jiné formalismy (např. konečné automaty, Petriho sítě, atp.), vzniká tak hierarchicky definovaný systém popsaný různými formalismy, dle vhodnosti aplikace.



Obrázek .: Příklad systému popsaného DEVS formalismem. Vlevo je spojovaný (hierarchický) model a vpravo je atomický model, který představuje jednu komponentu ve spojovaném modelu. Převzato z .

Systém (atomická komponenta také může být samostatný systém) modeluje vlastní aktivitu v podobě reakce na externí (vstupní) události externí přechodovou funkcí a na interní (časově plánované) události interní přechodovou funkcí . Výstup systému (resp. komponenty) je závislý pouze na stavu systému (resp. komponenty). Formální popis atomického DEVS dle je struktura

kde

* - množina vstupních hodnot (událostí)
* S - množina všech stavů systému
* - množina výstupních hodnot (událostí)
* je interní přechodová funkce
* je externí přechodová funkce, kde je množina totálních stavů a (elapsed time) je uplynulý čas od poslední události (vnitřní i vnější)
* je interní výstupní funkce, kde je prázdná událost
* je funkce posuvu času (time advance function), kterou je při přechodu do nového stavu nastavena interní událost za daný čas
* - počáteční stav systému

Interpretace formalismu je poté následující: Systém se nachází ve stavu . Pokud nenastane žádná externí událost , systém zůstává ve stavu po dobu definovanou . Při uplynutí času nastane vnitřní událost a provede se vnitřní přechodová funkce a současně se vygeneruje výstupní hodnota pomocí výstupní funkce . Pokud nastane externí událost před uplynutím doby , systém okamžitě přejde do stavu . Při kolizi interní a externí události, čili v uplynulém čase , má vždy přednost externí událost a interní událost se ignoruje.

To byla definice atomického DEVS. Systémy jsou obvykle složeny z více subsystémů (komponent), které spolu interagují pomocí vstupních a výstupních portů, přičemž stav celého systému je dán stavem jednotlivých subsystémů. Při implementaci těchto složených systémů často množinu stavů a množiny vstupních a výstupních událostí obvykle specifikujeme jako strukturované množiny, což nám umožní používat libovolný konečný počet vstupních, výstupních portů a stavových proměnných. Strukturovaná množina obsahuje n-tice složek stavu nebo události, kde složka odpovídá dílčímu stavu (resp. události) v dílčí komponentě (resp. portu). Předcházející definice základního DEVS formalismu (atomické komponenty) je potom obohacena o množinu vstupních a výstupních portů. Spojovaný model je definován propojením submodelů (atomické nebo spojované modely) a vzniká nám tak možnost *hierarchického modelování*, z čehož plyne, že množina DEVS je uzavřena vůči skládání. Spojovaný model je dle formálně definován strukturou

kde

* a jsou množiny vstupních a výstupních hodnot (událostí),
* je neprázdná konečná množina jmen komponent,
* je množina komponent, pro každé je atomický nebo spojovaný model,
* množina připojení externího vstupu
* množina připojení externího výstupu
* množina interních propojení komponent
* je funkce výběru z konfliktních komponent (při výskytu události ve stejný čas)

Dle definice je propojení komponent (vstupů a výstupů) realizováno propojením událostí, avšak při použití portů jsou množiny strukturované a propojení je možné definovat mezi porty, kdy všechny události na port jsou mapovány na stejné události na portu .

DEVS umožňuje simulaci modelu formou nadřazení simulátoru samotnému modelu v hierarchii komponent a propojením s jeho rozhraním. Lze tak simulovat celý model najednou, nebo pouze jeho části. Využívá se tzv. *Experimentální rámec*, který představuje zdrojový systém dat (reálné prostředí) a je napojen na vstupy a výstupy simulovaného modelu.

Při porovnání DEVS s OO přístupem lze dle zjistit následující vlastnosti:

* OO zvládá dynamický vznik/zánik objektů, DEVS to řeší komplikovaně
* OO čitelně modeluje systém tříd, DEVS naopak pracuje na úrovní instancí
* OO komunikace objektů vyžaduje referenci na adresáta, DEVS definuje komunikační vazby jako relaci nad komponentami
* Některé komponenty systému mají dlouhou životnost, jiné nikoli. Komponenty s delší životností je vhodné modelovat komponentami DEVS, zbytek potom objekty uvnitř atomických komponent.

DEVS je založen na komponentním přístupu a objekty jsou zde používány na jemnější úrovní , čili v atomických komponentách.

## Nástroj PNtalk/SmallDEVS

V úvodu této kapitoly jsem zmínil výzkumnou skupinu Modelování a Simulace na FIT VUT v Brně . Tato skupina se zabývá nejenom výzkumem v oblasti modelování a simulace, ale také vývojem nových formalismů (viz. OOPN v kapitole 4.1) a nástrojů pro práci s nimi. Pro výše uvedené formalismy to jsou nástroje *PNtalk* a *SmallDEVS*. Podobnost názvů těchto nástrojů s názvem programovacího jazyka *Smalltalk*, není náhodná, nýbrž opodstatněná, protože oba nástroje jsou založeny právě na tomto programovacím jazyku *Smalltalk*. Vývoj zmíněných nástrojů původně probíhal odděleně, nyní jsou však oba nástroje integrovány do implementace jazyka *Smalltalk* s názvem *Squeak* fungující jako virtuální operační systém.

Jazyk *PNtalk* experimentální nástroj umožňující efektivní práci s OOPN a kromě aplikace v modelování a simulace se zaměřuje hlavně na možnost začlenění modelu do reálného prostředí. Takto pojatý model může sloužit jako část prototypu, případně přímo aplikace. Jazyk *PNtalk* umožňuje také grafickou práci s modelem OOPN. Všechny PNtalkovské třídy jsou dostupné přes objekt *MyRepository*, který do Squeaku zavádí SmallDEVS.

Nyní si stručně popíšeme jeho syntaxi jazyka *PNtalk* a uvedeme názorný příklad definice třídy představené v kapitole 4.2. Následuje seznam klíčových slov jazyka a jejich popis:

* is\_a, vyskytuje se v definici třídy a specifikuje rodičovskou třídu. Základní třídou OOPN je třída s názvem *PN*.
* place, definuje místo v síti. Umožňuje specifikovat počáteční značení.
* sync
* inhibitor
* trans, definuje přechod v síti. Udává jeho pojmenování a zavádí jeho možné komponenty, jimiž jsou hrany, stráž a akce, vypsány dále.
* cond, definuje testovací hranu přechodu. Udává místo na které je napojena a hranový výraz.
* precond, definuje vstupní hranu přechodu. Udává místo na které je napojena a hranový výraz.
* postcond, definuje výstupní hranu přechodu. Udává místo na které je napojena a hranový výraz.
* guard, definuje stráž přechodu.
* action, definuje akci přechodu.

Syntaxi jazyka znázorňuje následující kus kódu Ukázka kódu 4.1 implementující třídu *Counter* z příkladu na obrázcích Obrázek 4.2 a Obrázek 4.3.

Counter is\_a PN  
 place count(1'0)  
 trans t1  
 cond count(1'x)  
 guard { x >= 20 }  
 action { self reset }

sync count: x  
 cond count(1'x)

inhibitor notZero: x  
 cond count(1'x)  
 guard { x = 0 }

sync increment  
 precond count(1'old)  
 guard { new := old + 1. }  
 postcond count(1'new)

method reset  
 place return()  
 trans t  
 precond count(1'x)  
 postcond count(1'0), return(1'#e)

method add: x  
 place x()  
 place return()  
 trans t  
 precond count(1'old)  
 action { new := old + 1. }  
 postcond count(1'new), return(1'#e)

Ukázka kódu .

Struktury a principy vytváření objektů v OOPN popsané v kapitole 4.2 umožňují zavést dynamické chování modelu. Dynamičností se rozumí změna struktury, nebo chování modelu za běhu. Tím že objekty (instance) jsou kopií vzorové třídy, je možné měnit buď chování objektu samotného, nebo změnit vzor třídy, přičemž každá další vytvořená instance této třídy bude kopírovat novou strukturu vzoru, ale instance již vytvořené zůstanou nezměněny. Toto platí nejenom pro objektovou síť, ale také pro definici sítí metod, jejichž kopie jsou vytvářeny při každém volání a zanikají při ukončení metody.

