

II. Softwarové inženýrství

Update: 14. května 2018

Obsah

1	Softwarový proces. Jeho definice, modely a úrovně vspělosti.	2
2	Vymezení fáze „sběr a analýza požadavků“. Diagramy UML využité v dané fázi.	10
3	Vymezení fáze „Návrh“. Diagramy UML využité v dané fázi. Návrhové vzory – členění, popis a příklady.	15
4	Objektově orientované paradigma. Pojmy třída, objekt, rozhraní. Základní vlastnosti objektu a vztah ke třídě. Základní vztahy mezi třídami a rozhraními. Třídní vs. instanční vlastnosti.	19
5	Mapování UML diagramů na zdrojový kód.	22
6	Správa paměti (v jazycích C/C++, JAVA, C#, Python), virtuální stroj, podpora paralelního zpracování a vlákna.	24
7	Zpracování chyb v moderních programovacích jazycích, princip datových proudů – pro vstup a výstup. Rozdíl mezi znakově a bytově orientovanými datovými proudy.	34
8	Jazyk UML – typy diagramů a jejich využití v rámci vývoje.	38

1 Softwarový proces. Jeho definice, modely a úrovně vyspělosti.

Softwarové inženýrství je inženýrská disciplína zabývající se praktickými problémy vývoje rozsáhlých softwarových systémů.

1.1 Softwarový proces

Softwarový proces je po částech uspořádaná množina kroků směřujících k vytvoření nebo úpravě softwarového díla. Cílem je spojit požadavky a vyjadřování uživatelů s postupy, algoritmy a technikami používaných při programování.

- Krokem může být **aktivita** nebo opět **podproces** (hierarchická dekompozice procesu).
- Aktivita a podprocesy mohou **probíhat v čase souběžně**, tudíž je vyžadována jejich koordinace.
- Je **nutné zajistit opakovatelnost použití procesu ve vztahu k jednotlivým softwarovým projektům**, tedy zajistit jeho **znovupoužitelnost**. Cílem je dosáhnout stabilních výsledků vysoké úrovně kvality.
- Řada činností je zajišťována lidmi vybavenými určitými schopnostmi a znalostmi a majícím k dispozici technické prostředky nutné pro realizaci těchto činností.
- **Softwarový produkt** je realizován v kontextu organizace s danými ekonomickými možnostmi a organizační strukturou.

1.2 Modely softwarového procesu

Vzhledem k tomu, že vývoj softwaru je relativně nová problematika dodnes není jasně definováno jak by měl správný softwarový proces vypadat. Byla však vyvinuta řada různých přístupů k vývoji softwaru. Lze říct, že základem všech je vodopádový model, který lze nalézt ve většině používaných přístupů.

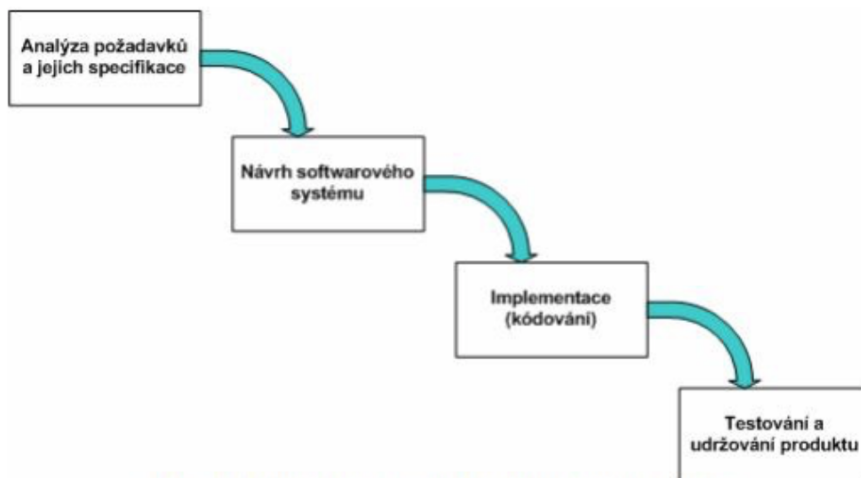
1.2.1 Vodopádový model

Vychází z **rozdělení životního cyklu softwarového díla** na **čtyři** základní fáze:

1. **analýza požadavků** a jejich **specifikace**,
2. **návrh** softwarového systému,
3. **implementace**,
4. **testování** a udržování vytvořeného produktu.

Princip vodopádu spočívá v tom, že **následující množina činností spjatá s danou fází** nemůže započít dříve, než skončí předchozí. Jinými slovy, výsledky předchozí fáze „vtékají“

jako vstupy do fáze následující.



Obr. 2.1: Vodopádový model softwarového procesu

Model je možno v **různých modifikacích** a **rozšířeních** nalézt ve většině současných přístupů. Tyto modifikace vznikly především kvůli odstranění některých jeho **nedostatků**, mezi které patří:

- **Prodleva** mezi zadáním projektu a vytvořením spustitelného systému je příliš dlouhá.
- **Výsledek závisí** na **úplném a korektním zadání požadavků** kladených na výsledný produkt.
- **Nelze odhalit výslednou kvalitu produktu** danou splněním všech požadavků, dokud není výsledný softwarový systém hotov.

1.2.2 Modifikace Vodopádového modelu

- **Inkrementální** – postupné vytváření verzí softwaru zahrnující postupně širší spektrum funkcí definovaných v průběhu jeho vytváření. V podstatě se jedná o **více menších vodopádů provedených za sebou** tak, aby každý z nich odpovídal nové sadě doplněných požadavků.
- **Spirálový** – zahrnuje do svého **životního cyklu další fáze** jako je vytvoření a hodnocení **prototypu** ověřující funkcionality cílového systému, přičemž **každý cyklus nabaluje další požadavky** specifikované zadavatelem.
- **V-mode** – Podobně jako vodopádový, v každém kroku ale probíhá testování (Obrázek na wiki, jinak je to zbytečné: [https://en.wikipedia.org/wiki/V-Model_\(software_development\)](https://en.wikipedia.org/wiki/V-Model_(software_development)))

1.3 RUP (Rational Unified Process)

Rational Unified Process (RUP) je **metodika vývoje softwaru** vytvořená společností Rational Software Corporation. Je použitelná pro **jakýkoliv rozsah projektu**, ale díky vysoké

rozsáhlosti RUP je vhodné přizpůsobit metodiku specifickým potřebám. RUP je vhodnější spíš pro **rozsáhlejší projekty** a **větší vývojové týmy**, neboť klade důraz na **analýzu** a **design**, **plánování**, **řízení zdrojů** a **dokumentaci**. Hlavní znaky:

- softwarový produkt je vyvíjen **iteračním způsobem**,
- jsou **spravovány požadavky** na něj kladené,
- využívá se **již existujících softwarových komponent**,
- na konci každé **iterace** je spustitelný kód,
- model softwarového systému je **vizualizován (UML)**,
- průběžně je **ověřována kvalita** produktu,
- **změny systému jsou řízeny** (každá změna je přijatelná a změny jsou sledovatelné).

Zkrácená definice – Každý cyklus vede k vytvoření takové verze systému, kterou lze předat uživatelům a implementuje jimi specifikované požadavky. RUP cyklus má 4 **fáze**: Zahájení, Rozpracování, Tvorba, Předání. **Iterace** je úplná vývojová smyčka vedoucí k vytvoření spustitelné verze systému reprezentující podmnožinu vyvíjeného cílového produktu a která je postupně rozšiřována každou iterací až do výsledné podoby.

1.3.1 Vývoj software iteračním způsobem

V současné době, kdy se předmětem vývoje staly softwarové systémy vysoké úrovně, je **nemožné nejprve specifikovat celé zadání**, následně navrhnout jeho řešení, vytvořit softwarový produkt implementující toto zadání, vše otestovat a předat zadavateli k užívání. Jediné možné řešení takového problému je přístup postavený na **iteracích**, umožňující **postupně upřesňovat cílový produkt** cestou jeho **inkrementálního rozšiřování** z původní hrubé formy do výsledné podoby. Softwarový systém je tak **vyvíjen ve verzích**, které lze průběžně ověřovat se zadavatelem a případně jej pozměnit pro následující iteraci. **Každá iterace končí vytvořením spustitelného kódu**.

1.3.2 Správa požadavků

Kvalita výsledného produktu je dána mírou uspokojení požadavků zadavatele. Právě otázka korektní specifikace všech požadavků bývá problémem všech softwarových systémů. Velmi často výsledek i mnohaletého úsilí týmu softwarových inženýrů propadne díky neodstatečné specifikaci zadání. Proces RUP popisuje jak požadavky na softwarový systém doslova vykládat od zadavatelů, jak je organizovat a následně i dokumentovat. Monitorování změn v požadavcích se stává nedílnou součástí vývoje stejně jako správně dokumentované požadavky sloužící ke komunikaci mezi zadavatelem a týmem řešitelů.

1.3.3 Vývoj pomocí komponent

Proces RUP poskytuje systematický přístup k definování architektury využívající nové či již existující komponenty. Tyto komponenty jsou vzájemně propojovány v rámci korektně definované architektury buď pro případ od případu (ad-hoc), nebo prostřednictvím komponentní architektury využívající Internet, infrastrukturu CORBA (Common Object Request Broker Architecture), nebo COM (Component Object Model). Již dnes existuje celá řada znovupoužitelných komponent a je zřejmé, že softwarový průmysl věnuje velké úsilí dalšímu vývoji v této oblasti. Vývoj software se tak přesouvá do oblasti skládání produktu z prefabrikovaných komponent.

1.3.4 Vizualizace modelování SW systému

Softwarový proces RUP popisuje jak vizualizovat model softwarového systému s cílem uchopit strukturu a chování výsledné architektury produktu a jeho komponent. Smyslem této vizualizace je skrýt detaily a vytvořit kód užitím jazyka postaveného na grafickém vyjádření stavebních bloků výsledného produktu. Základem pro úspěšné použití principů vizualizace je za průmyslový standard považován jazyk **UML** primárně určený pro účely modelování softwarových systémů.

1.3.5 Ověřování kvality softwarového produktu

Princip ověřování kvality vytvářeného produktu je součástí softwarového procesu, je obsažen ve všech jeho aktivitách, **týká se všech účastníků vývoje** softwarového řešení. Využívají se objektivní měření a kriteria (metriky) kvantifikující kvalitu výsledného produktu. Zajištění kvality tak není považováno za něco co stojí mimo hlavní linii vývoje produktu a není to záležitost zvláštní aktivity realizované speciální skupinou.

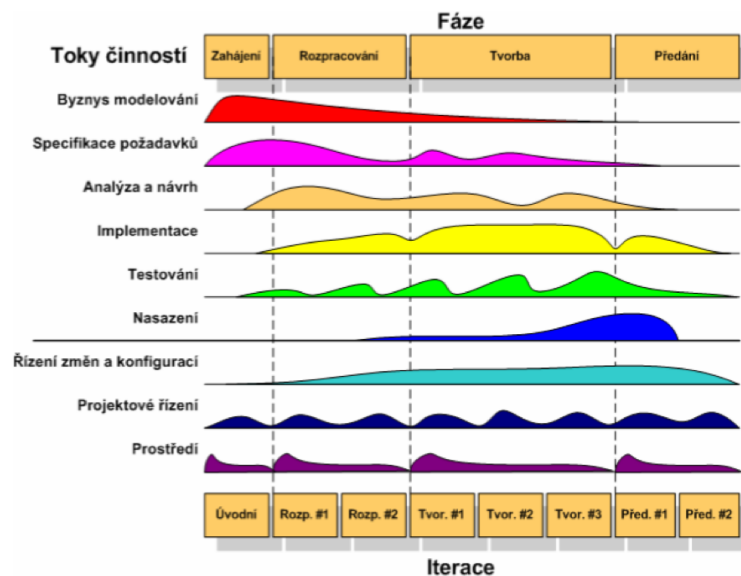
1.3.6 Řízení změn

Řízení změn umožňuje zaručit, že každá změna je přijatelná a všechny změny systému jsou sledovatelné. Důvod, proč je kladen na tuto problematiku takový důraz spočívá v tom, že prostředí ve kterém je softwarový systém vyvíjen podléhá častým a mnohdy i radikálním změnám, které je nutno integrovat do vlastního řešení.

