

IB111 Úvod do programování skrze Python

Přednáška 12

Vývoj software

Nikola Beneš

11. prosinec 2015

Osnova dnešní přednášky

- povrchní náhled na návrh software
 - příklad návrhu jednoduchého programu
- dokumentace
- styl psaní programů
- testování
- ladění programů
- bonus: správa verzí

Příklad návrhu programu

Podle 9. kapitoly knihy John M. Zelle:
Python Programming: An Introduction to Computer Science

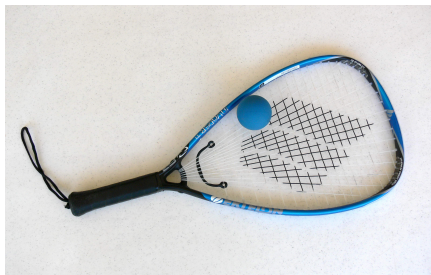
„Proč ve valné většině prohraju, i když jsem jen o trochu horší?“

Racquetball

- americký sport, podobný squashi
- body se získávají jen při podání
 - prohraje-li podávající hráč, ztrácí podání
 - (podobné jako stará pravidla volejbalu)
- vyhraje, kdo získá 15 bodů

Simulace hry

- chceme simulovat racquetballový zápas
- hráči se zadanou úspěšností



Vstup: program se zeptá na potřebné údaje

- pravděpodobnost výhry hráče A při podání
- pravděpodobnost výhry hráče B při podání
- počet her

Výstup: výsledné statistiky

- počet her
- počet výher pro hráče A (v procentech)
- počet výher pro hráče B (v procentech)

Poznámka: Nebudeme kontrolovat správnost zadaných údajů.

Top-down design

- systematický přístup k návrhu
- začínáme na vysoké úrovni abstrakce
- řešení problému vyjádříme pomocí menších problémů
- pokračujeme, dokud jsme problém nerozbili na problémy úplně triviální
- pak to všechno naprogramujeme

Základní algoritmus

- vypiš úvodní informace
- získej vstupní údaje: $probA$, $probB$, n
- simuluj n her racquetballu s použitím $probA$ a $probB$
- vypiš kolik her se hrálo, kolikrát vyhráli jednotliví hráči

Jaká data si budou jednotlivé kroky mezi sebou předávat?

Základní algoritmus

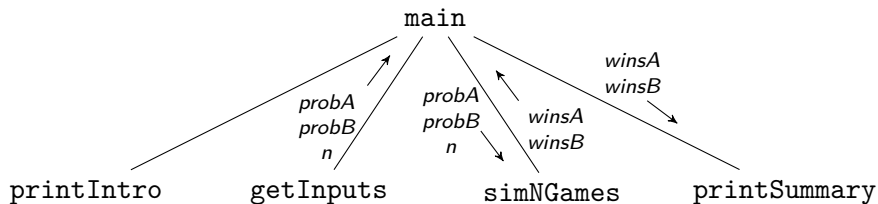
- vypiš úvodní informace
- získej vstupní údaje: *probA*, *probB*, *n*
- simuluj *n* her racquetballu s použitím *probA* a *probB*
- vypiš kolik her se hrálo, kolikrát vyhráli jednotliví hráči

Jaká data si budou jednotlivé kroky mezi sebou předávat?

Princip oddělení zodpovědnosti (Separation of Concerns)

- čtyři nezávislé úkoly
- jasně specifikované rozhraní (vstupy/výstupy)
- funkce `main` se nemusí starat o to, *jak* funguje funkce `simNGames`, zajímá ji jen, *co* spočítá
- abstrakce umožňuje ignorovat ostatní detaily

