



Universidade do Minho  
Departamento de Informática

# Engenharia de Aplicações

Desenvolvimento Baseado em Modelos  
*(MDSE)*

António Nestor Ribeiro  
[anr@di.uminho.pt](mailto:anr@di.uminho.pt)

## Motivação

- A utilização de modelos, reconhecida por todos os intervenientes no processo de construção de sistemas software como sendo valiosa para se representar e pensar o problema, era considerada como sendo desligada do processo de desenvolvimento.
- A separação entre as tarefas de modelação e de desenvolvimento não beneficia a qualidade final do produto
  - nada obriga a que a transformação em código respeite as indicações do modelo
- A Model Driven Development surge como:
  - Uma abordagem ao desenvolvimento de software
  - Uma abordagem onde os modelos assumem papel preponderante
  - Uma abordagem em que a geração de código final é obtida através de transformações

# Motivação

- O desenvolvimento baseado em modelos tem como entidades principais do processo:
  - os modelos
  - as tarefas de modelação
  - a Model Driven Architecture, que é uma instanciação da Model Driven Development
- A abordagem seguida pela MDA separa a funcionalidade do sistema das questões relativas ao desenvolvimento e à tecnologia utilizada
  - manter a modelação ao nível dos requisitos e dos conceitos de negócio
  - através de mecanismos de software obter a solução software

## Artefactos da MDA

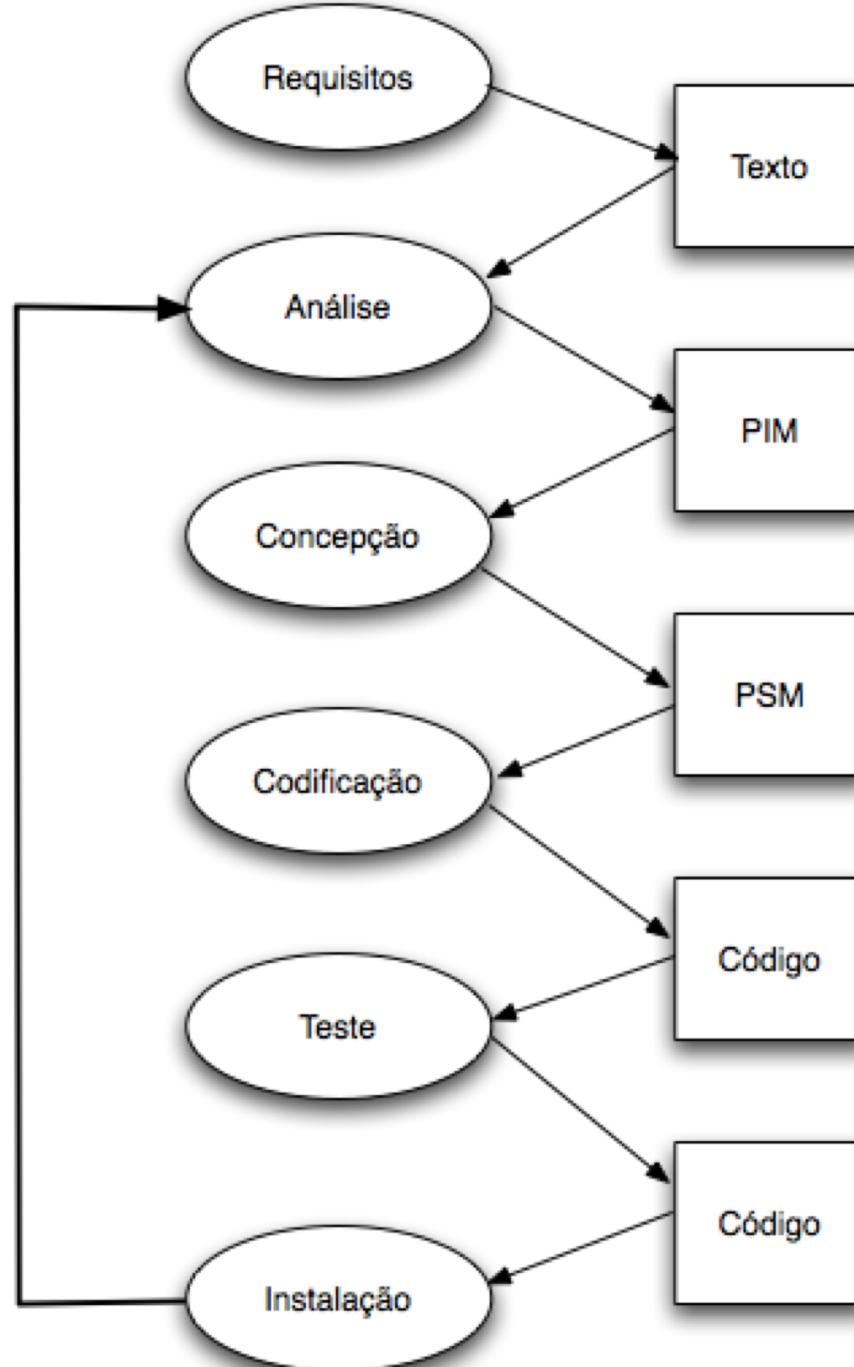
- De que precisamos para implementar um processo MDA?
  - High-level models, written in a standard, well-defined language, that are consistent, precise, and contain enough information on the system.
  - One or more standard, well-defined languages to write high-level models.
  - Definitions of how a PIM (Platform Independent Model) is transformed to a specific PSM (Platform Specific Model) that can be automatically executed. Some of these definitions will be "home-made," that is, made by the project that works according to the MDA process itself. Preferably, transformation definitions would be in the public domain, perhaps even standardized, and tunable to the individual needs of its users.
  - A language in which to write these definitions. This language must be interpreted by the transformation tools, therefore it must be a formal language.
  - Tools that implement the execution of the transformation definitions. Preferably these tools offer the users the flexibility to tune the transformation step to their specific needs.
  - Tools that implement the execution of the transformation of a PSM to code.