Proces RUP popisuje jak **řídít**, **sledovat** a **monitorovat změny** a umožňuje tak úspěšný iterativní vývoj. Nedílnou součástí této problematiky je vytvoření bezpečného pracovního prostředí poskytující maximální možnou ochranu před změnami vznikajícími v jiném pracovním prostředí.

1.3.7 Schématické vyjádření RUP

Vlastní softwarový proces má svou statickou strukturu ve smyslu toho, z jakých se skládá **toků činností** a **aktivit**. Na druhou stranu má také svou dynamickou stránku popisující jak je softwarový produkt vyvíjen v čase (níže).



V čem se tento přístup liší o dříve zmíněného vodopádového modelu? Základní rozdíl spočívá v tom, že **toky činností probíhají souběžně**, i když z obrázku jasně vyplývá, že objem prací se liší podle fáze rozpracování softwarového systému. Zřejmě, těžiště činností spjatých s byznys modelováním a specifikací požadavků bude v úvodních fázích, zatímco problematika rozmístění softwarových balíků na počítačích propojených sítí (počítačové infrastruktura) bude záležitostí fází závěrečných. Celý životní cyklus je pak rozložen do čtyř základních fází (zahájení, rozpracování, tvorba a předání), přičemž pro každou z nich je typická realizace několika iterací umožňující postupně detailnější rozpracování produktu.

1.3.8 Cykly, fáze, iterace

Každý cyklus vede k vytvoření takové verze systému, kterou lze předat uživatelům a implementuje jimi specifikované požadavky. Jak již bylo uvedeno v předchozí kapitole, každý takový vývojový cyklus lze rozdělit do čtyř po sobě jdoucích fází:

1. **Zahájení**, kde je původní myšlenka rozpracována do **vize koncového produktu** a je definován rámec toho, jak celý systém bude vyvíjen a implementován.
2. **Rozpracování** je fáze věnovaná **podrobné specifikaci požadavků** a **rozpracování architektury** výsledného produktu.
3. **Tvorba** je zaměřena na **kompletní vyhotovení požadovaného díla**. Výsledné programové vybavení je vytvořeno kolem navržené kostry (architektury) softwarového systému.
4. **Předání** je závěrečnou fází, kdy **vytvořený produkt je předán do užívání**. Tato fáze zahrnuje i další aktivity jako je beta **testování**, **zaškolení** apod.

Každá fáze může být dále **rozložena do několika iterací**.

1.3.9 Iterace

Iterace je **úplná vývojová smyčka vedoucí k vytvoření spustitelné verze kódu** reprezentující **podmnožinu** vyvíjeného cílového produktu, a která je **postupně rozšiřována každou iterací** až do výsledné podoby.



1.3.10 Statická struktura procesu

Definuje **KDO** (role), **CO** (artefaty), **JAK** (aktivity a jejich toky) a **KDY** to má vytvořit. Smyslem každého procesu a tedy i softwarového je specifikovat kdo v něm vystupuje, co má vytvořit, jak to má vytvořit a kdy to má vytvořit. Z tohoto pohledu hovoříme o následujících elementech tvořících strukturu každého softwarového procesu:

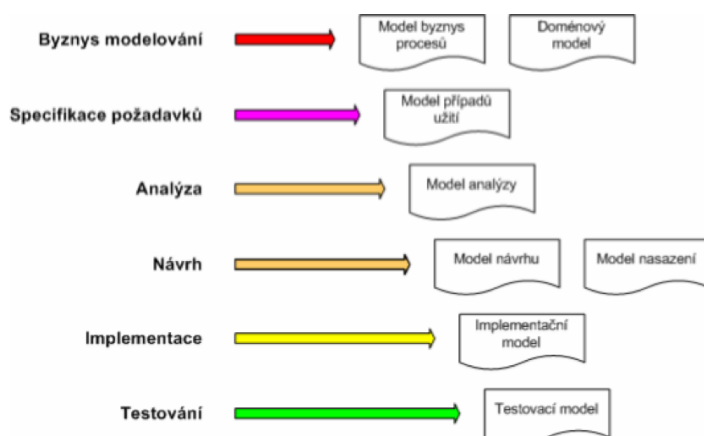
- **Role (pracovníci)** definují chování, kompetence a zodpovědnosti jednotlivých osob (analytik, programátor, projektový manažer apod.) nebo skupiny osob spolupracujících v týmech. Jednotlivé osoby (lidské zdroje) jsou mapovány na požadované role dle toho, jak jsou požadované kompetence slučitelné se schopnostmi těchto osob.
- **Artefakty** reprezentují entity, které jsou v procesu vytvářeny, modifikovány nebo zužitkovány (modely, dokumentace, zdrojové kódy apod.). Základním artefaktem, který je nosným pro vývoj softwarového systému je **model - zjednodušení reality umožňující lépe pochopit vyvíjený systém**.
- **Aktivity (činnosti)** prováděné pracovníky s cílem vytvořit nebo upravit artefakty (kompilace zdrojových kódů, vytvoření návrhu apod.).
- **Toky činností (workflow)** reprezentují posloupnosti aktivit vytvářející požadované produkty (byznys modelování, specifikace požadavků apod.).

1.3.11 Základní a podpůrné toky činností

Vývoj softwarového systému je dán celou řadou aktivit a činností, které jsou uspořádány do toků charakteristických svým účelem. Z tohoto pohledu můžeme hovořit o tzv. základních tocích, jejichž výsledkem je část softwarového produktu (artefakt) a o tocích podpůrných,

které nevytváří hodnotu, ale jsou nutné pro realizaci základních toků. Základní toky vytvářející vlastní softwarový produkt jsou následující:

- **Byznys modelování** popisuje strukturu a dynamiku podniku či organizace.
- **Specifikace požadavků** definuje prostřednictvím specifikace případů použití softwarového systému jeho funkcionalitu.
- **Analýza a návrh** zaměřené na specifikaci architektury softwarového produktu.
- **Implementace** reprezentuje vlastní tvorbu softwaru, testování komponent a jejich integraci.
- **Testování** zaměřené na činnosti spjaté s ověřením správnosti řešení softwaru v celé jeho složitosti.
- **Rozmístění** se zabývá problematikou **konfigurace** výsledného produktu na cílové počítačové infrastruktuře.



Obr. 2.5: Toky činností a modely jimi vytvářené

Podpůrné toky, samozřejmě ty nejdůležitější a spjaté s vlastním vývojem, jsou:

- **Řízení změn a konfigurací** se zabývá problematikou správy jednotlivých verzí vytvářených artefaktů odrážejících vývoj změn požadavků kladených na softwarový systém.
- **Projektové řízení** zahrnující problematiku koordinace pracovníků, zajištění a dodržení rozpočtu, aktivity plánování a kontroly dosažených výsledků. Nedílnou součástí je tzv. **řízení rizik**, tedy identifikace problematických situací a jejich řešení.
- **Prostředí** a jeho správa je tok činností poskytují vývojové organizaci metodiku, nástroje a infrastrukturu podporující vývojový tým.

1.4 Úrovně vyspělosti

Úroveň definice a využití softwarového procesu je hodnocena dle stupnice **SEI (Software Engineering Institute) 1 - 5** vyjadřující vyspělost firmy či organizace z daného hlediska.

Tento model hodnocení vyspělosti a schopností dodavatele softwarového produktu se nazývá **CMM (Capability Maturity Model)** a jeho jednotlivé úrovně lze stručně charakterizovat asi takto:

1. **Počáteční (Initial)** – firma **nemá definován softwarový proces** a každý projekt je řešen **případ od případu** (ad hoc).
2. **Opakovatelná (Repeatable)** – firma identifikovala v jednotlivých projektech **opakovatelné postupy** a tyto je schopna reprodukovat v každém novém projektu.
3. **Definovaná (Defined)** – softwarový proces je **definován (a dokumentován)** na základě integrace dříve identifikovaných opakovatelných kroků.
4. **Řízená (Managed)** – na základě definovaného softwarového procesu je firma schopna jeho **řízení a monitorování**.
5. **Optimalizovaná (Optimized)** – zpětnovazební informace získaná **dlouhodobým procesem monitorování** softwarového procesu je využita ve prospěch jeho optimalizace.

2 Vymezení fáze „sběr a analýza požadavků“. Diagramy UML využité v dané fázi.

2.1 Specifikace požadavků

Specifikace a analýza požadavků je první fáze vývoje softwaru. **Cílem je definovat požadavky na software a popsat jeho funkcionalitu.** Výsledkem této fáze by měly být dokumenty, které se stanou součástí smlouvy mezi zadavatelem a vývojovým týmem. **Kvalita** výsledného produktu je pak dána **mírou uspokojení požadavků zadavatele.**

V rámci specifikace požadavků je třeba analyzovat procesy u zadavatele, které bude software řešit, nebo s ním nějak jinak souvisí. K popisu těchto procesů dobře poslouží **Diagram případu užití, Sekvenční diagram a Diagram aktivit.**

2.1.1 Cíle požadavků

- chceme vytvořit a udržovat dohody se zákazníky a dalšími zainteresovanými stranami o tom, co by **system měl dělat a proč,**
- aby vývojáři lépe pochopili **požadavky na systém,**
- definování **hranic systému,**
- vytvořit základ pro plánování **technického obsahu** interakcí,
- poskytnout základ pro **odhad nákladů a času na vytvoření systému,**
- definovat **uživatelské rozhraní** pro systém, se zaměřením na potřeby uživatelů.

2.1.2 Aktivity spojené s analýzou požadavků

- **Sběr požadavků** – komunikace se zákazníky a uživateli za účelem získání jejich požadavků na systém.
- **Analýza požadavků** – identifikování nejasných požadavků, nekompletních, nebo protichůdných a následné řešení těchto nesrovnalostí.
- **Zaznamenání požadavků** – dokumentování požadavků v různých formách, jako běžný textový dokument, případy užití (use case), nebo specifikace procesů.

Požadavky je také nutno: **organizovat, dokumentovat, priorizovat, filtrovat a sledovat.**

2.1.3 Typy požadavků – FURPS

- **Funkční požadavky (chování)** – se používají k vyjádření chování systému zadáním jak vstupních tak i výstupních podmínek.
- **Doplňující požadavky (nefunkční)**

- **Použitelnost (Usability)** – se zabývá lidskými faktory, jako je vzhled, snadné používání, atd.
- **Spolehlivost (Reliability)** – četnost a závažnost selhání, obnovitelnost a přesnost.
- **Výkon (Performance)** – se zabývá množstvím transakcí, jako je rychlost, doba odezvy, atd.
- **Podporovatelnost (Supportability)** – řeší, jak těžké je udržet systém a další vlastnosti potřebné k udržení systému po jeho vydání.

2.2 Diagram případů užití

Případ užití (use case) – je technika pro zdokumentování případného požadavku na nový systém, nebo změny na stávající systém. Každý use case poskytuje jeden nebo více scénářů, které zaznamenávají, jak by systém měl spolupracovat s koncovým uživatelem nebo jiným systémem.

Diagram případu užití popisuje **vztahy** mezi **aktéry** a jednotlivými **případy užití**. Součástí diagramu jsou:

- **Aktéři** – definují **uživatele** či **jiné systémy**, kteří budou vstupovat do interakce s vyvíjeným softwarovým systémem.
- **Relace (vztahy)** – **vazby** a **vztahy** mezi aktéry a případy užití. V diagramu jsou znázorněny **šipkami případně čarami**.
- **Případy užití** – specifikující vzory chování softwarovým systémem. Každý případ užití lze chápat jako **posloupnost vzájemně navazujících transakcí** vykonaných **v dialogu mezi aktérem a vlastním softwarovým systémem**.
- **Scénář** – unikátní sekvence akcí skrz use-case (jedna cesta/instance provedení).

Účelem diagramu případů užití je **definovat co existuje vně vyvíjeného systému (aktéři) a co má být systémem prováděno (případy užití)**. Vstupem pro sestavení diagramu případů užití je **byznys model**, konkrétně modely podnikových procesů. **Výsledkem** analýzy těchto procesů je **seznam požadovaných funkcí softwarového systému**, které podpoří nebo dokonce nahradí některé z uvedených aktivity jejich softwarovou implementací.



