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

Semestrální projekt

term project

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

semestrální projekt

term project

AUTOR PRÁCE Bc. MATĚJ CAHA

AUTHOR

VEDOUCÍ PRÁCE Ing. RADEK KOČÍ, Ph.D.

SUPERVISOR

BRNO 2013

Abstrakt

Do tohoto odstavce bude zapsán výtah (abstrakt) práce v českém jazyce.

Abstract

Do tohoto odstavce bude zapsán výtah (abstrakt) práce v anglickém jazyce.

Klíčová slova

Sem budou zapsána jednotlivá klíčová slova v českém jazyce, oddělená čárkami.

Keywords

Sem budou zapsána jednotlivá klíčová slova v anglickém jazyce, oddělená čárkami.

Citace

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

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně pod vedením...

Další informace mi poskytli...

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

……………………

Matěj Caha

9.1.2013

Poděkování

V této sekci je možno uvést poděkování vedoucímu práce a těm, kteří poskytli odbornou pomoc

(externí zadavatel, konzultant, apod.).

© 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](#_Toc345643848)

[1. Úvod 2](#_Toc345643849)

[2. Historie - cesta k modelem řízenému návrhu 3](#_Toc345643850)

[3. Metodika Model Driven Architecture 6](#_Toc345643851)

[3.1 Srovnání UML a xUML 8](#_Toc345643852)

[3.2 PIM (Platform Independed Model) 8](#_Toc345643853)

[3.3 PSM (Platform Specific Model) 9](#_Toc345643854)

[3.4 Souhrn MDA 9](#_Toc345643855)

[4. Modelování a simulace v procesu vývoje systémů 11](#_Toc345643856)

[4.1 Objektově-orientované Petriho sítě 11](#_Toc345643857)

[4.2 DEVS 13](#_Toc345643858)

[4.3 Nástroj PNtalk/SmallDEVS 16](#_Toc345643859)

[5. Závěr 19](#_Toc345643860)

[Bibliografie 20](#_Toc345643861)

[Seznam příloh 21](#_Toc345643862)

# Úvod

Tato práce se věnuje návrhu počítačových systémů metodikou zvanou *modelem řízený návrh* (MBD - Model-based design). Shrnu zde dosavadní historii návrhu systémů, dále nastíním princip metodiky MDA (Model Driven Architecture) dle specifikace skupiny OMG , poté navážu na metodiku a technologii vyvíjenou na naší fakultě výzkumnou skupinou modelování a simulace systémů při ústavu inteligentních systémů (více v ).

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, nebo pokročilejší Spirálový model, dále z těch pokročilejších to je třeba inkrementální iterační model vývoje, nebo unifikovaný RUP a v neposlední řadě zmíním agilní metodologie jako extrémní programování, nebo SCRUM.

Všechny zmíněné metodiky ve svých fázích vývoje více či méně využívají modely, jako 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.

V oblasti softwarového inženýrství došlo v poslední době k rozvoji přístupu, který využívá modelování ve smyslu simulovatelných modelů a to v takém rozsahu, že je lze považovat za programovací jazyk . 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 ale v podstatě značí to, že vývoj počítačového systému je podložen proveditelným modelem, čili například *xUML* (Executable UML, viz. kap. 3.1), nebo jinými formalismy, jako *Petriho sítě*, případně *DEVS*, které jsou probrány v kapitole 4. Tento proveditelný model může být testován již v průběhu analýzy, což je nesporná výhoda oproti klasickým metodám vývoje, kdy se systém testoval až po fázi implementace. Fáze implementace u modelem řízených metod návrhu může být potom prováděna manuálně, kdy programátoři vytvářejí kód na základě odsimulovaného modelu systému, nebo také (polo)automaticky, kdy musí být prvkům modelu jasně stanoveny pravidla transformace na zdrojový kód. Tuto transformaci mohou IT analytici částečně uzpůsobovat svému vkusu pomocí zavedení *Metaúrovní*, jako například *Meta-Object Facility* (MOF) u UML. Tato problematika transformace modelu je částečně popsána v kapitole 3.

Kapitola 4 potom pojednává o významu modelování a simulace při vývoji systému a diskutuje výzkum probíhající na fakultě informačních technologií na VUT v Brně (viz. ).