## Sobre os modelos

- Num mesmo projecto podem existir diferentes tipos de modelos, de acordo com as diferentes vistas que se pretende ter do modelo.
- Algumas questões pertinentes:
  - In what part of the software development process is the model used? Is it an analysis or design model?
  - Does the model contain much detail? Is it abstract or detailed?
  - What is the system that the model describes? Is it a business model or software model?
  - What aspect of the system does the model describe? Is it a structural or dynamic model?
  - Is the model targeted at a specific technology? Is it platform independent or platform specific?
  - At which platform is the model targeted? Is it an EJB, ER, C++, XML, or other model?

# Ciclo de Vida

- Processo proposto pela MDA

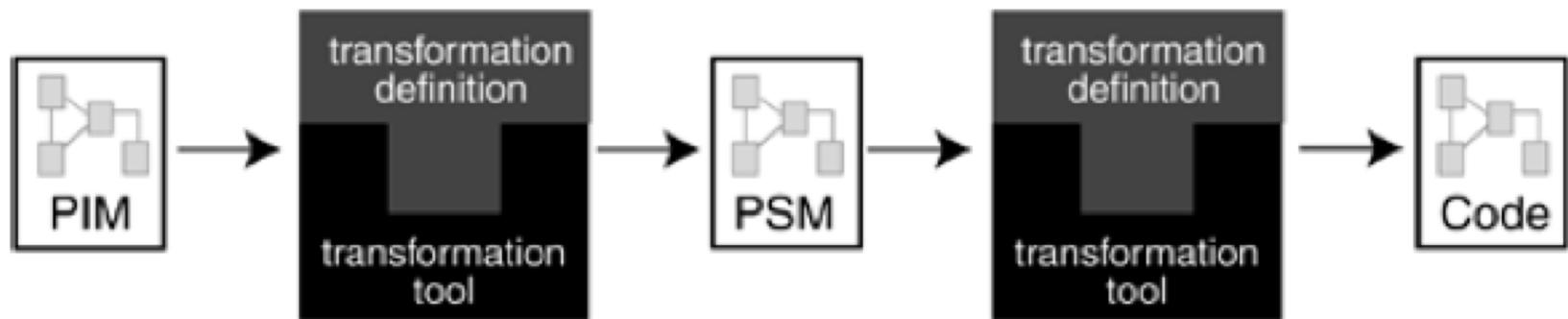


## Fases do ciclo de vida MDA

- O processo assenta em quatro fases, depois de recolhidos os requisitos:
  1. Criação de um modelo independente da camada computacional obtida a partir da informação do negócio. Este modelo designa-se por **Computation Independent Model (CIM)** e é a concretização do modelo de domínio
  2. Criação de um modelo da aplicação independente da tecnologia. O **Platform Independent Model (PIM)** descreve o núcleo dos componentes e serviços oferecidos pela lógica de negócio.
  3. Desenvolvimento de modelos específicos para determinada tecnologia, acrescentando ao modelo independente os componentes e tecnologia que seja necessário instanciar. A este modelo chama-se **Platform Specific Model (PSM)** e é um refinamento do PIM para uma determinada tecnologia. Note-se que para um PIM podem existir vários PSM.
  1. Geração de código, no qual se transforma o PSM em código final.

# Transformações

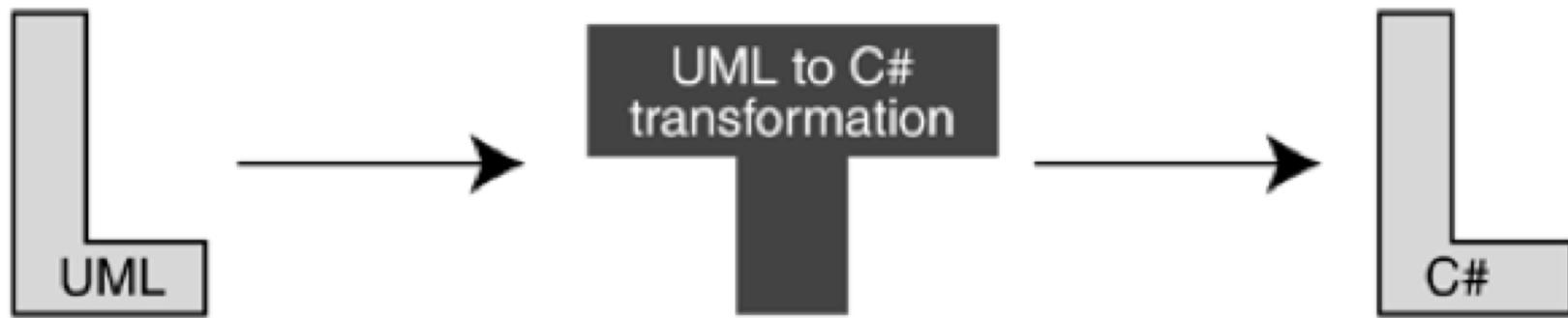
- Uma transformação baseia-se num modelo e gera o modelo seguinte no ciclo de vida apresentado.
  - Exemplo: PIM -> PSM ou PSM -> código final



- Para que seja possível é necessário que a linguagem em que se descreve o PIM e o PSM tenha um meta-modelo conhecido: **UML**