Pro složitější a obsáhlejší diagramy případů užití se zavádí **tři (+1) typy vztahů**:

- **Relace** - bez typu (jen čára) značí přístup k UC, nejčastěji mezi aktéři a UC
- **Include** – případ užití musí **obsahovat** jiný (UC s include se vždy provede před samotným UC).
- **Extend** – případ užití může **rozšiřovat** jiný (UC s extend se může nebo nemusí provést).
- **Generalizace** – případ užití může být **speciálním případem** jiného (dědičnost).

2.2.1 Doporučená forma vytváření use-case

- má vyjadřovat **co systém dělá** (ne jak) a co od něj očekávají aktéři,
- měly by být používány jen pojmy problémové domény – žádné neznámé termíny,
- případy užití by měly být co **nejjednodušší**, ať jim rozumí i zadavatelé – nepoužívat příliš <include> a <extend>,
- **nepoužívat** příliš funkční dekompozici (**specializaci**),
- primární aktéři umístěni vlevo a pojmenování krátkým podstatným jménem,
- každý **aktér** by měl být **propojen s minimálně jedním use-case**,
- základní use case vlevo a další kreslit směrem doprava, rozšiřující use-case směrem dolů.

2.3 Sekvenční diagram

Sekvenční diagram popisuje funkce systému z pohledu **objektů** a **jejich interakcí**. Komunikace mezi objekty je **znázorněná v čase**, takže z diagramu můžeme vyčíst i životní cyklus objektu.

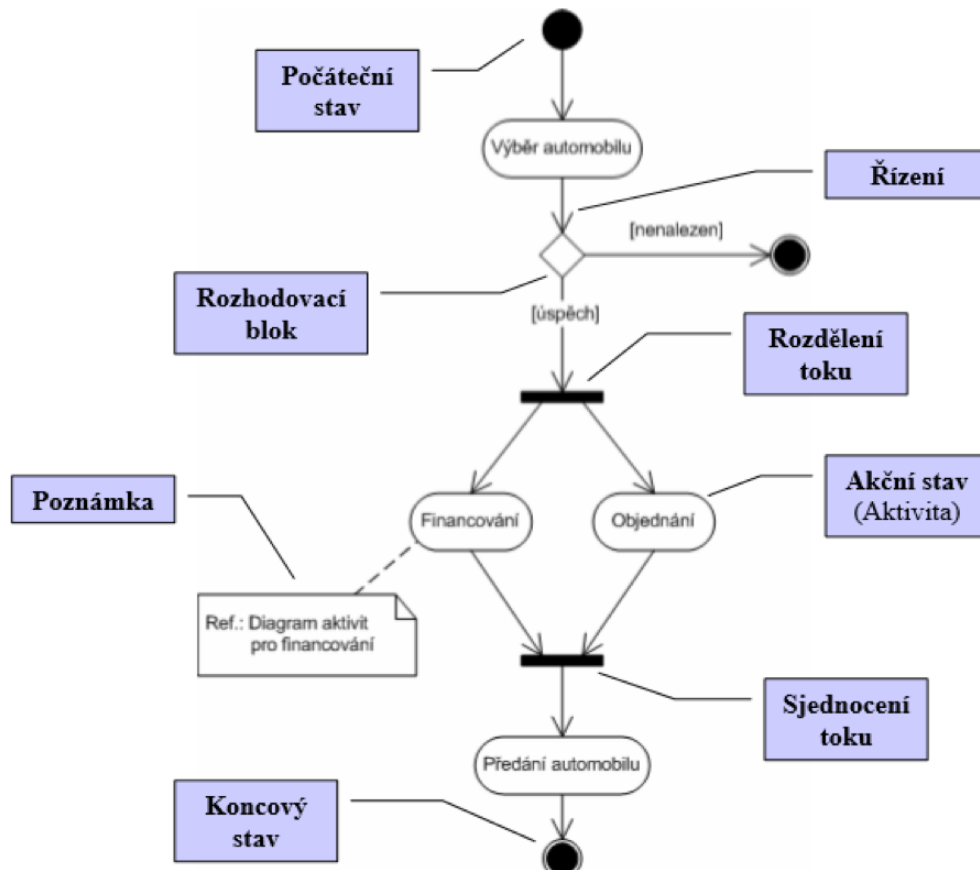
Tento diagram popisuje jaké **zprávy (požadavky)** jsou mezi objekty zasílány z **pohledu času**. Diagram je tvořen **objekty uspořádanými do sloupců** a šipky mezi nimi odpovídají vzájemně si zasílaným zprávám. Zprávy mohou být synchronní nebo asynchronní. V případě **synchronních zpráv odesílatel čeká na odpověď** (odezvu) adresáta, v případě **asynchronních zpráv odesílatel nečeká** na odpověď a pokračuje ve vykonávání své činnosti. Souvislé provádění nějaké činnosti se v sekvenčním diagram vyjadřuje svisle orientovaným obdélníkem. Odezvu adresáta lze opět modelovat, v tomto případě tzv. **návratovou zprávou (přerušovaná čára)**. Tok času probíhá ve směru od shora dolů.



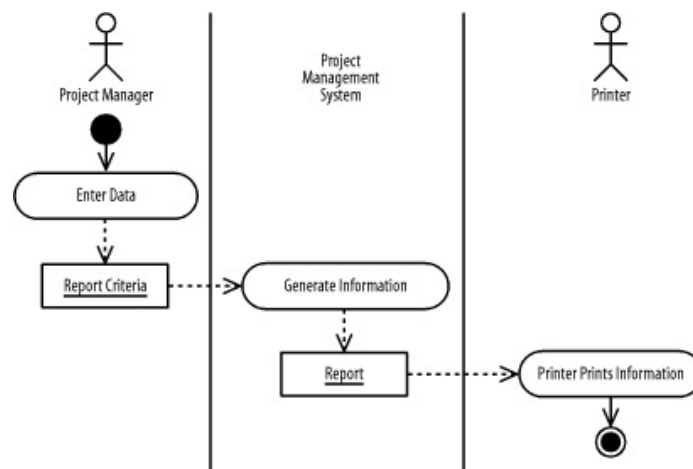
Obr. 4.5: Sekvenční diagram

2.4 Diagram aktivit

Diagram aktivit popisuje jednotlivé procesy pomocí aktivit reprezentující jeho (akční) **stavy** a **přechody mezi nimi**. Pokud aktivita "přetéká" v jednotlivých stavech mezi uživateli, mohou být tyto stavy naznačeny pomocí tzv **swimlines**.



Obr. 3.1.1: Diagram aktivit popisující prodej automobilu



3 Vymezení fáze „Návrh“. Diagramy UML využití v dané fázi. Návrhové vzory – členění, popis a příklady.

Model návrhu dále **upřesňuje model analýzy ve světle skutečného implementačního prostředí**. Model návrhu tak představuje **druhou fázi** vývoje softwaru. Jde o abstrakci zdrojového kódu, která bude sloužit jako hlavní dokument programátorům v další implementační fázi.

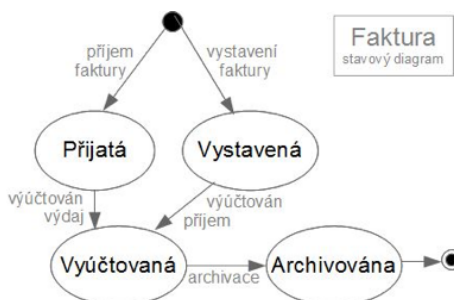
3.1 Návrh a jeho cíle

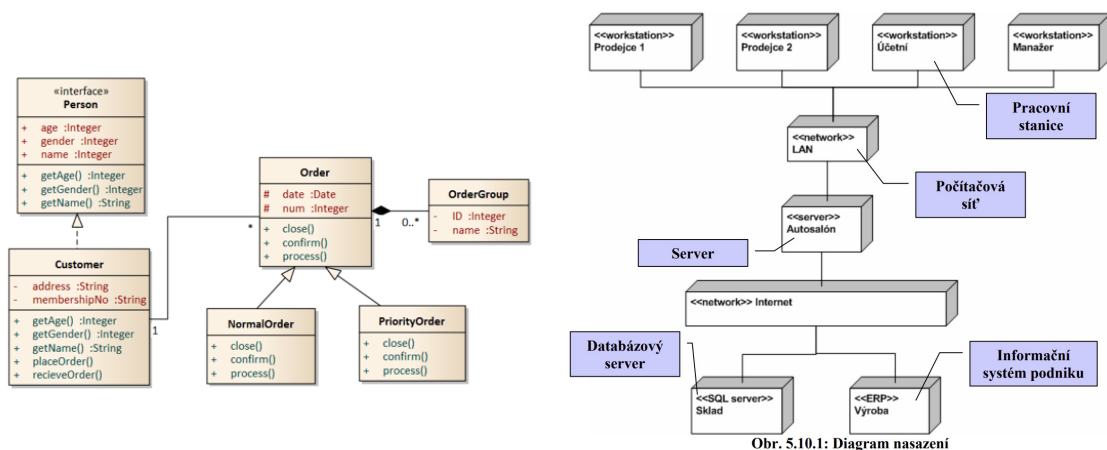
Pojem implementační prostředí v podstatě vyjadřuje **možnost namapovat navržené softwarové komponenty** obsažené v modelu analýzy na architekturu systému určeného k provozu vyvíjené aplikace s **maximálním možným využitím služeb již existujících softwarových komponent**. Postup včlenění implementačního prostředí do vyvíjené aplikace je dán následující posloupností činností:

1. Definice **systémové architektury**.
2. Identifikace **návrhových vzorů** a možnosti znovupoužití tzv. rámcových řešení.
3. Definice softwarových komponent a jejich **znovupoužití**.

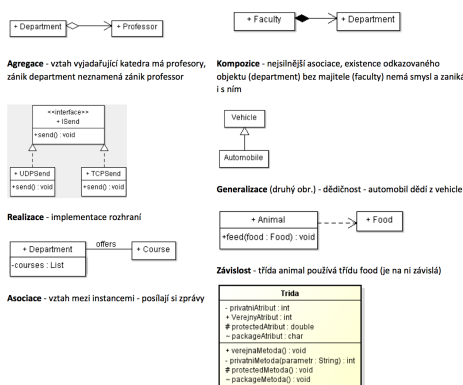
V této fázi se uplatňují následující diagramy:

- **Diagram tříd** – specifikuje **množinu tříd, rozhraní a jejich vzájemné vztahy**. Tyto diagramy slouží k vyjádření **statického** pohledu na systém. Vazby mezi objekty jsou vysvětleny na obrázku níže.
- **Sekvenční diagram** – popisuje **interakce mezi objekty** z hlediska jejich **časového uspořádání**.
- **Diagram spolupráce** – je obdobně jako sekvenční diagram zaměřen na **interakce**, ale z pohledu strukturální organizace objektů. Jinými slovy není primárním aspektem časová posloupnost posílaných zpráv, ale **topologie rozmístění objektů**.
- **Stavový diagram** – dokumentuje **životní cyklus objektu** dané třídy a stavy, ve kterých se může nacházet.
- **Diagram nasazení** – popisuje **konfiguraci (topologii) technických prostředků** umožňující běh vlastního softwarového systému (rozmístění HW a SW).





Obr. 5.10.1: Diagram nasazení



Obrázek 1: Vysvětlení relací v diagramu tříd

3.2 Návrhové vzory – členění

Návrhové vzory jsou metodiky (šablony) pro řešení různých problému, se kterými se vývojář může setkat. Objektově orientované návrhové vzory typicky ukazují **vztahy** a **interakce mezi třídami a objekty**, aniž by určovaly implementaci konkrétní třídy. Dělí se do tří základních skupin:

- **Creational Patterns (vytvářející)** – určené k řešení problému vytváření instancí tříd cestou delegace této funkce na speciálně k tomuto účelu navržené třídy. Většinou se jedná o dynamická rozhodnutí učiněná za běhu programu.
- **Structural Patterns (strukturální)** – představují skupinu návrhových vzorů zaměřujících se na možnosti uspořádání jednotlivých objektů a jejich tříd nebo komponent v systému. Snahou je zpřehlednit systém a využít možností strukturalizace kódu.
- **Behavioral Patterns (chování)** – zajímají se o chování systému. Mohou být založeny na třídách nebo objektech. U tříd využívají při návrhu řešení především principu dědičnosti. V druhém přístupu je řešena **spolupráce mezi objekty a skupinami objektů**, která zajišťuje dosažení požadovaného výsledku.