# Historie - cesta k modelem řízenému návrhu

Vývoj softwarového průmyslu od svého počátku dostál mnoha změn a postupně zde docházelo k vrstvení abstrakcí, díky kterého 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 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 v podstatě ve strojovém kódu a vytvářel tak malé programy, které byly jednoduše srozumitelné jednomu člověku a každý si raději hrabal na svém písečku. Nicméně, počítače začaly být větší a výkonnější a společně s tím rostla i složitost vyvíjených systémů. S příchodem programovacích jazyků třetí generace (jako třeba C nebo C++) vzrostla abstrakce programování a programátoři se občas museli spojit do týmů a pracovat na vývoji systému společně. Tím vznikla potřeba stanovit jistá pravidla psaní kódu v týmu. Program potřeboval být více strukturovaný, čímž na začátku 70. let 19. století vznikl trend zvaný *Strukturované Programování*. 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 udělali tah směrem k *Strukturovanému Návrhu* SW. Navrhli dvě klíčové kritéria kvality návrhu: *propojení* a *koheze*. Obě dvě kritéria jsou míněny 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 kolíbky 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 svétu návrhový formalismus zvaný *Diagram Struktury,* který návrhářům umožnil grafickou vizualizaci navrhovaného kódu.



Obrázek . ukazuje závislost ceny vývoje SW (Cost or effort) na počtu modulů (Number of modules), kdy s počtem modulů sice klesá cena za jeden vytvořený modulu (Cost/module), ale na druhou stranu roste cena za integrování těchto modulů do výsledného systému (Cost to integrate). Součtem těchto křivek dostaneme celkovou cenu vývoje (Total software cost), která je ve tvaru kolíbky a je ideální volit takový počet modulů, který odpovídá dnu této kolébky (Region of minimum cost). 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 representace systému, bez zaměření na implementaci. Druhý, zvaný *Implementační Model*, byl funkční realizací základního modelu s důrazem na organizaci hardware, software a zdrojového kódu. Zde má základy princip MDA se svým platformě nezávislým a platformě specifickým modelem, ale k tomu se dostaneme v další kapitole. Při vytváření modelů v této etapě jsme se mohli setkat s abstrakcí 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 naštěstí standardizováno v UML.

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

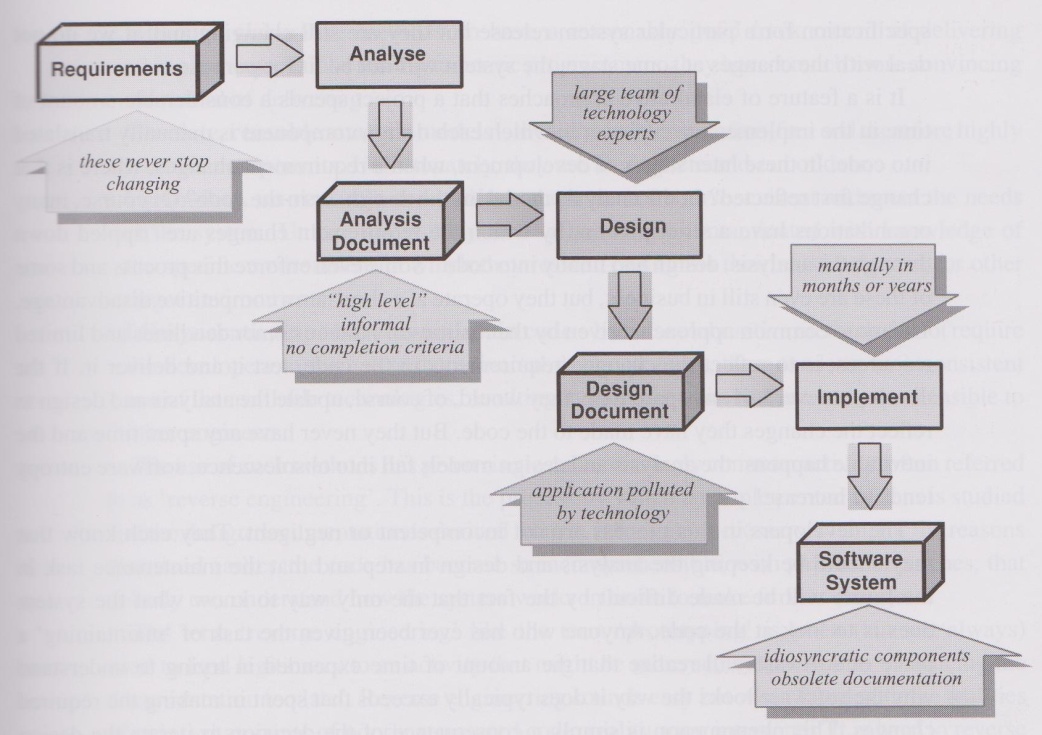
1. Rozdělení systému na domény, obsahující prvky/objekty zapadající do stejného tématu, které jsou téměř nepropojené a kohezní;
2. Oddělení platformě nezávislého chování od platformě specifického chování, jako rozšíření dříve definovaného oddělení *základního modelu* od *implementačního modelu*;
3. Definice 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 další kapitole se z blízka podíváme na metodologii MDA.