Návrh shora dolů – první úroveň



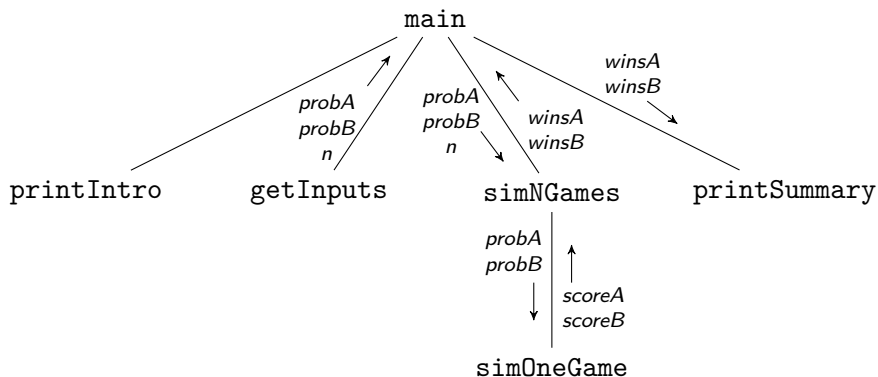
Druhá úroveň návrhu

- opakujeme stejný postup pro zbývající části
- funkce:
 - printIntro
 - getInputs
 - simNGames
 - printSummary
- tři z těchto funkcí můžeme napsat přímo

Funkce `simNGames`

- nastav `winsA` a `winsB` na nulu
- opakuj `n`krát:
 - simuluj jednu hru
 - pokud vyhrál A
 - zvyš `winsA` o jedničku
 - jinak
 - zvyš `winsB` o jedničku
- nakonec vrať `winsA` a `winsB`

Návrh shora dolů – druhá úroveň



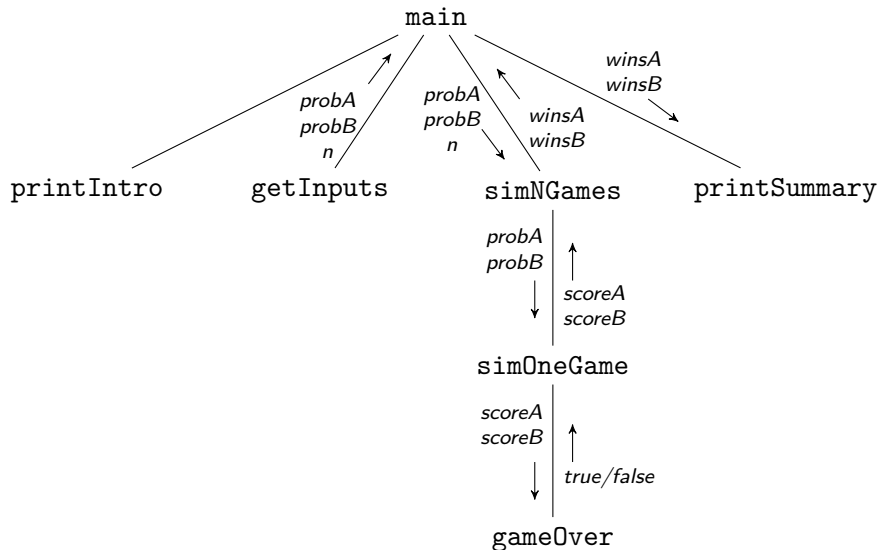
Třetí úroveň návrhu

- pokračujeme dál
- funkce `simOneGame`

Náčrt algoritmu

- nastav skóre obou hráčů na nulu
- nastav podávajícího hráče na A
- dokud hra neskončila:
 - simuluj jedno podání aktuálně podávajícího hráče
 - aktualizuj skóre
- vrať skóre obou hráčů

Návrh shora dolů – třetí úroveň



Poslední kroky

- funkce `gameOver`
- a náš program je hotov!

Poslední kroky

- funkce `gameOver`
- a náš program je hotov!

Shrnutí

1. vyjádřili jsme algoritmus jako sadu menších problémů
2. ujasnili jsme si rozhraní každého menšího problému (vstup/výstup)
3. popsali jsme algoritmus s využitím rozhraní menších problémů
4. tento proces jsme opakovali pro každý menší problém

Programy obsahují chyby

- chyby jsou běžné
- všichni chybují

Testování programu

- po částech (*unit testing*)
- půjdeme zdola nahoru
 - nejprve otestujeme funkci `gameOver`
 - máme-li důvěru v to, že `gameOver` funguje správně, půjdeme dále
- jak testovat systematicky?

