

Software-Technologie: Stand der Kunst und Herausforderungen

O.Univ.-Prof. Dipl.-Ing. Dr. Wolfgang Pree

Software & Systems Research Group
Universität Salzburg
cs.uni-salzburg.at

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. To copy otherwise, or to republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee.

Kontext

- Das Phänomen Software
- Wie kann Software ingenieurmäßig entwickelt werden?
- Softwaretechnik – Quo vadis?

Das Phänomen Software

Die Universalmaschine Computer macht Software allgegenwärtig



Flugzeug-/Raketensteuerungen



ca. 70 Prozessoren
im Auto

Qualität ist wesentlich schlechter als bei anderen Produkten

- **Softwarefehler/-mängel mit drastischen Auswirkungen:**
 - | Y2K, €-Umstellung
 - | fehlerhafte Finanztransaktionen
 - | Abstürze (zB Ariane: \$ 800 Mio.)
 - | ...



Was ist besonders an Software?

Die Probleme bei der Herstellung von Software resultieren aus der Komplexität der zu realisierenden Produkte

- | **Spezifikation der Anforderungen** ← Prototyping
- | **Beherrschung der Komplexität** ← Programmiermodelle
- | **Wiederverwendung/Plugins,
Änderbarkeit und Erweiterbarkeit** ← Entwurfsmuster
Frameworks
- | **Automatisierung im Herstellungsprozeß**
- | **Portabilität**
- | Dokumentation
- | **Produktergonomie (Mensch-Computer-
Schnittstelle)** ← Psychologie (zB Piaget)
- | Projektorganisation u. -kontrolle
- | Qualitätssicherung und -bewertung
- | Personenunabhängigkeit
- | Kostenabschätzung

Beispiel: Problem der exakten Spezifikation

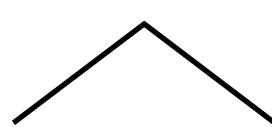
Eine exakte Spezifikation ist oft unpraktikabel

geg.: $n \geq 3$,

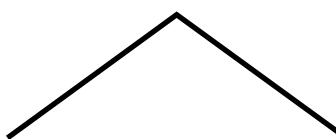
$$L: N_n \rightarrow N$$

ges.: Ein Programm P, sodass

$$a: N_3 \xrightarrow{\text{inj}} N_n, \text{ sodass}$$



$$1 \leq i \leq 3$$



$$j \in N_n \setminus \{a_k\}$$

$$1 \leq k \leq j$$

$$L(a_i) \geq L(a_j)$$

... im Vergleich zur nicht exakten verbalen Spezifikation

Gegeben ist eine Liste mit mindestens drei positiven Zahlen.

Gesucht ist ein Programm P, das die Indizes der drei größten Elemente der Liste liefert.

Meisterung der Komplexität

Bei klassischen Ingenieurdisziplinen gilt:

- Schlechte Qualität lässt sich kaum verbergen
 - | Tür zu einem Raum geht nicht gut auf
 - | unnötige SchnörkSEL fallen auf
→ „5. Rad am Wagen“
- Die Ressourcen sind beschränkt
 - | ingenieurmäßiges Herangehen bedeutet, unter den gegebenen Rahmenbedingungen zu optimieren

Bei Software hingegen ist schlechte Qualität nicht unmittelbar sichtbar

- schlechte Strukturierung
 - | „Spaghetti“-Programmcode:
Radwechsel => Motor funktioniert
nicht mehr
 - | replizierter Programmcode

- kaum Wiederverwendung
 - | das Rad wird immer neu erfunden

Ingenieurmäßiges Vorgehen scheint sich nicht auszuzahlen

- Hardware-Ressourcen werden nach *Moore's Law* potenter; der gedankenlose Umgang damit führt zu
 - | unnötiger Komplexität
 - | nicht mehr verstehbaren Artefakten

OberonOS (ETH ZH)
30.000 Zeilen
Programmcode

4,1 cm

27,5 m

Windows XP:
20,000.000 (!!) Zeilen
Programmcode

Wie kann Software ingenieurmäßig entwickelt werden?