V našem případě dynamičnost nevyužijeme, neboť provádíme demonstraci modelem řízeného vývoje na systému, jehož struktura zůstává statická.

Zatímco *PNtalk* je nástroj pro modelování OOPN, tak *SmallDEVS* je nástroj pro modelování a simulaci komplexních systému. *SmallDEVS* je dynamický, objektově orientovaný jazyk s otevřenou implementací založený na Zieglerově formalismu DEVS . Modelování pomocí *SmallDEVS* je možné dvěma způsoby, stejně jako u *PNtalku*, kdy první je využití standardních nástrojů jazyka Smalltalk a knihovny tříd pro podporu DEVS formalismu (obsahuje třídy jako AtomicDEVS nebo CompositeDEVS) a druhý je využití specializovaného GUI[[4]](#footnote-4) poskytovaného jazykem *SmallDEVS*, které je prozatím poněkud nestabilní, tudíž je tato možnost riskantnější. V obou případech je třeba ctít zásady DEVS (viz. 4.3).

Jak bylo řečeno, je vývoj těchto experimentálních nástrojů zaměřen na ponechání modelu k aplikačnímu nasazení. Z toho vyplývá další směr výzkumu a to optimalizace struktury modelů, transformace modelů do výkonnější podoby, případně možnost svázání s jiným programovacím jazykem. Vyvíjené nástroje jsou testovány na případových studiích jako třeba: konferenční systém řízený modelem toku dat (workflow), plánování v agentních systémech, řízení robotických systémů, nebo modelování a simulace senzorových sítí.

# Specifikace konferenčního systému

Nyní se již dostáváme k aplikaci modelem řízeného návrhu na případové studii konferenčního systému. V této kapitole si představíme požadovaný systém ve formě neformální specifikace, analýzy požadavků a diagramu případů užití. Nutno připomenout, že systém slouží pro demonstraci modelem řízeného návrhu, proto se nevyžaduje jeho komplexnost a přesnost zpracování.

## Neformální specifikace

Konferenční systém by měl umožňovat vytvářet konference, jakožto události s daným datem a místem. Na takto vytvořenou konferenci poté autoři mohou přihlásit své vědecké články. Tyto články projdou hodnotícím procesem recenzentů a pokud bude vše v pořádku, bude článek redaktorem schválen k publikaci na konferenci. Po proběhnutí konference budou články zveřejněny online.

Každý uživatel si bude moci prohlédnout obsah konferencí a obsah těch článků, které již byly zveřejněny online. Může si také nechat vypsat všechny články najednou. Systém by měl zobrazovat konference a články v přehledné grafické podobě, např. v tabulce.

Systém by měl umožňovat správu uživatelů a přiřazení jednotlivých rolí, tj. redaktoři (správci), recenzenti, autoři, běžní uživatelé. Běžní uživatelé mají právo prohlížet konference a články dle výše popsaných kritérií. Autoři mohou navíc vytvářet své články a přihlašovat je k jednotlivým konferencím. Dále mohou tyto své články upravovat a mazat, dokud nejsou odeslány k hodnocení, nebo schváleny k publikaci. Autoři mohou pracovat pouze se svými články, nemohou například upravovat článek kolegy. Recenzenti mohou, navíc od běžných uživatelů, psát hodnotící recenze k článkům, ke kterým byli redaktorem přiřazeni. Tyto recenze jsou viditelné pouze aktérům přiřazeným k článku a redaktorovi. Redaktor (správce) pak může přidávat, upravovat a mazat konference, má na starost správu uživatelů a kontrolu nad akcemi těchto uživatelů. Má tedy právo přidávat, upravovat a mazat články, také upravovat a mazat recenze. Redaktor vybírá vhodné recenzenty k článku, vzhledem k jeho povaze. Dále může článek na konci cyklu schválit k publikaci, nebo jej zamítnout. Běžní uživatelé mají přístup do systému bez přihlašování. Autoři, recenzenti a redaktoři se pro využívání svých práv musí do systému přihlásit pomocí přihlašovacích údajů, které obdrží po vlastní registraci, nebo poté, co byli správcem vloženi do systému.

Uživatelské rozhraní bude implementováno jako webová aplikace, která bude komunikovat s modelem systému, od něhož obdrží potřebné informace. Systém by měl být intuitivní, vzhledově příjemný a uživatelsky přívětivý. Dále také dobře implementovaný a jednoduše udržovatelný.

## Analýza požadavků

Z neformální specifikace plynou následující požadavky na systém:

* abstraktní aktéři:
  + Uživatel - reprezentuje nejobecnějšího aktéra. Komunikuje s případy užití veřejně dostupnými, nemusí se tedy přihlašovat do systému. Jsou to pouze zobrazovací akce. Konkrétním potomkem je aktér z kategorie Ostatní uživatelé.
  + Uživatel s právy autora - reprezentuje aktéra, který má možnost spravovat články. Konkrétním potomkem je aktér Autor.
* speciální aktéři:
  + Recenzent - reprezentuje aktéra, který byl přiřazen k článku a požádán a napsání hodnotící recenze. Tento aktér nemá možnost články vytvářet, ale pouze zobrazovat a hodnotit.
  + Redaktor - je aktér s nejvyššími právy v systému. Může zobrazovat, upravovat a mazat libovolná data v systému.

Využití dědičností vyplynulo ze společných požadavků na aktéry v různých rolích. Následující diagram případu užití na obrázku Obrázek 5.1 zachycuje případy užití asociované s výše popsanými aktéry.

AIS - UC komplet.jpg

Obrázek .: Diagram případů užití. Diagram znázorňuje rozvržení aktérů v systému a jejich možné akce.

Diagram případů užití je diagram jazyka UML, pomocí něhož modelujeme rozvržení aktérů v systému a jejich možné akce nad systémem. Některé případy užití pokrývají několik samostatných případů užití, ale jejich zobrazením v diagramu by diagram ztratil na přehlednosti. Jedná se především o CRUD[[5]](#footnote-5) akce.

# Realizace modelu konferenčního systému

V této kapitole si ukážeme postup samotné realizace systému. Pro shrnutí si připomeňme, že systém bude modelován formalismem OOPN v nástroji PNtalk, který byl integrován do implementace jazyka Smalltalk, zvané *Squeak*. Implementaci celého systému můžeme rozdělit do dvou částí.

V první části, kterou popisuje tato kapitola, se zaměříme na vytvoření modelu systému představujícího entity vyskytující se v systému a jejich vazby. Nejprve vytvoříme konceptuální diagram tříd, který posléze bude sloužit jako předloha pro implementaci samotného modelu systému v OOPN. Vzhledem ke statičnosti modelu není jeho testování v této fázi příliš nutné. Přesto si v kapitole 8 ukážeme test reakce modelu na zasílané zprávy.

V další fázi provedeme nasazení modelu systému do reálné aplikace. Pro tyto účely zavedeme řídicí sítě (viz kap. 7.1), které budou zprostředkovávat akce nad modelem systému a umožní tak nasazení do produkčního prostředí. Řídicí sítě budou částečně reflektovat rozdělení uživatelů z kapitoly 5.2, přičemž budou vykonávat netriviální operace a proto je potřeba provést jejich testování, které bude popsáno v kapitole 8. Poté vytvoříme jednoduché uživatelské rozhraní, popsané v kapitole 7.2.

Pro možnost pozdějšího využití výsledků práce v jiných rozšiřujících projektech, nebo studiích, budou zdrojové kódy modelu, uživatelské prostředí a diagramy psány v anglickém jazyce.

## Návrh tříd

Pro návrh tříd využijeme diagram tříd modelovacího jazyka UML popisující typy objektů a statické vztahy mezi nimi. Vyskytuje se ve třech formách: konceptuální, specifikační, implementační. Jak již názvy napovídají, konceptuální diagram tříd slouží k vytvoření konceptu aplikační domény, bez vztahu k implementaci, je jazykově nezávislý. Specifikační diagram tříd znázorňuje pohled na aplikaci, specifikaci rozhraní bez specifikace implementace. Zato implementační diagram tříd zobrazuje i konkrétní implementační detaily. Pro naše účely se výborně hodí konceptuální diagram tříd, ve kterém si předvedeme strukturu modelu konferenčního systému.

first_iter.Concept_class_diagram.emf

Obrázek .: Konceptuální diagram tříd znázorňující vazby mezi objekty systému.