Přístupy k návrhu

- viděli jsme: návrh shora dolů (top-down design)
- jiné přístupy: prototypování a spirálový vývoj

Prototypování

- prototyp: jednoduchá verze programu, ne zcela funkční
- návrh, implementace, testování prototypu
 - vhodné pro ověření, zda to, co děláme, má vůbec smysl
- prototyp dále vylepšujeme (inkrementální vývoj)
- časem získáme kompletní program

Fáze prototypování

1. První prototyp: Hra 30 podání, podávající má vždy 50% šanci výhry. Pomocný výpis po každém podání.
2. Dva parametry pro pravděpodobnost výher.
3. Test na konec hry (15 bodů). Máme funkční simulaci jedné hry.
4. Opakování několika her. Výstup: počet vyhraných her.
5. Kompletní program. Interaktivní vstup, pěkně formátovaný výstup.

Umění návrhu

- existuje řada různých návrhových technik
 - shora dolů
 - prototypování
 - objektově-orientovaný návrh
 - ...
- mohou se vzájemně doplňovat
- není žádný *nejlepší způsob návrhu*
- návrh software je kreativní proces

Testování, ladění, dokumentace, styl

O čem přemýšlet při vytváření programů

Základní otázky

- je můj program dobře napsaný?
 - budu mu rozumět, až jej uvidím po půl roce?
 - bude mu rozumět někdo jiný?

O čem přemýšlet při vytváření programů

Základní otázky

- je můj program dobře napsaný?
 - budu mu rozumět, až jej uvidím po půl roce?
 - bude mu rozumět někdo jiný?
- funguje můj program správně?
 - dává očekávané odpovědi?
 - má očekávané chování?
 - co je vlastně očekávané?

O čem přemýšlet při vytváření programů

Základní otázky

- je můj program dobře napsaný?
 - budu mu rozumět, až jej uvidím po půl roce?
 - bude mu rozumět někdo jiný?
- funguje můj program správně?
 - dává očekávané odpovědi?
 - má očekávané chování?
 - co je vlastně očekávané?
- funguje můj program efektivně?
 - je dostatečně rychlý?
 - nevyužívá příliš mnoho paměti?
 - a co jiné zdroje (síťová komunikace, ...)?

Dokumentace

- píšeme pro sebe i pro ostatní
- komentáře v kódu
- dokumentace rozhraní
- názvy (modulů, funkcí, proměnných)

Dokumentace v Pythonu

- dokumentační řetězec (*docstring*)
- první řetězec funkce (třídy, metody, modulu)

[ukázka]

Dokumentace

- píšeme pro sebe i pro ostatní
- komentáře v kódu
- dokumentace rozhraní
- názvy (modulů, funkcí, proměnných)

Dokumentace v Pythonu

- dokumentační řetězec (*docstring*)
- první řetězec funkce (třídy, metody, modulu)

[ukázka]

Nejlepší kód je takový, který se dokumentuje sám.

Styl psaní programů (coding style)

- programovat se dá pěkně i škaredě
- různá doporučení
 - závisí na jazyce, na konkrétní společnosti apod.
 - nejlépe je být konzistentní

Styl psaní programů (coding style)

- programovat se dá pěkně i škaredě
- různá doporučení
 - závisí na jazyce, na konkrétní společnosti apod.
 - nejlépe je být konzistentní

Rozumná doporučení pro Python

- `https://www.python.org/dev/peps/pep-0008/`
- odsazení
- rozumná délka řádku
- bílé místo (mezery mezi operátory)
- pojmenování proměnných (funkcí, tříd, metod, modulů, ...)
- a další ...