3.2.1 Creational patterns (Vzory týkající se tvorby objektů)

- **Abstract Factory (Abstraktní továrna)** – Definuje rozhraní pro vytváření rodin objektů, které jsou na sobě závislé nebo spolu nějak souvisí bez určení konkrétní třídy. Klient je odstíněn od vytváření konkrétních instancí objektů.
- **Factory Method (Tovární metoda)** – Definuje rozhraní pro vytváření objektu, které nechává potomky rozhodnout o tom, jaký objekt bude fakticky vytvořen. *Tovární metoda nechává třídy přenést vytváření na potomky.
- **Builder (Stavitel)** – Odděluje tvorbu komplexu objektů od jejich reprezentace tak, aby stejný proces tvorby mohl být použit i pro jiné reprezentace.
- **Singleton (Jedináček)** – Zajišťuje, že daná třída má pouze jednu instanci (využívá se privátních konstruktorů a samotná třída ve statické proměnné uchovává danou instanci).
- **Prototype (Prototyp, Klon)** – Specifikuje druh objektů, které se mají vytvořit použitím prototypového objektu. Nové objekty se vytváří kopírováním tohoto prototypového objektu.

3.2.2 Structural Patterns (Vzory týkající se struktury programu)

- **Adapter (Adaptér)** – Potřebujete-li, aby spolu pracovaly dvě třídy, které nemají kompatibilní rozhraní. Adaptér převádí rozhraní jedné třídy na rozhraní druhé třídy.
- **Bridge (Most)** – Oddělí abstrakci od implementace, tak aby se tyto dvě mohly libovolně lišit.
- **Composite (Kompozit, Strom, Složenina)** – Komponuje objekty do stromové struktury a umožňuje klientovi pracovat s jednotlivými i se složenými objekty stejným způsobem.
- **Decorator (Dekorátor)** – Dekorátor se vytváří za účelem změny instancí tříd bez nutnosti vytvoření nových odvozených tříd, jelikož pouze dynamicky připojuje další funkčnosti k objektu. Nový objekt si zachovává původní rozhraní.
- **Facade (Fasáda)** – Nabízí jednotné rozhraní k sadě rozhraní v podsystému. Definuje rozhraní vyšší úrovně, které zjednodušuje použití podsystému.
- **Flyweight (Muší váha)** – Je vhodná pro použití v případě, že máte příliš mnoho malých objektů, které jsou si velmi podobné.
- **Proxy** – Nabízí náhradu nebo zástupný objekt za nějaký jiný pro kontrolu přístupu k danému objektu.

3.2.3 Behavioral Patterns (Vzory týkající se chování)

- **Observer (Pozorovatel)** – V případě, kdy je na jednom objektu závislých mnoho dalších objektů, poskytnete vám tento vzor způsob, jak všem dát vědět, když se něco

změní. Observer je možné použít v situaci, kdy je definována závislost jednoho objektu na druhém. Závislost ve smyslu propagace změny nezávislého objektu závislým objektem (pozorovatelům). Nezávislý objekt musí informovat závislé objekty o **událostech**, které je mohou ovlivnit.

- **Command (Příkaz)** – Zapouzdříte požadavek jako objekt a tím umožníte parametrizovat klienty s různými požadavky, frontami nebo požadavky na log a podporujte operace, které jdou vzít zpět.
- **Interpreter (Interpret)** – Vytváří jazyk, což znamená definování gramatických pravidel a určení způsobu, jak vzniklý jazyk interpretovat.
- **State (Stav)** – Umožňuje objektu měnit své chování, pokud se změní jeho vnitřní stav. Objekt se tváří, jako kdyby se stal instancí jiné třídy.
- **Strategy (Strategie)** – Zapouzdřuje nějaký druh algoritmů nebo objektů, které se mají měnit, tak aby byly pro klienta zaměnitelné.
- **Chain of responsibility (Zřetězení zodpovědnosti)** – Řeší jak zaslat požadavek bez přesného vymezení objektu, který jej zpracuje.
- **Visitor (Návštěvník)** – Reprezentuje operaci, která by měla být provedena na elementech objektové struktury. Visitor vám umožní definovat nové operace beze změny tříd elementů na kterých pracuje.
- **Iterator (Iterátor)** – Řeší problém, jak se pohybovat mezi prvky, které jsou sekvencně uspořádány, bez znalosti implementace jednotlivých prvků posloupnosti.
- **Mediator (Prostředník)** – Umožňuje zajistit komunikaci mezi dvěma komponentami programu, aniž by byly v přímé interakci a tím musely přesně znát poskytované metody.
- **Memento (Memento)** – Bez porušování zapouzdření zachyťte a uložte do externího objektu interní stav objektu tak, aby ten objekt mohl být do tohoto stavu kdykoliv později vrácen.
- **Template method (Šablonová metoda)** – Definuje kostru toho, jak nějaký algoritmus funguje, s tím, že některé kroky nechává na potomcích. Umožňuje tak potomkům upravit určité kroky algoritmu bez toho, aby mohli měnit strukturu algoritmu.

4 Objektově orientované paradigma. Pojmy třída, objekt, rozhraní. Základní vlastnosti objektu a vztah ke třídě. Základní vztahy mezi třídami a rozhraními. Třídní vs. instanční vlastnosti.

4.1 OOP

Objektově-orientované programování (OOP) je metodika vývoje softwaru, která jej odlišuje od procedurálního programování. Paradigma OOP popisují způsob vývoje a zápisu programu a způsob uvažování o problému.

OOP definuje program jako **soubor spolupracujících komponent (objektů)** s přesně stanoveným **chováním** a **stavem**. Metody OOP napodobují vzhled a chování objektu z reálného světa s možností velké abstrakce.

4.1.1 Základní paradigma OOP

- Při řešení úlohy vytváříme **model popisované reality** – popisujeme entity a interakci mezi entitami.
- **Abstrahujeme** od nepodstatných detailů – při popisu/modelování entity vynecháváme jejich nepodstatné vlastnosti.
- Postup řešení je v řadě případů efektivnější než při procedurálním přístupu (ne vždy), kdy se úlohy řeší jako posloupnost příkazů.

4.1.2 Cíle OOP

- Je vedeno snahou o **znovupoužitelnost** komponent.
- Rozkládá složitou úlohu na dílčí součásti, které jdou pokud možno řešit nezávisle.
- Přiblížení struktury řešení v počítači reálnému světu (komunikující objekty).
- **Skrytí detailů implementace** řešení před uživatelem.

4.2 Třída

Třída představuje základní konstrukční prvek OOP. Třída slouží jako šablona pro vytváření **instancí tříd – objektů**. Seskupuje objekty stejného typu a podchycuje jejich podstatu na obecné úrovni. (Samotná třída tedy nepředstavuje vlastní informace, jedná se pouze o předlohu; data obsahují až objekty.) Třída definuje data a metody objektů.

4.3 Objekt, jeho vlastnosti a vztahy

Jednotlivé prvky modelované reality (jak data, tak související funkčnost) jsou v programu seskupeny do entit, nazývaných objekty. Objekt je **identifikovatelná samostatná entita**

(dána jedinečností a chováním). Objekty si pamatují svůj stav a navenek poskytují operace přístupné jako metody pro volání. **Objekt** je také **instancí třídy**.

Ve vztahu k definovaným případům užití je nutné definovat takové interakce mezi objekty, které povedou ke splnění jejich funkcionality, účelu ke kterému byly navrženy. Jazyk UML poskytuje pro účely zaznamenání těchto vzájemných interakcí tzv. **sekvenční diagram**.

4.4 Rozhraní

Rozhraní entity je **souhrn informací, kterým entita specifikuje, co o ní okolí ví a jakým způsobem je možné s ní komunikovat**. Je to množina metod, která může být implementována třídou. Interface **pouze popisuje metody**, jejich vlastní implementace však neobsahuje. Je **pojmenování skupiny externě viditelných operací**. Každá třída však může implementovat libovolný počet rozhraní, do jisté míry tedy rozhraní vícenásobnou dědičnost nahrazují. Implementace rozhraní není na hierarchii tříd nijak vázána a nevzniká z ní vztah dědičnosti.

4.5 Abstraktní třída

Je to takový hybrid mezi rozhraním a klasickou třídou. Od klasické třídy má schopnost implementovat vlastnosti (proměnné) a metody, které se na všech odvozených třídách budou vykonávat stejně. Od rozhraní zase získala možnost obsahovat prázdné **abstraktní metody**, které si každá odvozená podtřída **musí naimplementovat sama**. S těmito výhodami má abstraktní třída i pár omezení, a to že jedna podtřída **nemůže zdědit víc abstraktních tříd** a od rozhraní přebírá omezení, že **nemůže vytvořit samostatnou instanci** (operátorem new).

4.6 Základní vztahy

Vztahy (relace) mezi třídami **specifikují cestu, jak mohou objekty mezi sebou komunikovat**. Relace složení částí do jednoho celku, má v podstatě dvě možné podoby. Jedná se o tzv. **agregaci**, pro kterou platí, že části mohou být obsaženy i v jiných celcích, jinými slovy řečeno, jsou sdíleny. Nebo se jedná o výhradní vlastnictví částí celkem, pak hovoříme o složení typu **kompozice**. Druhá z uvedených typu složení má jednu důležitou vlastnost z hlediska životního cyklu celku a jeho částí. Existence obou je totiž totožná. **Zánik celku (kompozitu) vede i k zániku jeho částí** na rozdíl od agregace, kde části mohou přežívat dále jako součástí jiných celků.

- **Asociace** popisuje **skupinu spojení (mezi objekty)** mající společnou strukturu a sémantiku. Vztah mezi asociací a spojením je analogický vztahu mezi třídou a objektem. Jinými slovy řečeno, jedná se tedy o dvousměrné propojení mezi třídami popisující množinu potenciálních spojení mezi instancemi asociovaných tříd stejně jako třída popisuje množinu svých potenciálních objektů.

- **Složení** popisuje **vztah mezi celkem a jeho částmi**, kde některé objekty definují komponenty jejichž složením vzniká celek reprezentovaný jiným objektem.
- **Závislost** reprezentuje slabší formu **vztahu mezi klientem a poskytovatelem služby**.
- **Zobecnění (generalizace)** je taxonomický **vztah mezi obecnějším elementem a jeho více specifikovaným elementem**, který je plně konzistentní s prvním z uvedených pouze k jeho specifikaci **přidává další konkretizující informaci**.

4.7 Rysy OOP

- **Skládání** – Objekt může obsahovat jiné objekty.
- **Delegování** – Objekt může využívat služeb jiných objektů tak, že je požádá o provedení operace.
- **Dědičnost** – objekty jsou organizovány stromovým způsobem, kdy objekty nějakého druhu mohou dědit z jiného druhu objektů, čímž přebírají jejich schopnosti, ke kterým pouze přidávají svoje vlastní rozšíření. Tato myšlenka se obvykle implementuje pomocí rozdělení objektů do tříd, přičemž každý objekt je instancí nějaké třídy. Každá třída pak může dědit od jiné třídy (v některých programovacích jazycích i z několika jiných tříd).
- **Polymorfismus** – odkazovaný **objekt se chová podle toho, jaké třídy je instancí**. Poznává se tak, že několik objektů poskytuje stejné rozhraní, pracuje se s nimi navenek stejným způsobem, ale jejich konkrétní chování se liší podle implementace. U **polymorfismu podmíněného dědičností** to znamená, že na místo, kde je očekávána instance nějaké třídy, můžeme dosadit i instanci libovolné její podtřídy, neboť rozhraní třídy je podmnožinou rozhraní podtřídy. U **polymorfismu nepodmíněného dědičností** je dostačující, jestliže se rozhraní (nebo jejich požadované části) u různých tříd shodují, pak jsou vzájemně polymorfní.
- **Zapouzdření** – zaručuje, že objekt **nemůže přímo přistupovat k „vnitřnostem“** jiných objektů, což by mohlo vést k nekonzistenci. Každý objekt navenek poskytuje rozhraní, pomocí kterého (a nijak jinak) se s objektem pracuje.