Obrázek 6.1 zobrazuje odpovídající konceptuální diagram tříd. Je zde vidět propojení jednotlivých tříd, respektive vazby jednotlivých objektů. V diagramu můžeme vidět, že třída *Conference* (dále konference) obsahuje informaci o svém názvu, popisu a místu konání. Konference má také vazby na objekty tříd *Paper* (dále článek) a *Member* (dále účastník) s násobností 0..\*, což znamená, že počet objektů, které budou náležet konferenci není nijak omezen. Naopak objekt třídy *Paper* patří vždy maximálně do jedné konference, má alespoň jednoho autora (instance třídy *Member*) a může obsahovat maximálně jednu recenzi (instance třídy *Review*). Objekt třídy *Review* (dále recenze) tak vždy náleží jednomu článku a má jednoho autora. Nakonec účastník konference, jakožto objekt třídy *Member*, může a nemusí být přihlášen do jedné nebo více konferencí, může být autorem několika článků, nebo recenzí. V praxi to bude fungovat tak, že u účastníka záleží na jeho roli v systému, od které se odvíjí, jestli bude autorem článků, nebo recenzí.

Takto je znázorněn datový model systému. Nad tímto modelem později vytvoříme již dříve zmiňované řídicí sítě, o kterých si povíme v kapitole 7.1.

## Konverze diagramu tříd do objektově orientovaných Petriho sítí

Podle diagramu tříd z předchozí podkapitoly nyní vytvoříme definici tříd v OOPN. Požadované třídy a jejich atributy mají mnoho společných vlastností, jež představíme ještě před definicí samotných tříd na abstraktní třídě, kterou nazveme Abstract. Tyto vlastnosti potom budeme předpokládat u každé vytvářené třídy a budeme popisovat pouze odlišné a rozšiřující konstrukce. Může se stát, že následující definice nebudou kvůli jednoduchosti a čitelnosti přesně odpovídat implementovaným třídám, avšak bude zde zachyceno vše podstatné. Definice tříd budou, kromě slovního popisu, hojně znázorňovány diagramy, neboť grafická reprezentace OOPN je výstižnější a pro čtenáře přívětivější.

Připomeňme, že místa v sítích OOPN značí privátní atributy objektu, které lze pomocí synchronních portů, *getterů* a *setterů* zpřístupnit veřejně. Zaveďme tedy obecné konstrukce pracující s atributy objektu, které budeme dále automaticky předpokládat u všech níže definovaných tříd. Při implementaci těchto konstrukcí budeme vycházet z bakalářské práce kolegy Martina Hanáka .

Pro jednoduchý atribut definujeme metody getter a setter, které budou zajišťovat, že místo reprezentující daný atrubut bude obsahovat vždy maximálně jeden objekt. Dále pro každý veřejný atribut attrbude specifikace třídy obsahovat stejnojmenný synchronní port, realizující operace get a test neprázdnosti, a negativní predikát pojmenovaný attrEmpty, realizující test prázdnosti atributu. Všechny tyto možnosti přístupu k jednoduchému atributu attr třídy Abstract demonstruje obrázek \*\*\*. Všimněme si, že porty attr a attrEmpty jsou komplementární a umožňují v metodách getAttr a setAttr výlučné provedení pouze jednoho z přechodů.

\*\* TODO: ukázka predikátů attr, attrEmpty \*\*

\*\* TODO: ukázka getterů a setterů \*\*

Pro atribut typu *kolekce*, potom místo getteru a setteru bude třída obsahovat metody pro přidání do kolekce, získání a odebrání z kolekce. Tyto metody se pro atribut items budou nazývat addItem, getItema removeItem.

\*\* TODO: ukázka add, get, remove pro kolekci dat \*\*

Pokud třída obsahuje atribut typu kolekce, je pravděpodobné, že bude také potřebovat konstrukci pro provedení nějaké akce nad každým prvkem kolekce. Této konstrukci se v jiných objektově orientovaných programovacích jazycích říká cyklus *foreach* a je většinou zprostředkovaný jazykem samotným. PNtalk tuto konstrukci zprostředkovává pouze při přístupu k modelu z jazyka Smalltalk (viz kap. 7.2.2), nikoliv z PNtalku samotného. Problém zřejmě tkví v tom, že v OOPN a PNtalku je kolekce chápána jako místo obsahující množinu objektů. Není tedy striktně určeno, které místo může obsahovat maximálně jeden objekt a které místo může obsahovat více objektů. Tato omezení závisí pouze na programátorovi, který si zvolí potřebný způsob přístupu k místu, tedy atributu objektu. Námi vytvořený cyklus *foreach* v potřebném rozsahu demonstruje obrázek \*\*\*.

\*\* TODO: ukázka foreach zde, nebo až v kapitole testování, pro které jsem to tvořil \*\*

Další teoretickou možností jak modelovat cyklus *foreach* je do místa reprezentujícího kolekci vložit Smalltalkovský objekt kolekce, nad kterým by byly prováděny operace add, get, remove a foreach. Toto řešení ale prozatím není možné, protože PNtalk neumožňuje v akcích přechodu použít programové bloky[[6]](#footnote-6), které jsou nutné pro práci se Smalltalkovskou kolekcí.

Kromě výše zmíněných vlastností, definujme pro každou třídu metodu print, která vytiskne na standardní výstup[[7]](#footnote-7) základní údaje o stavu objektu. Tato metoda bude využívaná pouze při testování a simulaci pro prezentaci stavu objektu. O vypisování stavu objektu ve finální aplikaci se bude starat vrstva uživatelského rozhraní popsaná v kapitole 7.2.

Přestože je jazyk PNtalk (obecně Smalltalk) dynamicky typovaný[[8]](#footnote-8), budeme níže u definice tříd specifikovat očekávaný typ proměnné daného atributu, přičemž téměř všechny atributy ovlivnitelné uživatelem budou, pro zjednodušení implementace a jednotnost zpracování, typu *řetězec*.

### Conference

Třída *Conference* implementuje model konference tak, jak jej specifikace vyžaduje. Konference je základním prvkem konferenčního systému. Objektová síť této třídy nespecifikuje žádnou vlastní aktivitu objektu. Veřejnými atributy třídy jsou:

* name, obsahující *řetězec* se jménem konference;
* description, obsahující *řetězec* s popisem konference;
* datetime, obsahující *řetězec* udávající datum a čas konání;
* location, obsahující *řetězec* třídy *Location;*
* state, obsahující *symbol* udávající stav konference;
* papers, obsahující *kolekci* článků (instancí třídy *Paper*) registrovaných na konferenci;
* papersCount, obsahující *číslo* udávající počet registrovaných článků v konferenci;
* members, obsahující *kolekci* účastníků konference (instancí třídy *Member*);
* membersCount, obsahující *číslo* udávající počet účastníku konference.

Třída *Conference* neobsahuje žádné nadstandardní metody ani porty.

### Member

Třída *Member* (dále účastník, uživatel) slouží k definici osoby, jež se účastní dané konference ať už jako autor článků, nebo jejich recenzent. Její atributy udávají základní údaje o uživateli a jeho článcích a recenzích. Objektová síť třídy *Member* nespecifikuje žádnou vlastní aktivitu. Veřejnými atributy třídy jsou:

* name, obsahující *řetězec* udávající jméno uživatele, které je rovněž jeho přihlašovacím jménem do systému;
* role, obsahující *symbol* udávající roli uživatele v systému;
* email, obsahující *řetězec* udávající emailovou adresu uživatele;
* papers, obsahující *kolekci* článků (instancí třídy *Paper*) jichž je uživatel autorem;
* papersCount, obsahující *číslo* udávající počet napsaných článků.

Třída *Member* obsahuje jednu rozšiřující metodu as:*role* name:*name* a tři predikáty testující roli uživatele. Veškerá rozšíření jsou vidět na obrázku \*\*\*. Metoda as:*role* name:*name* provádí inicializaci objektu nastavením jeho role a jména. Můžeme říct, že je to pouze zkrácená verze dvou po sobě volaných setterů. Přídavné porty, resp. predikáty, testují roli uživatele pomocí symbolů reprezentujících jednotlivé role.

