

# GRASP

Maurice Müller

2023-11-20

# Allgemein

- GRASP umfasst Prinzipien / Muster zur Zuständigkeit
  - wer sollte für was zuständig sein
- zusammengefasst von *Craig Larman*

# **Low Coupling**

dt.: geringe Kopplung

# Definition

*Der Begriff Kopplung bezeichnet den Grad der Abhängigkeiten zwischen zwei oder mehr 'Dingen'.*

– Gernot Starke in *Effektive Software-Architekturen*

*In der Informatik versteht man unter dem Begriff Kopplung die Verknüpfung von verschiedenen Systemen, Anwendungen, oder Softwaremodulen, sowie ein Maß, das die Stärke dieser Verknüpfung bzw. der daraus resultierenden Abhängigkeit beschreibt.*

– Wikipedia

# Vorteile Low Coupling

- leichte(re) Anpassbarkeit
- bessere Testbarkeit
- erhöhte Wiederverwendbarkeit
- bessere Lesbarkeit, da weniger Kontext

## Beispiele angeordnet von starker Kopplung zu loser Kopplung:

- Code in gleicher Methode (*starke Kopplung*)
- Statischer Methodenaufruf
- Polymorpher Methodenaufruf
- Polymorpher Aufruf an Interface
  - z.B. beim Listener-Pattern
- Versand eines Events auf Eventbus (*lose Kopplung*)
  - Sender und Empfänger kennen sich nicht mehr

# Beispiel: Low Coupling

```
public class Car {  
  
    enum Type {MERCEDES, BMW, VW, ALFA}  
    private Type type;  
  
    private Engine engine =  
        new Engine(this);  
  
    public Car(Type type) {  
        this.type = type;  
    }  
  
    public void drive() {  
        engine.start();  
    }  
  
    public void doService() {  
        engine.checkFanBelt();  
        engine.checkOil();  
    }  
  
    Type type() {  
        return type;  
    }  
}
```

```
public class Engine {  
  
    public Engine(Car car) {  
        switch (car.type()) {  
            case MERCEDES:  
                setupMercedesEngine()  
                break;  
            default:  
                setupDefaultEngine();  
        }  
    }  
  
    private void setupDefaultEngine()  
  
    private void setupMercedesEngine()  
  
    void checkOil() {}  
  
    void checkFanBelt() {}  
  
    public void start() {}  
}
```

# Lösung

```
public class Car {  
  
    private Engine engine;  
    private Manufacturer manufacturer;  
  
    Car(Manufacturer manufacturer, Engine eng:  
        this.manufacturer = manufacturer;  
        this.engine = engine;  
    }  
  
    void drive() {  
        engine.start();  
    }  
  
    void doService() {  
        engine.doService();  
    }  
}
```

```
public enum Manufacturer {  
    MERCEDES, VW, AUDI, BMW;  
}
```

```
public interface Engine {  
    void doService();  
    void start();  
}  
  
public class SimpleEngine implements Engine {  
    SimpleEngine(Manufacturer manufacturer) {  
        // set up engine based on manufacturer  
    }  
  
    @Override  
    public void doService() {  
        checkOil();  
        checkFanBelt();  
    }  
  
    private void checkOil() {}  
  
    private void checkFanBelt() {}  
  
    @Override  
    public void start() {}  
}
```

# Andere Kopplungsarten

- Kopplung an konkrete Klassen
  - Klassen  $\leftarrow \rightarrow$  Interfaces
- Kopplung durch Threads
  - bei gemeinsamen Locks
- Kopplung durch Ressourcen
  - z.B. Speicher oder CPU

# Exkurs: Temporäre Kopplung

- temporäre Kopplung sollte explizit sein
  - temporäre Kopplung = zeitlich abhängige Kopplung

```
class SelfDrivingCar {  
    private Route route;  
  
    void driveTo(Destination destination) {  
        calculateRoute(destination);  
        startDriving();  
    }  
  
    private void startDriving() {  
        //using this.route to navigate to destination  
    }  
  
    private void calculateRoute(Destination destination) {  
        this.route = Route.to(destination);  
    }  
}
```

