

Конспекты по программированию

2 семестр

ИКТ
2021 — 2022

Автор:
Даниил Швалов

Оглавление

1	Процесс создания ПО	3
2	Жизненный цикл программного продукта	3
3	Каскадная модель	4
4	Спиральная модель	4
5	Agile	5
6	Kanban	5
7	Scrum	6
8	Основные элементы объектно-ориентированного подхода	6
9	Объектно-ориентированное программирование	7
10	Классы	7
11	Инкапсуляция	7
12	Отношение между классами	8

1. Процесс создания ПО

Процесс создания ПО – совокупность мероприятий, целью которых является создание или модернизация ПО.

1. Анализ предметной области (постановка задачи)
2. Разработка проекта системы
 - (а) Создание модели, отражающей основные функциональные требования, предъявляемые к программе
 - (б) Выбор метода решения (построение мат. модели)
 - (с) Разработка алгоритма – последовательности действий по решению задачи
3. Реализация программы на языке программирования (кодирование)
4. Анализ полученных результатов (тестирование)
5. Внедрение и сопровождение

Этап анализа состоит в исследовании системных требований и проблемы. Различают:

- анализ требований — исследование требований к системе;
- объектный анализ — исследование объектов предметной области.

2. Жизненный цикл программного продукта

Жизненный цикл - это непрерывный процесс, который начинается с момента принятия решения о необходимости его создания и заканчивается в момент его полного изъятия из эксплуатации. Он базируется на 3-х группах процессов:

1. **Основные процессы** — реализуются под управлением основных сторон (заказчик, поставщик, разработчик, оператор и персонал сопровождения), вовлеченных в жизненный цикл программных средств.
Примеры: заказ, поставка, разработка, эксплуатация, сопровождение.
2. **Вспомогательные процессы** — обеспечивают выполнение основных процессов.
Примеры: документирование, управление конфигурацией, обеспечение качества, верификация, аттестация, совместный анализ, аудит, решение проблем.
3. **Организационные процессы** — применяются для создания, реализации и постоянного совершенствования основной структуры, охватывающей взаимосвязанные процессы жизненного цикла и персонал.
Примеры: управление, создание инфраструктуры, усовершенствование, обучение.

Стадии жизненного цикла: замысел → разработка → производство → применение → поддержка → списание.

3. Каскадная модель

Этапы каскадной модели:

1. определение требований;
2. проектирование;
3. кодирование, тестирование модулей;
4. интеграция, тестирования;
5. эксплуатация, сопровождение.

Характеристика модели:

- фиксированный набор стадий;
- каждая стадия — законченный результат;
- стадия начинается, когда закончилась предыдущая.

Недостатком модели является ее «негибкость»:

- фаза должна быть закончена, прежде чем приступить к следующей;
- набор фаз фиксирован;
- тяжело реагировать на изменение требований.

Каскадную модель **рекомендуется использовать** там, где требования заранее известны и неизменны.

4. Спиральная модель

Спиральная модель — частный случай итерационного подхода:

- вместо действий с обратной связью — спираль;
- отсутствуют заранее фиксированные фазы;
- каждый виток спирали — 1 итерация;
- каждый виток разбит на 4 сектора:
 - определение целей;
 - оценка и разрешение рисков;
 - разработка и тестирование;
 - планирование.
- на каждом витке могут применяться разные модели процесса разработки ПО.

Главное отличие — акцент на анализ и преодоление рисков.

5. Agile

Agile — это семейство «гибких» подход к разработке ПО. Agile предполагает, что при реализации проекта

- не нужно опираться только на заранее созданные подробные планы;
- важно ориентироваться на постоянно меняющиеся условия внешней и внутренней среды;
- учитывать обратную связь от заказчиков и пользователей.

Частными случаями agile-подходов являются *scrum* и *kanban*.

6. Kanban

Особенности:

- *kanban* — это «подход баланса»;
- задача — сбалансировать разных специалистов внутри команды и избежать ситуации, когда дизайнеры работают сутками, а разработчики жалуются на отсутствие новых задач;
- вся команда едина — отсутствуют роли владельца продукта и *scrum*-мастера;
- бизнес-процесс делится не на универсальные спринты, а на стадии выполнения конкретных задач (планируется, разрабатывается, тестируется, завершено);
- для визуализации используются доски (физ. и эл.) — они позволяют сделать рабочий процесс открытым и понятным для всех специалистов.

Практики:

- визуализация потока задач;
- ограничение невыполненных работ;
- управление рабочим потоком;
- использование явных правил;
- введение петли обратной связи;
- улучшение и эволюция.

Kanban отлично подходит для небольших проектов, бизнес вебсайтов, где не требуется много времени на планирование. Также он хорошо подходит для долгосрочных проектов, где нет четкой спецификации где задания формируются в процессе разработки.

7. Scrum

Спринт — итерация (цикл выпуска продукта):

- имеет фиксированную длительность, обычно от 2 до 8 недель;
- результат — готовый продукт, который потенциально можно передать заказчику;
- в течении спринта делаются все работы по сбору требований, дизайну, кодированию;
- рамки спринта фиксированы;
- каждый спринт начинается с собрания по его планированию и заканчивается собранием, где подводятся итоги спринта.

Scrum подходит для крупного проекта (длительность от 3 месяцев), который имеет полную спецификацию и требования перед началом разработки. В таком случае команда может составить детальный план разработки и весь процесс поделить на спринты.