\*\* TODO: graf. definice rozšíření \*\*

### Paper

Třída *Paper* (dále článek) slouží k definici článku registrovaného v systému. Její atributy udávají název a obsah článku, jeho autory, stav a recenzi. Objektová síť třídy *Paper* nespecifikuje žádnou vlastní aktivitu. Veřejnými atributy třídy jsou:

* name, obsahující *řetězec* udávající název článku;
* text, obsahující *řetězec* udávající obsah článku;
* state, obsahující *symbol* udávající stav článku;
* authors, obsahující *kolekci* uživatelů (instancí třídy *Member*) jež jsou autory článku;
* authorsCount, obsahující *číslo* udávající počet autorů;
* review, obsahující instanci třídy *Review*;
* reviewer, obsahující instanci třídy *Member* určující odpovídajícího recenzenta přiřazeného k článku.

Třída *Paper* implementuje rozšířené chování metody addAuthor: *author*, ve které provádí volání zprávy addPaper: *self* nad instancí autora. Toto rozšíření mírně automatizuje vzájemné přiřazování autorů k článku a naopak, stačí článku přidat autora a obě přiřazení se provedou společně. Dále si všimněme, že atribut review není popsán jako kolekce, ale jednoduchý atribut. Tato vlastnost vyplývá ze specifikace systému a návrhu tříd.

\*\* TODO: upravit podle konečné specifikace\*\*

### Review

Třída *Review* (dále recenze) slouží k definici recenze vytvořené k nějakému článku. Její atributy udávají obsah recenze a jejího autora. Objektová síť třídy *Review* nespecifikuje žádnou vlastní aktivitu. Veřejnými atributy třídy jsou:

* text, obsahující *řetězec* udávající obsah recenze;
* author, obsahující instancí třídy *Member*, reprezentující autora recenze.

Třída *Review* neobsahuje žádné nadstandardní metody ani porty. Všimněme si atributu author, který reprezentuje jedinou instanci třídy *Member*, tak jak to vyplývá ze specifikace systému a návrhu tříd.

# Nasazení modelu systému

Model vytvořený v předchozí kapitole nyní nasadíme do cílové aplikace. Forma aplikace byla určena zadáním této práce, jedná se o webovou aplikaci. Z možností nasazení vytvořeného modelu jsem zvolil použití modelu jako součásti aplikace (model continuity). Další možností byla transformace modelu do zdrojového kódu nějakého programovacího jazyka a následné využití kódu ve výsledné aplikace. Druhým zmíněným přístupem bychom se ale vraceli zpět ke klasickým metodám vývoje SW. Varianta přímého nasazené modelu byla zvolena díky tomu, že prostředí *Squeak* obsahuje volně dostupný framework pro tvorbu webových aplikací zvaný *Seaside*. Pomocí tohoto nástroje je možné z virtuálního prostředí *Squeak* jednoduše implementovat webový server, který může hostovat více než jednu webovou aplikaci.

Architektura výsledné aplikace bude připomínat architekturu *Model View Controller* (MVC). Jedná se o architekturu aplikace rozdělenou do tří vrstev, jež mají zodpovědnost za jiné části aplikace. Spodní vrstva *Model* má zodpovědnost za práci s daty, jejich ukládání, vybírání a modifikování. Určuje také způsob rozložení dat a zapouzdřuje případné rozsáhlejší operace. Naopak horní vrstva *View* zajišťuje uživatelské rozhraní, včetně zobrazování dat a komunikace uživatele se systémem. Tyto dvě vrstvy jsou propojeny vrstvou *Controller*, která má na starosti vhodně zpracovávat požadované uživatelské akce, které přijímá od vrstvy *View* a naopak vyvolává odpovídající akce vrstvy *Model*. Architektura MVC tak odděluje ucelené části systému, které jsou potom jednodušeji udržovatelné a nahraditelné bez dopadu na zbytek systému. Jako příklad poslouží změna způsobu ukládání dat, potom stačí pozměnit implementaci vrstvy *Model*, která bude s daty pracovat novým způsobem, ale zachová si původní rozhraní, které využívá zbytek aplikace.

U malých a středních webových aplikací je úložiště dat nejčastěji realizováno *relační databází*. Při využití objektově orientovaného jazyka pro tvorbu webové aplikace potom vzniká problém ukládání zapouzdřených objektů do relační databáze, který se obvykle řeší zavedením ORM[[9]](#footnote-9) (Object-relational mapping) nástrojů. V našem případě nebudeme využívat externího úložiště dat, protože nám prostředí *Squeak* umožňuje uchovávat data v sobě samém. Toto řešení přináší značné ulehčení, ale také poměrně nepříjemnou nevýhodu v podobě rizika ztráty dat při nečekaném pádu prostředí *Squeak*, ve kterém poběží jak model systému, tak webový server. Řešení dostupnosti dat napříč všech spuštěných instancí webové aplikace bude probráno v kapitole 7.2.

Vrstvu *Model* tedy bude zastávat model systému představený v kapitole 6 společně se řídicími OOPN sítěmi, o kterých si povíme v kapitole 7.1. Vrstvy *Controller* a *View* budou implementovány frameworkem Seaside a prezentovány v kapitole 7.2.

## Řídicí sítě

Nyní si popíšeme řídicí sítě, které operují nad modelem systému z kapitoly 6 a zprostředkovávají tak akce modelu pro jakoukoliv zastřešující aplikaci (v našem případě webovou aplikaci). Nejdůležitější síť z této skupiny je nazvaná *SystemNet*, která, jak už název napovídá, zodpovídá za celý konferenční systém. Ostatní řídicí sítě jsou vázány na roli uživatele a zprostředkovávají uživatelsky specifické akce (např. vložení článku autorem, vytvoření nové konference administrátorem). Pro představu jejich provázanosti mezi sebou a s původním modelem systému slouží diagram tříd na obrázku \*\*\*. Diagram je zjednodušený o detaily a vzájemné vazby tříd představených dříve v kapitole 6.1, ale přináší nový modelovací prvek - *Generalizaci*. Generalizace znázorňuje zobecnění skupiny tříd zavedením třídy obsahující společné vlastnosti podtříd. Generalizace modeluje dědičnost a v diagramu ji vidíme mezi třídami *AdminNet*, *AuthorNet*, *ReviewerNet* a *UserNet*. V diagramu také vidíme provázanost třídy *SystemNet* se všemi ostatními třídami modelu.

\*\* TODO: Diagram řídicích tříd \*\*

V následujících definicích tříd předpokládejme, stejně jako v kapitole 6.2, že pro své veřejné atributy obsahují všechny podpůrné predikáty, synchronní porty a metody, které tedy nebudeme specifikovat.

### SystemNet

Třída *SystemNet* je nejdůležitější třídou celého konferenčního systému. Tato třída reprezentuje systém jako takový a její instance se bude na webovém serveru vyskytovat jako singleton[[10]](#footnote-10). Veškeré spuštěné instance aplikace budou přistupovat k tomuto singletonu, jediné instanci třídy *SystemNet*, který budeme dále nazývat Systém. Systém slouží jako přístupový bod k modelu konferenčního systému, uchovává všechna data systému a zajišťuje obsluhu základních operací jako například přihlášení/odhlášení uživatele do/ze systému, nebo tovární metody[[11]](#footnote-11) pro vytváření nových objektů v systému. Jelikož jazyk PNtalk neumožňuje definici třídy jako singletonu, je tato skutečnost ošetřena v konstruktoru třídy webové aplikace (viz kap. 7.2.2).

Třída *SystemNet* obsahuje následující veřejné atributy:

* conferences, obsahující *kolekci* všech instancí třídy *Conference* vyskytujících se v systému;
* papers, obsahující *kolekci* všech instancí třídy *Paper* vyskytujících se v systému;
* \*\* pro ostatní entity systému \*\*
* users, obsahující *kolekci* všech instancí třídy *Member* vyskytujících se v systému, reprezentující registrované uživatele;
* loggedUserNets, obsahující *kolekci* instancí třídy *Member*, reprezentující množinu přihlášených uživatelů.

Objektová síť třídy *SystemNet* má definovánu vlastní aktivitu, kterou obsluhuje registraci a přihlášení uživatelů. Adekvátní část specifikace třídy *SystemNet* je vyobrazena na obrázku \*\*\* a popsána v následujícím textu.