Testování a ladění programů

(rozsáhlé téma, zde jen velmi lehce nakousneme)

Testování

- velmi důležitá součást vývoje software
- různé úrovně testování
 - od jednoduchých testů nejmenších kusů kódu (unit testing) až po testování celého rozsáhlého systému
- automatické testování
 - kód, který má za cíl otestovat jiný kód
 - různé nástroje
- mnoho vstupů (snaha pokrýt co nejvíc možností)

Testování a ladění programů

(rozsáhlé téma, zde jen velmi lehce nakousneme)

Testování

- velmi důležitá součást vývoje software
- různé úrovně testování
 - od jednoduchých testů nejmenších kusů kódu (unit testing) až po testování celého rozsáhlého systému
- automatické testování
 - kód, který má za cíl otestovat jiný kód
 - různé nástroje
- mnoho vstupů (snaha pokrýt co nejvíc možností)

Porovnání efektivity různých programů

- měření času (spotřebované paměti, jiných zdrojů)
- mnoho vstupů
- jiný způsob?

Neúplnost testování

- programy mohou mít mnoho různých vstupů (často nekonečno)
- čím víc vstupů otestuji, tím víc programu věřím
- ale: nikdy nemám úplnou jistotu

Neúplnost testování

- programy mohou mít mnoho různých vstupů (často nekonečno)
- čím víc vstupů otestuji, tím víc programu věřím
- ale: nikdy nemám úplnou jistotu

Verifikace

- aktuální výzkumné téma: jak ověřovat správnost programů?
- existují nástroje pro verifikaci
- úplné automatické ověřování programů není možné

Neúplnost testování

- programy mohou mít mnoho různých vstupů (často nekonečno)
- čím víc vstupů otestuji, tím víc programu věřím
- ale: nikdy nemám úplnou jistotu

Verifikace

- aktuální výzkumné téma: jak ověřovat správnost programů?
- existují nástroje pro verifikaci
- úplné automatické ověřování programů není možné

Jiné možnosti

- použití lidského mozku: důkaz správnosti programu
- o správnosti a efektivitě by měl programátor přemýšlet už při návrhu

Ladění programů

- už jste viděli debugger v prostředí IDLE
- podobných nástrojů existuje celá řada (pro různé jazyky)
- typická funkcionality:
 - výpis aktuálních obsahů proměnných
 - výpis funkcí na zásobníku
 - krokování funkcí
 - breakpoints (určená místa přerušení v programu)
- jiné možnosti:
 - pomocné výpisy
 - logování

Správa verzí

Ztráta dat je většinou nepříjemná.

Ztráta dat je většinou nepříjemná.

Vracení se ke starým verzím se občas hodí.

Ztráta dat je většinou nepříjemná.

Vracení se ke starým verzím se občas hodí.

Spolupráce: co když jeden program vyvíjí více lidí?

Ztráta dat je většinou nepříjemná.

Vracení se ke starým verzím se občas hodí.

Spolupráce: co když jeden program vyvíjí více lidí?

Správa verzí (version control)

- hodí se nejen při programování
 - webové stránky
 - dokumenty
 - apod.
- uchovává jednotlivé verze souborů
- umožňuje spolupráci vývojářů
 - co když dva pracují na stejném souboru?
- větvení
 - experimentální verze vs. stabilní verze

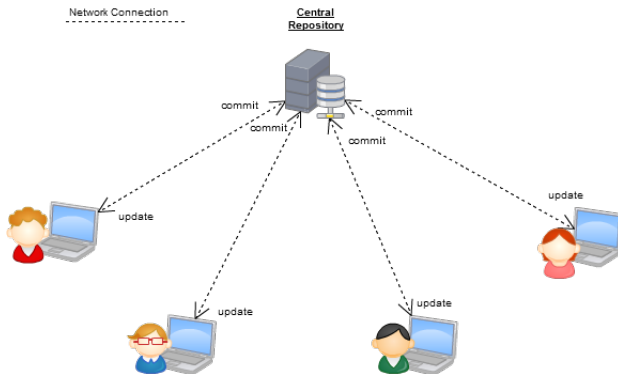
Centralizovaná

- repozitář na jednom místě (server)
- typický zástupce: Subversion (SVN)