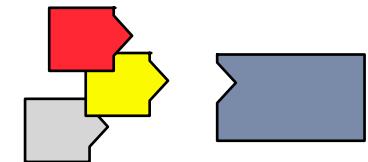
von Einzelteilen zu Komponenten

50er Jahre

- | Maschinen-/Assembler-Programme: auf bestimmten Prozessor zugeschnitten

60er/70er Jahre

- | höhere Programmiersprachen (wie Pascal, C)
- | **Anweisungen können zu Funktionen/Prozeduren zusammengefasst werden**
→ Einzelteile, Schrauben, etc.

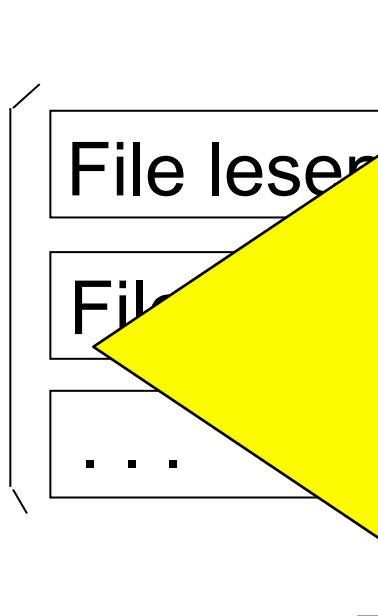


80er/90er Jahre

- | **Funktionen/Prozeduren werden zu Modulen zusammengefasst** (Modula, Oberon, C++, Java, C#)
→ Software-Komponenten

Beispiel: Komponente File-Handler

einfache Schnittstelle



versteckte Implementierungsdetails:

Zugriff auf Festplatte
Aufsplitten des Inhalts eines Files
etc.

Architektur-Patterns



Software-Patterns

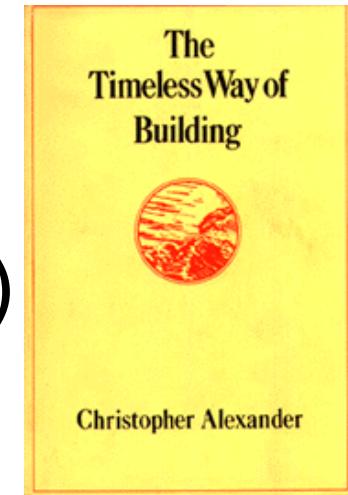
The Timeless Way of Building

**Christopher Alexander, Professor of
Architecture, Univ. of California, Berkeley:**

1979 erschienene Bücher:

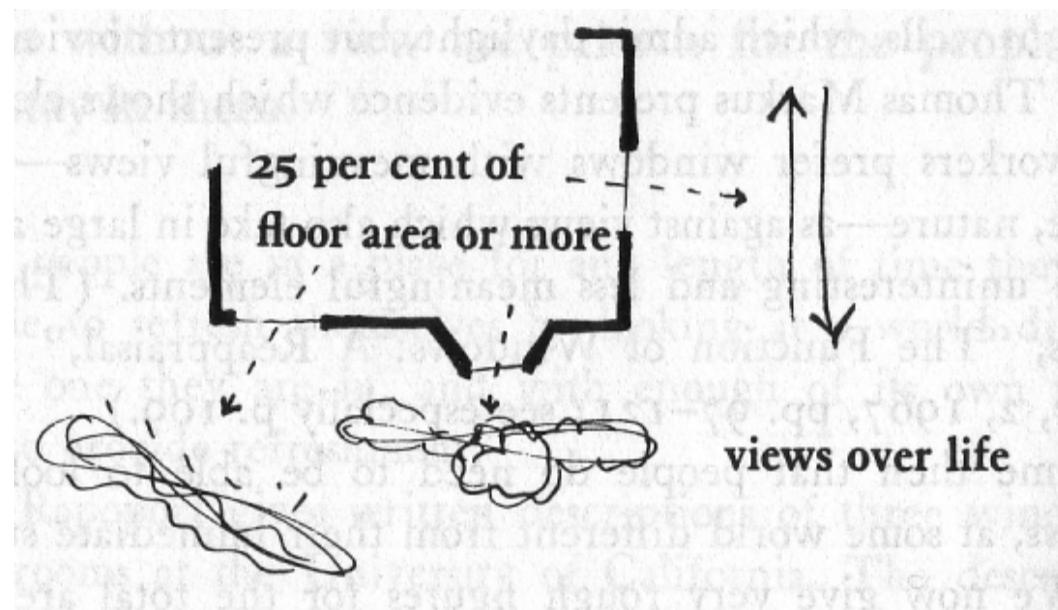
**The Timeless Way of Building
A Pattern Language (253 Patterns)**