Proces registrace, přihlášení a odhlášení vyžaduje metody:

* newVerify:*name* as:*role*, implementující registraci uživatele do systému, tzn. kontrolu unikátního jména, vytvoření nového uživatele systému a následné přihlášení;
* verify:*user*, provádějící přihlášení uživatele do systému, tedy vytvoření řídicí sítě, její uložení do systému a podání její reference aplikaci;

predikáty:

* user:*user* named:*name*, testující stav systému na existenci registrovaného uživatele s určitým jménem;
* notUserNamed:*name*, testující stav systému na neexistenci registrovaného uživatele se jménem name;
* login:*name* user:*user*, testující, zda je v systému registrován uživatel s daným jménem a jeho navrácení přes volnou proměnou *user* (musí být volán s volnou proměnnou);
* conferences:c state:s, testující stav systému na existenci konference c ve stavu s;

a synchronní port:

* logout:*net*, realizující test, jestli je uživatel s danou řídicí sítí přihlášen, a následné odhlášení při provedení portu.

Registrace je realizována voláním metody newVerify, přihlášení přes test na predikátu login:user: a následném volání metody verify a odhlášení přes synchronní port logout. Část sítě zodpovědnou za registraci, přihlašování a odhlašování uživatelů je vyobrazena na obrázku \*\*\*.

\*\* TODO: obrázek výseku sítě \*\*

Třída *SystemNet* dále zprostředkovává metody pro správu entit systému, jimiž jsou (znak \* zastupuje název entity):

* new\*, tovární metody pro vytváření nových entit systému;
* add\*, metody pro přidávání entit do systému (viz kap. 6.2);
* remove\*, metody pro odstraňování entit ze systému (viz kap. 6.2).

Všechny tři zmíněné metody jsou zobrazeny na obrázku \*\*\*, kde operují s instancí třídy *Conference*.

\*\* TODO: obrázek ukázka tovární metody a add/remove metody \*\*

### UserNet

Třída *UserNet* je řídicí sítí pro anonymní uživatele a zároveň je rodičem dalších uživatelských řídicích sítí. Implementuje společné rozhraní všech uživatelských sítí a základní obsluhu požadavků. Má definovány atributy:

* system, obsahující instanci třídy *SystemNet*, reference na systém;
* member, obsahující instanci třídy *Member*, reference na uživatele pro kterého je síť vytvořena;

porty:

* member\*, testující port \* přiřazeného objektu třídy *Member*, kde \* je název portu;
* canAddPaper, testující, zda uživatel s danou rolí může vkládat nové články;
* conferences:c, port využívaný k získání všech konferencí, jež uživatel s danou rolí může vidět. Dědícími třídami bude tento port přepsán;

a metodu:

* for:member in:system, implementující přiřazení uživatele a systému a využívané jako konstruktor sítě.

### AdminNet

Třída *AdminNet* je řídicí sít pro správce systému (redaktory) a je odvozená ze třídy *UserNet*. Ve své specifikaci obsahuje synchronní porty:

* conferences:c, přepisující definici z rodičovské třídy;
* papers:p, pro testování existence článku p v systému a získání všech těchto článků;

a metodu:

* createConference:name, realizující vytvoření nové konference se jménem name a její uložení do systému.

### AuthorNet

Třída *AuthorNet* je řídicí sít pro uživatele s právy autora a je odvozená ze třídy *UserNet*. Ve své specifikaci obsahuje synchronní porty:

* conferences:c, přepisující definici z rodičovské třídy;
* papers:p, pro testování vlastních článků autora na existenci článku p a získání všech těchto článků;

a metodu:

* addPaper:p, realizující přiřazení článku p autorovi a uložení článku do systému.

### ReviewerNet

Třída *ReviewerNet* je řídicí sít pro uživatele s právy recenzenta a je odvozená ze třídy *UserNet*. Ve své specifikaci obsahuje synchronní porty:

* conferences:c, přepisující definici z rodičovské třídy;
* papers:p, pro testování článků v systému, jimž je recenzent přiřazený a získání všech těchto článků;

a metodu:

* addReview:r to:p, realizující přiřazení recenze r k článku p a uložení recenze do systému.

## Uživatelské rozhraní

Uživatelské rozhraní je podstatnou částí aplikace zajišťující obousměrnou komunikaci s uživatelem. Pro jazyk Smalltalk existuje volně dostupný framework *Seaside* , který využijeme v naší aplikaci.

### Seaside

Seaside je, stejně jako Smalltalk, čistě objektově orientovaný[[12]](#footnote-12) framework, který byl navržen pro vývoj dynamických a komplexních webových aplikací. Obsahuje několik desítek předdefinovaných komponent, ze kterých lze stavět výslednou aplikaci.

Seaside je založen na komponentní architektuře využívající kontinuace, známé spíše z funkcionálních jazyků. Jedná se o přístup, kdy každá komponenta má své vlastní řízení a stav a umožňuje volání jiných komponent s tzv. *backtrackingem* (navracení se) zpět do místa volání. Struktura webové aplikace potom připomíná strom samostatných komponent řídicích dílčí části aplikace. Tento přístup k tvorbě webových aplikací je mezi ostatními frameworky spíše neobvyklý.

Oproti jiným frameworkům, které využívají šablony, nebo organizaci pěkných URL adres, Seaside generuje obsah pomocí čistého Smalltalku a URL adresy jsou generovány dynamicky samotým Seaside, přičemž historie adres reflektuje předávání řízení mezi komponentami, na jejichž interakci je framework založen.

Životní cyklus každé komponenty sestává ze tří základních kroků:

* zobrazení dle svého stavu. Tuto akci obstarává metoda renderContentOn:*aCanvas*, pravděpodobně nejdůležitější metoda v Seaside. Metoda jako parametr přijímá objekt třídy *WACanvas*, který zastupuje vykreslovanou stránku[[13]](#footnote-13) a zprostředkovává tvorbu obsahu stránky.
* Čekání na uživatelský vstup, kterým může být např. kliknutí na odkaz, potvrzení formuláře. Každá akce má definovanou reakci.
* Obsloužení provedené akce, kterým může být změna stavu systému, komponenty, nebo také volání jiné komponenty. Obsluha akce je v Seaside definována zprávou callback zaslanou aktivním prvkům stránky (např. odkaz, tlačítko). Zpráva callback přijímá jako parametr programový blok, který bude po provedení akce proveden.

Po dokončení obsloužení akce se komponenta dostane na začátek cyklu a znovu se vykreslí podle svého aktuálního stavu. Nejzajímavější akcí je právě volání jiné komponenty metodou call:, která provede vytvoření dané komponenty a předání řízení této komponentě. Nová komponenta opět provádí svůj cyklus dokud vlastní metodou answer nevrátí řízení původní komponentě. V procesu navrácení řízení může proběhnout také předání parametrů, např. výsledku běhu komponenty.

\*\* mozna sekv. diagram? viz papir \*\*

Kromě volání a předání celého řízení jiné komponentě umožňuje Seaside také vnořování komponent. Jedna komponenta potom může být poskládána z více komponent, které mají nezávislé řízení. Toho lze docílit metodou render: nad objektem třídy *WACanvas*, které dané komponentě vymezí prostor na stránce pro vykreslení a vlastní řízení. Stav vykreslené stránky je takto zachycen stavem všech dílčích komponent na stránce.

Výše popsané chování si nyní budeme demonstrovat na jednoduchém příkladu podobném *Hello World[[14]](#footnote-14)*. Aplikace po nás bude vyžadovat jméno, pomocí něhož nás poté pozdraví. Úryvek kódu Ukázka kódu 7.1 je definice kořenové třídy *WAHello*, která říká, že bude odvozena od třídy *WAComponent*, prozatím má pouze jednu instanční proměnnou name, se kterou budeme pracovat později. Poslední řádek určuje kategorii[[15]](#footnote-15), ve které se třída nachází. Metoda canBeRoot přepisuje rodičovskou metodu a vrací hodnotu true, určuje tím že tato třída bude výchozím bodem aplikace a objeví se v nabídce web aplikací poskytovaných frameworkem Seaside.

WAComponent subclass: #WAHello  
 instanceVariableNames: 'name'  
 classVariableNames: ''  
 poolDictionaries: ''  
 category: 'PNtalk-DP-xcaham02'  
  
canBeRoot  
 ^ true.

Ukázka kódu .

Pro inicializační nastavení instance nám je poskytnuta metoda initialize, kterou ale prozatím nebudeme využívat. Pustíme se nyní do vytvoření obsahu stránky, tedy definice metody renderContentOn:*html* která je v následujícím úryvku kódu Ukázka kódu 7.2.