## Transformações

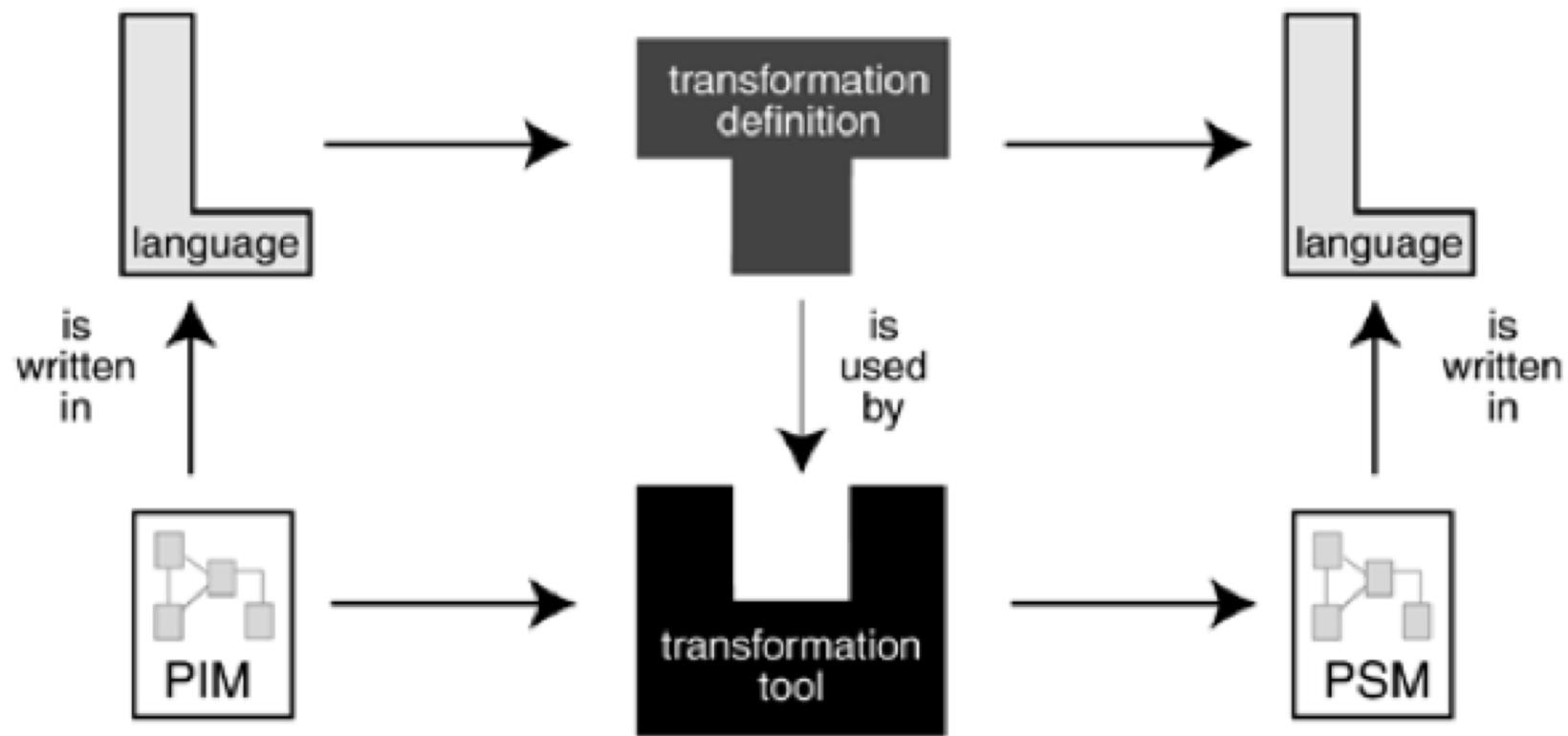
- É necessário que exista uma correspondência entre os metamodelos das linguagens das entradas e saídas de uma transformação.