Quality without a name



1991 von der Software-Community
entdeckt

Beispiel: Windows Overlooking Life

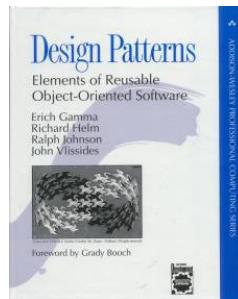


Beispiele für Software Patterns

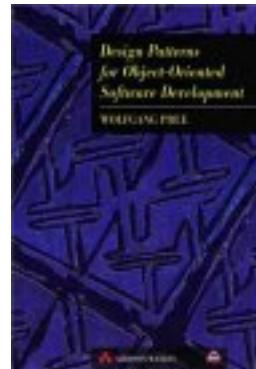
Wie können SW-PlugIn-Architekturen geschaffen werden?

Beschrieben in Architektur-Handbüchern (1995):

- | E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides:
Design Patterns: Elements of Reusable Software



- | W. Pree:
Design Patterns for Object-Oriented Software Development



Was sind PlugIn-Architekturen?

- Küchenmaschine: durch Einstecken einer Komponente wird das vorhandene „**PlugIn-System**“ zum fertigen Mixer oder Fleischwolf
- neue Automodelle gleichen meist „im Kern“ (Chassis, Getriebe, Motorpalette) den Vorgängermodellen

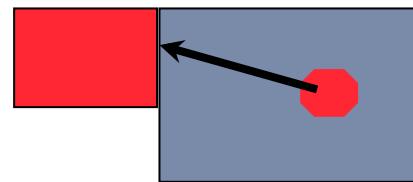
SW-Beispiele

- Einwegsoftware:
 - | Hotelreservierungssystem
 - | Autovermietungssystem
 - | Schiverleihsystem
 - | Motorradverleihsystem
 - | etc.
- Plugin-Architektur:
 - | Reservierungssystem
(Mietgegenstand)

Einwegsoftware

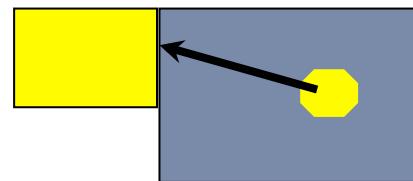
Abhangigkeit zwischen den Komponenten ist im Programmquelltext:

Hotelzimmer



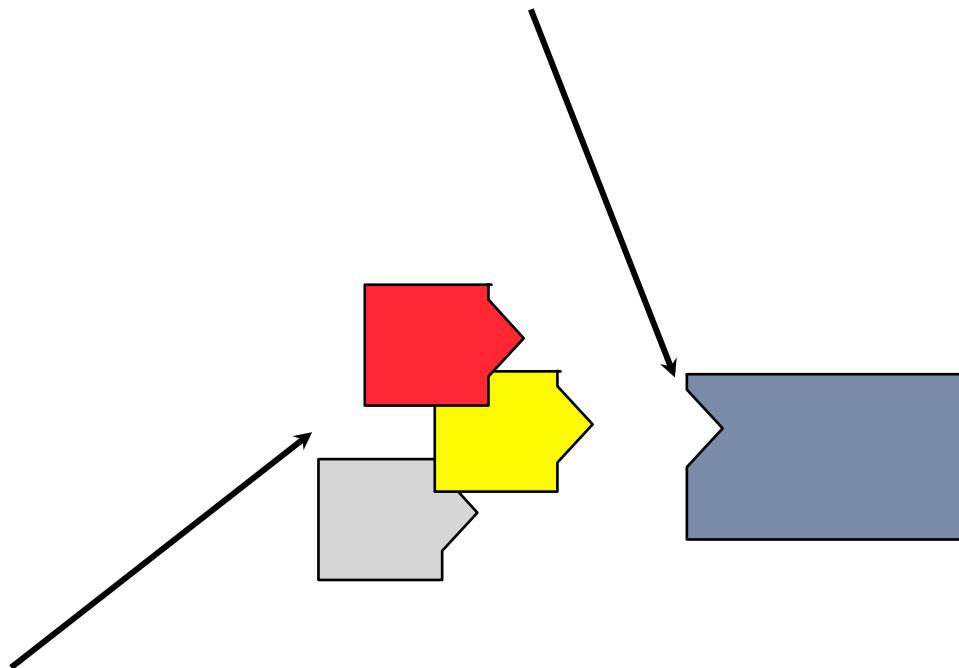
Kopplung mit einer anderen Komponente erfordert Änderungen:

Auto



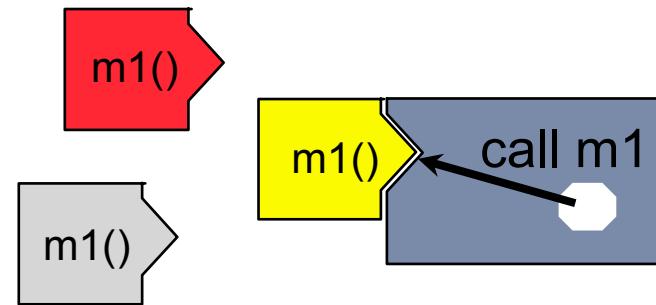
Pattern: Plugin-Architekturen erfordern die Definition von „Steckern“

