

Introduction to Software Engineering

Felix Leitl

9. März 2024

Inhaltsverzeichnis

Software processes	6
Software specification	6
Requirements election and analysis	6
Requirements specification	6
Requirements validation	6
Software design and implementation	6
Architectural design	6
Database design	6
Interface design	6
Component selection and design	7
Software verification and validation	7
Component testing	7
System testing	7
Customer testing	7
Software evolution	7
Change anticipation	7
Change tolerance	7
Software development life circle	8
Life cycle phases	8
Software Process Models	8
Wasserfallmodell	9
Improved Waterfall model	10
V-Modell	11
Wiederverwendungsansatz	13
Agiles Modell	14
Change Management	14
Prototyp	14
Schrittweise Veröffentlichung	15

Agile software development	15
Agile manifesto	16
Rational Unified Process (RUP)	16
Vier Phasen	16
Disziplinen	17
Kanban	18
Practices	18
Extreme programming	19
Core values	19
Vier Aktivitäten	19
Planning	19
Design	20
Implementation	21
Testing	21
Timeline overview	21
Scrum	21
Principles	21
5 Scrum values	22
Timeline overview	22
Roles	22
Processes	22
Responsibilities	23
Product Backlog	23
Sprint Backlog	23
Dynamic Systems Development Method	23
Building Blocks	23
Principles	24
Crystal	24
Colros	24
Hardnesses	24
Crystal family	25
Principles	25
Required practices (Crystal Clear)	25
Roles (Crystal Clear)	25
Agility and large systems	26
Requirements engineering	26
Requirements	26
Definition	26
User requirements	27
System requirements	27
Functional requirements	27
Non-functional requirements	27
Key qualities of requirements	28
Requirements Engineering Process	29
Requirements Elicitation	30

Data gathering	30
Collaborative	30
Cognitive	30
Contextual	30
Creativity	30
Requirements Specification	30
Modeling techniques	30
Agile Requirements Specification	33
User stories	33
Acceptance criteria for User Stories	33
User Storie vs. Use Cases	33
Technical Stories	33
Requirements Validation	33
Validation Checks	33
Requirements validation techniques	33
Iterative testing	34
Requirements Evolution	34
Bug vs. Defect	34
Innovation vs. Tuning	34
Requirements management	34
Steps of requirements change management	34
System modeling	35
System Modeling	35
UML Diagrams	35
Interaction Models	35
Structural Models	36
Class diagrams	36
Behavioural Models	37
Data-driven model	37
Event-driven model	38
Context Models	38
Supporting models	39
Architectural design	39
Architectural design decisions	39
Non-functional requirements	39
Technical aspects	39
Organisational aspects	40
Architectural views	40
Principles	40
Architectural Patterns	41
Structuring patterns	41
Adaptable systems	43
Distributed systems	44
Interactive Systems	48

Design patterns	49
Ziel	49
Creational Patterns	49
Factory	49
Abstract Factory	50
Builder	51
Prototyp	52
Singelton	52
Structural Patterns	53
Adapter	53
Bridge	54
Decorator	55
Facade	56
Composite	56
Proxy	57
Flyweight	58
Behavioural Patterns	58
Command	59
Observer	59
Strategy	60
Template Method	61
Visitor	62
Implementation	62
Ziel	62
Coding Guidelines	62
Build errors	62
Automated build system	63
Version control	63
Design Guidelines	63
KISS	63
Scalability	63
Coding Style	64
Magic numbers	64
Variables	64
Cyclic dependencies	64
Functions	65
Classes	65
Memory management	65
Errors and exceptions	66
Software testing	66
What is Software Testing	66
Bugs	66
Error	66
Fault	66

Failure	66
Validation	67
Verification	67
Inspection vs. Testing	67
Stages of Software testing	67
Development Testing	68
Unit Testing	68
Component Testing	69
System testing	69
Test-driven Development	69
Releas Testing	70
Requirements-based testing	70
Scenario testing	70
Performance testing	70
User Testing	71
Software evolution	71
Evolution processes	72
Generic evolution process	72
Emergency repair	73
Agile vs. Plan-driven	73
Agile	73
Software maintenance	73
Types of maintenance	73
Maintenance prediction	73
Software reengineering	74
Refactoring	74
Legacy systems	75
Problems	75
Why so expensive	75
Strategies	76
Software project management	76
What is Software Project Management	76
Important factors	76
Main activities	76
Project management triangle	77
Five smart criteria	77
Time management	77
Project scheduling	77
Activity-on-arrow diagram	78
Activity-on-node diagram	79
Gnatt chart	80
Cost Management	80
Software engineering in machine learning	80

Software processes

Software specification

Requirements election and analysis

- Beobachtung des existierenden Systems
- Absprache mit Nutzern und Entwicklern
- Anforderungsanalyse
- Entwicklung von Modellen und Prototypen

Requirements specification

- Anforderungen formulieren und dokumentieren
- Nuteranforderungen (abstrakt)
- Systemanforderungen (detailliert)

Requirements validation

- Umsetzbarkeit
- Konsistenz
- Vollständigkeit
- Fehlerkorrektur

Software design and implementation

Architectural design

- Systemstruktur
- Hauptsächliche Strukturen und Beziehungen
- Vertrieb

Database design

- Datenstrukturen
- Darstellung in Datenbanken

Interface design

- Eindeutige Interface-Spezifikationen
- Kommunikation zwischen Komponenten, ohne Kenntnis der Implementation

Component selection and design

- Suche nach wiederverwendbaren Komponenten
- Definiere Veränderungen bei wiederverwendeten Komponenten
- Entwerfe neue Komponenten

Software verification and validation

Component testing

- Komponenten durch Entwickler testen
- Individuelle Tests, ohne andere Komponenten

System testing

- Komplettes System ist getestet
- Fehler von unvorhergesehenen Verwendungen und Interfaces sind behoben
- Beweise, dass das System die Anforderungen erfüllt

Customer testing

- Letzte Hürde vor Veröffentlichung
- System ist von Nutzer mit echten Daten verwendet worden
- Anforderungsprobleme müssen behoben werden

Software evolution

Es gibt zwei Wege mit Veränderung umzugehen:

Change anticipation

- Mögliche Veränderungen vorhersehen
- Neustart minimieren
- z.B. erst Prototyp erstellen, dann dass ganze Produkt

Change tolerance

- Design berücksichtigt Veränderungen am System
- Normalerweise durch schrittweise Entwicklung
- Eine kleiner Schritt ist genug um eine Veränderung anzunehmen

Software development life circle

Life cycle phases

1. Initialisierung, Konzept entwickeln, vorläufige Planung, Anforderungsanalyse (→ Spezifikation)
2. Design: High-level & Low-level Design
3. Implementation
4. Validierung & Verifikation
5. Vertrieb: Veröffentlichung der Anwendung
6. Erhaltung (→ Evolution)
7. Beginne von vorne
8. Bis Absetzung: Planen der Entfernung der Software (aufräumen & archivieren)

Software Process Models

Ein Prozess-Modell ist eine abstrakte Repräsentation der Aktivitäten während des Softwareentwicklungsprozesses um:

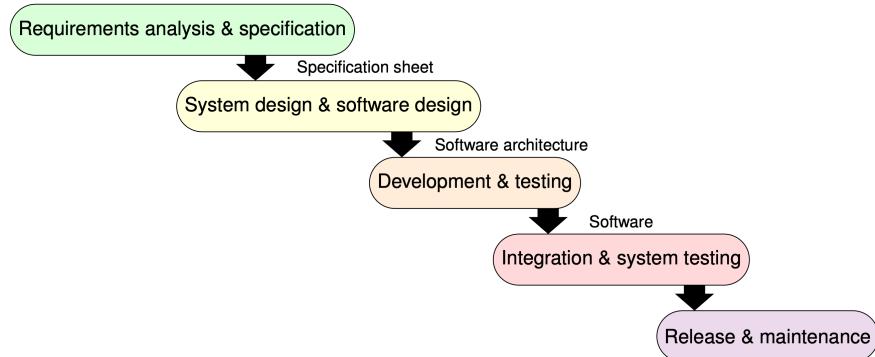
- Abläufe zu definieren
- die Ablaufordnung zu spezifizieren
- Phasen zu determinieren: Abläufe, Ziele, Rollen und Methoden

Die Nutzung von Prozess-Modellen führt zu:

- einer Richtlinie für die Systementwicklung
- einer einheitlichen Ansicht gegenüber logischer und temporärer Planung
- besserer Planung
- Unabhängigkeit von einzelnen Personen
- möglichen Zertifikaten
- früherer Erkennung von Fehlern durch Tests

Wasserfallmodell

Tabelle 1: Waterfall model



Requirementsanalyses & specification: Projektmanagement beginnt, Probleme und Spezifikationen werden zusammengestellt, Anforderungen definiert und dokumentiert

System & softwareedesign: Entwürfe, Modelle und die Softwarearchitektur werden entwickelt

Development & testing: Software entwickeln und durch Unit-Tests verifizieren

integration & systemtests: Software Komponenten kombinieren und das Gesamtsystem testen

Release & maintenance: System installieren, Fehler korrigieren, Software an Altern hindern, neue Anforderungen bearbeiten

Pros:

- Linearer Prozess
- Intuitiv
- Einfach verständlich
- Top-Down
- Planbar
- Nicht-Unterbrechbar

Cons:

- Feste Phasen
- Frühe Festlegung
- Keine Wiederholung
- Kein Einbeziehen neuer Anforderungen
- Oft unpraktisch

Verwendung:

- Anforderungen sind einfach zu definieren und ändern sich nicht
- Projekt, Budget und Prozess sind vorhersagbar
- Strikter Prozess ist notwendig

Improved Waterfall model

Tabelle 2: Iterative Waterfall model

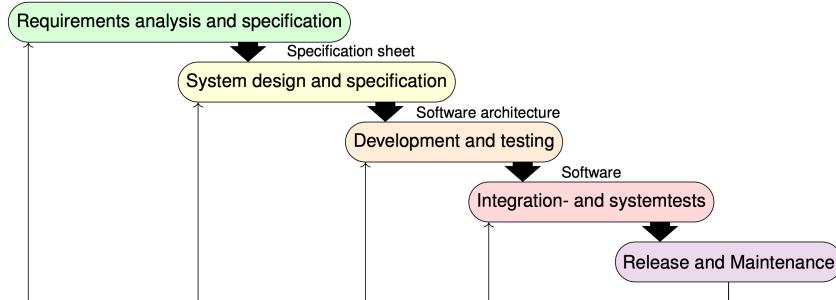
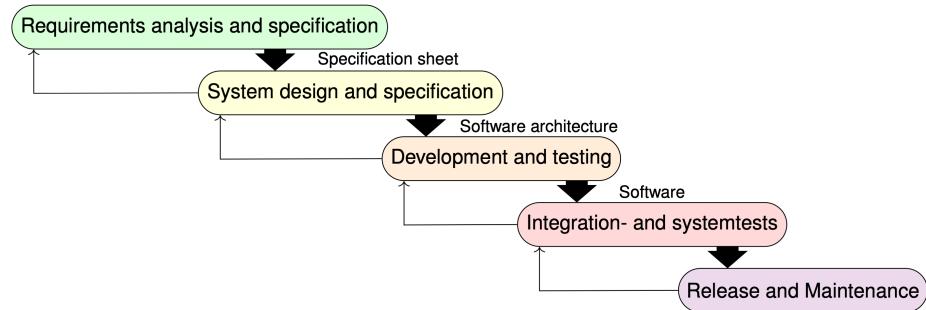


Tabelle 3: Incremental Waterfall model



Pros:

- Linearer Prozess
- Intuitiv
- Einfach zu Verstehen
- Top-Down
- Planbar
- Nicht-Unterbrechbar
- Wiederholbar

Cons:

- Gefixte Phasen
- Frühe Festlegung, aber neue Anforderungen können integriert werden
- Veränderte Anforderungen können zu hohen Kosten führen
- Struktur tendiert abzubauen

Verwendung:

- Anforderungen sind einfach definiert

- Nur kleine Änderungen können erscheinen und sind im Budget mit eingerechnet
- Projekt, Budget und Prozess sind vorhersagbar
- Strikter, aber leicht flexibler Prozess ist notwendig

V-Modell

Tabelle 4: V-model

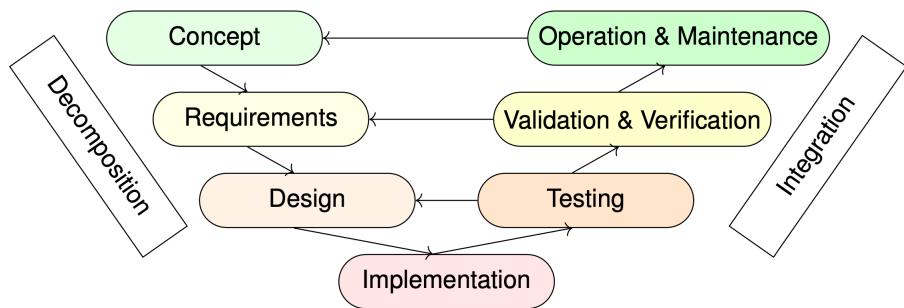
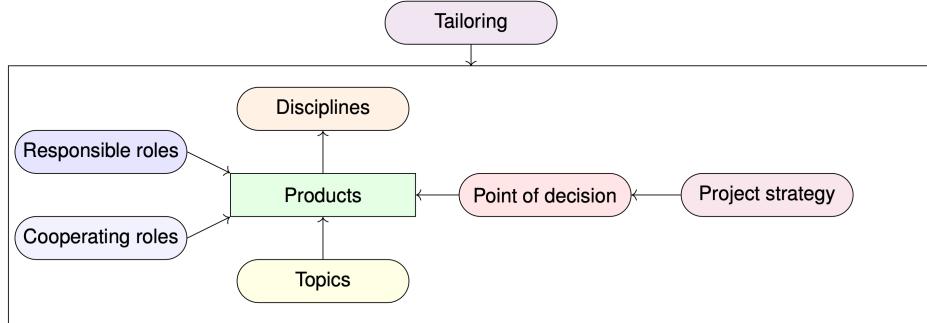
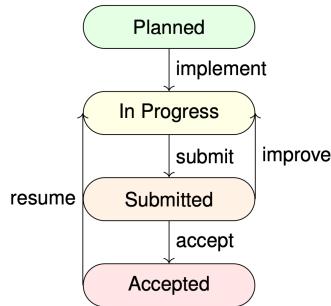


Tabelle 5: V-model XT



Jedes Produkt geht durch vordefinierte Zustände



Pros:

- Bei großen und komplexen Systemen anwendbar
- detaillierte Spezifikationen, Rollendefinitionen und Ergebnisstrukturen
- Qualitätsorientiert

Cons:

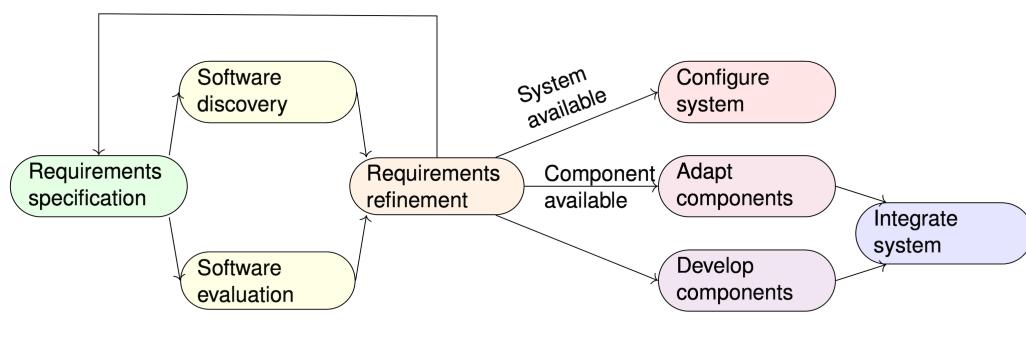
- Großer Overhead bei kleinen Projekten
- Testphase beginnt relativ spät
- Strikte Phasen
- Teilnehmer müssen geschult sein, um Modell zu folgen