- *startDriving()* hängt von *calculateRoute()* ab, kann aber unabhängig davon aufgerufen werden → schlecht

# Lösung: Versteckte Kopplung

```
class SelfDrivingCar {  
  
    void driveTo(Destination destination) {  
        Route route = calculateRoute(destination);  
        startDriving(route);  
    }  
  
    private void startDriving(Route route) {  
        // skip implementation  
    }  
  
    private Route calculateRoute(Destination destination) {  
        return Route.to(destination);  
    }  
}
```

- *startDriving()* benötigt nun explizit eine *Route* und kann nun nicht mehr "einfach so" aufgerufen werden

# **High Cohesion**

dt.: hohe Kohäsion

# Definition

*Kohäsion, zu Deutsch 'Zusammenhangskraft', ist ein Maß für den inneren Zusammenhalt von Elementen (Bausteinen, Funktionen). Sie zeigt, wie eng die Verantwortlichkeiten eines Bausteins inhaltlich zusammengehören.*

– Gernot Starke in Effektive Software Architekturen

*When Cohesion is high, it means that methods and variables of the class are co-dependent and hang together as a logical whole.*

– Robert C. Martin in Clean Code

# Vorteile: High Cohesion

- übersichtlicherer und strukturierterer Code
  - Code ist dort, wo man ihn erwartet
- unterstützt *Low Coupling*

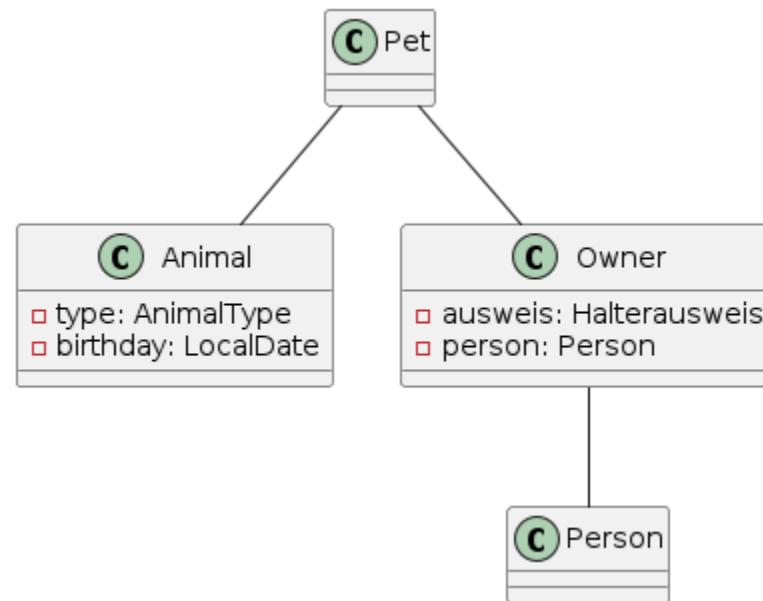
# Beispiel: High Cohesion

## Niedrige Kohäsion

```
class Animal {  
    private String name;  
    private Type type;  
    private LocalDate birthday;  
    private Person owner;  
  
    public void rename(String newName) {  
        name = newName;  
    }  
  
    public void changeOwner(Person newOwner) {  
        owner = newOwner;  
    }  
  
    public String identity() {  
        return name + " born at" + birthday.format(DateTimeFormatter.ISO_LOCAL_DATE);  
    }  
}
```

# Kohäsion erhöhen

- Klasse Animal mit *type* und *birthday*
- Klasse Owner mit *Person* und ggf. weiteren Daten
  - z.B. Halterausweis
- Klasse Pet
  - verbindet *Owner* mit *Animal*



# Hohe Kohäsion

```
public class Car {  
  
    private boolean keyInserted;  
    private Engine engine;  
  
    public void drive() {  
        if(keyInserted) {  
            engine.start();  
        }  
    }  
}
```

