



GUI Übung 9 – Architektur

Beschreibung

Ziel der Übung ist es, die bekannte Anwendung in eine Schichtenarchitektur zu überführen. Die Schichten werden dabei als eigene Komponenten umgesetzt. Technisch erfolgt dies als Multi-Projekt-Gradle-Build.

Hinweis: Eine typische Projektstruktur für Gradle sieht wie folgt aus:

```
<Wurzelprojekt>
| - build.gradle
| - settings.gradle
| - <Subprojekt 1>
|   | - build.gradle
|   | - src
|     | - main
|       | - java           //Java Klasse
|       | - resources      //sonstige Dateien, z.B.: FXML, ...
| - <Subprojekt 2>
|   | - build.gradle
|   | - src
|     | - main
|       | - java
|       | - resources
```

Vorbereitung – Startprojekt

Holen Sie sich das Starter-Projekt von

<https://github.com/dominikhaas/Vorlesung-GUI-2021/tree/master/codebase/e09-architecture-starter> und öffnen Sie dieses in IntelliJ.

Starten Sie im Gradle-Fenster auf der rechten Seite einen Build.

Führen Sie den Gradle-Task `run` aus.

Ergebnis: Die Anwendung startet und die bekannte Oberfläche wird angezeigt.

Aufgabe 1 – Schichtenarchitektur

Zerlegen Sie das existierende Projekt in Schichten. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- 1.) Bestimmen Sie die drei typischen Schichten aus der Vorlesung. Legen Sie für jede noch fehlende Schicht ein entsprechend benanntes Modul vom Typ „Gradle -> Java“ an. Das sind ihre Subprojekte.
Hinweis: Zum Beispiel über das Kontextmenu auf dem Projekt -> New -> Module
- 2.) Verschieben Sie die Klassen aus dem Package `unsorted` in die jeweilige Schicht.
Hinweis: Wenn Sie auf Klassen aus einem anderen Subprojekt zugreifen wollen, so müssen Sie die Abhängigkeit (`dependency`) hinzufügen. Sie können dies im aufrufenden Subprojekt über einen Eintrag in der Datei `build.gradle` tun. Fügen Sie im Abschnitt `dependencies` einen Eintrag wie den Folgenden hinzu:
`implementation project(':<anderes Subprojekt>')`
Hinweis: Starten sie mit einer einfachen, strikten Schichtenarchitektur. Jede Schicht kennt die Schicht „darunter“
- 3.) Bauen Sie das Projekt und führen Sie es aus.

Aufgabe 2 – Komponente

Erzeugen Sie in Ihrer Schicht „Anwendungskern“ eine neue saubere Komponente zur Protokollierung mit folgendem Interface:

```
public interface ProtocolService {  
    void writeProtocol(ProtocolEntry entry);  
}
```

Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- 1.) Erzeugen Sie ein neues Package.
- 2.) Legen Sie das Interface an.
- 3.) Denken Sie sich eine Klasse `ProtocolEntry` aus, mit mindestens zwei Feldern.
- 4.) Schreiben Sie eine Dummy-Implementierung für den Service
- 5.) Teilen Sie die Komponente in Schnittstelle und Implementierung auf.
- 6.) Verwenden Sie den neuen Service im Service `LocationServiceImpl`
- 7.) Prüfen Sie, mit den Folien der Vorlesung, ob Sie alle Regeln zum Thema „Legale und illegale Abhängigkeiten“ einhalten.

Optional: Aufgabe 3 – Zwiebelarchitektur (schwer!)

Drehen Sie die Abhängigkeit zwischen Business und Dataaccess um (Dataaccess -> Business) und wandeln Sie die strikte Schichtenarchitektur um - zum Beginn einer Zwiebelarchitektur.

Tipp: Verwenden Sie den `ServiceLoader` und das Modulsystem um die Implementierung zu injizieren.