Verwendung:

- Softwareentwicklung in Behörden
- Sicherheitsrelevante Projekte

Wiederverwendungsansatz

Tabelle 6: Reuse-oriented approach



Pros:

- Reduziert Kosten und Risiken
- Schnellere Verteilung

Cons:

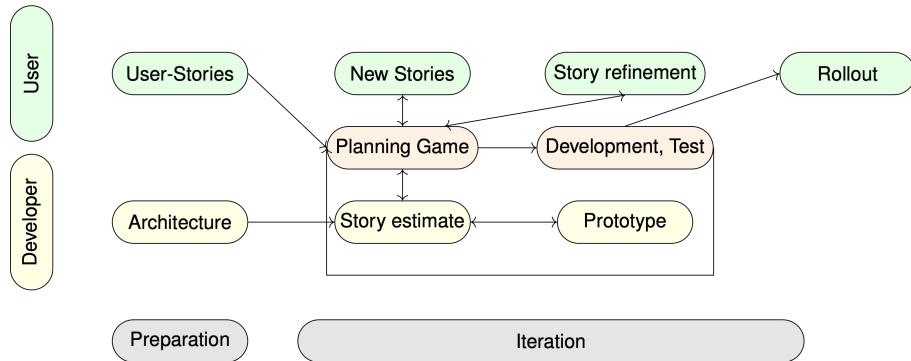
- Kompromisse in den Anforderungen
- System könnte echte Nutzerbedürfnisse nicht erfüllen
- Kein oder limitierte Kontrolle über Systemevolution

Verwendung:

- Webanwendungen
- Collection of objects or packages
- Konfigurierbare stand-alone Softwaresysteme

Agiles Modell

Tabelle 7: Agile model



Pros:

- Begrenzter bürokratischer Aufwand
- Flexible Rollen
- so wenig Dokumentation wie nötig
- besseres Kosten/Nutzen Verhältnis
- Bessere Code-Qualität

Cons:

- Ganzes Team muss den Regeln folgen
- Projektergebnis nicht vorhersehbar

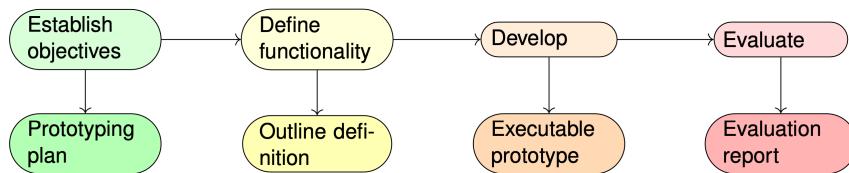
Verwendung:

- Große, komplexe sowie kleine Systeme
- Projekte die Prototypen erfordern

Change Management

Prototyp

Tabelle 8: Prototyping



Pros:

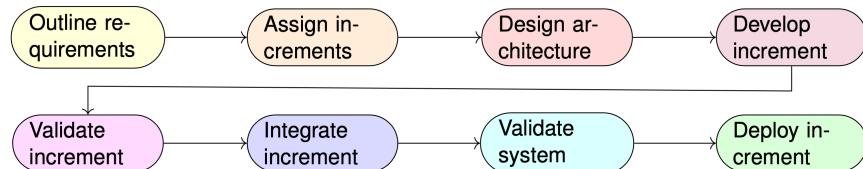
- Kunde gibt Priorität der Anwendung vor
- Software kann sofort verwendet werden
- Kunde erlangt Erfahrung mit dem System
- Kunde kann Anforderungen für spätere Schritte abgeben
- Veränderungen sind einfach umzusetzen
- Die wichtigsten Systemteile werden am häufigsten gestet

Cons:

- Softwarebasis kann ohne detaillierte Anforderungen nicht identifiziert werden
- Kann mit organisatorischen Strukturen in Konflikt geraten (z.B. Verträge)
- Unbrauchbar um existierende Systeme zu ersetzen

Schrittweise Veröffentlichung

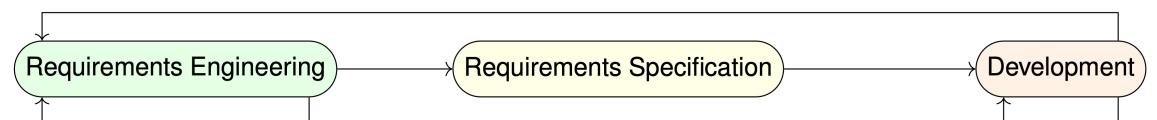
Tabelle 9: Incremental delivery



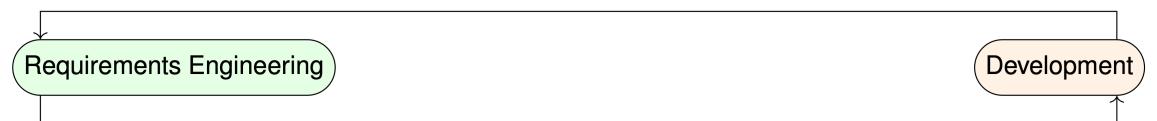
Agile software development

Tabelle 10: diff. between plan-driven and agile

Plan-driven:



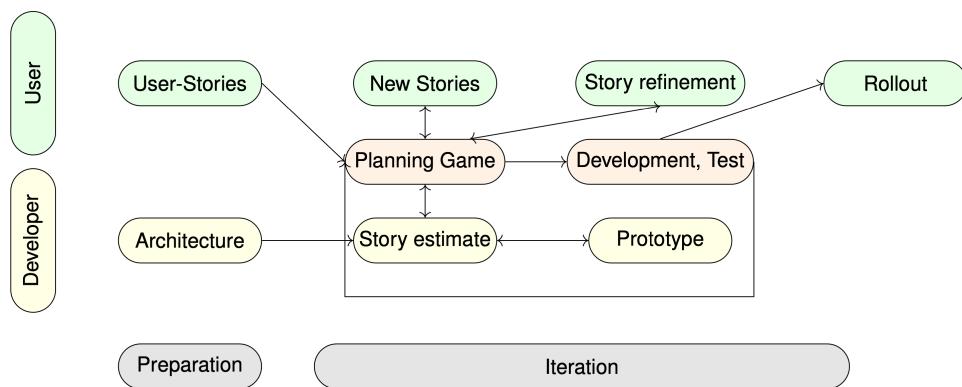
Agile:



Agile manifesto

1. Individuen und Interaktionen über Prozessen und Werkzeugen
2. Funktionierende Software über akribischer Dokumentation
3. Zusammenarbeit mit dem Kunden über Vertragsverhandlungen
4. Auf Veränderungen eingehen über Plan folgen

Tabelle 11: Generic model



Rational Unified Process (RUP)

Vier Phasen

- Inception: Beginn des Projekts, Business-Modell, grundsätzliche Anforderungen und Bedingungen werden definiert
- Elaboration: Anforderungen spezifizieren, Architektur, Design und Iterationen
- Construction: Komponenten werden entwickelt und getestet
- Transition: Erschaffung von „artifacts“ und Konfiguration, Veröffentlichung

Jede Phase kann mehrfach Wiederholt werden, wird von einem Meilenstein abgeschlossen, liefert „artifacts“, welche Ergebnisse früher spezifizierter Aktivitäten sind und wird Wiederholt, wenn die „artifacts“ nicht ausgeliefert werden oder die Standards nicht erreichen

Disziplinen

Engineering Workflow

- Business modeling:
 - Allgemeines Verständnis aller „stakeholders“ der Software
 - z.B. Komponenten-Diagramme, Use-Case-Diagramme, Klassen-Diagramme
- Requirements: Detaillierte Spezifikation des initialen Use-Case und Businessmodelle
- Analysis & Design:
 - Architektur des Systems wird aus Anforderungen erarbeitet
 - Architektur-, Design- und Testdokumente
 - Klassen- und Zusammenhangsdiagramme
- Implementation: Definiert, wie Komponenten implementiert, getestet und integriert werden
- Test:
 - Beginnt früh im Projekt
 - Erhöht Verständnis des Systems
 - Wird ausgeführt, sobald Komponenten, Subsysteme und System verfügbar ist
- Deployment: Finalisieren und veröffentlichen des Produkts

Supporting Workflow

- Configuration & change management:
 - Organisiert Konfigurations- und Versionsmanagement
 - Versionsmanagement der Dokumentation
- Project management:
 - Planung und Koordination des Projekts
 - Steuert Ressourcen, Qualität und Quantität
 - Entscheidet, ob zusätzliche Wiederholungen notwendig sind
- Environment: Definiert verfügbare Ressourcen für die Entwicklungsteams

Pros:

- Für Großprojekte geeignet
- Definiert Produkt, Rollen und Aktivitäten
- Umfangreiche Nutzung der UML, um echte Szenarien zu mo-

dellieren

Cons:

- Komplex
- Nicht flexibel
- Große Anzahl an Dokumenten

Kanban

Kanban verwendet eine visuelle, pull-basiertes System, um den Flow zu optimieren

Practices

- Workflow definieren und visualisieren
- Aktiv Pakete im Workflow managen
- Workflow verbessern

Tabelle 12: Kanban board



Damit Kanban funktioniert muss ein einheitliches Verständnis des Workflows existieren (**Definition of Workflow**)

- „Work items“ definieren - individuelle Einheiten, welche durch den Workflow wandern
- Definieren, wann „work items“ beginnen und enden
- Definieren, durch welche Zustände „work items“ gehen
- Definieren, wie „Work In Progress“ kontrolliert wird

- Explizite Richtlinien für die „Wanderung“ durch die Zustände
- Ein „Service Level Expectation“: Erwartete Durchlaufzeit, jedes Items

Der Mindestsatz der Durchlaufmetriken besteht aus:

- WIP: Anzahl der Items, die begonnen, aber nicht abgeschlossen wurden
- Throughput: Anzahl der abgeschlossenen Items pro Zeiteinheit
- Work Item Age: Deltazeit seit Bearbeitungsbeginn
- Cycle Time: Deltazeit zwischen Bearbeitungsbeginn und Abschluss

Extreme programming

Core values

- Kommunikation
- Einfachheit (Simplicity)
- Feedback
- Mut (Rewrites und ehrliche Kundenkommunikation)
- Respekt

Vier Aktivitäten

- Planning
- Design
- Implementation
- Testing

Planning

- **User Stories :**
 - Kurz beschreiben, was passieren soll
 - Wird für Risikoanalysen, Aufwandsschätzung und Wiederholungsplanung verwendet
 - Von Firmenseite entwickelt, mit Hilfe der Entwickler
- **Planning Game :**
 - Endet in einem Veröffentlichungsplan
 - 4 Variablen: Umfang, Ressourcen, Zeit und Qualität

- User stories werden beauftragt, um ein Projektplan zu erstellen, der jeden zufrieden stimmt
- Ein Veröffentlichungsplan besteht aus 80 ± 20 user stories

- **Iteration Planning :**

- Iterationen werden mit dem Kunden geplant
- User stories werden ausgewählt
- Implementierungsaufgaben und Testfälle werden den User stories entnommen
- **Small releases:** Schnelleres Feedback der Kunden, jedoch keine unnötigen Veröffentlichungen
- **Stand – Up Meeting :** Kurzes Meeting, um Status, Probleme und Lösungen zu besprechen
- **Measuring project progress**
- **Move People Around**
- **Fix XP when it breaks**

Design

- **Simplicity:** Finales Design erst kurz vor Ende und Implementation nur wenn nötig
- **Spike solutions:** Aus Prototypen für Implementation Schlüsse ziehen
- **Refactoring:** Computer Aided Software Engineering
- **CRC cards:**
 - Class, Responsibility and Collaboration
 - Beschreibe eine Klasse mit maximal 4 Sätzen
 - Ein Satz Klassen pro Wiederholung
 - Die Verbindung der Klassen bildet ein UML-Diagramm

Front:	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Class Name Superclass</td><td style="padding: 2px;"></td></tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Responsibility</td><td style="padding: 2px;"></td></tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Collaboration</td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	Class Name Superclass		Responsibility		Collaboration		Back:	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">Operations</td><td style="padding: 2px;"></td></tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Attributes</td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	Operations		Attributes	
Class Name Superclass													
Responsibility													
Collaboration													
Operations													
Attributes													

Implementation

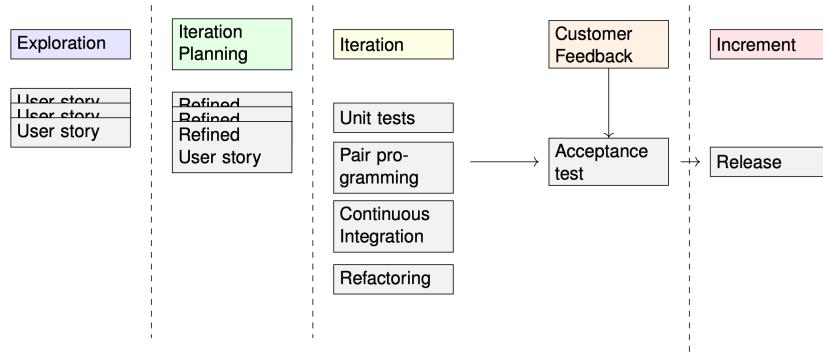
- Customer availability
- Coding guidelines
- Test first: Schreibe die unit tests am Anfang jeder Wiederholung
- Pair Programming: Driver/Pilot und Observer
- Continuos Code Integration
- Collective Code Ownership: Jeder kann alles verändern
- Optimize last
- No Overtime

Testing

- Unit tests: Vor jeder Iteration, ersetzt Dokumentation
- Acceptance tests: Das ganze System gegen Spezifikationen testen

Timeline overview

Tabelle 13: Timeline overview: XP



Scrum

Principles

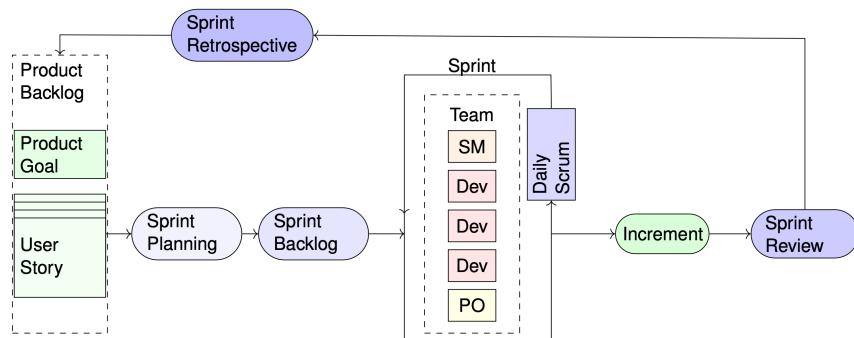
- Transparency
- Inspection
- Adaption: Prozess muss angepasst werden um gute Ergebnisse zu erzeugen

5 Scrum values

- Commitment
- Focus
- Openness
- Respect
- Courage

Timeline overview

Tabelle 14: Scrum



Roles

- Product Owner
- Stakeholder: Customers, user
- Development Team
- Scrum Master

Processes

- Sprint: Zeitfenster, um ein Increment zu entwickeln (max. 1 Monat)
- Sprint Planning: Anforderungen für nächsten Sprint planen
- Daily Scrum: 15 min, um Entwicklung des Tages zu planen
- Sprint Review: Increment validieren und Backlog anpassen
- Sprint Retrospektiv: Verbesserungen für den nächsten Sprint

Responsibilities

- Product Owner:
 - Produktziel formulieren und kommunizieren
 - Eindeutige Produkt-Backlogs erschaffen
 - Produkt-Backlog-Einträge ordnen
 - Sicherstellen, dass der Produkt-Backlog transparent und verständlich ist
- Development Team:
 - Sprint-Backlog erzeugen
 - Einhaltung der „Done“-Definition
 - Tägliche Anpassungen, um Sprintziel zu erreichen
- Scrum Master:
 - Techniken bereitstellen