WAHello >> renderContentOn: *html*  
 *html* heading: 'SayHello app'.  
 *html* form: [  
 *html* text: 'Name'.  
 *html* textInput  
 on:#name of: self.  
 *html* submitButton  
 callback:[  
 self call: (SayHello new to: name).  
 ]; with: 'Say hello'.  
 ]  
  
WAHello >> name  
 ^ name.  
  
WAHello >> name: *aName*  
 name \_ *aName*.

Ukázka kódu .

Připomeňme si, že tato metoda přijímá jeden parametr jménem *html* reprezentující objekt třídy *WACanvas*. Obsah tvoříme zasíláním zpráv tomuto objektu, přičemž význam zpráv je často již ze zápisu pochopitelný, ale přesto si popíšeme alespoň ty zprávy, které budeme často využívat. Více informací je dostupných v knize o Seaside , nebo na webových stránkách frameworku v sekci dokumentace.

První použitou zprávou je zpráva heading, která přijímá řetězec a tvoří HTML element nadpisu - h1. Úroveň nadpisu lze specifikovat volitelným parametrem uvozenýn klíčovým slovem level:. Další zprávou, přijímanou objektem *html* je zpráva form následována programovým blokem, ve kterém použijeme zprávu *text*, která svůj parametr vypíše do HTML jako text, a zprávy textInput a submitButton, popsané níže. Zpráva form vytvoří HTML formulář, přičemž v bloku, který přijímá jako parametr můžeme specifikovat další HTML prvky, hlavně bychom zde měli uvézt požadované formulářové pole a tlačítka.

V našem případě využijeme textové pole, kterému je navázána proměnná, kterou reprezentuje. Konstrukcí *html* textInput on:#name of:self tedy požadujeme od objektu *html* vytvoření textového vstupního pole, který bude obsluhovat atribut name objektu *self*. Tento atribut musí být v dané třídě specifikován a mít tam definovány své get/set metody, které také vidíme v představeném kódu výše. Při zobrazení našeho textového vstupu jej Seaside automaticky naplní hodnotou, kterou mu vrátí metoda name, a při potvrzení formuláře bude aktuální hodnota vstupu zpracována pomocí metody name:. Tento princip ulehčuje automatické zpracování formulářů, ale je také možné definovat si vlastní, typicky v *callbacku* potvrzovacího tlačítka. Dalším prvkem formuláře jsme zprávou submitButton definovali potvrzovací tlačítko formuláře, kterému jsme pomocí callback přiřadili obsluhu (programový blok) a popisek pomocí with. Obsluha tlačítka se provede kliknutím na něj. Dříve než si popíšeme co se vlastně stane, ukážeme si kód Ukázka kódu 7.3 nové komponenty *SayHello.*

WAComponent subclass: #SayHello  
 instanceVariableNames: 'name'  
 classVariableNames: ''  
 poolDictionaries: ''  
 category: 'PNtalk-DP-xcaham02'  
  
SayHello >> renderContentOn: *html*  
 *html heading: 'Hello ', name, '!'.  
 html anchor callback: [ self answer. ]; with: 'Change name'.*  
SayHello >> to: *aName*  
 name \_ *aName*.

Ukázka kódu .

Co se tety stane? Vytvoří se nová komponenta třídy *SayHello*, které je hned zaslána zpráva to:name. Tato komponenta je pomocí self call: vyvolána do popředí a je jí předáno řízení aplikace. Znamená to, že se nám změní obsah stránky na takový, jak jej definuje metoda renderContentOn: komponenty *SayHello*. V této metodě vidíme opět definici nadpisu, tentokrát nejenom pouze s textem, ale také proměnnou, jejíž hodnota je konkatenována k textu. Hodnota proměnné name je nastavena metodou to: již při volání komponenty. Dále je zde pomocí zprávy anchor definován odkaz, který ve své obsluze provede kód self answer vedoucí k navrácení řízení původní komponentě *WAHello*. Posloupnost těchto akcí z pohledu uživatele znázorňuje obrázek \*\*\*. Všimněme si, že po návratu do úvodní komponenty zůstalo vstupní pole vyplněné, to proto, protože dříve při potvrzení formuláře se hodnota z pole uložila do proměnné komponenty a nyní je načtena do vstupního pole, což dokazuje, že jsme se opravdu vrátili do původní komponenty, která nyní pokračuje ve svém cyklu a byla znovu vykreslena.

\*\* TODO: obr posloupností stránek \*\*

### Kooperace modelu a kódu v Seaside

Nyní, když už máme představu o tom, jak funguje framework Seaside, popíšeme si jeho propojení s objekty vytvořenými v PNtalku, které budeme dále nazývat sítě. V kapitole 4.4 jsme si popsali instanciaci sítě a její spuštění v simulaci popisuje kapitola 8. Pokud chceme aby komponenta Seasidu mohla komunikovat s nějakou sítí, je třeba toto vytvoření a začlenění do simulace integrovat do její inicializační metody, přičemž si v určité proměnné ponecháme referenci na danou síť. V kapitole o řídicích sítích 7.1 jsme zmínili, že základem celé aplikace z pohledu PNtalku bude síť *SystemNet*, která se bude v systému vyskytovat jako singleton, což musíme ošetřit při jejím vytváření v metodě initialize naší kořenové komponenty. Protože Seaside pro každé připojení k webové aplikaci vytváří novou instanci kořenové komponenty, je potřeba síť *SystemNet* uchovávat v třídní proměnné, kterou nazveme system, a zároveň kontrolovat jestli už nebyla instanciována. Teď trochu přeskočíme a prozradíme, že kořenová komponenta naší aplikace konferenčního systému se bude jmenovat *WAConferenceSystemDP* a úryvek kódu Ukázka kódu 7.4 je její metodou initialize.

WACoferenceSystemDP >> initialize  
 | regCls |  
 super initialize.  
 system isNil ifTrue: [   
 regCls \_ MyRepository objectWithPathName: '/PNtalk classes/ConferenceSystemDP/SystemNet'.  
 system \_ regCls newIn: (PNtalkSimulation default world).  
 ].

Ukázka kódu .

Vytvořili jsme si proměnnou uchovávající síť *SystemNet*, která bude přístupná všem instancím naší webové aplikace. Po přistoupení k aplikaci přes webový prohlížeč uvidíme v prostředí Squeaku, že opravdu byla tato síť vytvořena a je připravena k simulaci. Zde přichází menší zádrhel, že tu simulaci musí manuálně spustit, aby se síť *SystemNet* stala aktivní a mohla reagovat na zaslané zprávy. Toto je bohužel další prozatimní nedostatek experimentálního nástroje PNtalk.

Jelikož je síť PNtalku objekt, je možné ji zasílat zprávy a tím vyvolávat jeho metody. Toto se zatím od standardního použití Smalltalku. Sítě PNtalku ale mohou obsahovat synchronní porty a predikáty (viz kapitola 4.2.2), které se od klasických metod liší a je potřeba je volat speciálním způsobem, jak ukazuje příklad zdrojového kódu Ukázka kódu 7.5. Zasláním zprávy asPort objektu PNtalku získáme objekt (dále *port*), jehož metody odpovídají synchronním portům objektu PNtalku. Voláním metody objektu *port* se ve skutečnosti dotazujeme na stejnojmenný synchronní port původní sítě. Pokud má port nějaké parametry, můžeme jej volat, stejně jako při volání ze sítě PNtalku, s volnými, nebo vázanými proměnnými. Volání s vázanou proměnnou se neliší od jiného volání metod s parametrem, ale při volání s volnou proměnnou musíme na místo proměnné napsat (PNVariable name:#var), kde var je jméno volné proměnné a bude na ni navázána hodnota, dle pravidel OOPN. Výsledkem volání portu je potom objekt, který nazveme *res*, a který umožňuje volání metod:

* isTrue, která vrací true pokud je synchronní port proveditelný;
* perform, která synchronní port provede[[16]](#footnote-16);
* variable:#var, která vrátí výsledek navázání (objekt) na volnou proměnnou nazvanou var;
* collectVariable:#var, která vrátí kolekci všech možný navázání na volnou proměnnou var.

