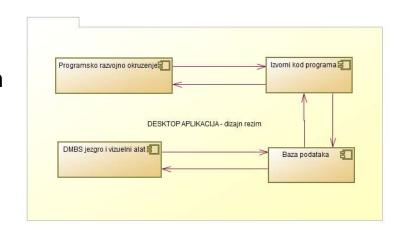
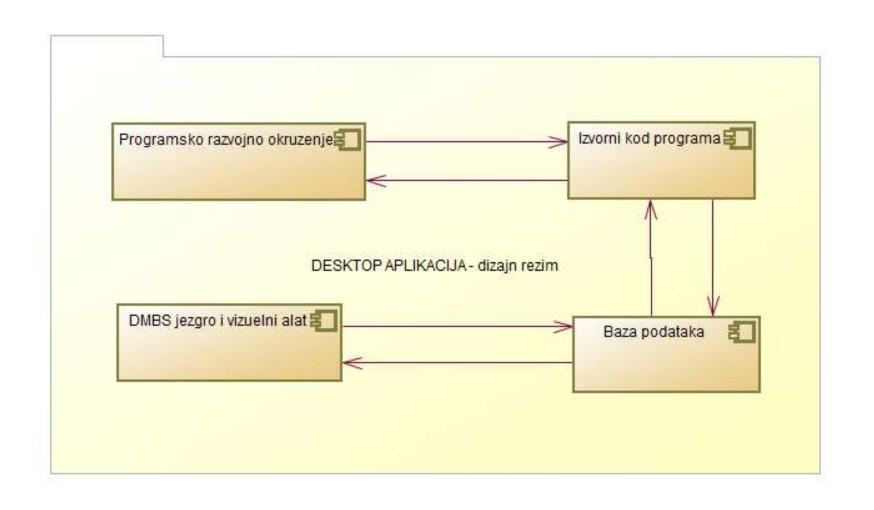
# Dijagrami komponenti (CD)

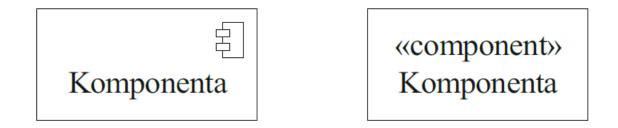
- Dijagrami komponenti su po svojoj prirodi i ponašanju drugačiji od klasnih dijagrama i dijagrama objekata.
- Oni se koriste za modelovanje fizičkih pogleda na sistem.
- Fizički aspekti su elementi poput izvršnih fajlova, biblioteka, dokumenata itd. koji predstavljaju sistem.
- Drugim rečima, dijagrami komponenti se koriste da prikažu organizaciju i odnose među komponentama u sistemu.
- Oni ne opisuju funkcionalnosti sistema već komponente koje se koriste da bi kreirali date funkcionalnosti.



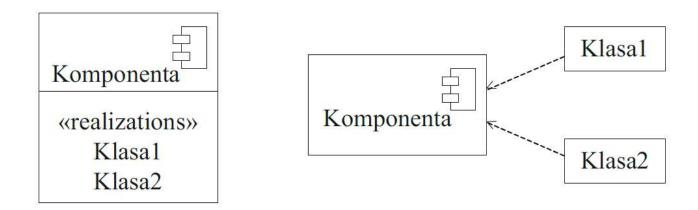


- CD opisuju fizičku organizaciju softverskih komponenti u sistemu i zavisnosti koje postoje među njima
- Komponente mogu biti biblioteke, paketi i sl.
- Jedan sistem se prikazuje preko više dijagrama (jedan dijagram ne može prikazati čitav sistem)
- Ovi dijagrami se koriste u fazi implementacije a korisni su i prilikom održavanja sistema
- Osnovni elementi CD su:
  - Stvari i
  - Relacije
- Stvari čine komponente, klase, atrefakti\*, interfejsi, portovi, podsistemi...
- Relacije obuhvataju zavisnosti, generalizacije, asocijacije, realizacije.