Product Backlog

- eine geordnete Liste aller Produktanforderungen
- Die Einzige Quelle für Anfrageänderungen
- Niemals Vollständig
- Eine Mischung aus Features, Funktionalität, Veränderungen und Fehlern

Sprint Backlog

- Eine Prognose, der Funktionalitäten des nächsten Increments
- Eine Echtzeitvisualisierung, der Arbeit, des Entwicklungsteams
- Detaillierter Fortschritt des Sprints
- Wird ausschließlich vom Entwicklungsteam bearbeitet

Dynamic Systems Development Method

Building Blocks

- Philosophy
- Eight Principles
- Four P's: Process, People, Products, Practices
- Common sense and pragmatism

Principles

1. Focus on the business need
2. Deliver on time
3. Collaborate
4. Never compromise quality
5. Build incremental from firm foundations
6. Develop iteratively
7. Communicate constantly and clearly
8. Demonstrate control

Crystal

Crystal Clear ist nicht verwendbar, bei fail-safe und life-critical Systemen

Colros

Tabelle 15: Crystal colors

Crystal Clear	1 to 6 members
Crystal Yellow	Up to 20 members
Crystal Orange	Up to 40 members
Crystal Red	Up to 100 members
Crystal Maroon	Up to 200 members
Crystal Blue	Up to 500 members
Crystal Violet	Up to 1000 members

Hardnesses

C	Loss of comfort	Nutzbarkeit ist reduziert, aber Funktionalität noch gegeben
D	Loss of discretionary	Nichtkritische Finanzierungen sind verloren
E	Loss of essential money	Kritische Finanzierungen sind verloren
L	Loss of Life	Menschen sind gestorben

Crystal family

Tabelle 16: Crystal family

	L6	L20	L40	L100	L200	L500	L1000
Risk ↑	E6	E20	E40	E100	E200	E500	E1000
	D6	D20	D40	D100	D200	D500	D1000
	C6	C20	C40	C100	C200	C500	C1000
	1 - 6	up to 20	up to 40	up to 100	up to 200	up to 500	up to 1000
	→ Team size						

Principles

- Regular delivery
- Reflective improvement: Vorherige Entwicklungsphase reflektieren
- Osmotic and condescended communication
 - Osmotic: Kommunikation in kleinen Teams
 - Condensed: Kommunikation in großen Teams durch Bildung kleiner
- Personal security: Ehrlich ohne Angst, Fehler eingestehen
- Choose priorities: Management wählt und kommuniziert
- Easy communication with user
- Good engineering environment: Autotests, regelmäßige Integration

Required practices (Crystal Clear)

- Osmotic communication, ideally the team works in one room
- Increment cycles of less than four months
- User is involved in Project
- Project assignment is defined with high-level system design
- Responsibilities need to be clearly defined

Roles (Crystal Clear)

- | Most important roles: | Less important roles |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Customer • Experienced user • Senior architect • Designer / Developer | <ul style="list-style-type: none"> • Coordinator • Field expert • Tester • Author |

Agility and large systems

Tabelle 17: Large scale Problems

Principle	Practice
Customer involvement	Dependent on the customer, who often can not be involved full time
Embrace change	Each stakeholder has different, often conflicting priorities
Incremental delivery	Business and marketing side plans long-term
Maintain simplicity	Pressure due to deadlines
People, not process	Members may not have fitting personalities

Um agile Modelle bei Großprojekten anzuwenden werden diese meist in plan-driven Ansätze integriert.

??

Requirements engineering

Requirements

Definition

1. Ein nötiger Zustand oder eine nötige Fähigkeit, eines Nutzers, um Probleme zu lösen oder ein Ziel zu erreichen
2. Ein nötiger Zustand oder eine nötige Fähigkeit, die von einem System erreicht, bzw. erlangt werden müssen, um einen Vertrag, Standart, eine Spezifikation oder Formalie zu erfüllen
3. Eine dokumentierte Repräsentation des Zustands oder der Fähigkeit wie (1) oder (2)

User requirements

- Aussagen in natürlicher Sprache und Diagramme von Anwendungen, die das System voraussichtlich bekommen soll und die Vorlagen nach welchen das System sich verhalten zu hat
- Beschreibt oft das externe Verhalten des Systems, wie input und output
- Kann auch convenience features, welche das handling der Software erleichtern, beschreiben

Informell: Was soll passieren

System requirements

- Eine detaillierterer Beschreibung der Systemfunktionalität und der Verwendungsbeschränkung
- Nutzeranforderungen können zu mehreren Systemanforderungen erweitert werden, indem mehr Informationen über den Service und die Funktionalität des Systems bereitgestellt werden

Informell: Wie soll es passieren

Functional requirements

- Funktionalität des Systems, die implementiert werden sollen
- Services die das System bereitstellen sollte
- Wie es in bestimmten Situationen reagieren sollte
- In manchen Fällen auch, was es nicht tun sollte

Non-functional requirements

- Alle Anforderungen, die nicht direkt als Funktion implementiert werden
- Einschränkungen der Systemservices, wie Zeitbeschränkungen
- Einschränkungen, die die Entwicklung betreffen
- Einschränkungen, die von Standards vorgeschrieben werden

Classification:

- product
 - Usability requirements
 - Security requirements
 - Dependability requirements

- Efficiency requirements
- Organisational requirements
 - Operational requirements
 - Environmental requirements
 - Development requirements
- External requirements
 - Regulatory requirements
 - Ethical requirements
 - Legislative requirements

Key qualities of requirements

- Measurability
- Completeness
- Correctness
- Consistency
- Unambiguity
- Pertinence
- Feasibility
- Traceability
- Comprehensibility
- Modifiability

Requirements Engineering Process

Tabelle 18: Main activities

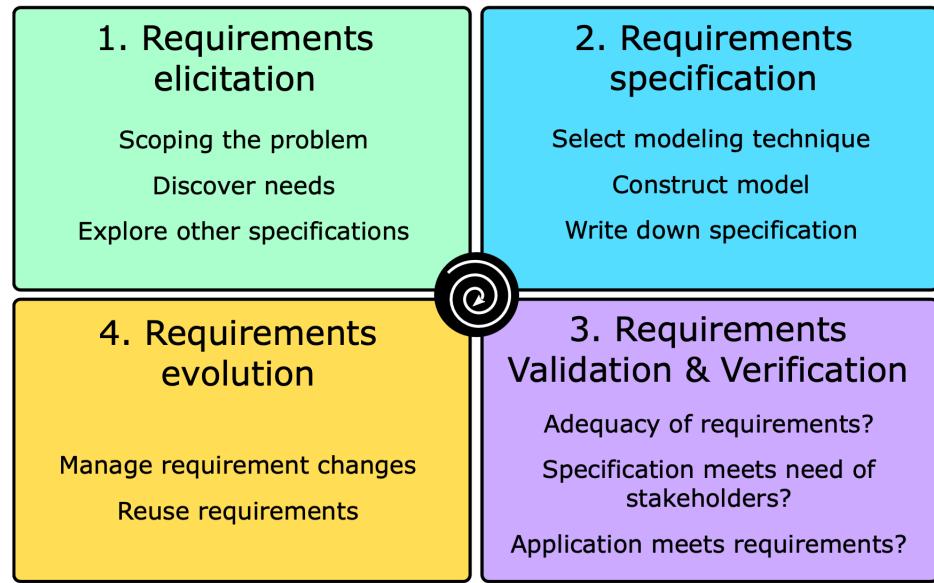
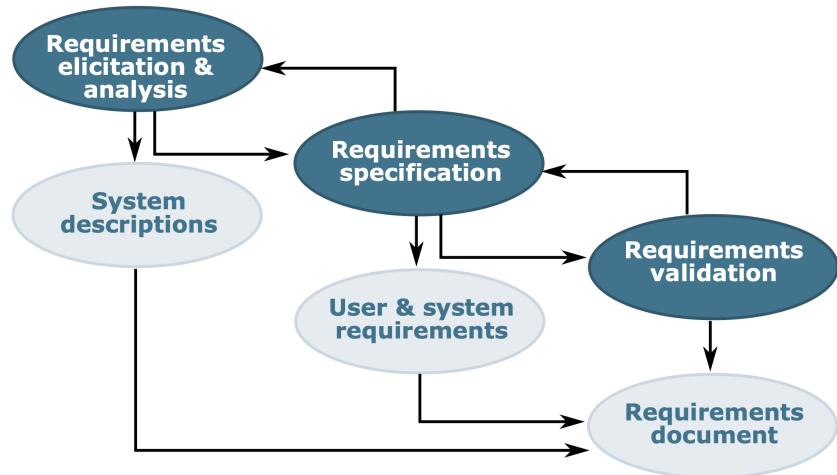


Tabelle 19: Main Activities & Documents



Requirements Elicitation

Problem: Kommunikation zwischen Kunden und Entwicklern ist kompliziert, durch die nicht überschneidenden Expertisen

Data gathering

- Background study
- Interviews
- Questionnaire

Collaborative

- Brainstorming
- Joint application development (JAD) workshops
- Rapid application development (RAD) workshops

Cognitive

- Repertory grids
- Card sorting

Contextual

- Observation
- Protocol analysis

Creativity

- Creativity workshops
- ContraVision

Requirements Specification

Modeling techniques

- Natural language specification
 - Easy Approach to Requirements Syntax (EARRS)
(while, when, where, if then: shall)
 - MoSCoW (Must, Should, Could & Won't)
- Structural modeling (what)

- Problem Frames
- Class diagrams
- Entity-Relationship (ER) diagrams
- Behavioural modeling (how)
 - Use cases: semi-formal
 - (Finite) state machines: formal
 - Petri nets: formal
- Goal modeling (why & who)
 - KOAS
 - i*

Tabelle 20: Problem diagram

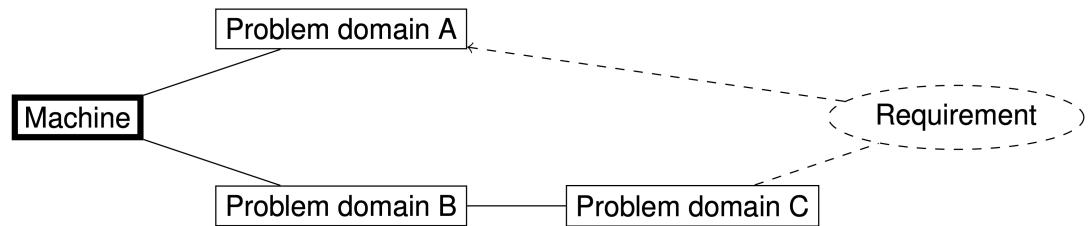
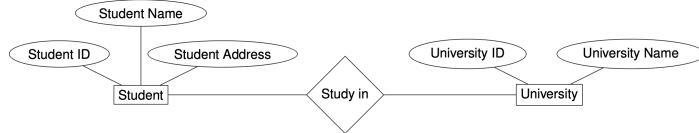


Tabelle 21: ER-diagram



Notation:

- **Entity**: rectangle; is an object or component of data
- **Attribute**: ellipse; describes property of entity
- **Relationship**: diamond; describes relationship among entities; can be 1-to-1, 1-to-many, or many-to-many relationships ("cardinality" → more about that in the next lecture unit "System modeling")

Attributes are categorized into:

- **Key attribute**: ellipse with text underlined; uniquely identifies entity from entity set, e.g. student ID
- **Composite attribute**: is a combination of other attributes, e.g. address
- **Multivalued attribute**: double ellipse; can hold multiple values, e.g. a person can have more than one phone number
- **Derived attribute**: dashed ellipse; value is dynamic and is derived from other attribute, e.g. age derived from date of birth

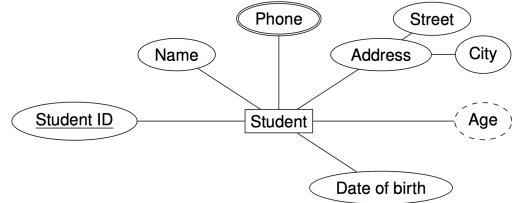
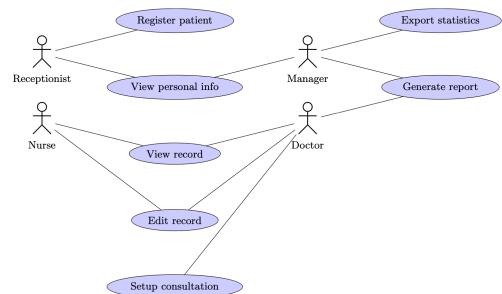


Tabelle 22: Use case diagram

Use cases are modeled using a graphical model and structured text (UML Use Case Diagram):

- Actors (e.g. humans or other systems): Stick figures
- Class of interaction: Named ellipses
- Association: Line links between actors and interactions (optionally with arrowheads to show the initiator of the action)



Agile Requirements Specification

User stories

As <user role>, I want <functionality/system behaviour>, so that <technical value for the user/customer or economic benefit>

Acceptance criteria for User Stories

- SMART: Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-boxed
- Given-When-Then scheme

User Stories vs. Use Cases

Allgemeiner Verwendungszweck von User Stories und Use Cases:

- Systemfunktionalität durch Nutzerperspektive modellieren
- Überblick über das System

Unterschiede:

- Ein Use Case deckt mehrere User Stories oder ein Epic ab

Technical Stories

- Decken technische oder nichtfunktionale Aspekte ab
- Optional, könnte auch in der Definition von Done definiert werden
- Haben eine niedrigere Priorität als User Stories, da der Kunde nicht direkt dafür zahlt

Requirements Validation

Validation Checks

- Validity checks: Erfüllen die Anforderungen die needs der user
- Consistency checks: Keine Konflikte zwischen Anforderungen
- Completeness checks
- Realism checks
- Verifiability

Requirements validation techniques

- Requirements reviews
- Prototyping
- Test-case generation

Iterative testing

Wird verwendet um bei stetig wachsenden Projekten Fehler früh zu erkennen und zu beheben

Requirements Evolution

Bug vs. Defect

Ein Bug erfüllt die dokumentierten Anforderungen nicht und erfordert Korrektur. Ein Defekt erfüllt die dokumentierten Anforderungen, allerdings nicht die tatsächlich benötigten und erfordert Korrektur der Anforderungen und des Systems

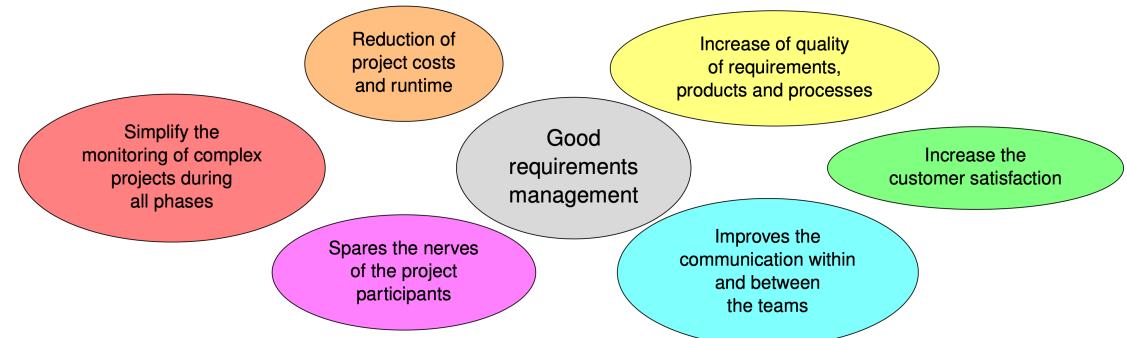
Innovation vs. Tuning

Bei Innovation werden neue Systemeigenschaften eingeführt, beim Tuning wird nur unter der Oberfläche modifiziert

Requirements management

Anforderungsmanagement erfordert Anforderungsanalysen und weiteren Nutzen der Anforderungen. Bei agilen Modellen einfacher umzusetzen, da nicht so formell und inkrementell

Tabelle 23: Requirements management



Steps of requirements change management

1. Anforderungsproblem identifizieren oder Änderungsvorschlag
2. Problemanalyse: Überprüfen, ob Änderungsvorschlag valide ist
3. Analyse und Kosten anpassen
4. Implementation anpassen

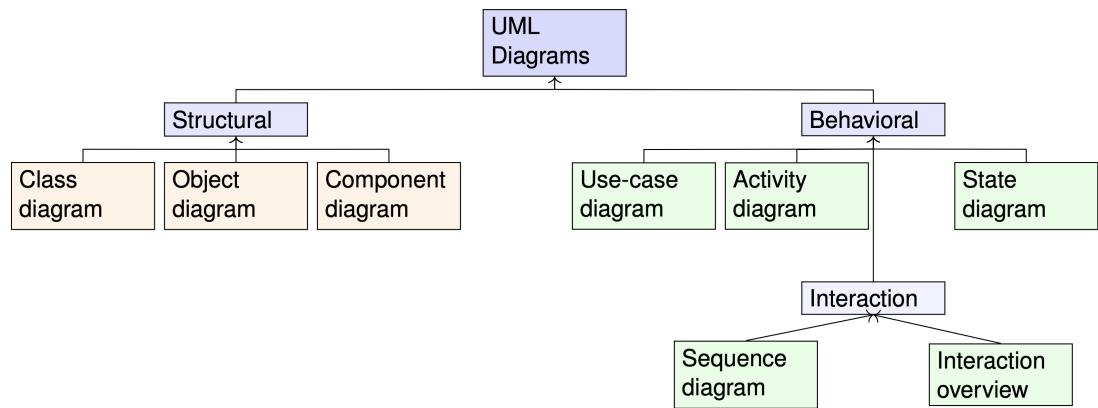
System modeling

System Modeling

Werden verwendet, um verschiedene Ansichten des Systems zu präsentieren. Es ist eine abstrakte Repräsentation und Simplifizierung des echten Systems. Details werden je nach Perspektive ausgelassen. Z.B. Kontext, Struktur Verhalten oder Interaktion.