- No caso do UML é possível escrever as regras que fazem a transformação para linguagens como C#, C++, Java, Hibernate, etc.

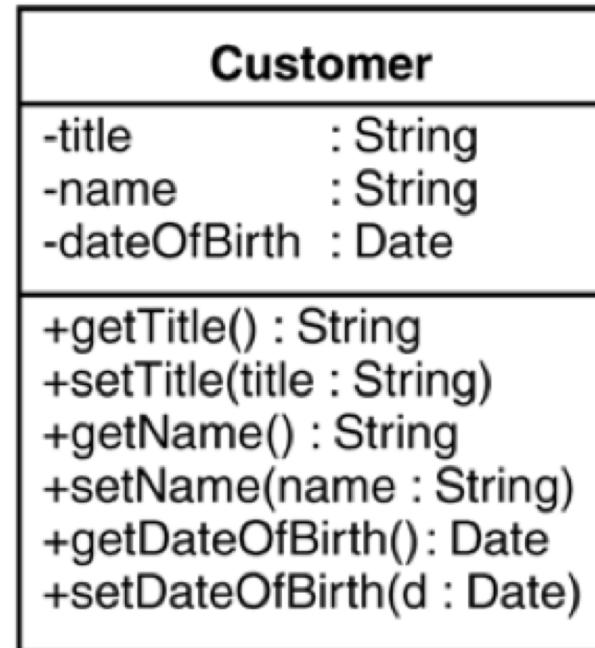
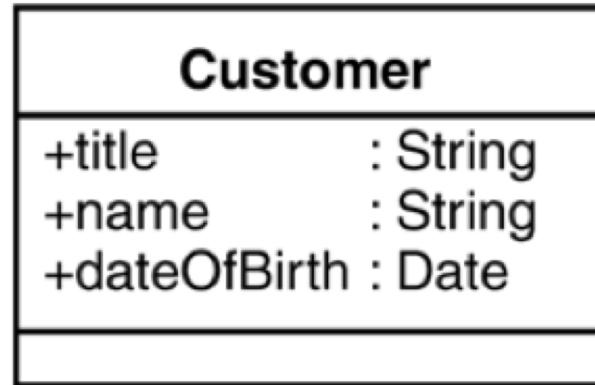
# Transformações