# Metodika Model Driven Architecture

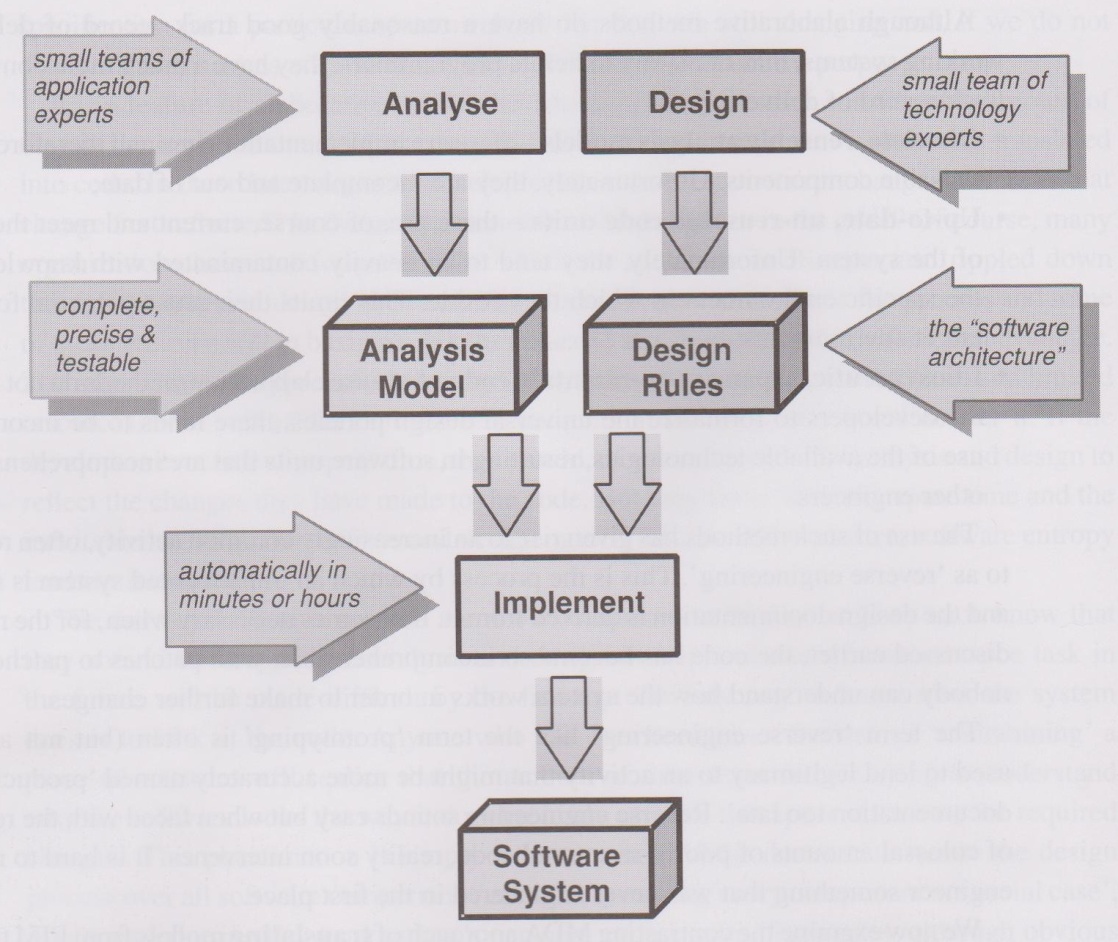
MDA je metodika vývoje SW založená na proveditelných modelech. Je vyvíjena skupinou OMG , která má pod sebou i mnoho dalších metodik a technologií zaměřených na interoperabilitu a portabilitu objektově-orientovaných aplikací, uveďme pár známějších např.: UML, XML, XMI, COBRA, atd.