Pro názornost si ukážeme kus kódu (viz úryvek kódu Ukázka kódu 7.5), předpokládejme, že proměnná system je referencí na objekt OOPN třídy *SystemNet* představené v kapitole 7.1.1. V ukázce se vyskytuje také objekt OOPN třídy *Conference* popsané v kapitole 6.2.1.

V ukázce kódu Ukázka kódu 7.5 provádíme výpis jmen všech konferencí obsažených v systému. Jelikož je synchronní port conferences*:* ve skutečnosti pouze predikátem, nevoláme nad výsledkem metodu perform.

renderContentOn: *html  
 system* addConference: (*system* newConference name:'Conf1').  
 *system* addConference: (*system* newConference name:'Conf2').  
   
 res \_ system asPort conferences: (PNVariable name: #c).  
 res isTrue  
 ifTrue: [  
 (conferences collectVariable: #c) do:  
 [:conf |  
 res \_ conf asPort name: (PNVariable name: #var).  
 name \_ res variable: #var.  
 *html* text: name.  
 *html* break.  
 ].  
 ]  
 ifFalse: [  
 *html* text: 'There is no conferences in system.'.  
 ]

Ukázka kódu .

Úryvek kódu Ukázka kódu 7.5 představuje metodu renderContentOn jejíž význam byl vysvětlen v úvodu této kapitoly 7.2. Nejprve se provede vložení dvou konferencí do systému pomocí volání odpovídajících metod třídy *SystemNet*. Tento kousek kódu by z hlediska dobrých programovacích praktik neměl být součástí vykreslovací metody, ale pro účel demonstrace jej zde necháme. Dále je proveden test portu conferences s volnou proměnnou c. Pokud je výsledek testu pravdivý, pak se přistoupí k větvi ifTrue (toto je podmiňovací konstrukce jazyka Smalltalk), ve které je pomocí metody collectVariable získána kolekce všech konferencí obsažených v systému nad kterou je proveden cyklus *do* (*foreach* smyčka Smalltalku), ve kterém je přes synchronní port name objektu konference získáno jméno konference, které je následně vypsáno na stránku následováno zalomením řádku. Pokud by výsledek volání synchronního portu conferences byl nepravdivý, provedla by se větev ifFalse s výpisem informace o neexistenci žádné konference v systému.

\*\* TODO: obrázek vrstev a naznačení role singletonu *systém* v aplikaci \*\*

# Testování/simulace

\*\* zde popíšu způsob spouštění simulace a možnosti provedení testování \*\*

V kapitole 4 jsme uvedli fakt, že testování a simulace modelů ve fázi návrhu systémů je hlavní výhodou modelem řízeného návrhu oproti klasickým metodám. Nyní si představíme možnosti, které nám přináší jazyk PNtalk. Testování zde probíhá formou simulace modelu. Máme tedy možnost simulovat aktivitu jednotlivých tříd, častěji však potřebujeme simulovat větší části modelu, případně celý model, a to zvláště u statických modelů, jejichž komponenty nemají definovanou vlastní aktivitu. Toho docílíme vytvořením testovací třídy (nazvěme ji *Test*), která bude tvořit simulační prostředí (experimentální rámec, viz kap. 4.3) pro simulovaný model, nebo jeho část. Testovací třída tak bude vytvářet virtuální data a  požadavky na model, které bude přes rozhraní modelu realizovat a kontrolovat, zda se stav modelu změnil požadovaným způsobem. O průběhu simulace může *Test* informovat uživatele průběžným výpisem akcí a jejich výsledků. Na námět systematického testovaní v jazyce PNtalk s automatickým vyhodnocováním dílčích testů se můžeme podívat do . V této práci zavádíme pouze účelové testování konkrétních vlastností modelu a nyní si ukážeme jeden z těchto testů.

Pro demonstraci se nabízí test přihlášení a odhlášení uživatele do/ze systému. Test tedy bude probíhat nad třídou *SystemNet*, popsané v kapitole 7.1.1. Testovací třídu pojmenujme *TestLogin* a její definici uvedeme grafickou formou na obrázku \*\*\*.

\*\* TODO: obrázek testovací třídy \*\*

Všimněme si v přechodech sítě kontrolních výpisů na *Transcript[[17]](#footnote-17)*. Vytvoření samotné simulace provedeme ve *Workspace[[18]](#footnote-18)* následujícími příkazy.

structureClass := MyRepository objectWithPathName: '/PNtalk classes/ConferenceSystemDP/TestLogin'.structure := structureClass

newIn: (PNtalkSimulation default world).

Ukázka kódu .

Po provedení příkazů se simulace objeví v okně *MyRepository* ve složce *PNtalk simulations[[19]](#footnote-19)*. Spuštění, zastavení a resetování simulace lze provádět přes kontextovou nabídku simulace. Po spuštění námi vytvořené simulace by okno *Transcript* mělo obsahovat následující text, za předpokladu, že simulace proběhla celá v pořádku.

\*\* text, dle třídy \*\*

PNtalk také umožňuje krokování simulace příkazem

PNtalkSimulation default world step.

nad pozastavenou (nespuštěnou) simulací. V průběhu simulace je možné zkoumat stav objektů v simulaci jejich procházením v okně *MyRepository*. Můžeme tak například zjistit v jakém stavu se simulace zasekla, ať už chybou implementace, nebo neproveditelností požadovaných akcí.

# Závěr

\*\* napsat, že DEVS nebyl nakonec využit, sloužil by pouze ke strukturálnímu rozdělení \*\*

V této práci jsme se zabývali *modelem řízeným návrhem* počítačových systémů. Stručně jsme prošel dosavadní historií vývoje softwarového inženýrství, a poté jsme se detailněji zaměřili na techniku modelem řízeného návrh (*MBD*), přesněji metodiku *MDA* (Model Driven Architecture) specifikovanou skupinou OMG (viz. ). MBD odstraňuje hlavní nevýhody klasických návrhových metod, kterými jsou nekonzistentnost návrhových modelů s výslednou implementací a nemožnost testovat a validovat systém ve fázi návrhu. Návrh technikou *MBD* je založen na formálně popsaných funkčních modelech, díky kterým je možné systém prototypovat a testovat již ve fázi návrhu. Překlad na odpovídající implementační kód je oproti klasických metod, kdy implementační tým přepisuje model manuálně řádově několik měsíců, prováděn automaticky pomocí mapovacích pravidel odpovídajících dané cílové platformě, nebo je místo transformace funkční model zachován v aplikaci i při reálném nasazení (*model continuity*).

V další části jsme probrali obecný význam využití modelování a simulací ve vývoji systémů, přičemž jsme poukázali na výzkum probíhající na fakultě informačních technologií na VUT v Brně, který je zaměřen na využití formalismů jako *DEVS* a *OOPN* (Objektově orientované Petriho sítě) v procesu návrhu systémů a vývoj nástrojů pro práci s těmito formalismy s důrazem na možnost nasazení modelu do reálné aplikace. Seznámili jsme se s formalismem *DEVS*, který umožňuje hierarchické skládání podsystémů (komponent) v jeden komplexní událostně řízený diskrétní systém. Podrobněji jsme si představili formalismus *OOPN* spojující výhody objektově orientovaného programování a formálního matematického aparátu Petriho sítí. Dále jsme se seznámili s vyvíjenými experimentálními nástroji *SmallDEVS/PNtalk* integrovanými do prostředí *Squeak*, obzvláště potom s jazykem *PNtalk* a způsobem tvorby modelů OOPN.

Po teoretické přípravě jsme se pustili do demonstrace modelem řízeného návrhu na případové studii konferenčního systému, která je hlavním přínosem této práce. Specifikovali jsme konferenční systém v základní podobě, odpovídající požadavkům zadání. Při analýze specifikace systému jsme vytvořili diagram případů užití a diagramy tříd, ze kterých jsme později vycházeli při tvorbě modelu systému v jazyce PNtalk. Při implementaci modelu systému jsme diskutovali všechny důležité aspekty tvorby modelů OOPN a podkládali je grafickou reprezentací.

Cílovou aplikaci jsme zvolili ve formě webové aplikace implementované frameworkem *Seaside* v prostředí *Squeak*. Vlastnosti frameworku *Seaside* a kooperaci webového uživatelského prostředí s modelem konferenčního systému jsme řádně popsali a demonstrovali na krátkých ukázkách zdrojového kódu. Nakonec jsme uvedli možnosti testování a simulace modelů OOPN v jazyce PNtalk s ukázkou jedné z implementovaných testovacích tříd.