Distribuovaná

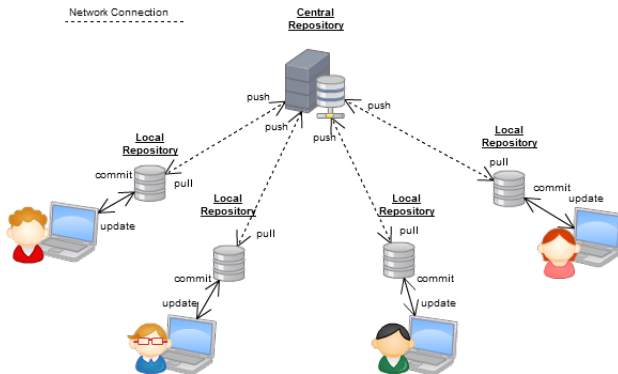
- každý má svůj repozitář
- dá se používat i centralizovaně
 - kopie centrálního repozitáře
- velmi populární: Git, Darcs, Mercurial, Bazaar, ...
- podpora v podobě webových služeb: GitHub, BitBucket, ...

Centralizovaná správa verzí



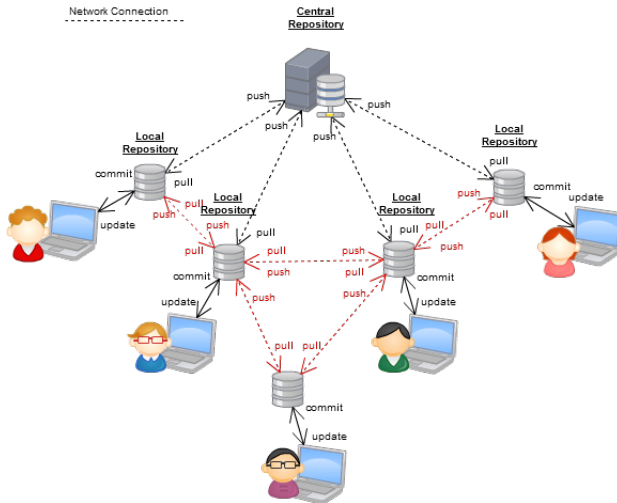
zdroj: <http://programmers.stackexchange.com/a/35080>

Distribuovaná správa verzí (typické použití)



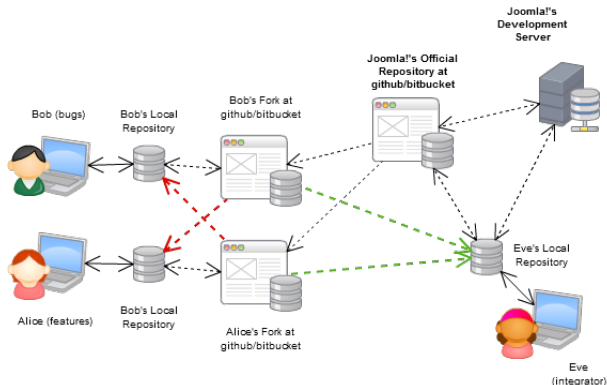
zdroj: <http://programmers.stackexchange.com/a/35080>

Distribuovaná správa verzí (plné použití)



zdroj: <http://programmers.stackexchange.com/a/35080>

Distribuovaná správa verzí (použití v open-source projektech)



zdroj: <http://programmers.stackexchange.com/a/35080>

Užitečné odkazy (SVN)

- fakultní administrativa: <https://fadmin.fi.muni.cz/auth/>
(založení Subversion účtu)
- SVN: <http://subversion.apache.org/>
- TortoiseSVN: <https://tortoisesvn.net/>
(SVN klient pro Windows)

Užitečné odkazy (Git)

- oficiální stránka: <https://git-scm.com/>
- GitHub: <https://github.com/>
- vyzkoušejte si GitHub: <https://try.github.io>

Návrh a vývoj software

- kreativní proces
- existují nějaké doporučené techniky návrhu

Dokumentace, styl psaní programů

- dodržujte rozumné konvence (buďte konzistentní)
- používejte komentáře, dokumentujte funkce apod. (v rozumné míře)

Testování

- velmi užitečné, ale
- nikdy nezaručí úplnou správnost

Ladění programů (debugging)

Správa verzí

- spolupráce
- vracení se ke starým verzím
- centralizovaná (SVN) vs. distribuovaná (Git, ...)