8. Основные элементы объектно-ориентированного подхода

Объектом можно назвать то, что имеет четкие границы и обладает состоянием и поведением. Причем состояние определяет поведение (незаряженное ружье не может выстрелить).

Этапы ОО-анализа:

1. выделить объекты;
2. определить их существенные свойства;
3. описать поведение (команды, которые они могут выполнять).

В процессе ОО-анализа основное внимание уделяется определению и описанию объектов в терминах предметной области.

Для ОО стиля концептуальная база — *объектная модель*.

Основополагающая идея — объединение данных и действий, производимых над данными, в единое целое, которое называется объектом.

Программа — множество объектов, каждый из которых обладает своими свойствами и поведением, но его внутреннее устройство скрыто от других объектов.

В процессе ОО-проектирования определяются программные объекты и способы их взаимодействия с целью выполнения системных требований.

GRAPS — General Responsibility Assignment Software Patterns (Общие шаблоны распределения обязанностей в программных системах):

- **Information expert** — класс, у которого имеется информация, требуемая для выполнения обязанности.
- **Creator** — класс, создающий экземпляры какого-то определенного класса.

- **High cohension** — распределение обязанностей, поддерживающее высокую степень зацепления.
- **Low coupling** — распределение обязанностей таким образом, чтобы степень связности оставалась низкой.
- **Controller** — делегирование обязанностей по обработке системных сообщений другому классу.

9. Объектно-ориентированное программирование

Объектно-ориентированное программирование – это методология программирования, основанная на представлении программы в виде совокупности объектов, каждый из которых является экземпляром определенного класса, а классы образуют иерархию наследования.

Особенности:

- ООП использует в качестве базовых элементов объекты, а не алгоритмы;
- каждый объект является экземпляром какого-либо класса;
- классы организованы иерархически.

10. Классы

Класс — это структура данных, объединяющая состояние (поля) и действия (методы и др. функции-члены). При определении класса создается новое пространство имен и используется в качестве локальной области видимости при выполнении инструкций в теле определения.

Атрибуты — это переменные, заключенные в класс. Все атрибуты хранятся в поле `__dict__`.

Конструктор — метод, который автоматически вызывается при создании экземпляра класса. В python роль конструктора играет метод `__init__(self)`. Конструктор гарантирует, что все необходимые поля класса будут проинициализированы правильно.

Деструктор — метод, который автоматически вызывается при удалении объекта. В python роль конструктора играет метод `__del__(self)`. Объект удаляется, если

- исчезают все связанные с ним переменные;
- им присваивается другое значение, в результате чего связь со старым объектом теряется.
- он удаляется с помощью `del`.

11. Инкапсуляция

Инкапсуляция — процесс отделения друг от друга элементов объекта, определяющих его устройство и поведение. Инкапсуляция выполняется посредством сокрытия

внутренней информации, т. е. маскировкой всех внутренних деталей, не влияющих на внешнее поведение.

Инкапсуляция необходима для того, чтобы изолировать контрактные обязательства абстракции от их реализации.

Для реализации инкапсуляции можно использовать геттеры и сеттеры:

```
class Person:
    def __init__(self, age):
        self.__age = age

    def get_age(self):
        return self.__age

    def set_age(self, age):
        assert age ≥ 0
        self.__age = age

p = Person(12)
print(p.get_age()) # 12
p.set_age(15)
print(p.get_age()) # 15
```

или аннотации:

```
class Person:
    def __init__(self, age):
        self.__age = age

    @property
    def age(self):
        return self.__age

    @age.setter
    def age(self, age):
        assert age ≥ 0
        self.__age = age

p = Person(12)
print(p.age) # 12
p.age = 15
print(p.age) # 15
```

12. Отношение между классами

Виды отношений между классами:

- зависимость;
- обобщение (наследование);
- реализация;

- ассоциация (агрегация, композиция).

Иерархия — это упорядочение абстракций, расположение их по уровням. Основными видами иерархических структур являются

- структура классов (иерархия «is-a»), пример — наследование;
- структура объектов (иерархия «part of»);

Наследование — это такое отношение между классами (родитель/потомок), что один класс заимствует структурную и функциональную часть одного или нескольких других классов (одиночное/множественное наследование).

Роль наследования:

- общая часть структуры и поведения сосредоточена в наиболее общем суперклассе;
- суперклассы отражают наиболее общие, а подклассы — более специализированные абстракции, в которых члены суперкласса могут быть дополнены, модифицированы или скрыты.
- принцип наследования позволяет:
 - упростить выражение абстракций;
 - делает проект менее громоздким;
 - более выразительным.

Зависимость — однонаправленное отношение использования между двумя классами: один класс зависимый, а второй — независимый. Зависимость — **не структурная** связь. Объект зависимого класса для своего корректного функционирования пользуется услугами объекта-сервера независимого класса.

Зависимость отражает связь между объектами по применению, когда изменение поведения сервера может повлиять на поведение клиента.

Модель включения/делегации реализует отношение имеет («has-a», агрегация). Это отношение позволяет одному классу определять переменную-член другого класса и опосредованно представлять его функциональность пользователю объекта. Эта форма использования не применяется для отношения «parent-child».

Агрегация — направленное отношение между классами, предназначенное для представления ситуации, когда один из классов — сущность, состоящая из других сущностей (пример: ПК состоит из процессора, видеокарты, мат. платы).

Композиция — более сильная форма отношения «часть-целое», при которой с удалением объекта класса-контейнера удаляются и все объекты, являющиеся его составными частями (пример: окно программы, состоящее из заголовка, полосы прокрутки, рабочей области).