# Kohäsionsmetriken

- Kohäsion ist ein semantisches Maß
  - menschliche Einschätzung entscheidend
- technische Metriken können Kohäsion (begrenzt) bestimmten
  - z.B. ein unbenutztes Feld
  - kann leicht falsch liegen
- Heuristiken helfen bei der Analyse
  - z.B. tendiert kohäsiver Code zur Kürze

# Information Expert

oder *Expert* oder *Expert Principle*

dt: Informationsexperte oder Experte

# Definition

- für eine neue Aufgabe ist derjenige zuständig, der schon das meiste Wissen für die Aufgabe mitbringt
- läuft in vielen Fällen auf "Do It Myself" hinaus

**Beispiel:** Es soll die Grundfläche eines Kreises berechnet werden (die Klasse Kreis existiert bereits).

- (+): Kreis enthält schon den Radius und berechnet deshalb die Fläche selbst
- (-): eine Hilfsklasse, die geometrische Formen entgegen nimmt und die Fläche berechnet

# Vorteile

- zusammengehörige Funktionalität sammelt sich an einem Ort (*high cohesion*)
- Internas müssen nicht nach außen gegeben werden (Geheimnisprinzip)
- es werden keine *Hilfsklassen* benötigt, die übersehen werden können
- Wiederverwendung wird wahrscheinlicher

# **Polymorphism**

dt.: Polymorphie (aus dem Griechischen → Vielgestaltigkeit)

# Idee

- Polymorphie (OO) = Methode wird bei Vererbung (neu) implementiert
- unterschiedliches Verhalten eines Typs soll durch Polymorphie ausgedrückt werden
  - d.h., die Verantwortlichkeit wird einer eigenen Ausprägung zugewiesen

# Beispiel: Polymorphie

```
public enum Manufacturer {  
    BMW, AUDI, MERCEDES, VW;  
}  
  
public class Car {  
    private Manufacturer type;  
  
    public Car(Manufacturer type) {  
        this.type = type;  
    }  
  
    public Manufacturer type() {  
        return this.type;  
    }  
}
```

- abhängig des Herstellertyps soll nun ein Preis berechnet werden

# Klassisches Switch (schlecht)

```
public class CarOrder {  
  
    public double calculatePrice(Car car) {  
        switch (car.type()) {  
            case BMW:  
                return 77777.99;  
            case AUDI:  
                return 66666.99;  
            case MERCEDES:  
                return 99999.99;  
            case VW:  
                return 88888.99;  
            default:  
                //<this will never happen>  
                return 0.99;  
        }  
    }  
}
```

- Switches können nur größer werden
- *default*: wird er wirklich nie ausgelöst?
  - wenn ein Tesla mit ins Programm aufgenommen würde, würde er für 0.99\$ verkauft werden

# mit Polymorphie

```
public abstract class Car {  
    private Manufacturer type;  
  
    public Car(Manufacturer type) {  
        this.type = type;  
    }  
  
    public Manufacturer type() {  
        return this.type;  
    }  
  
    public abstract double price();  
}
```