5 Mapování UML diagramů na zdrojový kód.

Důsledná a přesná specifikace objektů a jejich tříd v etapě návrhu umožňuje **automatické generování zdrojových kódů**. K mapování UML diagramů na kód dochází v první části implementační fáze vývoje.

Z **diagramu tříd** lze vygenerovat jednotlivá rozhraní, třídy s proměnnými a metodami (bez implementace) – <http://www.milosnemec.cz/clanek.php?id=199>. Úkolem samotné implementace je pak dopsat těla metod, jejichž chování může být popsáno v **diagramu aktivit**.

Analýza a návrh (UML)	Zdrojový kód (Java)
Třída	Struktura typu class
Role, Typ a Rozhraní	Struktura typu interface
Operace	Metoda
Atribut třídy	Statická proměnná označená static
Atribut	Instanční proměnná
Asociace	Instanční proměnná
Závislost	Lokální proměnná, argument nebo návratová hodnota zprávy
Interakce mezi objekty	Volání metod
Případ užití	Sekvence volání metod
Balíček, Subsystem	Kód nacházející se v adresáři specifikovaném pomocí package

Cílem implementace je **doplnit** navrženou architekturu (kostru) aplikace **o programový kód** a vytvořit tak kompletní systém.

Implementační model specifikuje, jak jsou jednotlivé elementy (objekty a třídy) implementovány ve smyslu softwarových komponent.

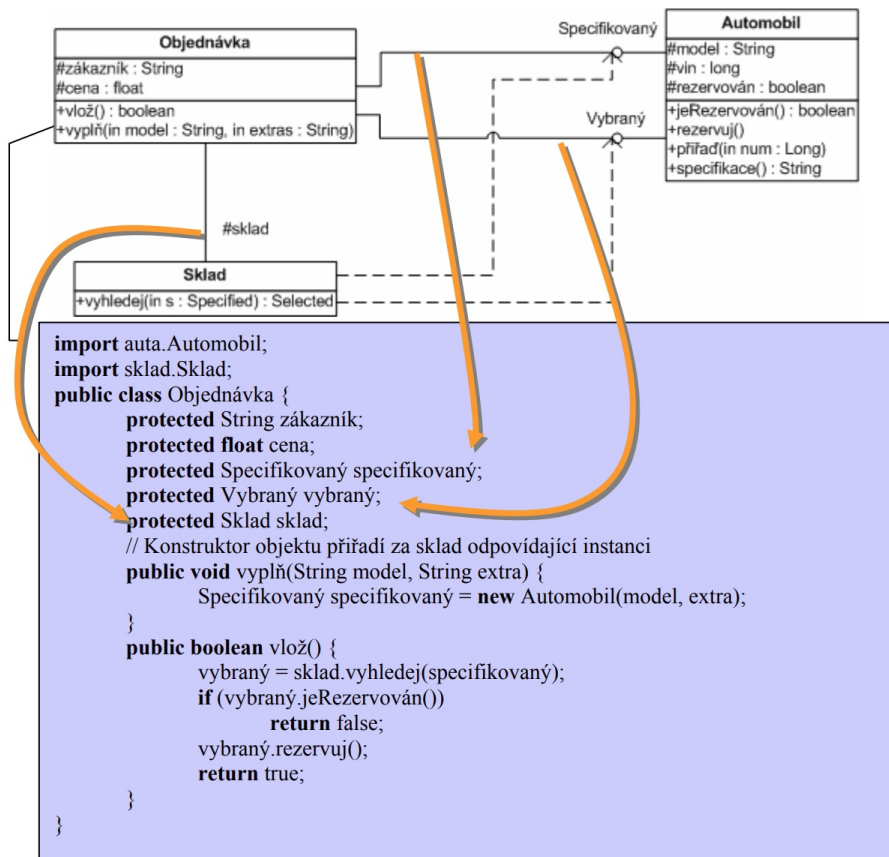
Softwarová komponenta je definována jako **fyzicky existující a zaměnitelná část** systému, která vyhovuje požadované množině rozhraní a poskytuje jejich realizaci. Typy softwarových komponent dělíme na:

- **Zdrojové kódy** – části systému zapsané v programovacím jazyce.
- **Binární a spustitelné kódy** – přeložené do strojové kódu procesoru.
- **Ostatní části** – databázové tabulky, dokumenty apod.

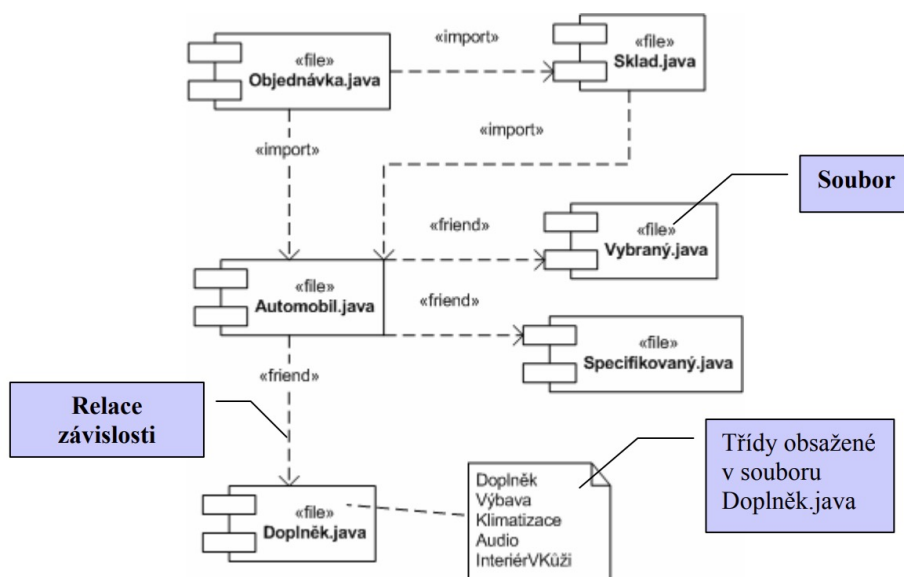
Jestliže jsme ve fázi analýzy a návrhu pracovali pouze s abstrakcemi dokumentovanými v podobě jednotlivých diagramů, pak v **průběhu implementace dochází k jejich fyzické realizaci**. Implementační model se tedy také zaměřuje na specifikaci toho, jak budou tyto komponenty fyzicky organizovány podle implementačního prostředí, pro splnění těchto cílů lze využít následující diagramy:

- **Diagram komponent** – ilustruje organizaci a závislosti mezi softwarovými komponentami.

- **Diagram nasazení** – upřesňuje nejen konfiguraci technických prostředků, ale především rozmístění implementovaných softwarových komponent na těchto prostředcích.



Obr. 6.2.2: Zdrojový kód: Objednávka.java



Obr. 6.2.1: Diagram komponent: zdrojový kód

6 Správa paměti (v jazycích C/C++, JAVA, C#, Python), virtuální stroj, podpora paralelního zpracování a vlákna.

6.1 Správa paměti

Správa paměti je v soubor metod, které operační systém používá při **přidělování operační paměti jednotlivým spuštěným procesům**.

Výhody Automatické správy paměti

- Programátor se může věnovat řešení skutečného problému.
- Rozhraní modulů jsou přehlednější – není třeba řešit problém zodpovědnosti za uvolnění paměti pro objekty vytvořené různými moduly.
- Nastává **menší množství chyb** spojených s přístupem do paměti.
- Správa paměti je často pro nezkušené uživatele mnohem **efektivnější**.

Nevýhody Automatické správy paměti

- Paměť může být zachována jen proto, že je dostupná, i když není dále využita.
- Automatická správa paměti není k dispozici ve starších, ale často používaných jazycích.
- Může navíc využívat další zdroje PC a mít tak dopad na výkon (GC).

6.2 Úrovně správy paměti

- **Technické vybavení** – registry, cache
- **Operační systém** – virtuální paměť, segmentace, stránkování
- **Aplikace** – přidělování paměti, regenerace paměti:
 - **Manuální** – delete, dispose, free()
 - **Automatická** – garbage collector

6.3 Správa paměti v jednotlivých jazycích

Pro zjištění toho, které úseky paměti se již nepoužívají, je k dispozici mnoho algoritmů. Většinou spoléhá automatická regenerace paměti na informace o tom, na které bloky paměti **neukazuje žádná programová proměnná**. V zásadě existují **dvě skupiny** metod:

- metody založené na **sledování odkazů**,
- metody založené na **čítačích odkazů**.

6.3.1 C

Jazyk C umožňuje spravovat paměť staticky (automaticky) a dynamicky. **Staticky** alokované proměnné jsou umístěny do hlavní paměti (velice často s výkoným kódem programu). **Automaticky** alokované proměnné se alokují na zásobnících a vznikají/zanikají podle potřeb programu. Pro tyto proměnné platí, že jejich velikost musí být známá v čase kompilace.

Dynamická správa paměti je plně v **rukou programátora** a využívá se **4 funkcí** (`malloc`, `realloc`, `calloc`, `free`). Typicky je paměť alokována na haldě a přistupuje se k ní pomocí ukazatelů.

6.3.2 C++

C++ poskytuje mnoho způsobů jak na správu paměti, od **automatické** po **manuální** pomocí operátorů `new` a `delete`. **Automatická správa paměti** alokovaných objektů je z velké části postavena na návrhovém vzoru **RAII** (Resource Aquisition Is Initialization) – správa zdrojů daného objektu je vázána na jeho životnost a jeho destruktory je povinen jejich uvolnění. Jednoduše stačí získat zdroj (paměť, soubor, grafický handle, cokoli) a uložit ho do proměnné, která ho bude vlastnit a při jejím zániku (voláním destruktory) ho také uvolní. A tím se o to můžete přestat starat, protože zbytek zařídí C++ kompilátor, který bude uvolňovat zdroje automaticky v rámci rušení lokálních proměnných na konci oboru platnosti (scope). Mezi **výhody** RAII patří:

- RAII uklízí nejenom paměť, ale všechny zdroje (soubory, mutex, databáze, transakce, síťové sockety).
- Úklid je proveden okamžitě bez prodlení, přesně v čase kdy zdroj přestává být potřeba.
- Proměnné a zdroje likviduje po skončení platnosti stejný thread, který je vytvořil.
- Není třeba zastavovat program kvůli GC jako v případě Javy, LISPu, atd.

Má však i **nevýhody**:

- Je nepatrně pomalejší, protože dealokuje okamžitě jeden podruhém, zatímco klasické GC dealokují naráz větší množství paměti.
- Je třeba podpoře RAII věnovat pozornost při implementaci tříd (implementace destruktory).

Smart pointry představují další způsob jak na automatickou správu paměti dynamicky alokovaných objektů. SP jsou definované jako třída, která overloaduje operátory `->`, `*`, `->*`, což ji umožňuje „chovat se jako pointer“ a fungovat ve většině kódu v kombinaci s reálnými a smart pointry. Existuje mnoho typů, které definují typ vlastnictví a podmínky, za nichž je objekt dealokován (`shared_ptr`, `weak_ptr`, `unique_ptr`). Princip dealokace je stejný jako u RAII.

6.3.3 C#

Správa paměti je v jazyce C# **plně automatizovaná**, paměťový prostor se přiděluje operátorem **new** a jeho uvolnění zajistí systém **řízení běhu programu**. V .NET se používá varianta GC v podobě **Mark & Sweep**.

V případě, že pracujeme s **neřízenými zdroji** (systémové zdroje – soubory, připojení k DB, síť), které je třeba **explicitně uvolnit**, implementuje se rozhraní **IDisposable**. To předepisuje jedinou metodu **Dispose()**, kterou je třeba zavolat po skončení práce s objektem (stará se o uvolnění zdrojů, samotný objekt poté existuje dál až do uvolnění GC).