UML Diagrams

Tabelle 24: UML Diagrams



Interaction Models

Können für Nutzerinteraktionen, System-zu-System-Interaktionen oder Komponenteninteraktionen verwendet werden.

Interaktionen können mit **Use case** oder **Sequenz Diagrammen** gemodelt werden

Tabelle 25: Use Case

Use cases are modeled using a graphical model and structured text (UML Use Case Diagram):

- Actors (e.g. humans or other systems): Stick figures
- Class of interaction: Named ellipses
- Association: Line links between actors and interactions (optionally with arrowheads to show the initiator of the action)

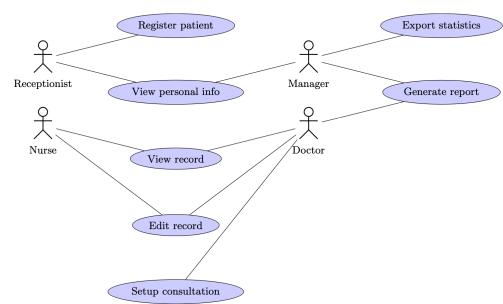
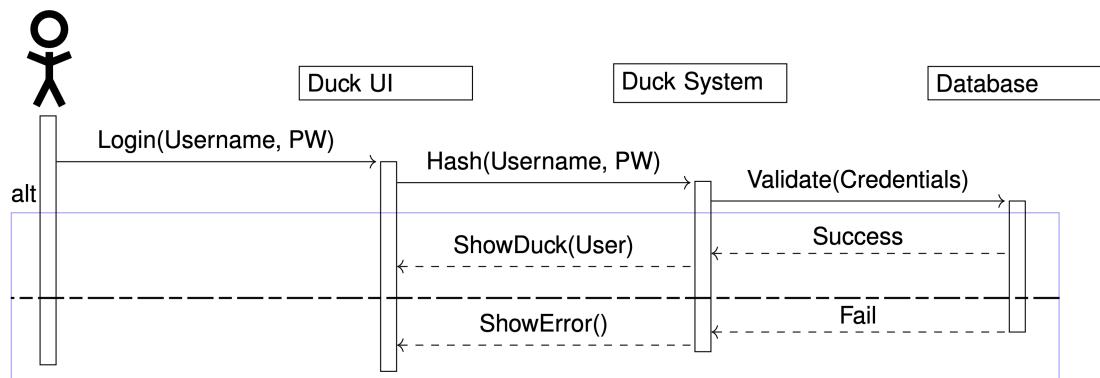


Tabelle 26: Sequence



Structural Models

Werden während der Designphase erzeugt und zeigen alle Komponenten und ihre Relationen

Class diagrams

Classes

1. Class name: Customer
2. Atributes: +id: int
3. Methode name: +inquiry(): void

Connection

- Association: Relation zwischen zwei Klassen (-)

- Directed Association: Richtung mit einem Pfeil (\rightarrow)
- Dependency: Veränderung könnte Veränderung der anderen Klasse verursachen ($-- \rightarrow$)
- One to One: (1 – 1)
- One to X: (1 – 1..4)
- One to many: (1 – 1...*)
- Inheritance: Nicht ausgefüllter Pfeil zu Überklasse
- Aggregation: (Whole $\diamond-$ Part)
- Composition: (Whole (Filled-) $\diamond-$ Part)

Behavioural Models

Data-driven model

Tabelle 27: Activity model

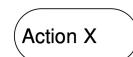
Start/ End

- Start or end point of the activity



Action

- Action, Activity or process step



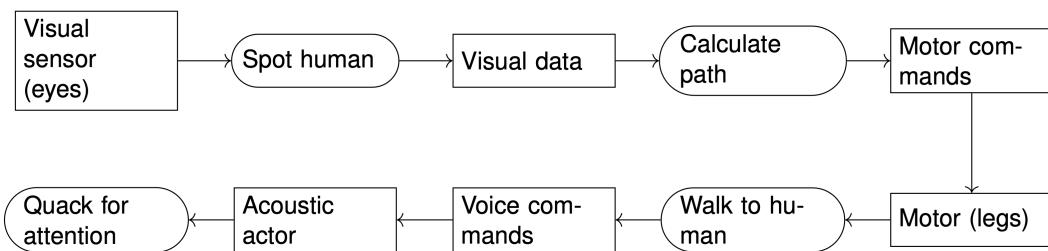
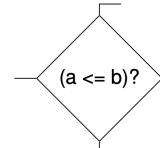
Control flow

- Shows the direction of the process



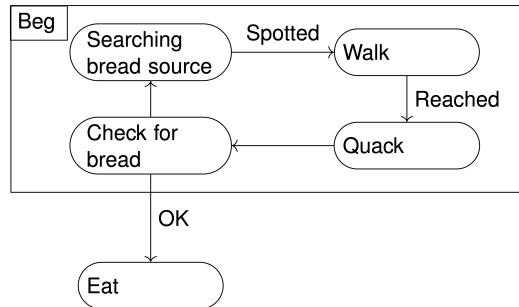
Case

- Arrows emerging from diamond, each is a different case
- Case needs to be annotated at arrow



Event-driven model

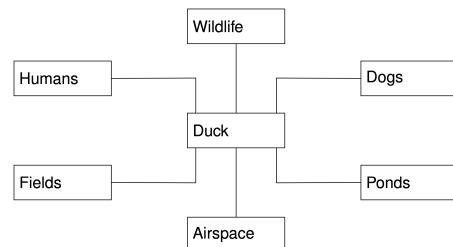
Tabelle 28: State diagram



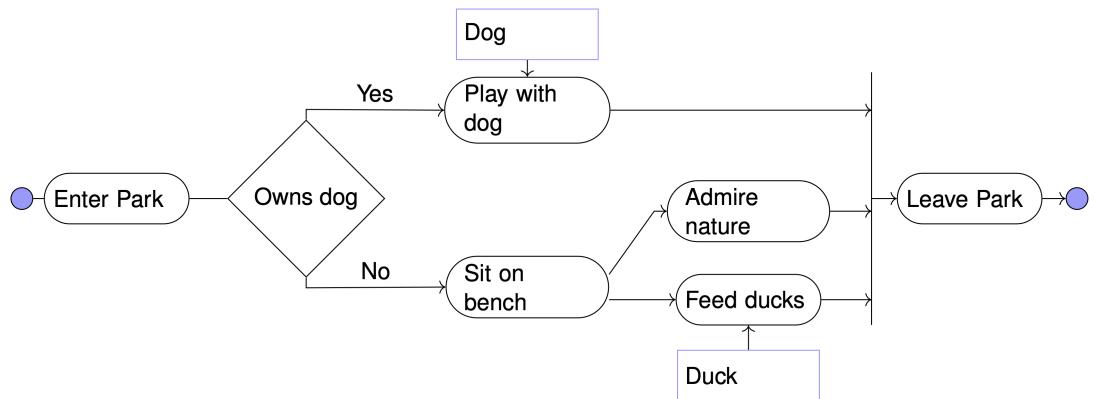
Context Models

Kontextmodelle modellieren die Umwelt und das System, jedoch nicht die Art der Relationen, räumliche Relationen, geteilte Daten und wie das System sich verbindet.

Tabelle 29: Context diagram



Supporting models



Architectural design

Besteht aus den statischen Komponenten des Systems und der dynamischen Beschreibung ihrer Interaktionen, sowie der Strategie der Architektur

Architectural design decisions

Non-functional requirements

- Performance
- Security
- Safety
- Availability
- Maintainability
- Simplicity
- Scalability
- Testability
- Expandability
- Reliability

Technical aspects

- System structure
- Interfaces
- Dynamic behaviour

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Patterns • Used Products • Used Tools • Testing strategy | Organisational aspects <ul style="list-style-type: none"> • Use of human resources • Priorization of use case • Cost |
|---|--|

Architectural views

- Logical View
 - Hauptabstraktion sind Objekte und Klasse
 - Verwandt mit Systemanforderungen
- Development View
 - Komponenten die implementiert werden müssen
 - Wird von Softwaremanagern und Entwicklern verwendet
- Process View
 - Interagierende Prozesse zur Laufzeit
 - Wird genutzt, um Performance und Verfügbarkeit zu bewerten
- Physical View
 - Verteilung der Software auf die Prozessoren
 - Wird verwendet um die Verteilung zu planen

Diese Ansichten sollten verwendet werden um die finale Architektur zu dokumentieren

Principles

- Divide and conquer
- Design to test: Designed, sodass es einfach zu testen ist
- KISS: Keep it simple stupid
- Yagni: You aren't gonna need it
- DRY: Don't repeat yourself
- Single level of abstraction principle: Alle Aussagen in einer Methode sollten das selbe Level an Abstraktion haben
- Loose coupling and strong cohesion
- Abstraction

- Information hiding
- Separation of concerns
- Dependency Inversion Principle
- Interface Segregation Principle
- Design by contract
- Liskovsch's Substitution Principle: Eine Referenz zu einer Elternklasse sollte immer durch eine Referenz zu einer Kinderklasse ersetzt werden können
- Principle of Least Astonishment
- Open-Closed Principle: Ein Modul sollte offen für Erweiterungen und geschlossen für Veränderungen sein
- Develop against Interfaces, not Implementations
- Inversion of control

Architectural Patterns

Structuring patterns

Layers:

- Jede Schicht wird mit einer Funktionalität assoziiert
- Eine Schicht kann auf Services der unteren Schicht durch ein Interface zugreifen
- Die niedrigste Schicht stellt die Kernfunktionalität
- Jede Schicht ist nur von der direkt untern abhängig

Pro:

- Schichten sind einfacher zu verstehen, als das ganze System
- Schichten können wiederverwendet werden
- Schichten sind stabil und können standardisiert werden
- Abhängigkeiten können minimiert werden
- Schichten können parallel entwickelt werden
- Schichten können bottom-up getestet und implementiert werden
- Schichten können, bei gleichem Interface, ersetzt werden

Cons:

- Die richtigen Schichten klar zu treffen ist schwer
- Striktes Schichten kann limitieren
- Zugriff über Schichten kostet mehr Zeit
- Veränderungen können sich auf mehrere Schichten auswirken

Verwendung:

- Hardware, OS und Anwendungssoftware
- Embedded Systems
- Entwicklung auf Basis eines existierenden Systems
- Viele Teams arbeiten an unterschiedlichen Komponenten
- Multilevel security

Pipes and Filter

- Pipes
 - Können Daten zwischenspeichern
 - Asynchrones entkuppeln
 - Liefert Daten erst wenn benötigt
- Filters
 - Ein Filter pro Verarbeitungsschritt
 - Nimm Daten von vorherigen Filtern
 - Transformiert die Daten zum Output
 - Kann Daten entfernen, hinzufügen oder modifizieren
- Pipeline
 1. Data source
 2. Filter and Pipes
 3. Data sink
- Active Filter
 - Nimmt sich aktiv die Daten
 - Sendet die Daten an das nächste Element
 - Unabhängiger paralleler Prozess
 - Sind mit einer Pipe gekuppelt, um Verarbeitungsgeschwindigkeiten auszugleichen

- Passive Filter
 - Kann direkt gekuppelt werden
 - Push-principle
 - * Empfängt passiv Daten
 - * Verhält sich wie eine void-Funktion
 - Pull-principle
 - * Daten werden vom nächsten Element geholt
 - * Verhält sich wie eine Funktion

Pros:

- Flexibel
- Wiederverwendbar
- Erlaubt schnelles Prototyping
- Entkuppelt Komponenten
- Zwischenergebnisse zu speichern ist möglich aber nicht nötig
- Bis zu einem Grad parallelisierbar
- Evolution durch hinzufügen von Transformationen
- Workflow entspricht Businessprozessen

Cons:

- Globale Daten sind nicht einfach zu verwenden
- Passive Filteraufrufe sind hard coded
- Bugs sind schwer zu finden
- Flaschenhals bei langsamsten Filter
- Overhead von Datenkonversation
- Erhaltung kann dich durch Komponenten ziehen

Repositorys Eine Gruppe an Komponenten die sich die selben Daten teilen, welche zentral in einem Repository gemanaged werden

Pros:

- Unabhängige Komponenten
- Datenänderungen für alle verfügbar
- Konsistentes Datenmanagement

Cons:

- Single point of failure
- Flaschenhals in der Kommunikation
- Verbreitung kann schwierig sein

Adaptable systems

Plug-In orientiert sich am Open-Closed-Prinzip **Plug – In**

- Softwarekomponente, die zusätzliche Funktionalität bietet
- Unabhängig von App

- Komplettes Entkoppeln von spezial Applications
- Normalerweise nicht eigenständig ausführbar
- Kann kaskadiert werden

Plug – In manager

- Managed Anzahl und Art der Nutzung, der Plug-Ins
- Sucht nach passenden Plug-ins
- Instaziiert Plug-Ins zur Laufzeit, falls nötig

Pros:

- Separation of concerns
- Robust
- Erweiterung ohne Kenntnis des Codes
- Schlankes System
- Einfach zu erhalten
- Einfach zu verbreitende Implementation
- Versionsmanagement ist möglich
- Unabhängiges testen jedes Plug-Ins

Cons:

- Initialer Implementationsaufwand ist höher
- Overhead während der Ausführung
- Design allgemeiner Interfaces kann schwer sein

Distributed systems

Client – Server

- Client
 - Calls on Server
 - Thin-client
 - * Nur eine Schicht bei Client
 - * Normalerweise Input oder Visualisierung
 - * Server verarbeitet und speichert die Daten
 - Fat-client
 - * Datenverarbeitung auf Client-Seite
 - * Server wird nur für Datenspeicherung verwendet
- Server
 - Bietet Service an
 - Reagiert auf Client-Anfragen

Pros:

- Verteiltes System
- Ein Server dient mehreren Clients
- Thin client
 - Client-Management ist einfach
 - Minimale Anforderungen für den Client

Cons:

- Single point of failure von jedem Service
- Performance hängt von Netzwerk ab
- Management kann problematisch sein
- Thin client
 - Verarbeitungsbelastung beim Server
 - Könnte höhere Netzwerk- und Serverkapazitäten erfordern

Um ein messer skalierbares System zu erhalten kann man multi-tear-server verwenden, wobei Die Server inklusive Client unterschiedliche Aufgaben erledigen (z.B. Three-Tear: Client (I/O), Processing Server, Data Server)

Tabelle 30: Three-tear-client-server model

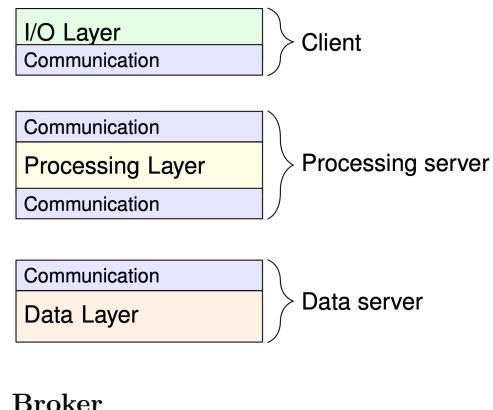
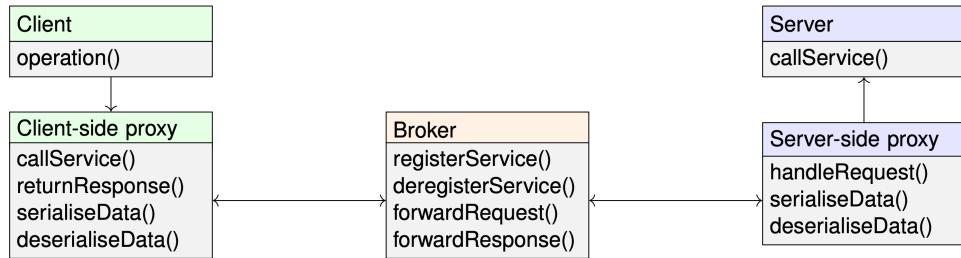


Tabelle 31: Broker



Pros:

- Separation of concerns
- Stabilität
- Räumliche Unabhängigkeit
- Plattform-Unabhängigkeit

Cons:

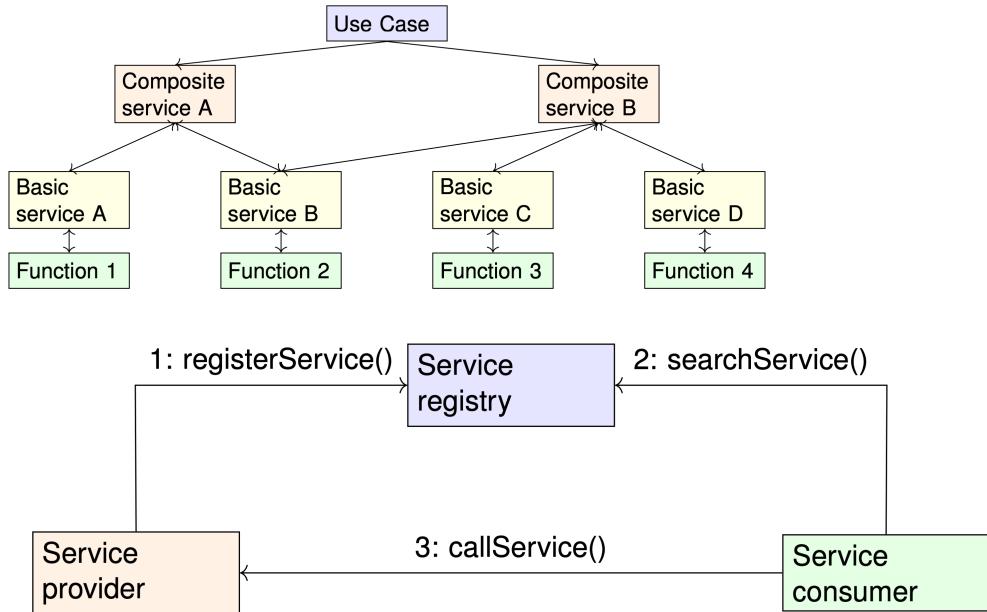
- Fehlertoleranz ist nötig
- Indirekte Kommunikation führt zu Performanceverlust
- Potenzieller Flaschenhals beim Broker
- Proxies sind von Broker abhängig

Verwendung

- Client und Server müssen entkoppelt sein
- Komponenten müssen Services durch Servicenamen erreichen
- Komponenten ändern sich während der Laufzeit
- Implementationsdetails von Client und Server müssen verborgen bleiben

Service – Oriented Architecture (SOA)

Tabelle 32: SOA



Eigenschaften

- Verteilt
- In sich geschlossen
- Zustandslos
- Leicht gekoppelt
- Austauschbar
- Ortstransparent
- Platformunabhängig
- Durch ein Interface erreichbar
- Registriert in z.B. einem service directory

Pros:

- Use cases sind an Komponenten gebunden
- Überblick über erforderliche Services und Interfaces
- Komplexität ist für verteilte Systeme reduziert
- Wiederverwendbarkeit
- Hält veränderten Anforderungen

stand

Cons:

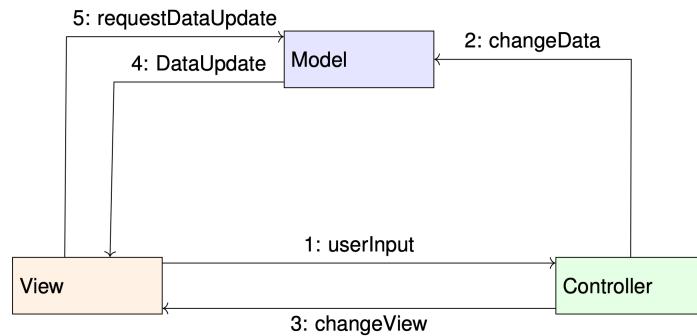
- Feingranulare Services führen zu komplexen Strukturen
- Overhead für Kommunikation
- Hohe Anforderungen für das Netzwerk
- Nur effektiv bei klar definierten und dokumentierten use cases

Interactive Systems

Model – View – Controller (MVC)

- Model
 - Speichert Systemdaten
 - Managt Interaktionen mit Systemdaten
- View
 - Definiert, wie Daten dargestellt werden
 - Managt Systemoutput
- Controller
 - Managt Input
 - Behandelt Nutzerinteraktionen

Tabelle 33: Model-View-Controller



Pros:

- Daten verändern sich unabhängig von der Repräsentation
- Unterstützt mehrere Ansichten auf die gleichen Daten
- Änderungen in einer Repräsentation werden in allen gesehen
- Model kann unabhängig der UI entwickelt und getestet werden
- UI kann einfach getauscht werden

Cons:

- Relativ großer Overhead für einfache Interaktionen
- Abhängigkeiten zwischen View und Controller
- Angestiegene Komplexität

Design patterns

Ziel

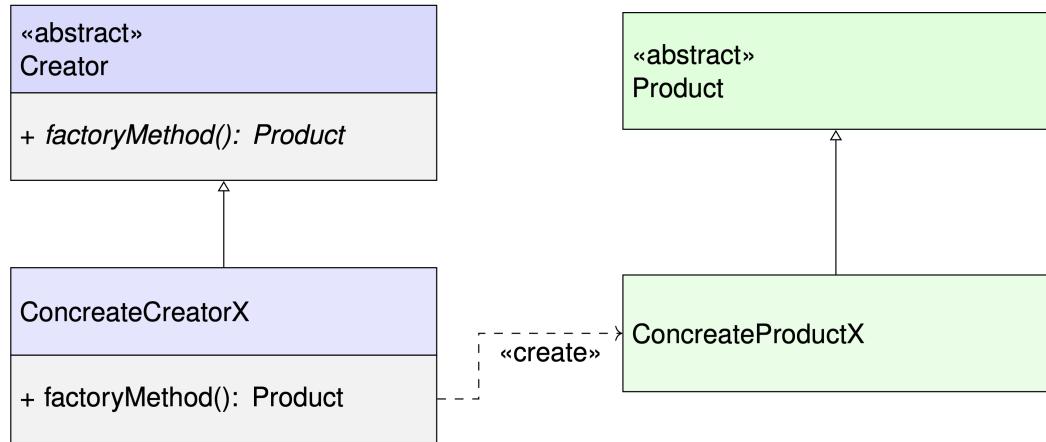
- Eine elementare Lösung für wieder auftretende Probleme
- Die Lösung so präparieren, dass sie in vielen analogen Bereichen eingesetzt werden kann
- Als best practice Vorschlag im Software Design dienen

Creational Patterns

Factory

Zur Kompilierzeit sollte die erzeugende Klasse nur die Basisiklasse des zu erzeugenden Objekts kennen und nicht deren Subklassen. Die Erzeugung von Objekten wird an Subklassen übergeben mithilfe der factoryMethod(), welche den virtuellen constructor ersetzt.

Tabelle 34: Factory



Pros:

- Anwendungen müssen nicht die spezifischen Produktklassen kennen
- Erzeugungsprozess ist im Creator entkapselt und austauschbar
- Verschiedene konkrete Produkte, verschiedener Typen können erzeugt werden

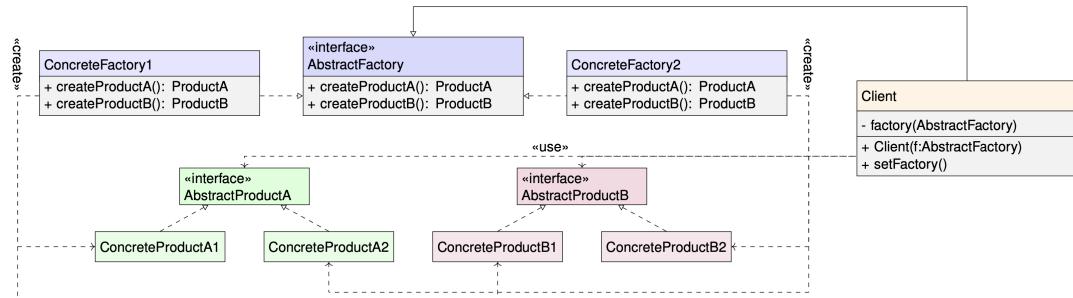
Cons:

- Erhöhte Komplexität
- Geminderte Performance
- Konkrete Creators sind stark mit konkreten Produkten verkünft

Abstract Factory

Bietet ein Interface an, um Familien von verbundenen oder abhängigen Objekten zu erzeugen, ohne konkrete Klassen zu spezifizieren und entscheidet zur Laufzeit, welche Produktfamilie generiert wird, indem die verantwortliche konkrete Factory gewählt wird

Tabelle 35: Abstract factory with client



Pros:

- Entkopplung der konkrete Implementation durch abstrakte Klassen
- Einfaches Austauschen der Produktfamilien
- Konkrete Factories werden erst zur Laufzeit definiert

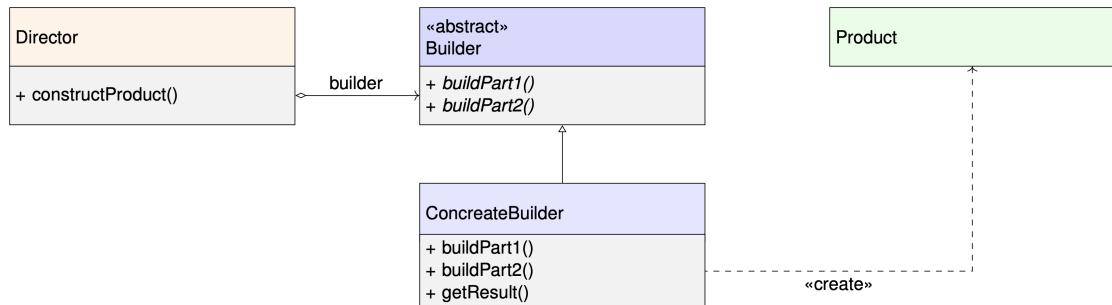
Cons:

- Erweiterung der Produktfamilie mit neuen Produkttypen ist teurer

Builder

Den Erzeugungsprozess komplexer Klasse vereinfachen, indem man den Konstruktionsprozess in eine spezielle Klasse zieht

Tabelle 36: Builder



Pros:

- Die Implementierung der Konstruktion und deren Repräsentation sind isoliert

tion sind isoliert

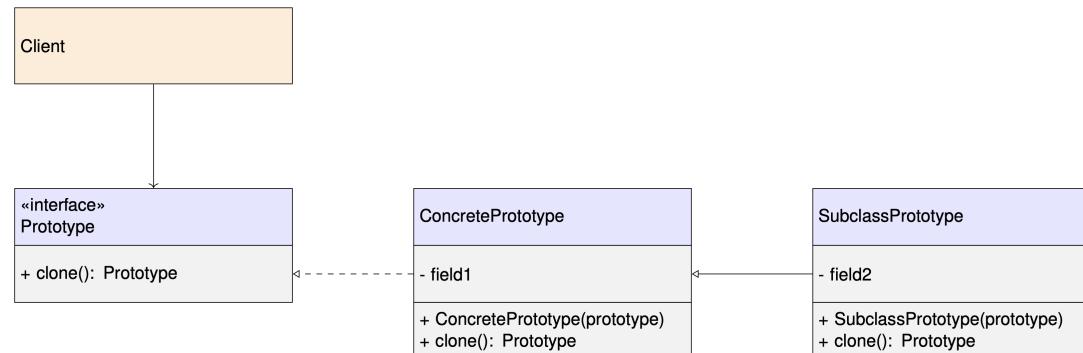
- Besser erweiterbar und erhaltbar

- Neue konkrete Builder können einfach integriert werden
 - Die Directorklasse verbirgt die Details der Konstruktion vom Client
- Cons:**
- Produkt und konkreter Builder sind stark verbunden
 - Für jede neue Repräsentation muss ein neuer konkreter Builder erzeugt werden

Prototyp

Kopieren der existierenden Objekte, ohne den Code von deren Klassen abhängig zu machen. Die konkreten Prototypen implementieren eine cloningMethod(), welche das Objekt erzeugen und alle Felder kopieren

Tabelle 37: Prototyp



Pros:

- Klone Objekte ohne Verknüpfung zu der konkreten Klasse
- Kein wiederholter Initialisierungscode
- Kann eine alternative zu Vererbung sein

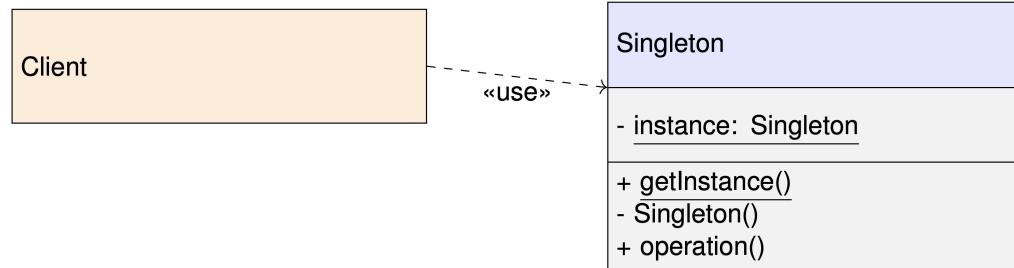
Cons:

- Komplexe Objekte zu klonen kann schwer sein

Singelton

Durch ausschließliche Erzeugung mit der Singletonklasse wird es möglich, dass eine Klasse nur einmal initialisiert wird

Tabelle 38: Singleton



Pros:

- Nur ein Single wird erzeugt
- Erhalte einen globalen Zugriffspunkt zu dieser Instanz

Cons:

- Schwer bei verteilten oder multi-threaded Anwendungen

Structural Patterns

Strukturpatterns beschreiben den Weg, wie Klassen oder Objekte zu einer größeren Struktur kombiniert werden können