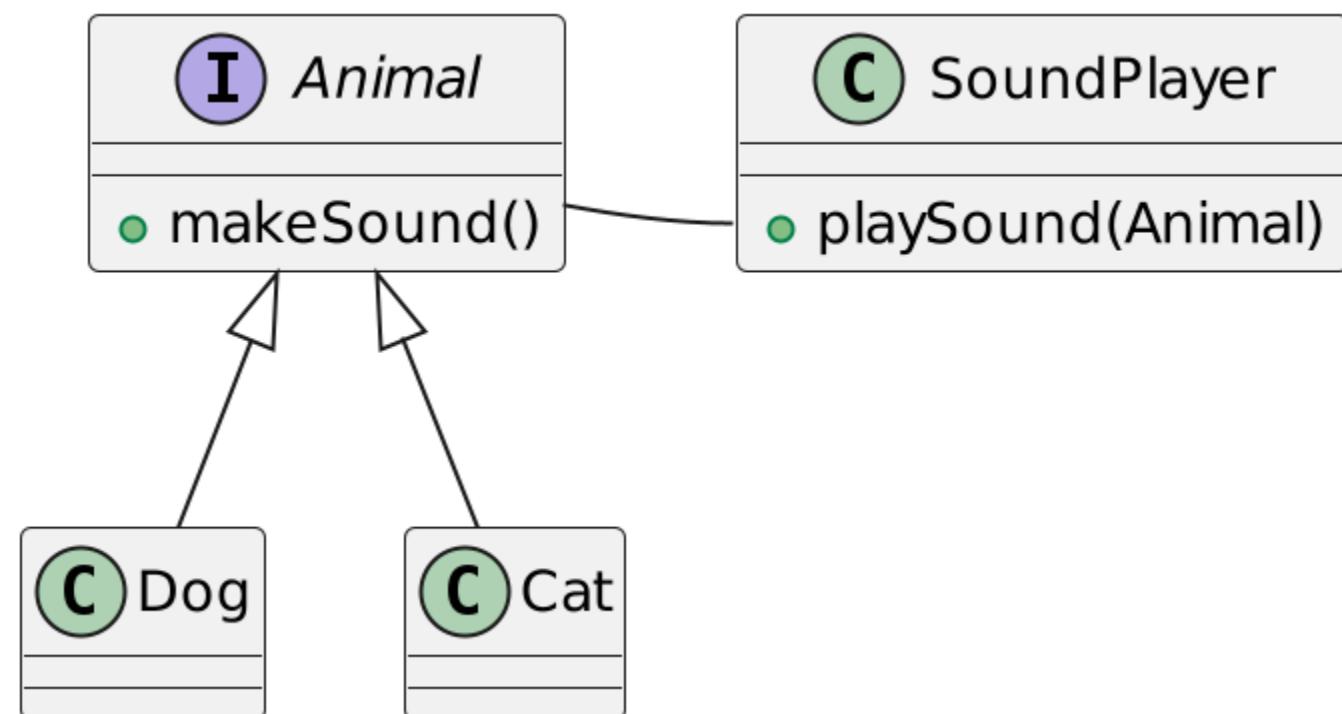
```
public class CarOrder {  
    public double calculatePrice(Car car) {  
        return car.price();  
    }  
}
```

- Preis vergessen zu berechnen ist nicht mehr (so einfach) möglich
- Sondermodelle sind jetzt möglich

# Exkurs: Arten von Polymorphie

## Polymorphie durch Vererbung

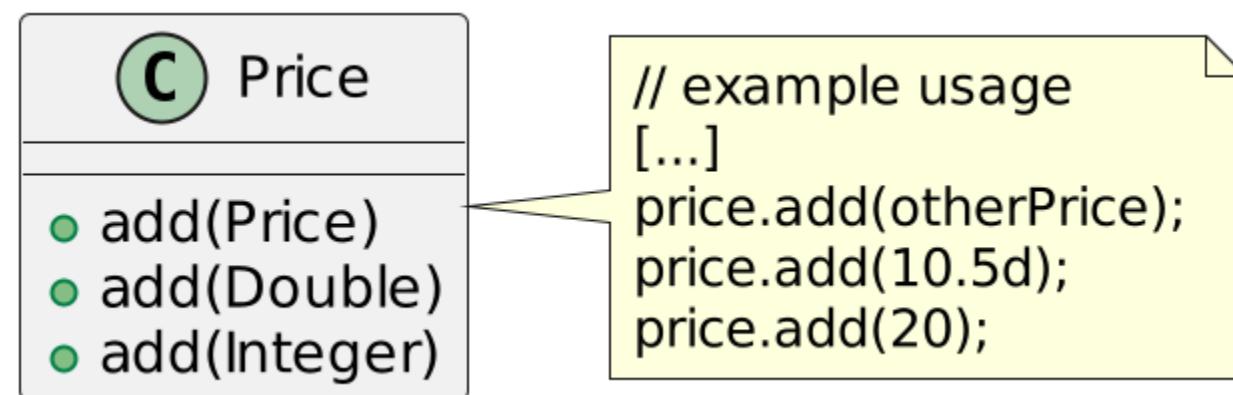
- Methode wird bei Vererbung (neu) implementiert
- gilt für Interfaces und Klassen
- zur Laufzeit entscheidet sich das konkrete Verhalten