Stecker „Mietgegenstand“



Stecker-kompatible
Komponenten

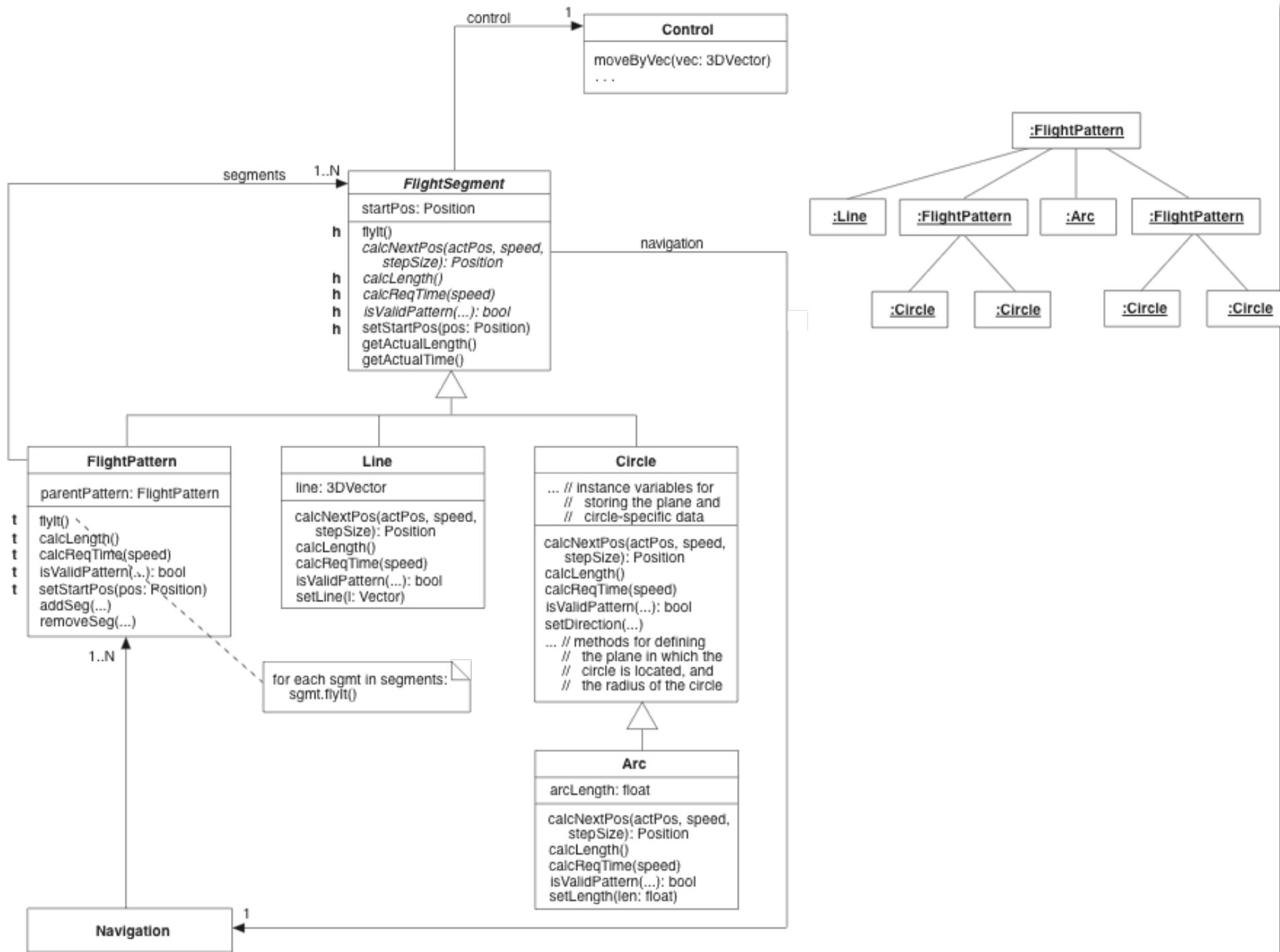
sogenannte dynamische Bindung von Aufrufen macht
Änderungen im Source-Code obsolet