Adapter

Um Klassen weiterzuverwenden, die das falsche Interface für die neue Anwendung haben werden Adapter als Übersetzungsschicht eingesetzt. Ein Klassenadapter kann nur auf eine Klasse aufsetzen, ein Objektadapter kann auch auf deren Subklassen aufsetzen

Tabelle 39: Class adapter

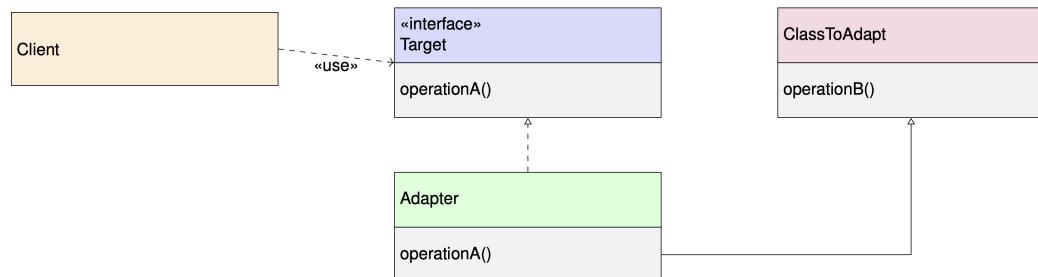
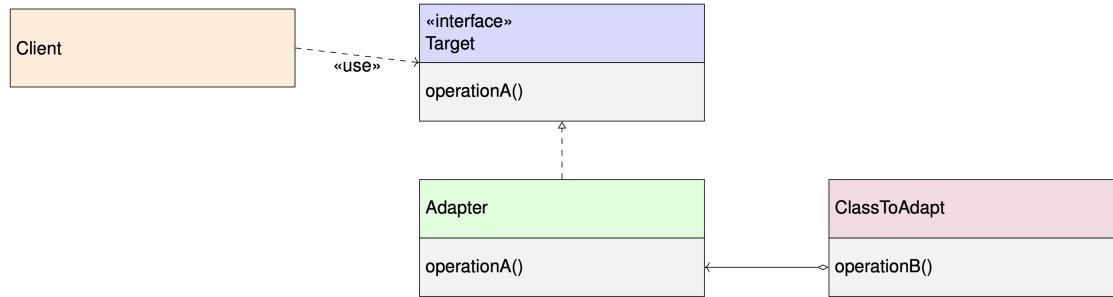


Tabelle 40: Object adapter



Pros:

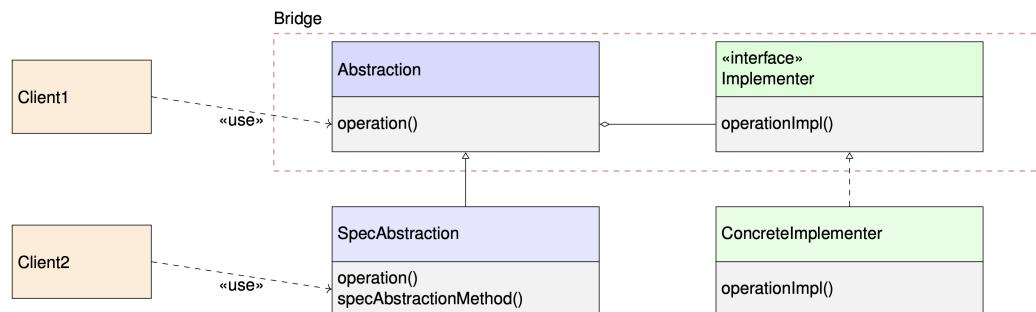
- Kommunikation zwischen zwei unabhängigen Komponenten

Cons:

- Kann zu Zeitverzögerung führen
- Limitierte Wiederverwendbarkeit
- Klassenadapter können nicht für Subklassen verwendet werden
- Programmiersprache muss Interfaces oder Mehrfachvererbung unterstützen

Bridge

Tabelle 41: Bridge



Pros:

- Implementation ist vom Client verborgen
- Unabhängigkeit der Abstraktion und der konkreten Implementation
- Beides, Abstraktion und Implementation können unabhängig von einander Subklassen haben
- Dynamische Modifikationen, da die Zuweisung einer Implementation während der Laufzeit geschehen kann
- Geteilte Nutzung von Implementierungen für verschiedene Abstraktionen

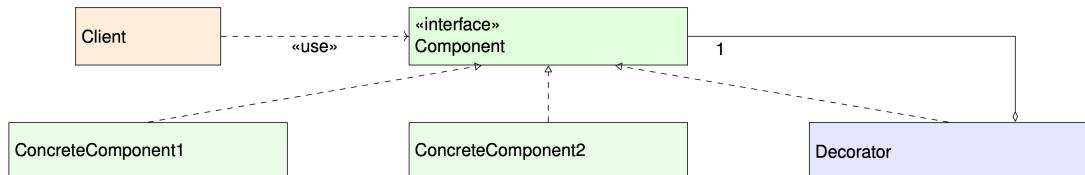
Cons:

- Schwer einen Überblick zu erlangen, wegen der vielen Klassen

Decorator

Erweitert die Funktionalität eines Objekts zur Laufzeit

Tabelle 42: Decorator



Pros:

- Nutzt Aggregation anstatt Vererbung, um zusätzliche Funktionalität zu bieten
- Komponenten kennen ihren Decorator nicht
- Gleichzeitige Dekoration von verschiedenen Klassen
- Kombination mehrerer Decorators

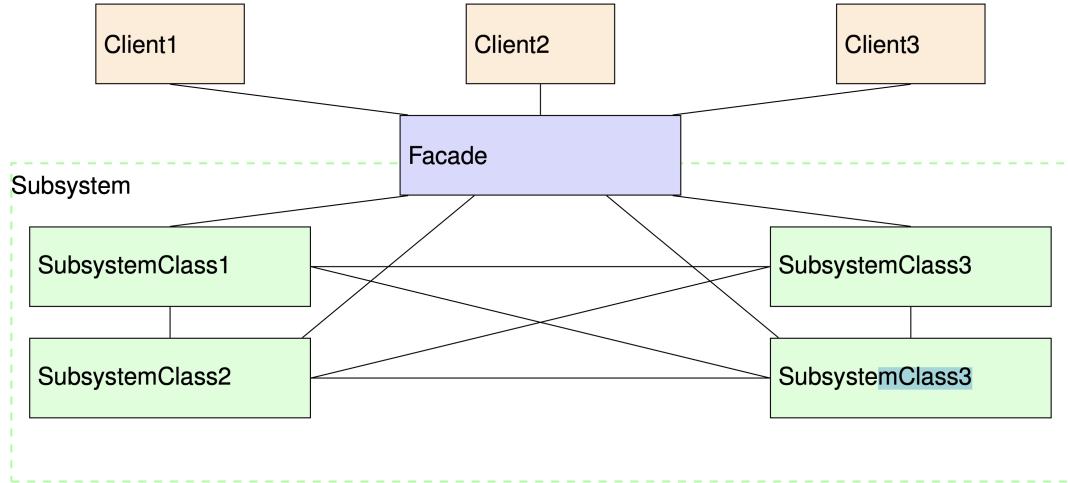
Cons:

- Hohe Anzahl an Decorators führt zu hoher Anzahl an ähnlichen Klassen
- Verzögerung durch Delegation
- Schwer zu implementieren, sodass der Decorator unabhängig ist

Facade

Präsentiert ein Subsystem, als wäre es ein Objekt mit Interface

Tabelle 43: Facade



Pros:

- Entkoppelt Client und Details des Subsystems
- Implementation und Interface des Subsystems können geändert werden, ohne Veränderungen beim Client

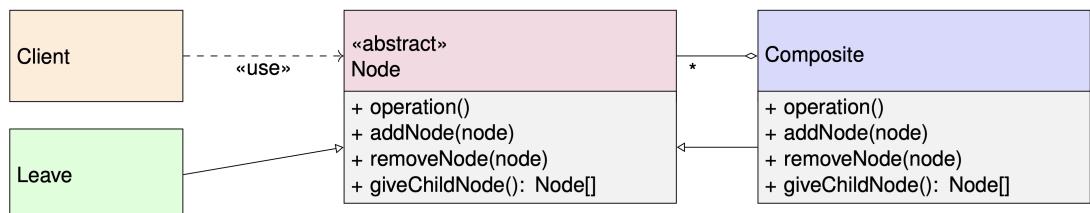
Cons:

- Client könnte einen Weg finden, die Facade zu umgehen
- Implementation der Facade müsste angepasst werden, wenn die Interfaces des Subsystems sich verändern

Composite

Verarbeitet Objekte in einer Baumstruktur

Tabelle 44: Composite



Pro:

- Einfachere Implementation des Client-Zugriffs
- Erleichterte Erzeugung verschachtelter Objekte

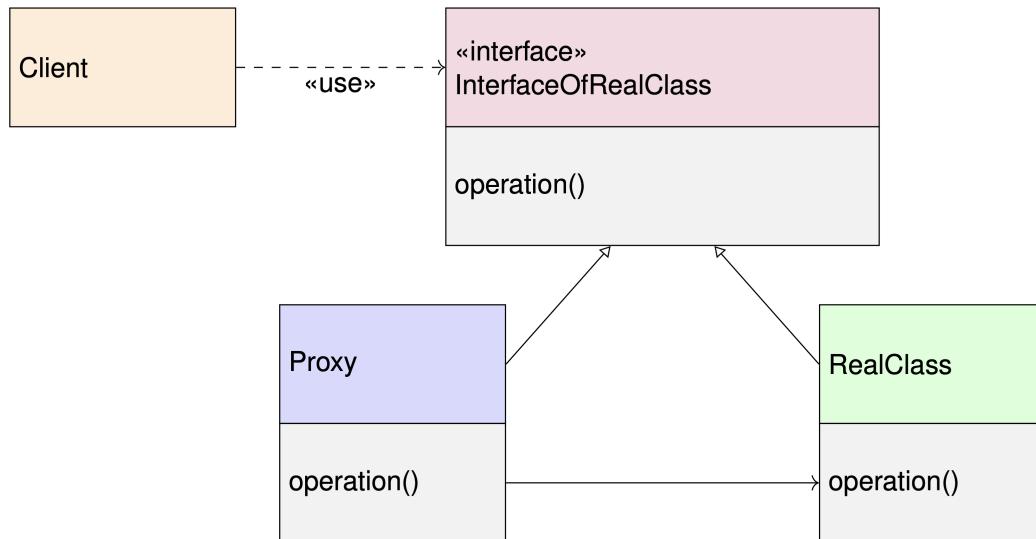
Cons:

- Schwer bei Restriktionen
- Veränderungen am Node führt zu Veränderungen an den erbbenden Klassen
- Benennung des allgemeinen Interfaces kann schwer sein

Proxy

Klasse mit gleichem Interface, wie Implementation. Clients greifen über Proxy auf Implementation zu.

Tabelle 45: Proxy



Pros:

- Erweiterung eines existierende Systems
- Client braucht nur das allgemeine Interface und kann echtes Objekt nicht von Proxy unterscheiden
- Bessere Performance für Operationen, die das echte Objekt nicht brauchen

Cons:

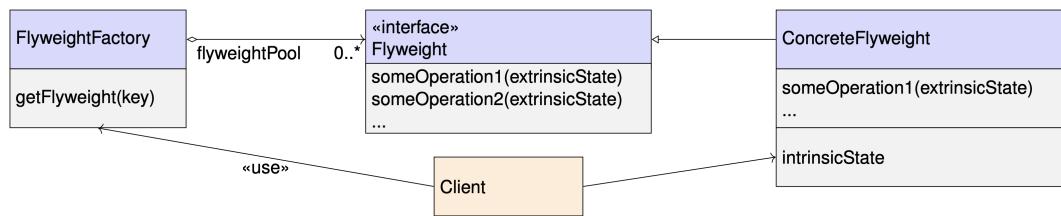
- Macht Fehlerbehebung schwieriger
- Performanceverlust, wenn auf echtes Objekt zugegriffen werden muss
- Jede Methode muss auch im Proxy implementiert werden

Flyweight

Instanzen werden geteilt, da die Factory maximal eine geteilte Instanz jedes Objekts administriert.

Intrinsic state: unabhängig vom Kontext, unantastbar, wird einmal initialisiert
Extrinsic state: abhängig vom Kontext

Tabelle 46: Flyweight



Pros:

- Reduziert Anzahl an Objektinstanzen, die benötigt werden
- Reduktion der Speicheranforderungen
- Keine Laufzeitumgebung oder kein Garbage Collector nötig

Cons:

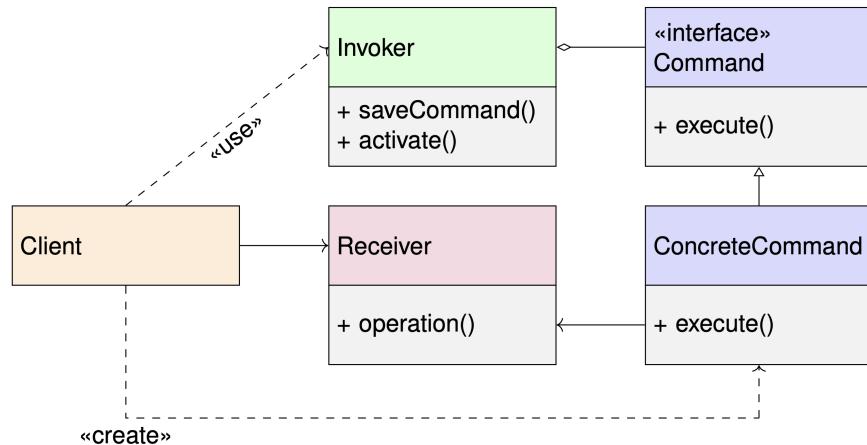
- Berechnen des extrinsic states, des Clients kostet Rechenzeit
- Code ist komplexer

Behavioural Patterns

Beschreibt, wie Objekte interagieren, um ein bestimmtes Verhalten zu erlangen

Command

Tabelle 47: Command



Pros:

- Erzeugungszeit und Ausführungszeit sind unabhängig
- Asynchroner Aufruf ist möglich
- Invoker ist nur von abstrakter Klasse Command abhängig

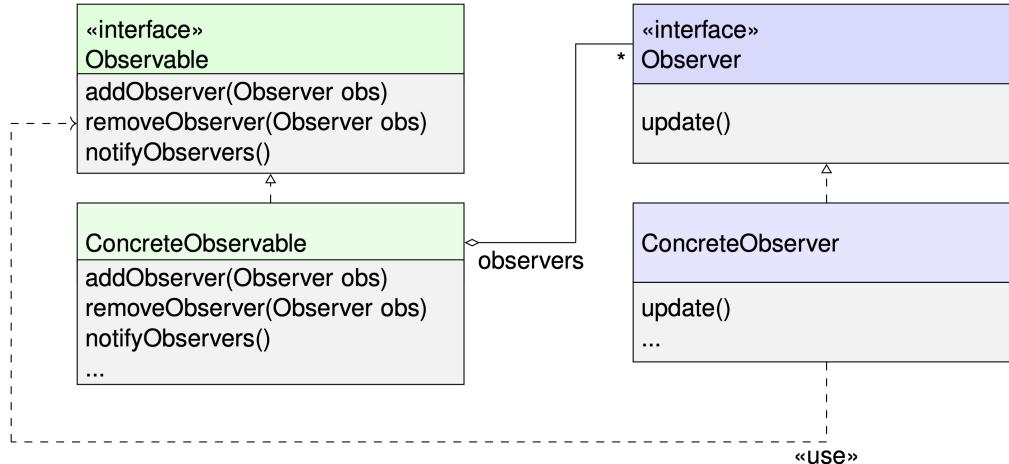
Cons:

- Performanceverlust, wegen Kapselung
- Separate Klassen für jeden konkreten Command

Observer

Observable informiert Observer über Änderungen

Tabelle 48: Observer



Pros:

- Leicht gekoppelt, nur wenn Observer angemeldet, dann kommen automatische Benachrichtigungen
- Während der Entwicklung muss die Menge an abhängigen Objekten nicht bekannt sein
- Unabhängig Änderungen bei Observer und Observable

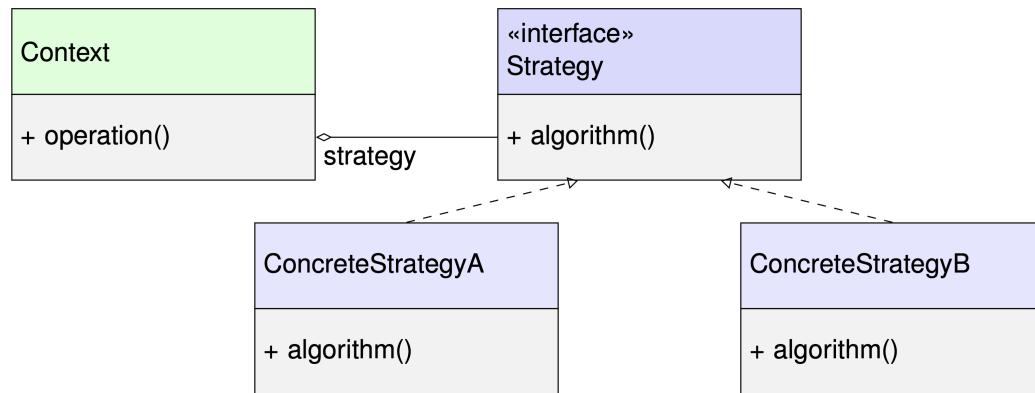
Cons:

- Bei erhöhter Komplexität der Observables könnte es zu zu vielen Benachrichtigungen kommen
- Konkrete Observer müssen sich irgendwann abmelden
- Risiko von unendlichen Loops
- Parallelisierung wird sehr komplex

Strategy

Anwendungen bieten verschiedene Strategien an, um ein Problem zu lösen, die Wahl der Strategie geschieht während der Laufzeit

Tabelle 49: Strategy



Pros:

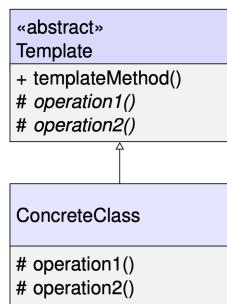
- Client ist nur von Abstraktion abhängig
- Konkrete Strategien/Algorithmen werden zur Laufzeit spezifiziert

Cons:

- Clients müssen die verschiedenen Strategien kennen, um eine zu wählen
- Ein Interface für alle kann bei bestimmten überflüssige Parameter haben

Template Method

Tabelle 50: Template method



- **templateMethod():**
 - implements the invariant part of the algorithm
 - is reused by subclasses – cannot be overwritten by them
 - calls operation methods in a certain order
- **operation / helper methods:**
 - either abstract methods (here: *operationX()*), which are only declared in the base class and need to be implemented in subclasses
 - or hook methods with empty bodies in the superclass which may be overwritten by subclasses

Pros:

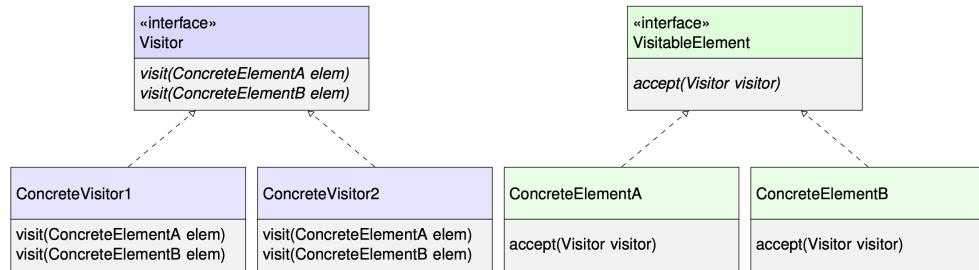
- Unabhängig von den Subklassen
- Basisklasse hat ein Skeleton ohne genaueres Wissen über den Algo-

rithmus

- Wiederverwendbarkeit der Spezifikationen, weil Subklassen templateMethod() nicht selbst implementieren

Visitor

Tabelle 51: Visitor



Pros:

- Neue Operationen zu einem Objekt hinzufügen ist durch konkrete Visitors möglich
- Code einer Operation ist in einer Klasse konzentriert
- Man benötigt kein allgemeines Interface außer `VisitableElement`

Cons:

- Enge Kupplung zwischen `Visitor` und Elementen der Objektstruktur
- Hoher Aufwand das Pattern im Nachhinein einzuführen

Implementation

Ziel

- Code-Qualität verbessern
- Coding-Geschwindigkeit erhöhen
- Besseres Teamwork
- Entwickler unterstützen

Coding Guidelines

Build errors

- Der Code sollte ohne Warnungen kompilieren
- Sicherstellen, dass man Warnungen und Fehlermeldungen versteht
- Code umschreiben, um Fehler und Warnungen zu eliminieren, aber Lesbarkeit erhalten

Automated build system

- Full: Das ganze System
- Incremental: Nur neubauen, was sich verändert hat
- Für Zielarchitektur bauen
- Debug und Veröffentlichung

Version control

Verwendung:

- Verschiedene Teile einer Datei parallel ändern
- Aktuelle Änderungen mergen
- Versionen und Merging automatisieren
- Bugs und Änderungen nachvollziehen

Erhaltung:

- Häufiges Pushen, besonders nach erfolgreichen Tests
- Niemals fehlerhaften Code Pushen

Design Guidelines

Jede Einheit sollte ein einzige Aufgabe haben, da sie ansonsten schwerer wieder zu verwenden ist, verwirrende Interfaces erzeugt und die Implementation schwieriger wird.

KISS

- Korrekt ist besser als schnell
- Einfach ist besser als komplex
- Durchsichtig ist besser als süß
- Sicher ist besser als unsicher

Scalability

- Flexible, dynamische Daten anstatt fixen Arrays
- Lineare Algorithmen, die lineare Algorithmen aufrufen sind quadratisch
- Konstant > logarithmisch > linear
- Vermeide Algorithmen, die über linear laufen
- Niemals exponentiell, außer nicht anderes möglich

Coding Style

Magic numbers

- Nutze verständliche Namen und Ausdrücke
- Vermeide hard-coding Werte
- Nutze symbolische Konstanten
- Symbolische Konstanten separieren, für leichtere Erhaltung
- Die gleichen Werte nicht duplizieren

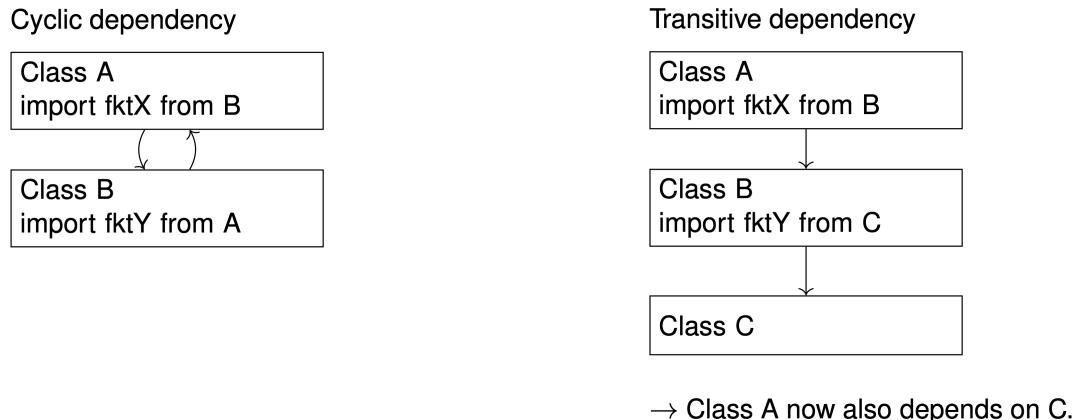
Variables

- Deklariere Variablen so lokal wie möglich
- Die Lebensspanne einer Variable sollte so kurz wie möglich sein
- Lasse Variablen nicht uninitialisiert
- Uninitialisierte Variablen können zu unvorhersehbaren Ergebnissen führen

Cyclic dependencies

- Entsteht, wenn zwei Module voneinander abhängig sind
- Untergraben Modularität
- Interdependencies können durch unabhängige abstrakte Klassen aufgelöst werden
- Transitive Abhängigkeit entsteht, wenn Klassen indirekt von einander abhängig sind

Tabelle 52: Cyclic and transitive dependency



Functions

- Gebe jeder Funktion eine Aufgabe
- DRY
- Vermeide unnötiges nesting
- Verwende Algorithmen anstatt von deep loops

Classes

Typen:

- **Value class:** Definiert Objekte, die ihren Wert nach Erzeugung nicht verändern
- **Base class:** Definiert eine Basis, von welcher Kindklassen erben
- **Traits class:** Definiert zusätzliche Traits, die unter Objekte geteilt werden
- **Template:** Pattern od Code
- **Exception class:** Definiert bestimmte Ausnahmen

Verwende minimal classes anstatt komplexen Klassen, Kompositionen anstatt Vererbung

Memory management

Vermeide unnötiges kopieren von Variablen und lösche Variablen, wenn möglich nach Gebrauch, um Speicher wieder freizugeben

Errors and exceptions

- Dokumentiere was der Code tun sollte
- Gehe explizit sicher, das der Code die Eigenschaften erfüllt
- Entdecke Implementationsfehler
- Unterstütze Debugging

Eine strikte error handling policy sollte früh im Projekt eingeführt werden

- Identifikation
- Wichtigkeit
- Erkennung
- Meldung
- Handhabung

Software testing

What is Software Testing

Bugs

Ein Bug ist eine Schwachstelle im Programm, die ein inkorrekttes Verhalten oder Ergebnis erzeugt.

Warum bleiben Bugs im Programm:

- Langes Testen ist teuer
- Veröffentlichungen hängen an Deadlines
- Eventuelle Konsequenzen, die am besten erst bei Major Releases eingeführt werden sollten
- Zu viele Releases nerven Nutzer

Error

Menschliche Aktivität erzeugt falsche Ergebnisse

Fault

System führt eine Funktion falsch aus

Failure

Abweichung des Ergebnisses vom erwarteten Ergebnis

Validation

Are we doing the right thing

Verification

Are we doing things right

Inspection vs. Testing

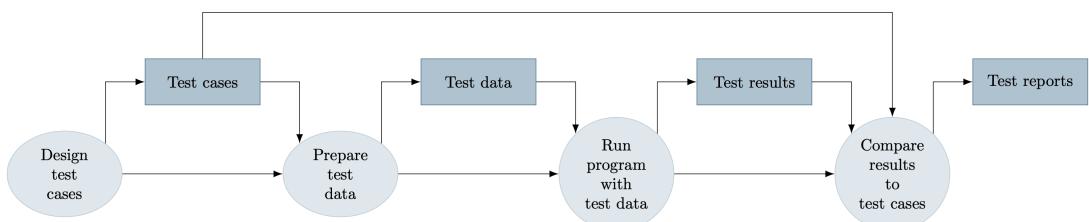
Inspection

- Führt keinen Code aus und ist demnach nicht von Interaktionsfehlern betroffen
- Nicht gut, um Fehler in der Kommunikation zwischen Programmteilen zu erkennen
- Nicht vollständige Versionen können ohne weitere Kosten inspiziert werden
- Zusätzliche Suche nach Einhaltung von Standards, Tragbarkeit und Erhaltung
- Für kleine Unternehmen könnte ein separates Inspektionsteam zu teuer sein

Testing:

- Manche Fehler können andere verbergen
- Gut, um Fehler in der Kommunikation zwischen Programmteilen zu erkennen
- Um unvollständigen Code zu Testen müssen extra Umgebungen entwickelt werden

Tabelle 53: Testing



Stages of Software testing

- Development testing
 - Um Bugs und Defekte zu entdecken
 - Systemdesigner und Entwickler sind sehr wahrscheinlich beteiligt

- Release testing
 - Überprüfen, ob das System die Anforderungen erfüllt
 - Ganzes System wird von einem separaten Team getestet
- User testing
 - Nutzer und potenzielle Nutzer testen das System in ihrer eigenen Umgebung
 - z.B. acceptance testing

Development Testing

Unit Testing

- Teste individuelle Programmeinheiten oder Objektklassen
- Fokussiert sich auf Funktionalität
- Ruft die Funktionen oder Objekte mit verschiedenen Input-Parametern auf
- Teste alle Features der Objektklasse

Automatedunittesting:

- Setup part
- Call part
- Assertion part

Mockobjects:

- Objekte können Abhängigkeiten zu externen Objekten haben, was das Testen ausbremsst
- Mock objects haben das gleiche Interface, wie externe Objekte und simulieren ihre Funktionalität
- Mock objects können abnormale oder seltene Ereignisse simulieren

Choosing unit tests:

- Testfälle sollten zeigen, dass die getestete Komponente tut, was sie soll
- Testfälle sollten Defekte in der Komponente aufdecken
- Black-box testing: Testen, ohne näheres Wissen über die Komponente

Component Testing

- Versucht zu testen, ob das Komponenteninterface funktioniert
- Geht davon aus, dass die einzelnen Komponenten der Komponente bereits die Unit tests bestanden haben

Interface types:

- Parameter interface: Daten oder Funktionen werden übergeben
- Shared memory interface: Ein Block an Daten wird geteilt
- Procedural interface: Eine Komponente kapselt ein set of procedures und kann von anderen aufgerufen werden
- Message passing interfaces: z.B. client-server

Interface errors:

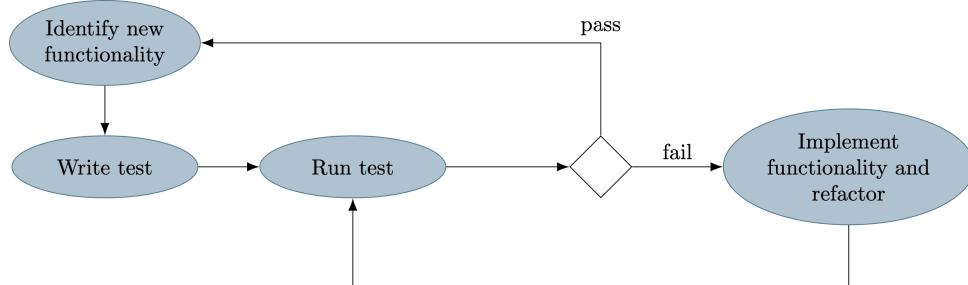
- Interface misuse
- Interface misunderstanding
- Timing errors

System testing

- Testet das System im Ganzen
- Testet, ob Komponenten kompatibel sind und richtig interagieren
- Wird am besten von einem anderen Team durchgeführt

Test-driven Development

Tabelle 54: Test-driven development



Pros:	Cons:
<ul style="list-style-type: none"> • Hilft beim Verständnis, da der Test vorher geschrieben wird • Jedes Codesegment hat einen Test • Vereinfacht Debugging • Test sind eine Form der Dokumentation 	<ul style="list-style-type: none"> • Unpraktisch, beim Wiederverwenden von legacy code, da dieser im ganzen getestet werden muss • Kann ineffektiv bei parallelen Systemen sein

Releas Testing

- Das Entwicklungsteam sollte nicht daran beteiligt sein
- Validation checks müssen vorher überprüfen, ob die Software für Kunden bereit ist

Requirements-based testing

- Designe systematisch ein Set an Test-cases für jede Anforderung
- Validation check: Zeige, dass die Anforderungen korrekt umgesetzt wurden

Scenario testing

- Erzeuge ein typisches Szenario um Test-cases zu entwickeln
- Szenario:
 - Realistisch
 - Einfach zu evaluieren
 - Stakeholders sollten sich damit identifizieren können

Performance testing

- Sichergehen, dass das System den die erwartete Last aushalten kann
- Sicherstellen, dass das System den Anforderungen entspricht
- Entdecke Probleme und Defekte im System
- Stresstests:
 - Erhöhe die Last, bis das System zusammenbricht
 - Teste das Verhalten bei einem Fehler: Zu hohe Ladung sollte keine Daten beschädigen