# Exkurs: Arten von Polymorphie

## Polymorphie durch Überladung

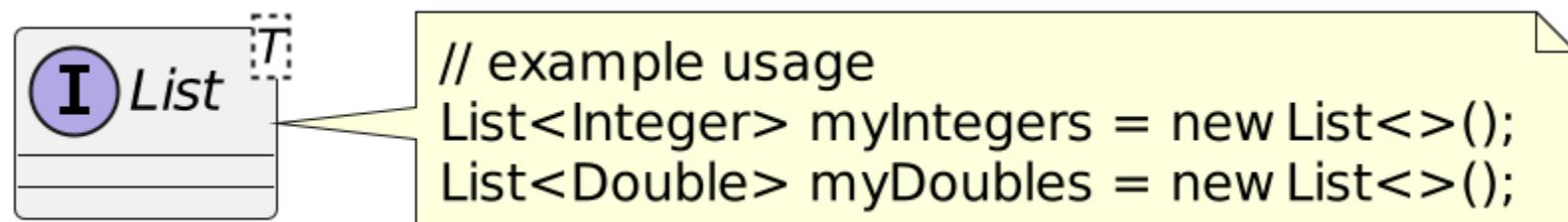
- Methoden/Funktionen und Operatoren (z.B. +, -, ...) werden überladen
- abhängig der übergebenen Parameter wird die entsprechende Methode ausgewählt
- zur Compile-Zeit entscheidet sich das Verhalten



# Exkurs: Arten von Polymorphie

## Polymorphie durch Generics

- bei der Instanziierung oder Deklaration wird ein Datentyp als Parameter mitgeben
- Verhalten zur Compile-Zeit oder Laufzeit ist abhängig von der Programmiersprache
  - C#: Prüfung zur Compile-Zeit, Erzeugung von dynamischen Typen zur Laufzeit
  - Java: Prüfung zur Compile-Zeit, Laufzeit hat keine bzw. kaum Informationen zu den Generics (type erasure)



# Polymorphie: Vorteile

- Code ist dort, wo man erwartet / wo es sinnvoll ist
  - unterstützt *High Cohesion* und *Information Expert*
- vermeidet *Switch*-Statements
  - objektorientierte Lösung
- vermeidet Fehler, wenn neue Typen hinzukommen

# Pure Fabrication

dt.: reine Erfindung

# Definition

*Eine Pure Fabrication (reine Erfindung), stellt eine Klasse dar, die so nicht in der Problem Domain existiert. Sie stellt eine Methode zur Verfügung, für die sie nicht Experte ist.*

– Wikipedia

- häufig als Hilfsklassen vorzufinden
  - sollten nicht überwiegen, da sie dazu tendieren, nicht objektorientiert zu sein
- trennt Technologiewissen von Domänenwissen