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. Vývoj SW probíhá 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*). Převzato z .

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. Tento proces je znázorněn a popsán na Obrázek 3.1. Naopak v metodice MDA je stanoven problém ve formě formálního funkčního modelu *PIM*, který je následně překládán a transformován až k výsledné implementaci systému, jak popsáno na Obrázek 3.2.



Obrázek . Diagram vývoje systému pomocí MDA. 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. Je to překladem řízený proces (*Translation-based procce*). 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 . Přiznejme si, kdo při dodatečných úpravách vyvíjeného systému zanesl úpravy do všech artefaktů vývoje, čili analýzy, návrhu a samotné implementace? Je to velmi řídký jev. 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).

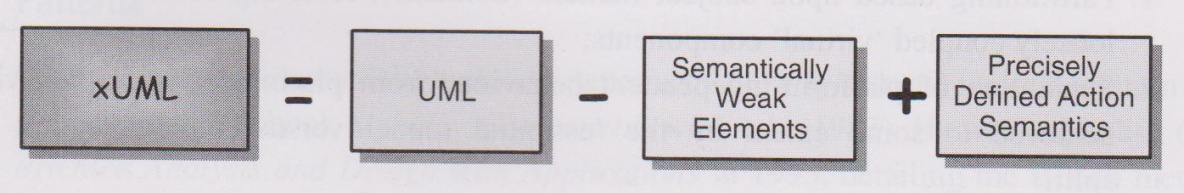
## Srovnání UML a xUML

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. UML bylo také specifikováno 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.

Shrňme si tedy vztah xUML a UML následujícím obrázkem.



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. Vzniká tak silný sjednocený modelovací jazyk, jehož pomocí lze vytvářet proveditelné modely. Převzato z .

## PIM (Platform Independed Model)

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.

## PSM (Platform Specific Model)

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 pospáno 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 dobře 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, případně kresbou Obrázek 3.4.

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) - první část pravé větve diagramu v Obrázek 3.4;
3. Podrobit modely PIM důkladnému testování a validaci před samotnou realizací - druhá část pravé větve v Obrázek 3.4;
4. Vytvořit, znovupoužít nebo koupit modely PSM pro automatický převod (mapování) PIM modelů na konkrétní implementaci PSI - levá větev diagramu v Obrázek 3.4;
5. Generovat výsledný systém z otestovaných a validovaných PIM modelů pomocí PSM modelu a provézt konečné testování na cílové platformě.



Obrázek . MDA proces. Návrh systému začíná Specifikací systému, následným modelováním chování systému do PIM, jejich validace a testování (pravá větev). Současně s tím je potřeba vytvořit, znovupoužít, nebo zakoupit model PSM (levá větev), který specifikuje mapovací pravidla pro převod PIM modelu na konkrétní implementaci PSI (konečný blok). Nakonec vygenerovaný systém nasadit a otestovat na konkrétní cílové platformě. Převzato z .

# Modelování a simulace v procesu vývoje systémů

V předchozí kapitole jsem se zaměřil na existující světově uznávaný modelem řízený princip návrhu a vývoje SW zvaný *Model Driven Architecture*. V této kapitole poukážu na možnost zajít s teorií modelování a simulací ještě dále, než tomu je u MDA. Inspirací pro tuto kapitolu mi byl výzkum 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 *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).

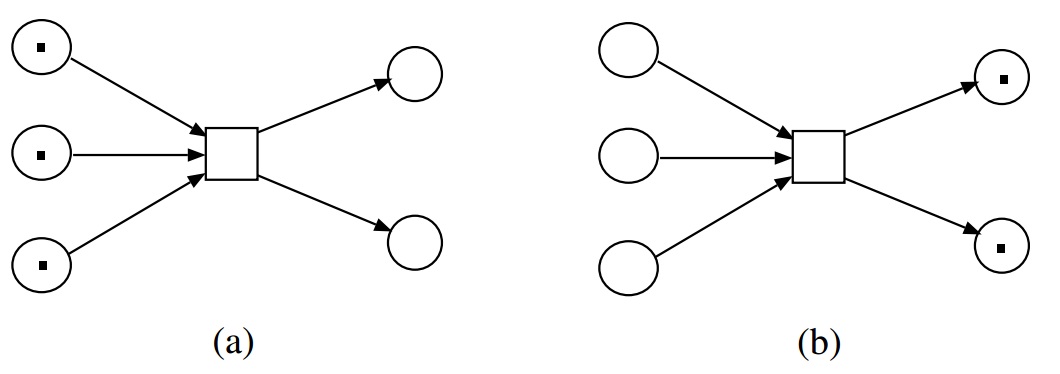
K udržení proveditelného modelu až po nasazení systému do reálného prostředí často pomohou techniky simulace *HIL (hardware-in-the-loop simulation)* a *SIL (software-in-the-loop simulation)*, které umožňují propojení reálných a simulovaných komponent v průběhu vývoje systému .