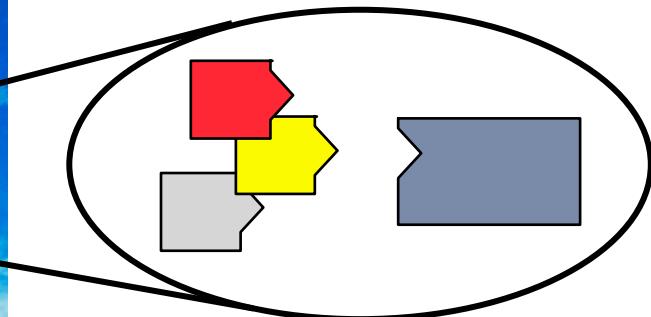
„Stecker“ Mietgegenstand

Definiert allgemeine, abstrakte Eigenschaften:

- istFrei(Zeitraum)
- reserviere(Zeitraum)
- berechnePreis()
- etc.



PlugIn-Architektur für Satellitensteuerungen



in Kooperation mit der European Space Agency
(ESA): 1998 – 2002

Automatische Generierung von Software aus „Bauplänen“ (Modellen)

Compiler: DIE Erfolgsgeschichte der Softwaretechnik

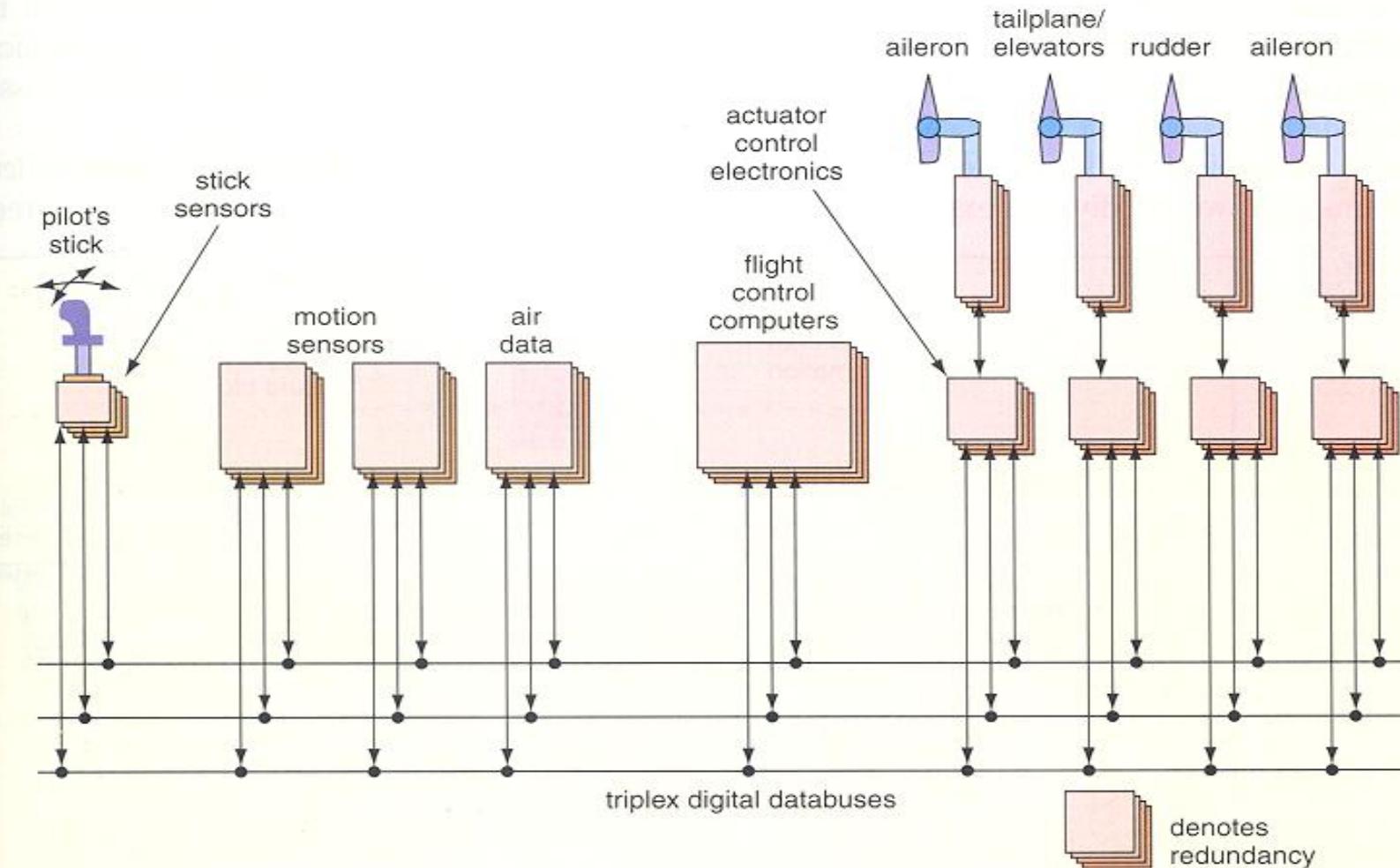
- Programmtext (Pascal, C#, xUML)
→ ausführbares (Maschinen-)Programm
a+b als Maschinenprogramm:
010 100 hole die Zahl vom Speicherplatz 100(a) in einen Puffer
015 101 addiere dazu den Inhalt von Speicherplatz 101(b)
011 102 speichere das Ergebnis in Zelle 102(a+b)
- für das Zeitverhalten von Embedded Systems noch ausständig
- für andere Anwendungsbereiche denkbar?