# Beispiel: Pure Fabrication

```
boolean verifyAge(Person person) {  
    if(person.age >= 18) {  
        if(person.city == City.Karlsruhe) {  
            _kaLogger.info(person.name + " was successfully verified.");  
        }  
        return true;  
    } else {  
        if(person.city == City.Karlsruhe) {  
            _kaLogger.info("Failed to verify " + person.name);  
        }  
        return false;  
    }  
}
```

```

// DOMAIN CLASS
boolean verifyAge(Person person) {
    if(person.age ≥ 18) {
        onSuccessfulVerification(person);
        return true;
    } else {
        onFailedVerification(person);
        return false;
    }
}

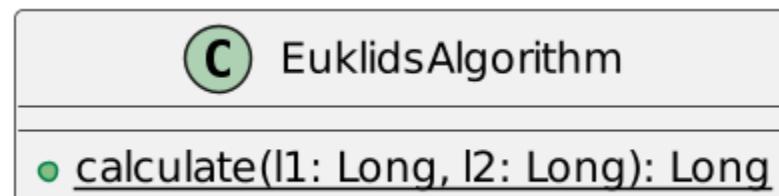
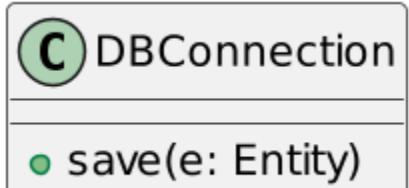
void onSuccessfulVerification(Person person) {
    verificationListener.forEach(listener → listener.informSuccess(person))
}

void onFailedVerification(Person person) {
    verificationListener.forEach(listener → listener.informFailure(person))
}

// KA LOGGER
void informSuccess(Person person) {
    if(person.city ≠ City.Karlsruhe) {
        return;
    }
    info(person.name + " was successfully verified.");
}

```

# Pure Fabrication: Weitere Beispiele



# Indirection / Delegation

dt.: Indirektion / Delegation

oder: "Andere für sich arbeiten lassen"

# Definition

*Delegation is a way to make composition as powerful for reuse as inheritance. In delegation, two objects are involved in handling a request: a receiving object delegates operations to its delegate. This is analogous to subclasses deferring requests to parent classes.*

*et al.*

*– aus 'Design Patterns' von Erich Gamma*

- zwei Einheiten kommunizieren über einen Vermittler, anstatt direkt miteinander
- kann Vererbung ersetzen

# Beispiel: Indirektion

Was macht folgender Code?

```
// [...]
Message[] messages = getUnreadMessages();
Message m1 = messages[0];
Message[] updated = new Message[messages.length - 1];
for (int i = 0; i < updated.length; i++) {
    updated[i] = messages[i + 1];
}
setUnreadMessages(updated);
// [...]
```

- fehleranfällig
- schwer zu verstehen
- Lösung?

# Beispiel: Indirektion

## Lösung: Delegation an eine Liste

```
// [...]
List<Message> messages = getUnreadMessages();
Message m1 = messages.remove(0);
// [...]
```

- deutlich verständlicher
- Fachlichkeit immer noch unklar
- Lösung?

# Beispiel: Indirektion

## Lösung: Ableitung einer spezialisierten Liste

```
class UnreadMessages extends ArrayList<Message> {  
    public Message oldest() {  
        return messages.remove(0);  
    }  
}
```

- (+) fachliche Logik kann sprechend implementiert werden
- (-) viele technische Methoden sind aufrufbar
  - z.B. sort könnte hier zu Problemen führen
- Lösung?

# Beispiel: Indirektion

## Lösung: Wrapper mit Delegation

```
class UnreadMessages {  
    private final List<Message> messages = new ArrayList<>();  
  
    public void add(Message message) {  
        messages.add(message);  
    }  
  
    public Message oldest() {  
        return messages.remove(0);  
    }  
  
    public int size() {  
        return messages.size();  
    }  
}
```

- Implementierung kann leicht gewechselt werden
  - z.B. auf ein Set
  - das ist bei Vererbung deutlich schwieriger, da überall eine ArrayListe erwartet wird

# Vorteile: Indirection

- kann zu geringerer Kopplung führen (Low Coupling)
- flexibler als Vererbung
  - aber benötigt mehr Code und ist aufwendiger
- "Wir können jedes Problem lösen, indem wir eine zusätzliche Ebene der Indirektion einführen." (- David Wheeler)
  - ...außer das Problem von zu vielen Indirektionsebenen.