Dále lze v .NET definovat u tříd i tzv. **safe-guard** v podobě **finalizer** (metoda, která se volá při uklízení objektu pomocí GC). Syntaxe je podobná C++ (**~ClassName()**). Jelikož však zhoršuje efektivitu, definuje se pouze u tříd s rozhraním **IDisposable**. Jeho cílem je uvolnit zdroje, **pokud uživatel objektu nezavolá/zapomene zavolat** metodu **Dispose()**.

6.3.4 Java

V jazyce Java je správa paměti rovněž **plně automatizovaná** a o její uvolnění se stará GC (varianta **Mark & Sweep**). Java uchovává všechny reference na Stacku a na heapu vytváří objekty. Programátor má možnost vytvářet **strong** (klasická), **weak** (s největší pravděpodobností zanikne při dalším spuštění GC), **soft** (zajištěno uvolnění při nedostatku paměti před vyhozením chyby **outOfMemory**) reference, které definují kdy bude objekt dealokován.

Speciálním případem jsou Stringy (jsou **immutable**), kdy Java spravuje tzv. **String pool**. To znamená, že si ukládá a snaží se stringy znovupoužívat jak je to možné. To neplatí pro stringy, které jsou vypočítány, pouze pro konstanty. Můžeme však přinutit JVM k vložení těchto stringů do poolu pomocí metody **.intern()**. V Javě existují **3 typy GC**:

- **Serial GC** – kolektor, který běží pouze v jednom jádře (malé aplikace, malé využití dat).
- **Parallel GC** – oproti serial využívá více threadů.
- **Mostly concurrent GC** – při běhu GC vždy dojde k pozastavení aplikace, tento GC se tomu snaží předejít tak, že jede **souběžně** s aplikací. Nefunguje však souběžně 100% času, kdy je někdy nutné program pozastavit, tyto pauzy se však snaží být co nejkratší pro zajištění co nejlepšího výkonu.

Podobně jako v C#, Java poskytuje rozhraní **AutoCloseable**, které poskytuje operaci **close()**. Nejedná se o přímého zástupce za **IDisposable**, ale toto rozhraní umožňuje v javě využívat tzv. **try-with-resources** (ekvivalent v C# **using**), kdy dochází k automatickému zavolání metody **close()** na konci **try-catch** bloku v části **finally**.

6.4 Garbage collector (GC)

Je obvykle část běhového prostředí (programovacího) jazyka, nebo přídatná knihovna (podporovaná kompilátorem, hardware, operačním systémem, nebo jakoukoli kombinací těchto

tří). Má za úkol **automaticky určit**, která část **paměti** programu je už **nepoužívaná**, a připravit ji pro další znovupoužití.

6.4.1 Mark & Sweep

Algoritmus nejdříve nastaví všem objektům, které jsou v paměti, **speciální příznak** navštíven na hodnotu ne. Poté projde všechny objekty, ke kterým se lze dostat. Těm, které takto navštívil, nastaví příznak na hodnotu ano. V okamžiku, kdy se už nemůže dostat k žádnému dalšímu objektu, znamená to, že všechny objekty s příznakem navštíven majícím hodnotu ne jsou odpad – a mohou být tedy uvolněny z paměti.

Tato metoda má několik nevýhod. Největší je, že při garbage collectionu je **přerušen běh programu**. To znamená, že programy **pravidelně zamrznou**, takže je nemožné pracovat s aplikacemi pracujícími v reálném čase.

6.4.2 Reference counting

Ke každému objektu je přiřazen **čítač referencí**. Když je objekt vytvořen, jeho čítač je nastaven na **hodnotu 1**. V okamžiku, kdy si nějaký jiný objekt uloží referenci na tento objekt, hodnota čítače je **zvětšena o 1**. Ve chvíli, kdy je reference mimo rozsah platnosti (např. po opuštění funkce, která si referenci uložila), nebo když je referenci přiřazena nová hodnota, čítač je **snížen o 1**. Jestliže je hodnota čítače některého objektu nulová, může být tento objekt uvolněn z paměti.

6.4.3 Generační algoritmus

Staví na **dvou základních principech**:

- Mnoho objektů se stane **odpadem** krátce **po svém vzniku**.
- Jen malé procento **referencí** ve „starších“ objektech **ukazuje na objekty mladší**.

Rozděluje si paměť programu do několika částí, tzv. „generací“. Objekty jsou vytvářeny ve spodní (nejmladší) generaci a po splnění určité podmínky, obvykle stáří), jsou přeřazeny do starší generace. Pro každou generaci může být **úklid** prováděn v **rozdílných časových intervalech** (nejkratší intervaly obvykle budou platit pro nejmladší generaci) a dokonce pro rozdílné generace mohou být použity **rozdílné algoritmy úklidu**. V okamžiku, kdy se prostor pro spodní generaci zaplní, všechny dosažitelné objekty v nejmladší generaci jsou zkopírovány do starší generace. I tak bude množství kopírovaných objektů pouze zlomkem z celkového množství mladších objektů, jelikož většina z nich se již stala odpadem.

6.4.4 Nevýhody GC

- Garbage collector potřebuje ke své práci **procesorový čas**, aby mohl rozhodovat o tom, jestli je objekt v paměti „mrtvý“, nebo „živý“.

- Některé garbage collectory mohou způsobit i dosti znatelné **pauzy**, což je vážný problém pro systémy běžící v reálném čase.
- O stavu objektů musí mít garbage collector uloženou informaci. Tyto informace vyžadují určitou **paměť navíc**.
- Některé jazyky s garbage collectorem neumožňují programátorovi **znovupoužití paměti**, i když ví, že paměť už nebude použita. To vede k **nárůstu alokace paměti**.

6.5 Virtuální stroj

Je v informatice software, který vytváří **virtualizované prostředí** mezi platformou počítače (HW i SW) a operačním systémem, ve kterém koncový uživatel může provozovat software na **abstraktním stroji**.

6.5.1 Hardwarový virtuální stroj

Původní význam pro virtuální stroj, někdy nazývaný též hardwarový virtuální stroj, označuje **několik jednotlivých totožných pracovních prostředí na jediném počítači**, z nichž na každém běží operační systém. Díky tomu může být aplikace psaná pro jeden OS používána na stroji, na kterém běží jiný OS, nebo zajišťuje vykonání sandboxu, který poskytuje větší úroveň izolace mezi procesy, než je dosaženo při vykonávání několika procesů najednou (multitasking) na stejném OS.

Jedním využitím může být také poskytnutí iluze mnoha uživatelům, že používají celý počítač, který je jejich „soukromým“ strojem, izolovaným od ostatních uživatelů, přestože všichni používají jeden fyzický stroj. Další výhodou může být to, že start (bootování) a restart virtuálního počítače může být mnohem rychlejší, než u fyzického stroje, protože mohou být přeskočeny úkoly jako například inicializace hardwaru.

Podobný software je často označován termíny jako virtualizace a virtuální servery. Hostitelský software, který poskytuje tuto schopnost je často označován jako **hypervisor** nebo virtuální strojový monitor (virtual machine monitor). **Softwarové virtualizace** mohou být prováděny **ve třech hlavních úrovních**:

- **Emulace** – virtuální stroj simuluje kompletní hardware, dovolující provoz nemodifikovaného OS na úplně jiném procesoru.
- **Paravirtualizace** – virtuální stroj nesimuluje hardware, ale místo toho nabídne **speciální rozhraní API**, které vyžaduje určité modifikace hostovaného operačního systému, aby mohl být tento OS nad virtuálním strojem spouštěn.
- **Nativní virtualizace** a „**plná virtualizace**“ – virtuální stroj jen částečně simuluje dost hardwaru, aby mohl nemodifikovaný OS běžet samostatně, ale hostitelský OS musí být určený pro stejný druh procesoru. Pojem nativní virtualizace se někdy používá ke zdůraznění, že je **využita hardwarová podpora pro virtualizaci** (tzv. virtualizační technologie) (WMware, Parallels).

6.5.2 Aplikační virtuální stroj

Dalším významem termínu virtuální stroj je počítačový software, který **izoluje aplikace používané uživatelem na počítači**. Protože verze virtuálního stroje jsou psány pro **různé počítačové platformy**, jakákoliv aplikace psaná pro virtuální stroj může být provozována na kterékoli z platforem, místo toho, aby se musely vytvářet oddělené verze aplikace pro každý počítač a operační systém. Aplikace běžící na počítači používá **interpret** nebo **Just in time kompilaci**.

Jeden z nejlepších známých příkladů aplikačního virtuálního stroje je **Java Virtual Machine (JVM)** od firmy Sun Microsystems. Java Virtual Machine umí zpracovat mezikód (**Java bytecode**), který je obvykle vytvořen ze zdrojových kódů programovacího jazyka Java. Díky tomu, že je JVM k dispozici na mnoha platformách, je možné aplikaci v Javě vytvořit pouze jednou a spustit na kterékoliv z platforem, pro kterou je vyvinut JVM (např. Windows, Linux).

6.5.3 Virtuální prostředí

Virtuální prostředí (jinak virtuální soukromý server) je jiný druh virtuálního stroje. Ve skutečnosti, to je **virtualizované prostředí** pro běh programů **na úrovni uživatele** (tj. ne jádra operačního systému a ovladače, ale aplikace). Virtuální prostředí jsou vytvořena použitím softwaru zavádějícího virtualizaci na úrovni operačního systému, jako například Virtuozzo, OpenVZ. Příkladem může být **VPS** u poskytovatelů stránek.

6.6 Podpora paralelního zpracování

Paralelně programovaný software využívá možnost rozdělení jednoho velkého výpočetního problému na několik menších problémů, které jsou řešeny „**současně**“. Prvky sloužící k paralelnímu zpracování výpočtu mohou být různé. Jedná se například o jeden **počítač s více procesory**, **několik počítačů** v síti, **specializovaný hardware** nebo **kombinaci** těchto prvků.

6.7 Thread

Operační systémy používají pro oddělení různých běžících aplikací procesy. **Proces** je tvořen paměťovým prostorem a jedním nebo více vlákny. **Vlákno je samostatně prováděný výpočetní tok** (posloupnost instrukcí), který běží v rámci procesu. Každému vláknu přísluší vlastní priorita a řada systémových struktur.

Operační systémy s **preemptivním multitaskingem** vytvářejí dojem souběžného provádění více vláken ve více procesech. To je zajištěno rozdělením času procesoru mezi jednotlivá vlákna po malých časových intervalech. Pokud časový interval vyprší, je běžící vlákno pozastaveno, uloží se jeho kontext a obnoví se kontext dalšího vlákna ve frontě, jemuž je pak předáno řízení. Vzhledem k tomu, že tyto časové úseky jsou z pohledu uživatele velmi krátké, je výsledný dojem i na počítači s jediným procesorem takový, jako by pracovalo více vláken

současně. V případě, že máme k dispozici více procesorů, jsou mezi ně vlákna přidělována ke zpracování a k současnému běhu pak skutečně dochází.

Přepnutí mezi vlákny bývá výrazně rychlejší než v procesovém multitaskingu, neboť vlákna **sdílejí stejnou paměť** a uživatelská práva svého mateřského procesu a není je třeba při přepínání měnit. Vláknem také spotřebuje méně paměti a je rychlejší na vytváření.

Vlákna je možné vytvořit i čistě na **aplikační úrovni** bez nativní podpory operačního systému (využitím sdílené paměti a dalších technik). Takto vzniklá vlákna je poté možné spouštět postupně v jednotlivých procesech operačního systému nebo takzvaně m:n, tedy v několika vláknech operačního systému současně spouštět větší počet aplikačních vláken.

Samotným zvyšováním počtu vláken však obvykle odpovídajícího zvýšení výkonu aplikace nedosáhneme. Naopak se doporučuje, abychom používali co nejméně vláken a tím omezili spotřebu systémových prostředků a nárůst režie. Typické problémy jsou následující:

- Pro ukládání kontextových informací se **spotřebovává dodatečná paměť**, a tedy celkový počet procesů a vláken, které mohou v systému současně existovat, je **omezený**.
- Obsluha velkého počtu vláken **spotřebovává významnou část času procesoru**. Existuje-li tedy příliš mnoho vláken, většina z nich příliš významně nepostupuje. Navíc pokud je většina vláken v jednom procesu, dostávají se vlákna jiných procesů na řadu méně často.
- Organizace programu s mnoha vlákny je složitá a může být zdrojem mnoha chyb. Zejména je obtížné zajistit jejich **správnou synchronizaci**.