Při práci v experimentálním jazyce *PNtalk* jsem se potýkal s problémy, které dosvědčují, že není plně dokončen a je stále ve vývoji. Zmiňme třeba absenci funkce *breakpointu*

Při vytváření modelu konferenčního systému v jazyce PNtalk jsem se potýkal s problémy dosvědčujícími, že tento nástroj je opravdu stále ve vývoji. Zmiňme třeba absenci braekpointu

\*\* porovnání s klasickýma metodama

\*\* zhodnocení PNtalku a celkově

# Bibliografie

[1] **Object Management Group, Inc.** MDA. *Object Management Group.* [Online] 30. 10 2012. [Citace: 10. 12 2012.] http://www.omg.org/mda/.

[2] **Kočí, R., a další.** Modelování a simulace. *Modelování a simulace.* [Online] [Citace: 11. 12 2012.] http://perchta.fit.vutbr.cz/research-modeling-and-simulation.

[3] **Object Management Group, Inc.** UML Resource Page. *Object Management Group - UML.* [Online] 28. 11 2012. [Citace: 10. 12 2012.] http://www.uml.org/.

[4] **Kočí, R. a Janoušek, V.** Simulace a vývoj systémů. *Modelování a simulace.* [Online] 17. 9 2010. [Citace: 11. 12 2012.] http://perchta.fit.vutbr.cz/research-modeling-and-simulation/3.

[5] **Raistrick, Ch., a další.** *Model Driven Architecture with Executable UML.* London : Cambridge University Press, 2004. ISBN 0 521 53771 1.

[6] **Zendulka, Jaroslav.** Projektování programových systémů. [Online] [Citace: 10. 12 2012.] http://www.fit.vutbr.cz/study/courses/PPS/public/pdf/11\_2.pdf.

[7] **DeMarco, T.** *Structured Analysis and System Specification.* místo neznámé : Prentice-Hall, 1978.

[8] **Ward, P. T., & S. J. Mellor.** *Structured Development for Real-time Systems: Essential Modeling.* místo neznámé : Prentice-Hall, 1985.

[9] **Booch, G.** *Software Engineering with Ada (2nd edn).* místo neznámé : Benjamin Cummings, 1986.

[10] **Meyer, B.** *Object-oriented Software Construction.* místo neznámé : Prentice-Hall, 1988.

[11] **Booch, G.** *Object-oriented Analysis and Design with Applications.* místo neznámé : Benjamin Cummings, 1993.

[12] **Gamma, E., Helm, R. a R. Johnson, & J. Vlissides.** *Design Patterns: Elements of Reuseable Object-oriented Software.* místo neznámé : Addison-Wesley, 1994.

[13] **Jacobson, I.** *Object-oriented Software Engineering: A Use Case Driven Approach.* místo neznámé : Addison-Wesley, 1992.

[14] **Rumbaugh, J., a další.** *Object-oriented Modeling and Design.* místo neznámé : Prentice-Hall, 1991.

[15] **Selic, B., a další.** *Real-time Object-oriented Modeling.* místo neznámé : Wiley, 1994.

[16] **Patočka, Miroslav.** *Řešení IS pomocí Model Driven Architecture.* [pdf] Brno : Masarykova Univerzita, 2008. Diplomová práce.

[17] **Ziegler, B.P., Preahofer, H. a Kim, T.G.** *Theory of Modeling and Simulation: Integrating discrete event and continuous complex dynamic systems.* Vyd. 2. San Diego : Academic Press, 2000. ISBN 01-277-8455-1.

[18] **Janoušek, V.** Modelování objektů Petriho sítěmi. *Disertační práce.* Brno : Fakulta informačních technologií, Vysoké učení technické v Brně, 1998. ISBN 978-80-214-3747-4.

[19] **Kočí, R. a V., Janoušek.** Enhancing the PNtalk Language with Negative Predicates. *MOSIS '08.* Ostrava, CZ : MARQ, 2008. stránky 28-34. ISBN 978-80-86840-40-6.

[20] **Janoušek, V.** Systémy s diskrétními událostmi, formalismus DEVS. *Prezentace k přednáškám.* [pdf].

[21] **Peringer, P.** Simulační nástroje a techniky. *Prezentace k přednáškám.* [pdf]. Brno : Fakulta informačních techologií, Vysoké učení technické v Brně, 2011.

[22] **Hanák, Martin.** Knihovna vzorů Petriho sítí. *bakalářská práce.* Brno : FIT VUT v Brně, 2011.

[23] **Ducasse, S., a další.** *Dynamic Web development with Seaside.* Switzerland : Square Bracket Associates, 2010.

[24] seaside.st: Home. *Seaside.* [Online] [Citace: 10. 4 2013.] http://www.seaside.st/.

[25] Objektová Petriho síť. *akela.mendelu.cz.* [Online] [Citace: 11. 12 2012.] https://akela.mendelu.cz/~petrj/opnml/opn.html.

1. Kvaziparalelní systém neumožňuje opravdový paralelní běh, ale simuluje paralelismus kontrolovaným přepínáním provádění jednotlivých procesů. [↑](#footnote-ref-1)
2. Termy jsou nejjednodušší výrazy PNtalku. Reprezentují literály, proměnné, pseudoproměnné nebo jména tříd. [↑](#footnote-ref-2)
3. Getter a setter jsou pojmy obecně užívané v objektově orientovaném programování k pojmenování metod

   provádějící získání, respektive nastavení, určitého atributu objektu, který často bývá privátní. Tyto dvě metody

   podporují myšlenku zapouzdření objektu. [↑](#footnote-ref-3)
4. Zkratka z anglického *Graphical User Interface*, v češtině tedy Grafické uživatelské rozhraní. [↑](#footnote-ref-4)
5. Pojem CRUD je zkratka čtyř anglických slov *Create*, *Read*, *Update* a *Delete*. [↑](#footnote-ref-5)
6. Ve Smalltalku je programový blok objekt zvaný *BlockClosure*. Programový blok může obsahovat parametry, sekvenci příkazů, nebo další bloky. Blok může, stejně jako jakýkoliv jiný objekt, přijímat zprávy, nebo být vložen jako parametr zprávy. [↑](#footnote-ref-6)
7. V prostředí *Squeak* je standardním výstupem myšlen modul *Transcript*. [↑](#footnote-ref-7)
8. Dynamicky typované jazyky nepožadují specifikaci datového typu proměnných a ty mohou tudíž odkazovat na hodnoty jakéhokoli typu. [↑](#footnote-ref-8)
9. ORM nástroje umožňují definovat mapování objektů aplikace do relačních databází a zpět. Jejich použití je téměř výhradně ve vrstvě Model [↑](#footnote-ref-9)
10. Návrhový vzor *Singleton* (jedináček) zajišťuje, že aplikace bude obsahovat maximálně jednu instanci dané třídy. [↑](#footnote-ref-10)
11. Tovární metody implementují návrhový vzor *Factory*. [↑](#footnote-ref-11)
12. To znamená, že nabízí jen a pouze objektově orientovaný přístup. Dalšími čistými OO jazyky jsou například Ruby, JADE, Eiffel. [↑](#footnote-ref-12)
13. Pojem stránka je zde myšlen ve smyslu webové stránky. [↑](#footnote-ref-13)
14. *Hello World* je mezi programátory označována typicky první aplikace, kterou programátor vytvoří v jazyce, nebo prostředí, se kterým se nově sezamuje. [↑](#footnote-ref-14)
15. Kategorie ve Smalltalku jsoou pouze strukturálním rozdělením, nikoliv rozdělení do *Namespace (*jmenných prostorů). [↑](#footnote-ref-15)
16. Ačkoliv je v OOPN provedení portu automatické (viz 4.2.2), tak při přistupování ze Seaside komponenty, respektive z objektu Smalltalku, musí být provedení portu vyvoláno explicitě. [↑](#footnote-ref-16)
17. *Transcript* je ve Squeaku objekt reprezentující logovací prostor.. [↑](#footnote-ref-17)
18. *Workspace* je ve Squeaku objekt zastupující konzoli pro zadávání příkazů. [↑](#footnote-ref-18)
19. PNtalk nepodporuje automatickou aktualizaci okna *MyRepository*, proto musíme aktualizaci složky provést sami jejím rozkliknutím. [↑](#footnote-ref-19)