# **Protected Variations**

dt.: geschützte Veränderungen

# Definition

- Implementierungen können wechseln
- ein Wechsel der Implementierung soll das System nicht beeinträchtigen
- das System soll vor den Auswirkungen des Wechsels *geschützt* werden

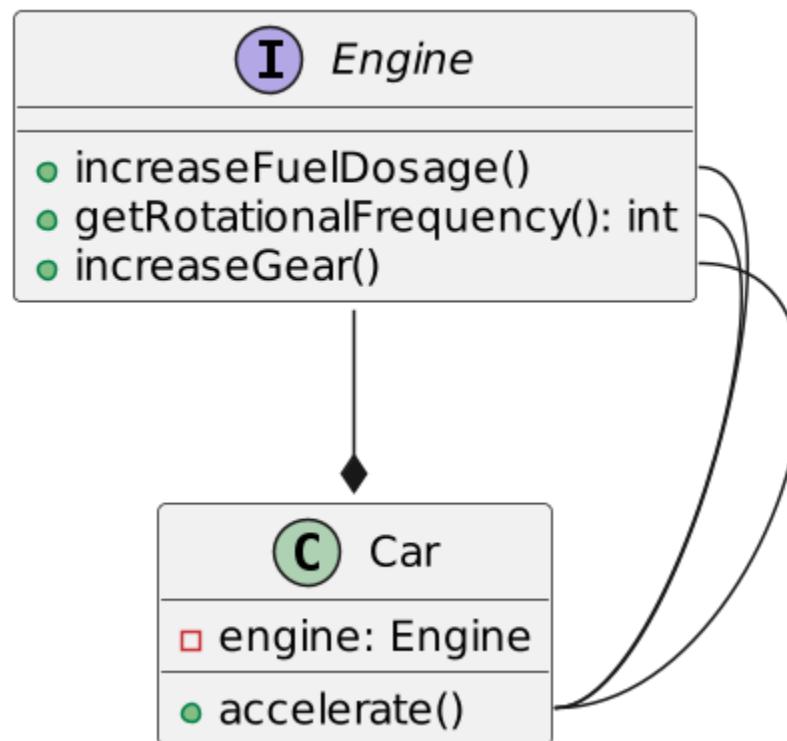
# Protected Variations: Beispiel

```
class Car {  
  
    GasolineEngine engine = new GasolineEngine();  
  
    void accelerate() {  
        engine.increaseFuelDosage();  
        int rf = engine.getRotationalFrequency();  
        if(rf > 5000) {  
            engine.increaseGear();  
        }  
    }  
}
```

- Car hängt direkt von GasolineEngine ab
- Änderungen in GasolineEngine können zu Änderungen in Car führen
- Wechsel der Engine z.B. zu Dieselmotor nicht möglich
- Lösung?