User Testing

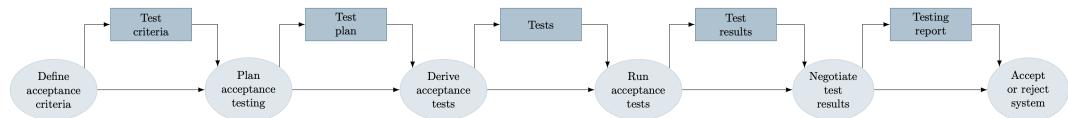
Die Umgebungen der Nutzer können Einfluss haben, auf:

- Zuverlässigkeit
- Performance
- Verwendbarkeit
- Stabilität

Es gibt drei Typen:

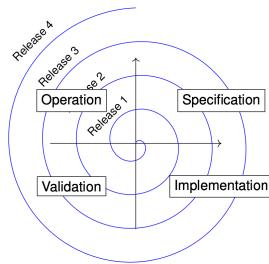
- Alpha testing: Ausgewählte Gruppe
- Beta testing: Größere Gruppe
- Acceptance testing

Tabelle 55: User testing



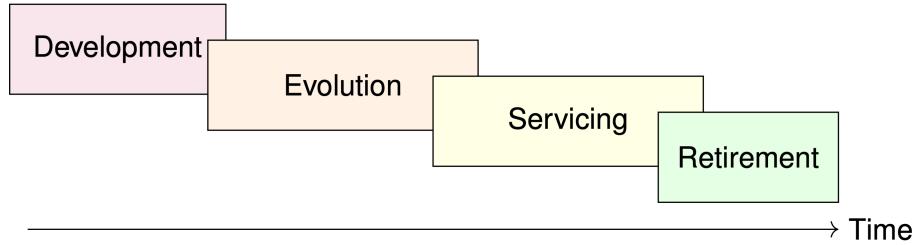
Software evolution

Tabelle 56: Evolution spiral



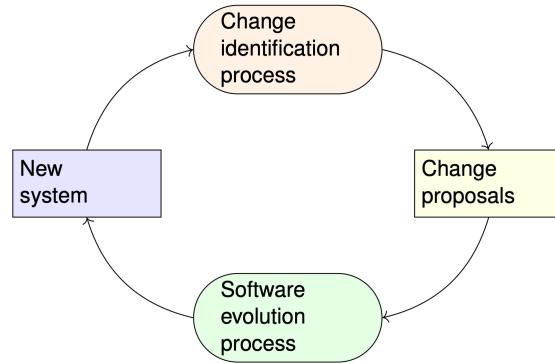
Bei Custom-Software zahlt der Kunde nur die Entwicklung und muss sich anschließend selbst um die Evolution kümmern

Tabelle 57: Alternative software evolution



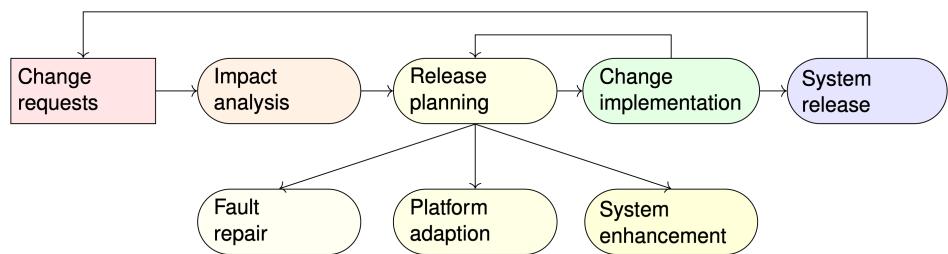
Evolution processes

Tabelle 58: Evolution processes



Generic evolution process

Tabelle 59: Generic evolution model



Emergency repair

Nach einem Emergency repair sollte der Code refactored werden, um keine weiteren Schäden am System zu verursachen

Agile vs. Plan-driven

- Agile dev & plan-driven evolution
 - Es gibt keine detaillierte Dokumentation für das Evolutionsteam
 - Klar definierte Anforderungen existieren möglicher Weise nicht
- Plan-driven dev & agile evolution
 - Evolutionsteam muss automatisierte Tests from scratch entwickeln
 - Code ist möglicherweise nicht refactored oder simplifiziert

Agile

Pros:

- Test-driven development
- Automated regression testing
- System changes as user stories

Cons:

- Nutzer ins Entwicklungsteam involvieren ist praktisch unmöglich
- Emergency repairs könnten Entwicklungszyklen unterbrechen
- Abstand zwischen Releases könnte vergrößert werden, um den Operationsprozess nicht zu stören

Software maintenance

Types of maintenance

- Fault repair
- Environmental adaption
- Functionality addition

In der maintenance Phase ist das entwickeln von neuen Funktionen teurer, weil sich ein neues Team in den Code einarbeiten müsste

Maintenance prediction

Versucht vorherzusagen, welche Veränderungen nötig sind und wie teuer dies werden

Software reengineering

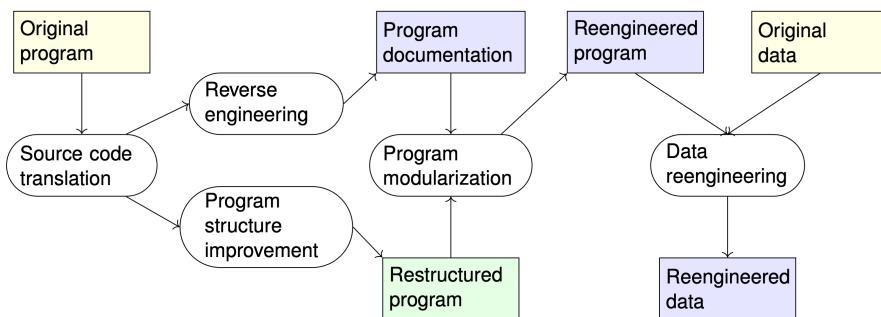
Reengineering ermöglicht eine bessere Struktur, Verständnis und Maintainability, bei legacy Systemen

Es könnte

- Redocumentation
- Refactoring
- Translating in modern languages
- Modifying structures and values

umfassen und reduziert Risiken und Kosten

Tabelle 60: Reengineering



Cons:

- Funktional kann nicht in objektorientiert umgewandelt werden
- Scher zu automatisieren
- Nicht so maintainable wie neue Systeme

Refactoring

- Code duplicates → One function
- Long methods → More shorter functions
- Switch case statements → Polymorphism
- Data clumping → One object, that encapsulates all data
- Speculative generality → Remove not used generality

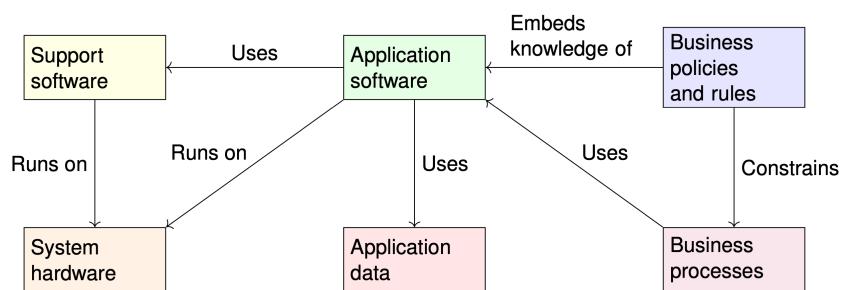
Legacy systems

Alte Systeme, die auf veralteten Sprachen und veralteter Technologie basieren

Problems

- System hardware
- Support software
- Application software
- Application data
- Business process
- Business policies and rules

Tabelle 61: Legacy systems



Why so expensive

- Inkonsistente Programmierstyles und Konventionen → schwer zu verstehen
- Veraltete Sprachen → Erfordern Spezialisten
- Veraltete oder nicht vorhandene Dokumentation
- Struktur hat wegen Maintenance gelitten
- Optimierungen für alte Hardware erschweren Verständlichkeit
- Daten können Mengel aufweisen

Strategies

- Vollständig entfernen
- Weiter maintainen
- Reengineering
- Ersetze Teile oder komplett

Software project management

What is Software Project Management

Software project management ist essenziell um

- Software pünktlich zu liefern
- Kosten im Budget zu halten
- Software zu liefern, die die Erwartungen der Kunden erfüllen
- ein gut funktionierendes Entwicklungsteam zu erhalten

Important factors

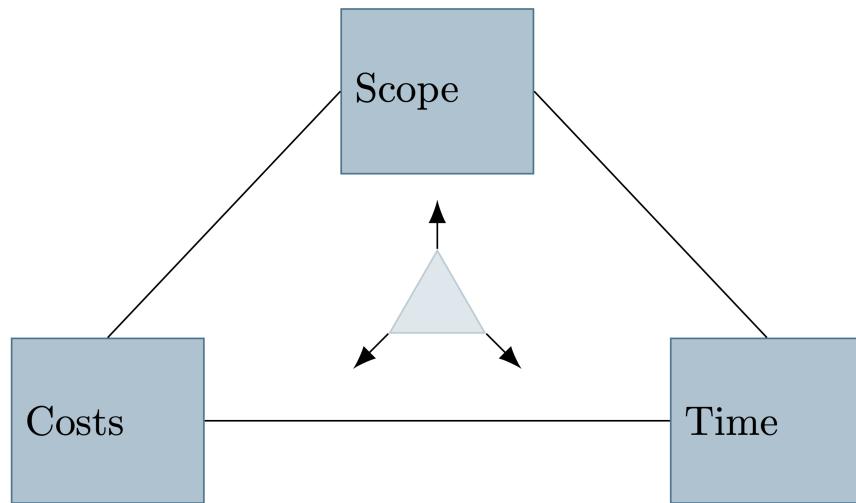
- Firmengröße
- Software-Kunden
- Softwaregröße
- Organisationskultur
- Software development processes

Main activities

- Projektplanung
- Risikomanagement
- People-Management
- Meldung
- Vorschlägeschreiben

Project management triangle

Tabelle 62: Project management triangle



Änderung einer Einschränkung verändert die Werte der anderen

Five smart criteria

- Spezifisch
- Messbar
- Assignable
- Realistisch
- Zeitabhängig

Time management

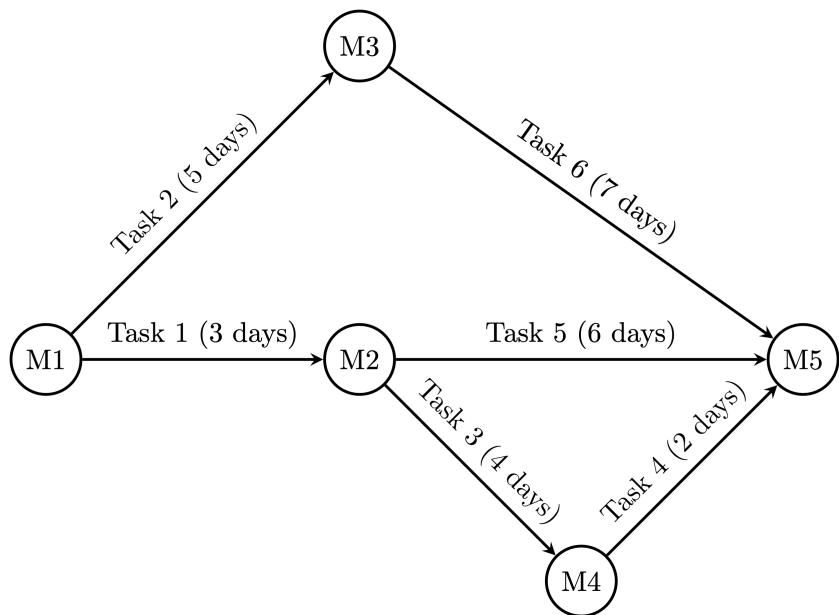
Project scheduling

- Wie wird die Arbeit in separate Aufgaben aufgeteilt
- Wann und wie werden diese Aufgaben bearbeitet
- Wer die Aufgaben zugeschrieben bekommt

- Wie viel Zeit ist nötig um eine Aufgabe zu erledigen
- Welche Hardware- und Softwareressourcen werden benötigt

Activity-on-arrow diagram

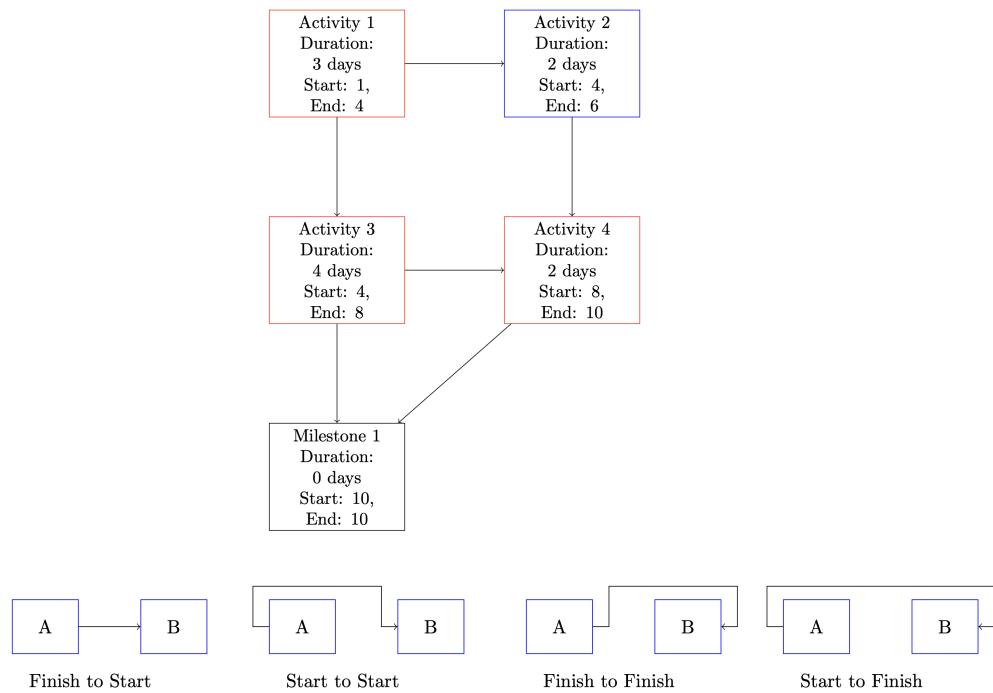
Tabelle 63: AoA diagram



- Knoten: Milestones
- Pfeile: Aktivitäten

Activity-on-node diagram

Tabelle 64: AoN diagram

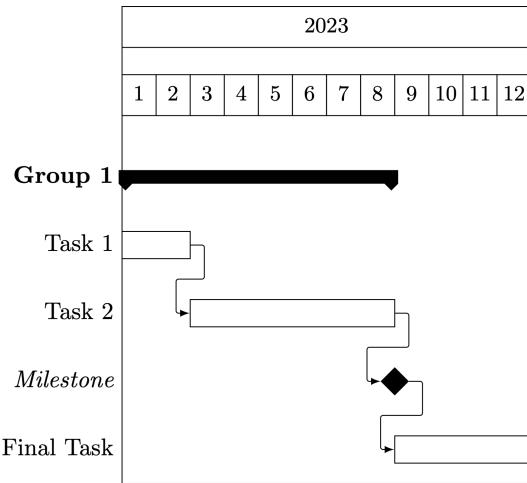


- F → S: B kann erst beginnen, wenn A fertig ist
- S → S: B kann erst beginnen, wenn A begonnen hat
- F → F: B kann erst enden, wenn A beendet ist
- S → F: B kann erst enden, wenn A begonnen hat

Die benötigte Zeit für einen Durchlauf kann anhand des kritischen Pfades + die Zeit für alle Aufgaben berechnet werden

Gnatt chart

Tabelle 65: Gantt chart



Cost Management

Software engineering in machine learning