- KOMPONENTA je apstrakcija fizičkog, zamenljivog dela sistema
- Ona kapsulira neki sadržaj koji je okruženju vidljiv samo kroz interfejse
- Grafička notacija komponenti:



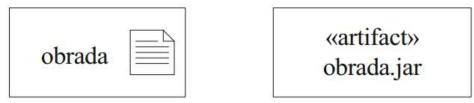
• Komponenta može da sadrži deo u kome su navedene klase koje realizuje:



- Između komponente i klase postoje sličnosti i razlike.
- Sličnosti su u tome što obe imaju imena, realizuju interfejse i imaju elemente zavisnosti generalizacije i asocijacije veza.
- Razlike su u tome što je klasa logička apstrakcija, dok je komponenta fizička realizacija (u svetu bitova).
- Komponente predstavljaju fizičko pakovanje različitih logičkih apstrakcija. Osim ovoga, klase imaju atribute i operacije, a komponente samo operacije koje su dostupne preko interfejsa.

- U UML-u su definisani sledeći standardni stereotipovi za komponente:
  - executable označava komponentu koja se može izvršavati
  - library označava statičku ili dinamičku objektnu biblioteku
  - file označava datoteku sa proizvoljnim sadržajem
  - document označava dokument
  - script označava skript
  - source označava datoteku sa izvornim kôdom

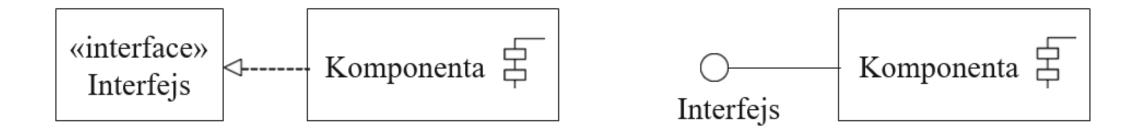
- \*Artefakt je fizička informacija koja nastaje ili se koristi u procesu razvoja, procesu izvršavanja programa, ili pri isporuci softvera.
- Na primer, u procesu razvoja, nastaju artefakti u vidu modela, izvornog kôda, raznih dokumenata, a koriste se resursi.
- Prilikom izvršavanja programa, mogu da nastanu objekti kreirani iz DLL-a. Pri isporuci, artefakti mogu biti datoteke sa ekstenzijom .dll, .exe, .jar, razne tabele i sl.



Artefakt može da predstavlja manifestaciju komponente



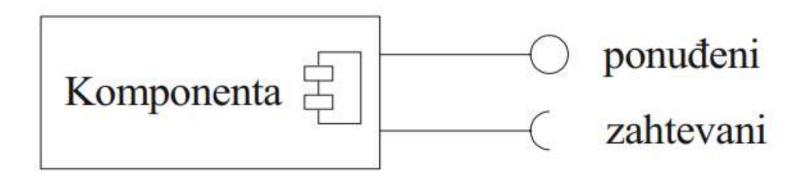
- Interfejs je skup operacija koji specificira servise komponente.
- Jedna komponenta može da realizuje jedan ili više interfejsa.
- Način prikazivanja interfejsa u vidu kanoničke forme u vidu skraćene forme



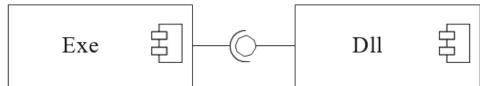
- Komponente, kao osnovni gradivni elementi softverskog sistema, treba da budu slabo povezane, kako se izmena u jednoj komponenti ne bi odražavala na ostatak sistema.
- Da bi se to postiglo, uvedeno je da se komponentama može pristupati samo preko interfejsa.
- Interfejsi, u stvari, odvajaju implementaciju od ponašanja komponente.
- Jedna komponenta može, bez ikakvih popravki, da bude zamenjena drugom komponentom sa istim interfejsom

- Postoje dve vrste interfejsa:
  - eksport i
  - import interfejsi.
- Eksport interfejs je interfejs koji komponenta realizuje. On obezbeđuje servis drugih komponenata.
- Za razliku od njega, import interfejs predstavlja interfejs koji komponenta koristi i on omogućava njenu nadgradnju.
- Zato se eksport interfejs naziva i ponuđenim, a import interfejs, zahtevanim interfejsom.