6.7.1 Shrnutí

- Vláknem je **odlehčený proces**, pomocí něhož se snižuje režie OS při změně kontextu (umožňuje multitasking).
- Vláknem je **samostatně prováděný výpočetní tok**.
- Vlákna běží v **rámci procesu**.
- Vlákna jednoho procesu běží v rámci stejného prostoru paměti. **Sdílí jeho prostředky a paměť**.
- Každé vláknem má vyhrazený prostor pro specifické proměnné (runtime prostředí).
- Pokud běží v jádře OS dochází k **paralelizaci**, simulování threadů v aplikaci paralelizaci pouze simuluje.

6.8 Kdy použít vlákna?

Vlákna je výhodné použít, pokud aplikace splňuje některé následující kritérium:

- Je **složena z nezávislých úloh**.
- Může být **blokována** po dlouho dobu.

- Obsahuje **výpočetně náročnou** část.
- Musí reagovat na asynchronní události.
- Obsahuje úlohy s nižší nebo vyšší prioritou než zbytek aplikace.

6.8.1 Typické aplikace

- **Servery** – obsluhují více klientů najednou. Obsluha typicky znamená **přístup k několika sdíleným zdrojům** a hodně vstupně výstupních operací (I/O).
- **Výpočetní aplikace** – na **víceprocesorovém systému** lze výpočet urychlit rozdělením úlohy na více procesorů.
- **Aplikace reálného času** – lze využít specifických rozvrhovačů. Více vláknová aplikace je výkonnější než složité asynchronní programování, neboť vlákno čeká na příslušnou událost namísto přerušování vykonávání kódu a přepínání kontextu.

6.9 Vlákna v Javě

Každé vlákno v Javě je instancí třídy `java.lang.Thread`. Tato třída zajišťuje spuštění, zastavení a ukončení vlákna. Vlákno musí implementovat metodu **run**, která definuje činnost vlákna. Této metodě je předáno řízení po spuštění vlákna metodou **start**.

6.9.1 Životní cyklus

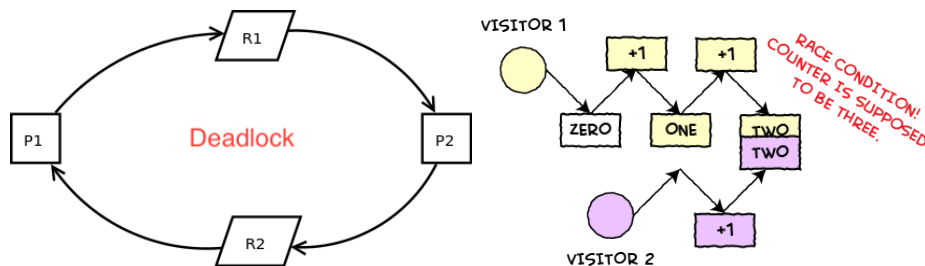
Vlákno v průběhu svého života prochází posloupností následujících stavů:

- **New** – bezprostředně po vytvoření ještě nejsou vláknu přiděleny žádné systémové prostředky, vlákno neběží.
- **Runnable** – v tomto stavu se nachází po provedení metody **start()**, scheduler jej však nezvolil, aby byl běžící.
- **Running** – vlákno běží, do tohoto stavu se dostane po té co jej vybere scheduler.
- **Not runnable (Blocked)** – vlákno je pozastaveno voláním jedné s metod **sleep**, **wait** nebo **suspend**, případně čeká na dokončení operace vstupu/výstupu.
- **Terminated** – thread je ukončen nebo ve stavu **Dead** pokud existuje metoda **run**.

6.10 Hlavní problémy vícevláknových aplikací

- **Deadlock (uváznutí)** – je situace, kdy úspěšné dokončení první akce je **podmíněno předchozím dokončením druhé akce**, přičemž druhá akce může být dokončena až po dokončení první akce. Deadlocku můžeme zabránit například tím, že proces musí o **všechny prostředky**, které potřebuje, požádat **najednou**. Buď je všechny dostane, nebo nedostane ani jeden.

- **Souběh (race conditions)** – přístup více vláken ke sdíleným proměnným a alespoň jedno vlákno nevyužívá synchronizačních mechanismů. Vlákno čte hodnotu, zatímco jiné vlákno zapisuje. Zápis a čtení nejsou atomické a data mohou být neplatná. K zabránění souběhu se používají **zámky** (lock), jejichž použitím se zajistí, že jen jedno vlákno může v jeden okamžik přistoupit k označenému resource souboru nebo části kódu.
- **Starvation (vyhladovění)** – stav, kdy jsou vláknům neustále odepírány prostředky. Bez těchto prostředků program nikdy nedokončí svůj úkol.



6.11 Mechanismy synchronizace

- **Mutex** – zámek kritické sekce.
- **Podmíněná proměnná** (condition variable) synchronizace hodnotou proměnné. Čekání vlákna na probuzení od jiného vlákna.
- **Semafor** – čítač, definuje kolik procesů může max přistupovat k nějakému zdroji.

6.11.1 Mutex

Mutex = mutual exclusion, neboli vzájemné vyloučení je algoritmus používaný v programování jako **synchronizační prostředek**. Zabraňuje tomu, aby byly současně vykonávány dva (nebo více) kódy nad stejným sdíleným prostředkem. Základní operace:

- **Lock** – uzamknutí mutexu (přiřazení mutexu vláknem). Pokud nelze mutex získat, vlákno přechází do blokového režimu a čeká na uvolnění zámku.
- **Unlock** – uvolnění zámku. Pokud jiná vlákna čekají na uvolnění, je vybráno jedno vlákno, které mutex získá.
- **Rozšířené metody:**
 - **Rekursivní** – vícenásobné zamykání stejným vláknem.
 - **Try** – okamžitý návrat pokud není možné mutex získat.
 - **Timed** – pokus o získání zámku s omezenou dobou čekání.

6.11.2 Semafor

Semafore jsou velmi podobné mutexům. Zatímco mutex má jen dva stavy – zamknut/odemknut, semafor jich může mít víc. Semafor je v podstatě **čítač**, který může být **zmenšován** a **zvětšován**. Když je čítač roven **nule** je semafor považován za **zamčený**, v opačném případě je **odemčen**. Semafore se používají, pokud máme omezený počet nějakých zdrojů. Pokud nějaké vlákno chce ke zdroji přistupovat, zmenší hodnotu semaforu. Pokud semafor nebyl roven nule, proces pokračuje dál, v opačném případě čeká, až jiné vlákno přestane zdroj používat a hodnotu semaforu zvětší.

6.12 Rozdělování práce vláknům

Modely řeší způsob **vytváření** a **rozdělování práce** mezi vlákna:

- **Boss/Worker** – hlavní vlákno, řídí rozdělení úlohy jiným vláknům.
- **Peer** – vlákna běží paralelně bez specifického vedoucího.
- **Pipeline** – zpracování dat sekvencí operací. Předpokládá dlouhý vstupní proud dat.

7 Zpracování chyb v moderních programovacích jazycích, princip datových proudů – pro vstup a výstup. Rozdíl mezi znakově a bytově orientovanými datovými proudy.

Výjimky představují určité situace, ve kterých musí být **výpočet přerušen** a řízení předáno na místo, kde bude provedeno ošetření výjimky a rozhodnutí o dalším pokračování výpočtu. Starší programovací jazyky pro ošetření chyb během výpočtu obvykle žádnou podporu neměly. U všech funkcí, které mohly objevit chybu, bylo třeba stále testovat různé příznaky a speciální návratové hodnoty, kterými se chyba oznamovala, a v případě, že jsme na testování chyby zapomněli, program běžel dál a na chybu v nejlepším případě nereagoval nebo se zhroutil na zcela jiném místě, kde již bylo obtížné zdroj chyby dohledat.

Jazyk Java, podobně jako např. C++, využívá pro ošetření výjimek metodu strukturované obsluhy. To znamená, že programátor může pro konkrétní úsek programu specifikovat, **jakým způsobem se má konkrétní typ výjimky ošetřit**. V případě, že výjimka nastane, vyhledá se vždy nejbližší nadřazený blok, ve kterém je výjimka ošetřena.

7.1 Java

Výjimky jsou v jazyce Java reprezentovány jako objekty. Tyto objekty jsou instancemi tříd odvozených obecně od třídy **Throwable** se dvěma podtřídami **Error** a **Exception**:

- **Error** – tyto výjimky představují vážný problém v činnosti aplikace a programátor by je **neměl zachytávat** (nedostatek zdrojů pro práci virtuálního stroje, přetečení zásobníku, nenalezení potřebné třídy při classloadingu) – **unchecked**.
- **Exception** – ošetření těchto výjimek má smysl. Jde například o výjimky jako pokus o otevření neexistujícího souboru, chybný formát čísla, dělení nulou apod. Do této skupiny by měly patřit také veškeré výjimky **definované uživatelem**. Jedná se o **checked exceptions** – kompilátor kontroluje zda jsou ošetřeny při kompilaci.
- **RuntimeException** – potomek třídy **Exception**, značí obvyklé chyby, které **způsobil sám programátor** (neplatný index pole, volání nad nulovým ukazatelem). Jedná se o tzv. **unchecked exceptions**, tedy není při kompilaci kontrolováno zda jsou zachytávány **catch, throws**.

V javě lze zachytávat výjimky pomocí bloku **try-catch-finally** nebo klíčovým slovíčkem **throws** v **hlavičce metody**, který přenechá její ošetření nadřazenému bloku. Vlastní výjimky lze vracet slovíčkem **throw**.

7.2 C#

- Všechny výjimky v C# jsou jsou **unchecked (nehlídané)** – kompilátor nekontroluje zda se ošetřují.
- Odvozena z třídy **Exception** nebo z některé z je-jich následníků.

- Obsahuje informace o: svém **původu, důvodu vzniku**.

Výjimky fungují stejně jako v Javě, v případě neošetřené chyby dojde k **ukončení programu** s odpovídající **běhovou chybou**. Mechanismus výjimek je v jazyce C# založen na klíčových slovech: `try`, `catch`, `finally`. Vlastní vyhození výjimky lze pomocí klíčového slova `throw`.

7.3 try-catch-finally

Zpracování výjimky se vždy vztahuje k bloku programu vymezeného příkazem `try` následovaném **jedním nebo více** bloky `catch` popisujícími způsob ošetření jednotlivých výjimek a volitelným blokem `finally`, který se vykoná vždy na konci bloku (vhodné místo pro uvolnění zdrojů.).

V C++ neexistuje blok **finally**. Díky technice RAII blok `finally` není potřeba, proto asi nikdy v C++ obsažen ani nebude.

```
class MojeVyjimka extends Exception {
    MojeVyjimka(String msg) { super(msg); }
}
class Vyjimky {
    static void zpracuj(int x) throws MojeVyjimka {
        System.out.println("Volani zpracuj " + x);
        if( x < 0 ) { throw new MojeVyjimka("Parametr nesmi byt zaporny"); }
    }

    public static void main(String args[]) {
        try {
            zpracuj(1);
            zpracuj(-1);
        } catch( MojeVyjimka e ) {
            e.printStackTrace();
        } finally {
        }
    }
}
```

7.4 Assert

Assert (od verze 1.4) přináší snadný způsob jak vkládat do programu **jednoduché kontroly** (např.: zda je hodnota > 0), které se vyhodnotí a přeloží pouze pokud při překladu zadáme parametr `-ea`. To se hodí zejména při vývoji aplikace a ladění, kdy v produkčním buildu se program přeloží bez těchto kontrol (bez `-ea`) a výpočet se tak nikde nezdržuje.

```
class TestAssert {
    static double prevracena_hodnota(double x) {
        assert x != 0.0 : "Argument nesmi byt nulovy";
        return 1.0 / x;
    }

    public static void main(String args[]) {
```

```

        System.out.println(prevracena_hodnota(1));
        System.out.println(prevracena_hodnota(0));
    }
}

```

7.5 Datové proudy

Datové proudy jsou **sekvence dat**. Proud je definován svým **vstupem** a **výstupem**, těmi mohou být například soubor na disku, zařízení (vstupní klávesnice nebo myš, výstupní displej) nebo jiný program.