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* (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.

## Objektově-orientované Petriho sítě

Petriho sítě představují vhodný formalismus pro modelování diskrétních 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), dále *přechody*, vyjadřující možné změny stavu a *hranami*, které propojují *místa* a *přechody*. Hrany mohou být ohodnocené, kde ohodnocení hrany určuje počet značek přenášených najednou. Provedení přechodu, též zvané *výskyt události*, u základních Petriho sítí je závislé na aktivaci přechodu. Přechod se stane aktivním, když má ve všech vstupních místech (místa napojená přes vstupní hrany přechodu) uloženou značku, která je následně ze vstupních míst odebrána a generována do všech výstupních míst, kde pro ni musí být místo (některá místa mohou být kapacitně omezena). Provedení přechodu je vidět na následujícím Obrázek 4.1.



Obrázek . Příklad přechodu a) => b) jednoduché Petriho sítě. Malé čtverečky představují tokeny, které jsou přes přechod (čtverec) přesunuty ze vstupních míst (kružnice) do výstupních. Přechod je aktivován pouze je-li ve všech vstupních místech token a ve výstupních místech je prostor pro vygenerování tokenu. 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 .

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 (v podstatě matematický) programovací nástroj. Jeden z možných způsobů zavedení objektové orientace do Petriho sítí je popsán panem Janouškem v jeho disertační práci publikované v roce 1998. Kromě zavedení objektového paradigmatu do Petriho sítí, které označujeme zkratkou OOPN, se pan Janoušek ve své práci zaměřuje na vytvoření nástroje *PNtalk* pro práci s těmito OOPN. Spojením Petriho sítí s objektově-orientovaným přístupem se dosáhne toho, že aktivita objektu je modelována v objektu samotném, nikoliv nadřazenou strukturou, jak je tomu u klasických OO programovacích jazycích jako třeba Java, nebo C++, které často umožňují kvaziparalelizmus. Tímto se objekty stávají samostatnějšími a opravdu paralelními entitami, které spolu komunikují předáváním zpráv.

Objektové modelování pomocí Petriho sítí probíhá zapouzdřením funkčnosti objektu do třídy a dynamickou instanciací objektů z takto vytvořených tříd. Metody, čili funkce, mohou být modelovány v přechodu, kde je většinou volána nějaká podsíť reprezentující danou funkci. Strukturování sítí na dílčí celky přineslo přehlednost a možnost znovupoužití. Atributy objektu jsou modelovány sdílenýma místama. Objekty komunikují předáváním zpráv. Předání zprávy je prakticky volání funkce jiného objektu, který musí být ve zprávě identifikován jako adresát.

Petriho sítě moc nehodí pro modelování rozsáhlých systémů, proto se užívají spíše pro modelování jeho určitých ucelených částí, které jsou dále skládány dohromady, jak si ukážeme v následující podkapitole o formalismu DEVS.

Pro bližší seznámení s aplikací Petriho sítí v systémovém inženýrství doporučuji publikaci .

## DEVS

DEVS (Discrete EVent System specification) je formalismus pro specifikaci modelů založený na teorii systémů. DEVS formalismus rozlišuje atomické a složené komponenty (viz. Obrázek 4.2), 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). Následuje 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 (viz. Obrázek 4.3), 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 čeho 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 mapováním události na událost, 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 .



Obrázek . Hierarchický (spojovaný) model. Je zde naznačeno propojení komponent pomocí vstupních a výstupních portů komponent. Převzato z .

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 průzkumem v oblasti modelování a simulace, ale také vývojem nových formalismů (viz. OOPN v kapitole 4.1) a nástrojů pro práci s nimi. Pro výše probrané 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 je však *PNtalk* integrovaný do *SmallDEVS*, respektive *SmallDEVS* slouží pro *PNtalk* jako operační systém.

Pro stručné popsání nástrojů si dovolím doslovně citovat z .