Beispiel: Helicopter Control System (I)

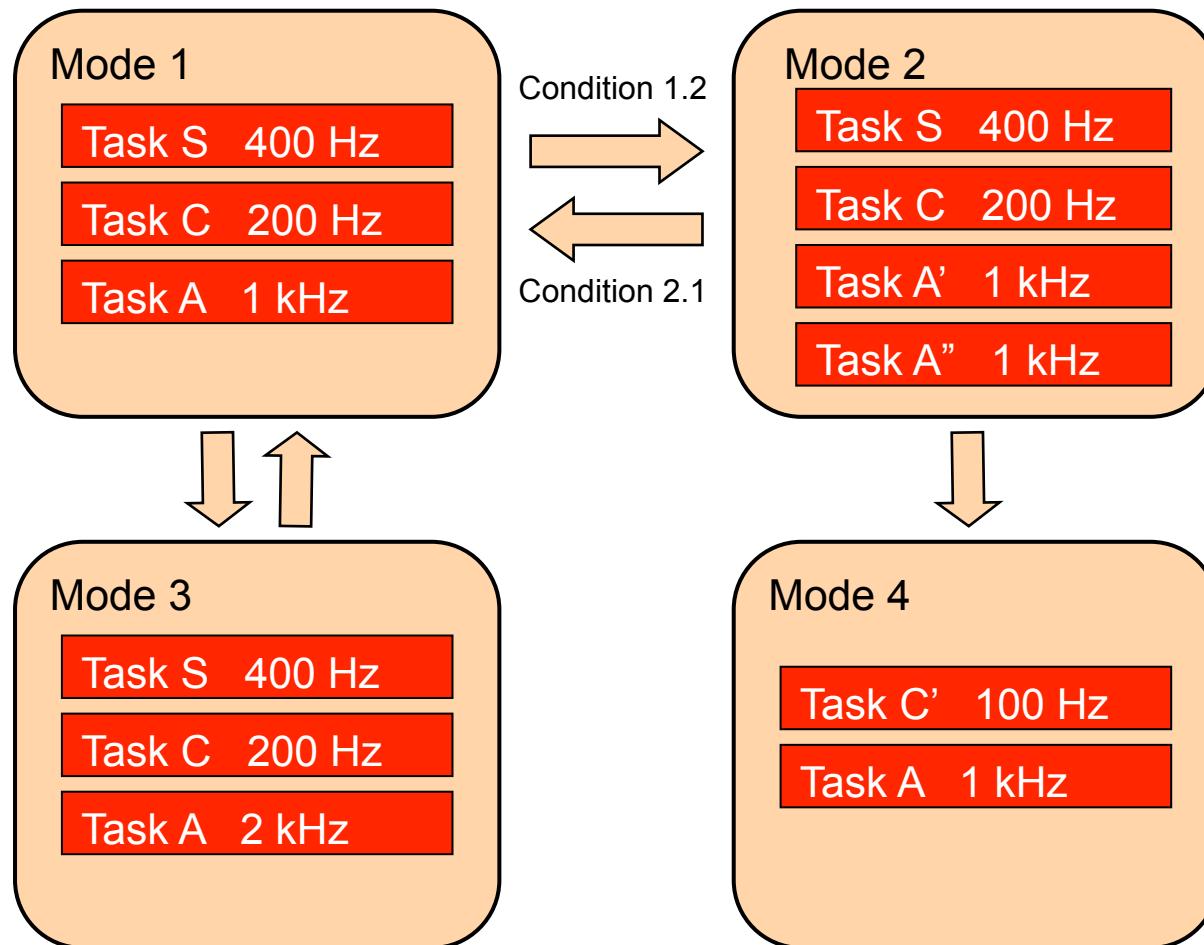


Henzinger, Kirsch, Pree, Sanvido (UC Berkeley)
Schaufelberger, Wirth (ETH Zürich)

Beispiel: Helicopter Control System (II)