Proudy také rozlišujeme na **binární** a **znakové**. Jak již názvy napovídají, tak zatímco binární proudy využijeme pro libovolná binární data (tj. data vkládáme je po bajtech), tak znakové proudy jsou určeny pouze pro text (znaky).

Proudy jsou základní cestou jak pracovat s daty, **náhodným** i **sekvenčním** přístupem. Mezi nejjednodušší stream patří výpis na obrazovku `System.out.print()`; `console.WriteLine()`;

7.6 Streamy v .NET

- **Textové:** `StreamWriter`, `SreamReader`
- **Binární:** `BinaryWriter`, `BinaryReader`
- **Další:** `MemoryStream`, `GZipStream`, `Bufferedstream`

7.7 Streamy v Javě

V Javě všechny vstupní streamy dědí z abstraktní třídy **InputStream** a všechny výstupní z **OutputStream**.

7.7.1 Binární

Binární proudy umožňují přenést **libovolná data**. Základní operací definovanou v `InputStream` je metoda **read**, pomocí které můžeme z proudu přečíst jeden byte. Analogicky výstupní proud definuje metodu **write**. **Čtení a zápis po jednotlivých bytech je velmi pomalý**, zvláště pokud uvážíme, že na druhé straně proudu může být disk – a každý dotaz může velmi snadno znamenat nutnost nového vystavení hlaviček.

Třídy **BufferedInputStream** a **BufferedOutputStream** (v Javě) za nás tento nedostatek řeší. Tyto proudy obsahují **pole, které slouží jako vyrovnávací paměť**. V případě čtení z disku bufferovaný proud načte celý blok dat a uloží jej do pole, ze kterého data dále posílá našemu programu. V okamžiku, kdy se pole vyprázdní, učiní dotaz na další blok. Tímto způsobem dochází k eliminaci velkého množství zbytečných a drahých volání. (V .NET existuje třída **BufferedStream**.)

7.7.2 Textový

Znakové proudy fungují stejným způsobem jako ty binární, pouze **operují s textem**. Poměrně důležitou poznámkou je, že **Java** interně uchovává řetězce ve znakové sadě **Unicode**, **C#** využívá také Unicode, konkrétně UTF-16. Z toho plyne, že při každém zápisu a čtení ze znakového proudu dochází k překódování daného řetězce (znaků). `BufferedReader/BufferedWriter`.

7.7.3 Datové proudy

Java obsahuje třídy pro **pohodlné čtení a zápis primitivních datových typů** a typu **String**. Nejrozšířenější třídy jsou `DataInputStream` a `DataOutputStream`. `String` je ukládán v kódování UTF-8. Údaje takto uložené např. do souboru nejsou uživatelsky přívětivé a s výjimkou řetězců čitelné. Metody pro čtení jsou `readDouble`, `readInt`, `readUTF`. Obdobně metody pro zápis mají předponu `write`.

7.7.4 Objektové proudy

Většina standardních tříd implementuje rozhraní **Serializable** (serializovatelný), které je nezbytné pro jejich podporu objektovými proudy. Objektové proudy rozšiřují datové proudy, takže objektové proudy **umí pracovat i s primitivními datovými typy**. Nové metody jsou `readObject` a `writeObject`. Pokud metoda `readObject` vrátí jiný než očekávaný objekt, vyhodí výjimku typu `ClassNotFoundException`. Pokud se objekt neskládá jen z primitivních typů ale i z referencí na další objekty, je potřeba zachovat tyto reference. Proto je při zápisu objektu uložit i všechny objekty, na které má daný objekt odkaz. Podobně se bude chovat čtecí proud, který se bude snažit zrekonstruovat celou takovou síť objektů

8 Jazyk UML – typy diagramů a jejich využití v rámci vývoje.

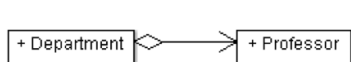
UML je jazyk umožňující **specifikaci** (struktura a model), **vizualizaci** (grafy), **konstrukci** (vygenerování kódu, např. class diagram) a **dokumentaci artefaktů** softwarového systému. V průběhu let se UML stal **standardizovaným jazykem** určeným pro vytvoření výkresové dokumentace (softwarového) systému v **různých fázích vývoje**. K vytváření jednotlivých modelů systému jazyk UML poskytuje celou řadu diagramů umožňujících **postihnout různé aspekty systému**. Jedná se celkem o čtyři základní náhledy a k nim přiřazené diagramy:

1. Funkční náhled

- (a) **Diagram případů užití** – popisuje vztahy mezi aktéry a jednotlivými případy použití. Poskytuje funkční náhled na systém (kdo se systémem pracuje a jak). Uplatňuje se pro realizaci **DFD** (Data flow diagram) ve fázi **specifikace požadavků** (VIS).

2. Logický náhled

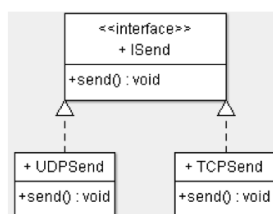
- (a) **Diagram tříd** – specifikuje množinu tříd, rozhraní a jejich vzájemné vztahy. Tyto diagramy slouží k vyjádření statického pohledu na systém.



Agregate - vztah vyžadující katedra má profesory, zánik department neznámá zánik professor



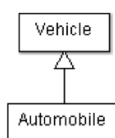
Kompozice - nejsilnější asociace, existence odkazovaného objektu (department) bez majitele (faculty) nemá smysl a zaniká i s ním



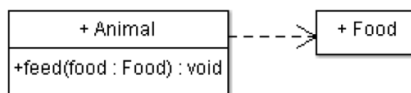
Realizace - implementace rozhraní



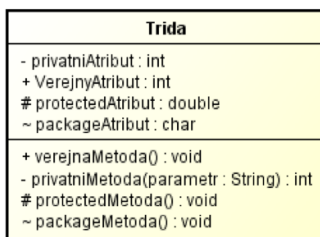
Asociace - vztah mezi instancemi - posílají si zprávy



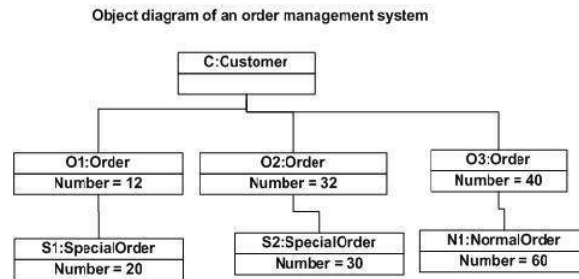
Generalizace (druhý obr.) - dědičnost - automobil dědí z vehicle



Závislost - třída animal používá třídu food (je na ni závislá)

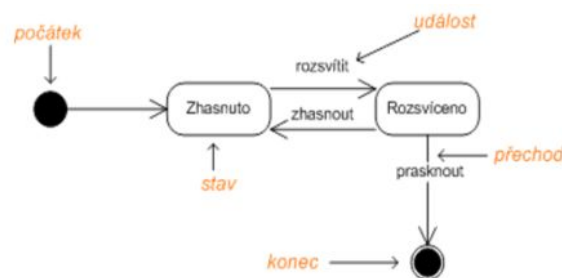


- (b) **Objektový diagram** – zobrazuje **instance tříd** (objekty), někdy nazýván jako instanční diagram. Je **snímkem objektů** a jejich vztahů v systému v **určitém časovém okamžiku**, který chceme z nějakého důvodu zdůraznit. Využívá se v datové analýze pro ERD.



3. Dynamický náhled popisující chování

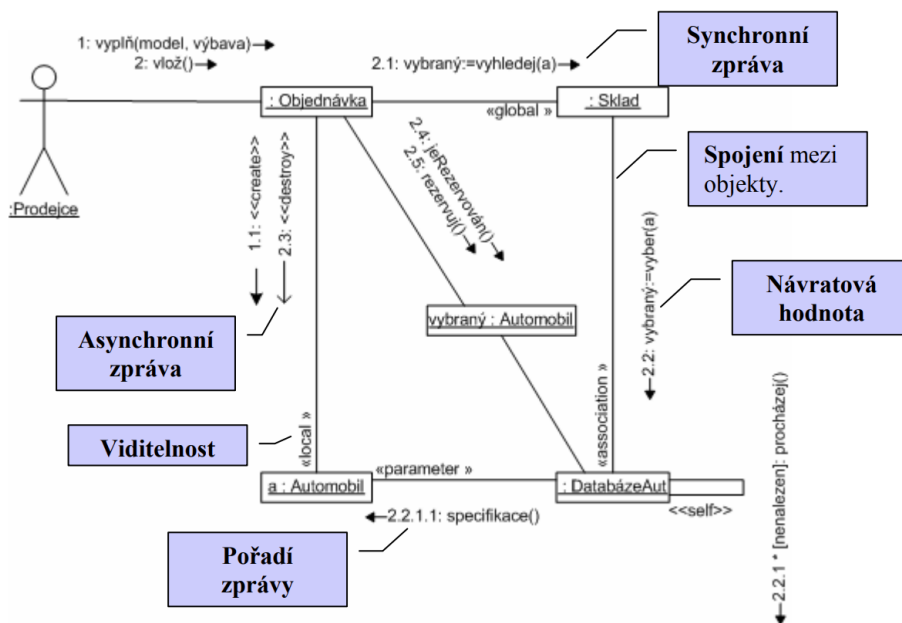
- (a) **Stavový diagram** – dokumentuje **životní cyklus** objektu dané třídy z hlediska jeho **stavů**, **přechodů** mezi těmito stavy a **událostmi**, které tyto přechody uskutečňují.



- (b) **Diagram aktivit** – popisuje podnikový proces pomocí jeho stavů reprezentovaných vykonáváním aktivit a pomocí přechodů mezi těmito stavy způsobených ukončením těchto aktivit. Účelem diagramu aktivit je blíže popsat tok činností daný vnitřním mechanismem jejich provádění.
- (c) **Sekvenční diagramy** – popisuje interkace mezi objekty z hlediska jejich **časového uspořádání**.
- (d) **Diagramy spolupráce** – je obdobně jako předchozí sekvenční diagram zaměřen na interkace, ale z pohledu strukturální organizace objektů. Jinými slovy není primárním aspektem časová posloupnost posílaných zpráv, ale **topologie rozmístění objektů**.

Časová posloupnost zaslání zpráv je vyjádřena jejich **pořadovým číslem**. Návratová hodnota je vyjádřena **operátorem přiřazení** $:=$. Opakované zaslání zprávy je dáno symbolem $*$ a v hranatých závorkách uvedením podmínky opakování cyklu. Navíc tento diagram zavádí i následující **typy viditelnosti** vzájemně spojených objektů:

- i. «local» – vyjadřuje situaci, kdy objekt je vytvořen v těle operace a po jejím vykonání je zrušen,
- ii. «global» – specifikuje globálně viditelný objekt,
- iii. «parameter» – vyjadřuje fakt, že objekt je předán druhému jako argument na něj zaslané zprávy,
- iv. «association» – specifikuje trvalou vazbu mezi objekty (někdy se také hovoří o tzv. známostním spojení).



Obr. 5.3.2: Diagram spolupráce

4. Implementační náhled

- (a) **Diagram komponent** – ilustruje organizaci a **závislosti mezi softwarovými komponentami**. Zdrojové komponenty tvoří soubory vytvořené použitým programovacím jazykem. Diagram spustitelných komponent specifikuje všechny komponenty vytvořené námi i ty, které nám dává k dispozici implementační prostředí.
- (b) **Diagram nasazení** – upřesňuje nejen ve smyslu konfigurace technických prostředků, ale především z hlediska rozmístění implementovaných softwarových komponent na těchto prostředcích.

8.1 Diagramy a jejich použití v rámci fází vývoje

- **Specifikace požadavků:** Diagram případů užití, Sekvenční diagramy, Diagram aktivit.
- **Návrh:** Diagram tříd, Objektový diagram, Stavový diagram, Sekvenční diagramy.
- **Implementace:** Diagramy spolupráce, Diagram komponent, Diagram nasazení.