*"PNtalk je experimentální modelovací formalismus založený na objektově-orientovaných vysokoúrovňových Petriho sítích (OOPN). Kombinuje vlastnosti Petriho sítí s výhodami objektově orientovaného návrhu systémů. Původním záměrem projektu PNtalk bylo prověřit možnost přímého použití matematického formalismu pro programování. Uvažuje se o aplikacích v oblasti workflow, plánování, logistiky a řízení."*



Obrázek . Ukázka prostředí nástroje *PNtalk*. Vpravo je graficky znázorněna programovaná Petriho síť, definující bankovní model. Převzato z .

*"SmallDEVS je experimentální implementace formalismu DEVS, zaměřená obecně na modelování a prototypování, ze zvláštním důrazem na aplikace v oblasti adaptivních a inteligentních systémů. Umožňuje vývoj struktur i chování komponent za běhu, propojování simulovaných a reálných systémů a kombinaci s jinými formalismy, což je v těchto aplikacích nezbytné. V současné době SmallDEVS slouží jako operační systém pro PNtalk – poskytuje mu vývojové a prováděcí prostředí, uložiště modelů, vstupy-výstupy a komponentní zapouzdření."*



Obrázek . Ukázka nástroje *SmallDEVS*. Převzato z .

Vývoj těchto nástrojů je zaměřen na modelem a simulací řízený vývoj systémů, přičemž je kladen důraz na ponechání modelu a možnosti jeho simulace až do poslední chvíle, čili k aplikačnímu nasazení (*model continuity*). Z toho vyplývá další směr výzkumu a to optimalizace struktury modelů, transformace modelů do výkonnější podoby, případně možnost svázání s jiným programovacím jazykem.

Tyto nástroje poskytují jistou formu uživatelského prostředí, avšak toto GUI ještě není úplně funkční. Vyvíjené nástroje jsou testovány na případových studiích jako třeba: konferenční systém řízený modelem toku dat (workflow), plánování v agentních systémech, řízení robotických systémů a modelování a simulace senzorových sítí.

# Závěr

V této práci jsem se zabýval *modelem řízeným návrhem* počítačových systémů, přičemž jsem stručně prošel dosavadní historií vývoje softwarového inženýrství, dále jsem se detailněji zaměřil na metodiku MDA (Model Driven Architecture) specifikovanou skupinou OMG (viz. ).

Poté jsem probral význam využití modelování a simulací ve vývoji systémů a poukázal jsem na výzkum probíhající na fakultě informačních technologií na VUT v Brně (viz. stránky výzkumné skupiny ), který je zaměřen na využití formalismů jako DEVS a OOPN (Objektově-orientované Petriho sítě), vývoj nástrojů pro ulehčení práce s těmito formalismy a udržení proveditelného modelu až do fáze nasazení aplikace (model continuity). Podrobněji jsem se seznámil s uvedenými formalismy a teoreticky jsem se seznámil s nástroji SmallDEVS/PNtalk.

Doposud jsem provedl teoretickou přípravu pro modelem řízený návrh konferenčního systému, který je hlavním cílem mé diplomové práce. Pomocí uvedených formalismů budu provádět modelem řízený návrh konferenčního systému v základní funkčnosti. Budu na statickém, deterministickém informačním systému demonstrovat techniky vývoje zkoumané výzkumnou skupinou Modelování a Simulace při fakultě FIT VUT v Brně, které poté zhodnotím a porovnám s klasickou metodou vývoje informačních systémů *Unified Process*, kterou jsem částečně provedl jako projekt v předmětu AIS a je přílohou této práce.

Závěrem lze říci, že softwarové inženýrství se od svého počátku znatelně vyvinulo a pravděpodobně se bude dále vyvíjet cestou, která bude proces vývoje počítačových systému ještě zjednodušovat a urychlovat. Je zde stále velký prostor pro výzkum a zlepšování metodik vývoje počítačových systémů, avšak aktuální stav je uspokojivý.

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

8. **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.

9. **Janoušek, V.** Modelování objektů Petriho sítěmi. *Disertační práce.* Brno : Fakulta informačních technologií, Vysoké učení technické v Brně, 2008. ISBN 978-80-214-3747-4.

10. **Girault, C. a Valk, R.** *Petri Nets for Systems Engineering. A Guide to Modeling, Verification, and Applications.* Berlin : Springer, 2003. ISBN 3-560-41217-4.

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

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

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

# Seznam příloh