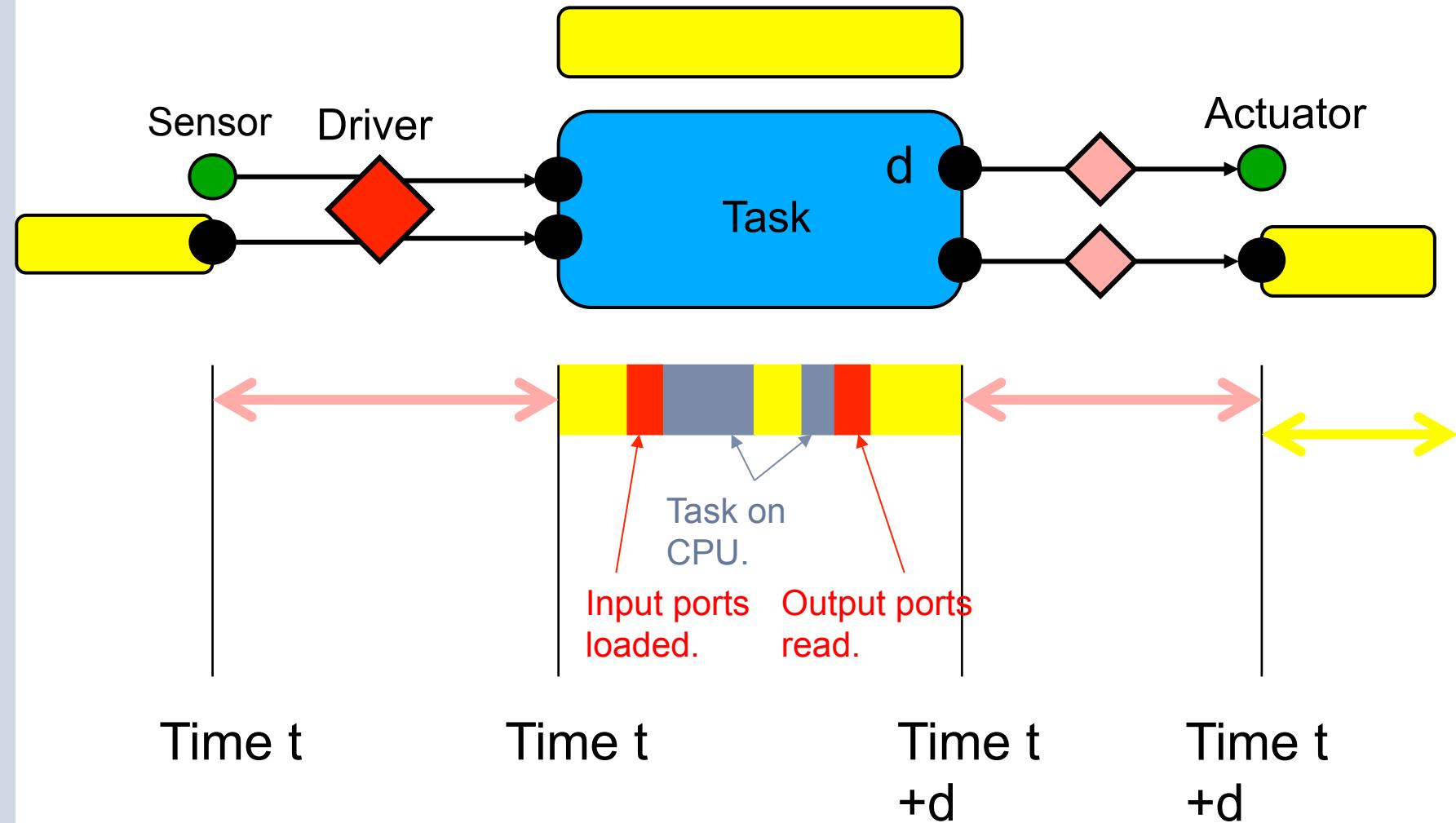


Giotto als „höhere Programmiersprache“ = Bauplan = Modell für Zeitaspekte



=> spezif. HW-Plattform wird irrelevant

Generierung der Software + deren Verteilung auf Prozessoren erfolgt automatisch



Softwaretechnik – Quo vadis?

- kostenintensive Wartung von Software, die 20-30 Jahre alt ist
- ingenieurmäßige Herangehensweise wird sich zumindest in Teilbereichen etablieren, zB bei sicherheitskritischen Systemen

- simple, mechanische Weltsicht schwer skalierbar



- Vorbild biologische Systeme
→ Internet wuchs um den Faktor 100 Mio.

Softwaretechnik – Quo vadis?

The End

**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit!**