# Protected Variations: Beispiel

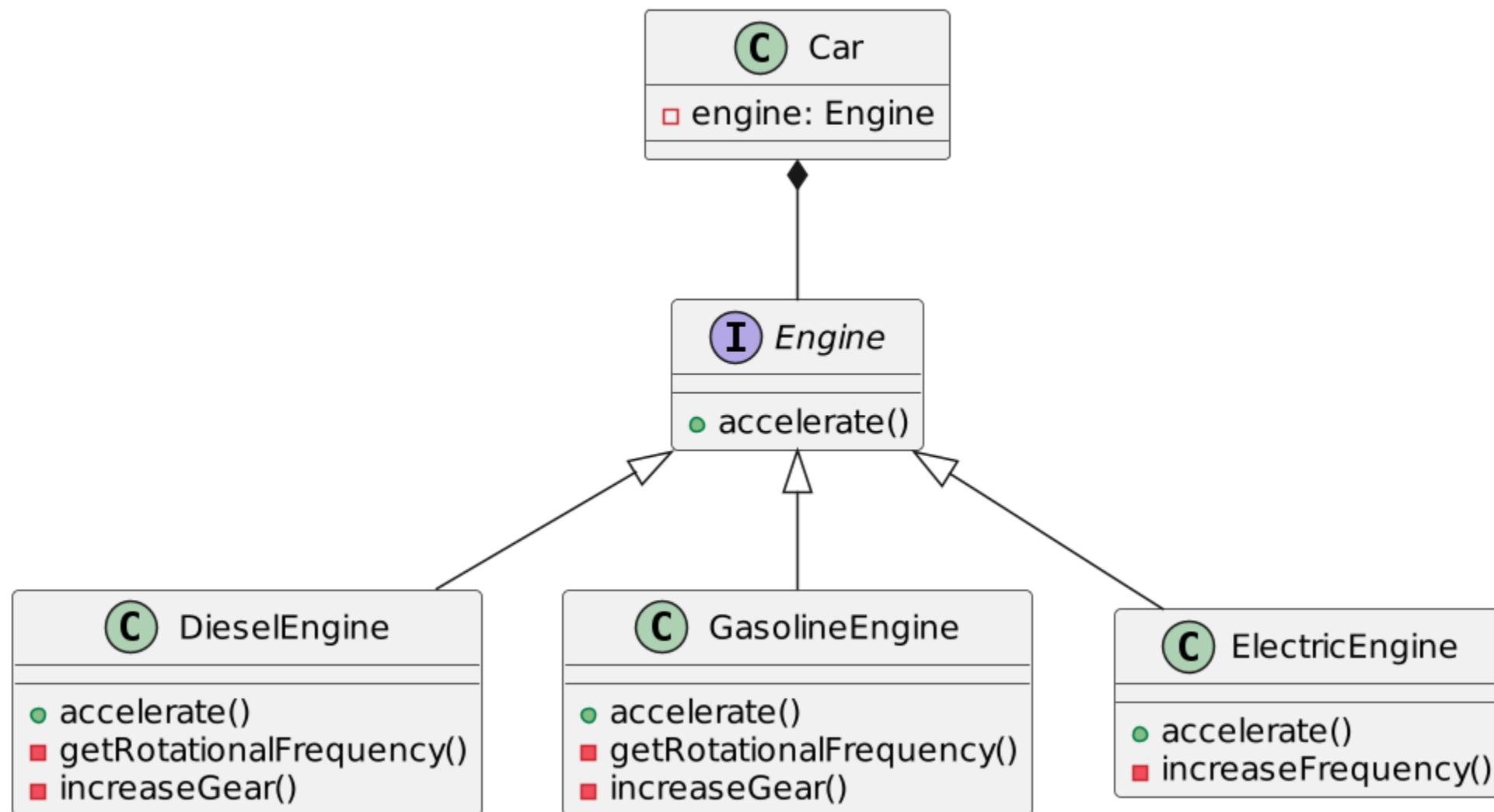
## Lösung: Abstraktion einführen



# Protected Variations: Beispiel

Lösung: Information Expert etablieren

*die Engine weiß selbst am Besten, wie sie beschleunigt*



# Protected Variations: Vorteile

- schützt vor Änderungen
- unterstützt Low Coupling
- führt zu (besseren) Abstraktionen

# **Controller**

dt.: Steuereinheit

# Definition

*Der Controller (Steuereinheit) beinhaltet das Domänenwissen und definiert, wer die für eine Nicht-Benutzeroberflächen-Klasse bestimmten Systemereignisse verarbeitet.*

– Wikipedia

- erste Schnittstelle nach der GUI
- macht wenig selbst
  - delegiert an andere Module

- Use Case Controller
  - verarbeitet alle Events eines spezifischen Use Cases
  - kann mehr als einen Mini Use Case beinhalten
    - z.B. Benutzer erzeugen *und* löschen
- Fassade Controller
  - hauptsächlich in Messaging-Systemen
  - hängt zwischen allen Nachrichten (da es normal auch nur einen Eintrittspunkt gibt)

# Beispiel: Controller



# Creator

dt.: Erzeuger oder Erzeuger-Prinzip

# Definition

Das Erzeuger-Prinzip gibt vor, wer für die Erzeugung einer Instanz zuständig ist.

Eine Klasse A 'darf' eine Instanz von Klasse B erzeugen, wenn:

- A eine Aggregation von B ist oder Objekte von B enthält
- A Objekte von B verarbeitet
- A von B abhängt (starke Kopplung)
- A der Informationsexperte für die Erzeugung von B ist
  - z.B. hält A die Initialisierungsdaten oder ist eine Factory