- Ponuđeni interfejs pokazuje koje servise komponenta nudi drugim komponentama.
- Zahtevani interfejs ukazuje na servise koji su datoj komponenti potrebni od strane drugih komponenata za njeno funkcionisanje.
- Komponenta može da ima više interfejsa obe vrste.



 Kombinacijom grafičkih oznaka za ponuđeni (loptica) i zahtevani (postolje) interfejs, dobija se veznik sklopa (assembly connector).

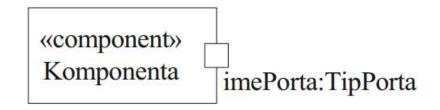


Zavisnosti opisuju veze remeda komponenata i na anjubramu se predstavljuju usmerenom isprekidanom linijom.



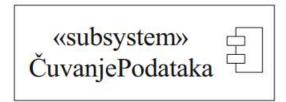
 Prema slici, komponenta Modul 1 koristi neke servise koji su obezbeđeni u komponenti Modul 2

- Port predstavlja tačku interakcije sa okruženjem.
- Komponenta može da ispoljava interfejse preko porta.
- Portu se mogu pridružiti interfejsi koji specificiraju prirodu interakcije komponente sa okruženjem.



- Podsistemi predstavljaju fizičke podsisteme u sistemu.
- Oni mogu da sadrže komponente ili druge podsisteme. Najčešće reprezentuju direktorijume u sistemu datoteka.

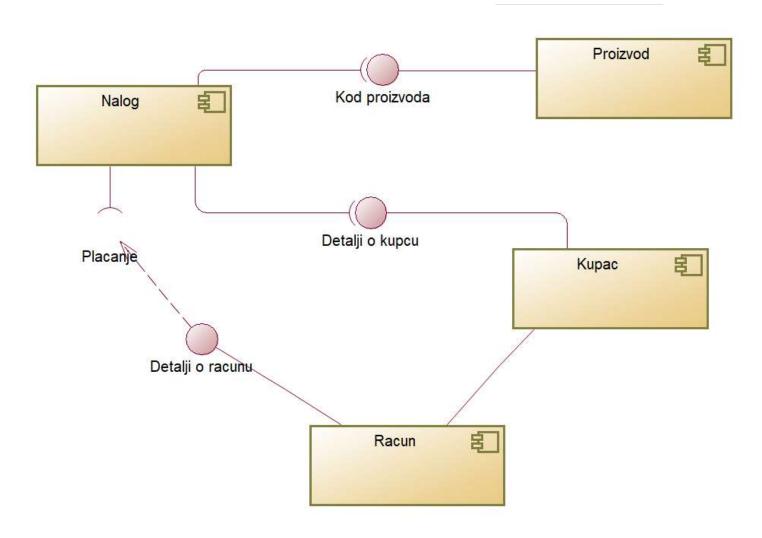
Grafički prikaz podsistema koji obuhvata komponente za čuvanje podataka



Sličan je prikazu komponente, s tom razlikom što se koristi druga rezervisana reč.

#### Primer dijagrama komponenata

- U datom sistemu postoje četiri komponente:
- Proizvod, Kupac, Nalog i Račun.
- Eksport interfejse realizuju komponente
   *Proizvod* i *Kupac*, a import interfejse,
   komponenta *Nalog*.
- Zavisnošću se mapiraju detalji koji se odnose na račun pridružen kupcu sa import interfejsom *Plaćanje* koga realizuje komponenta *Nalog*.



Primer dijagrama komponenata