- Correspondência entre modelos e transformações

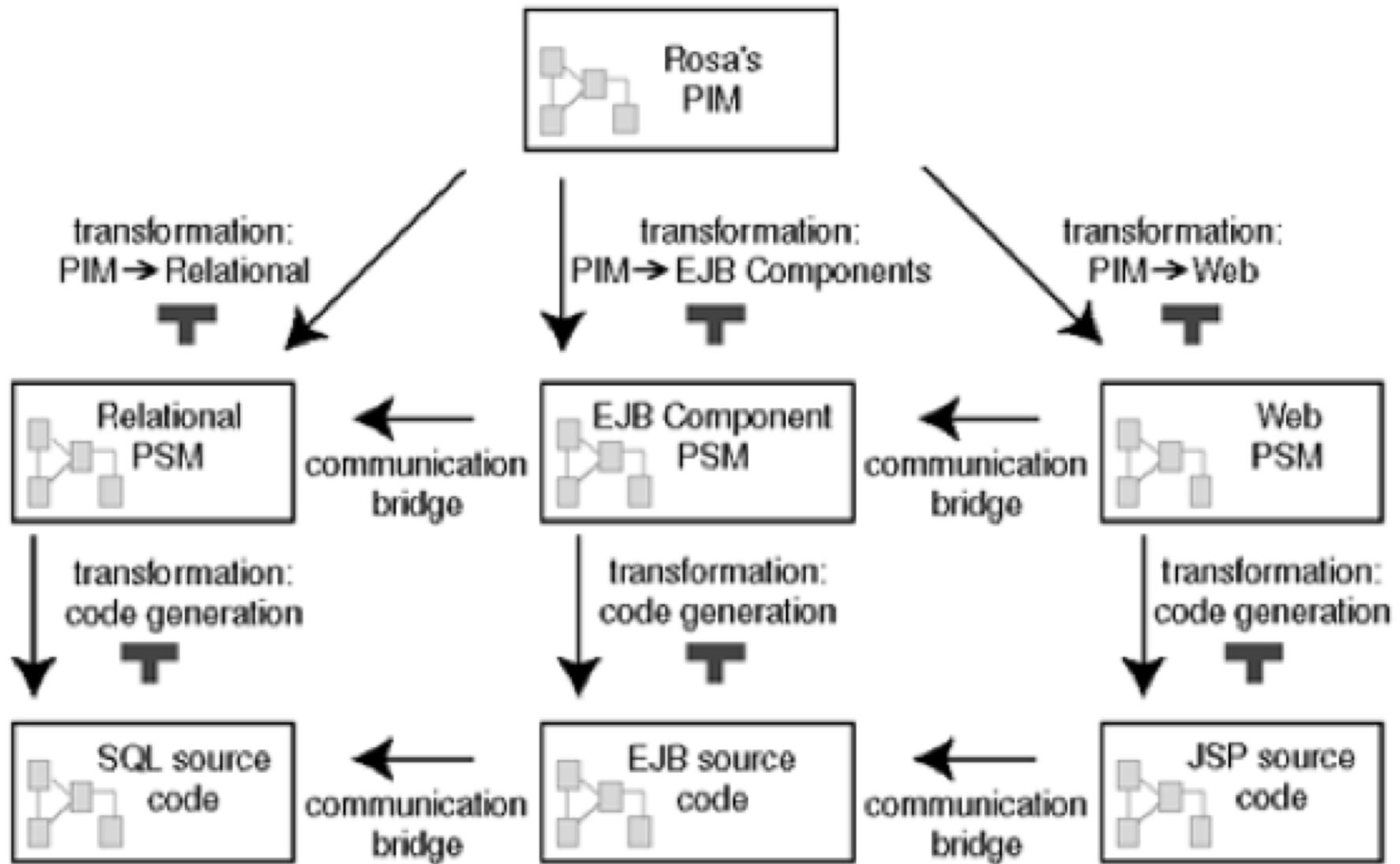


# PIM e PSM

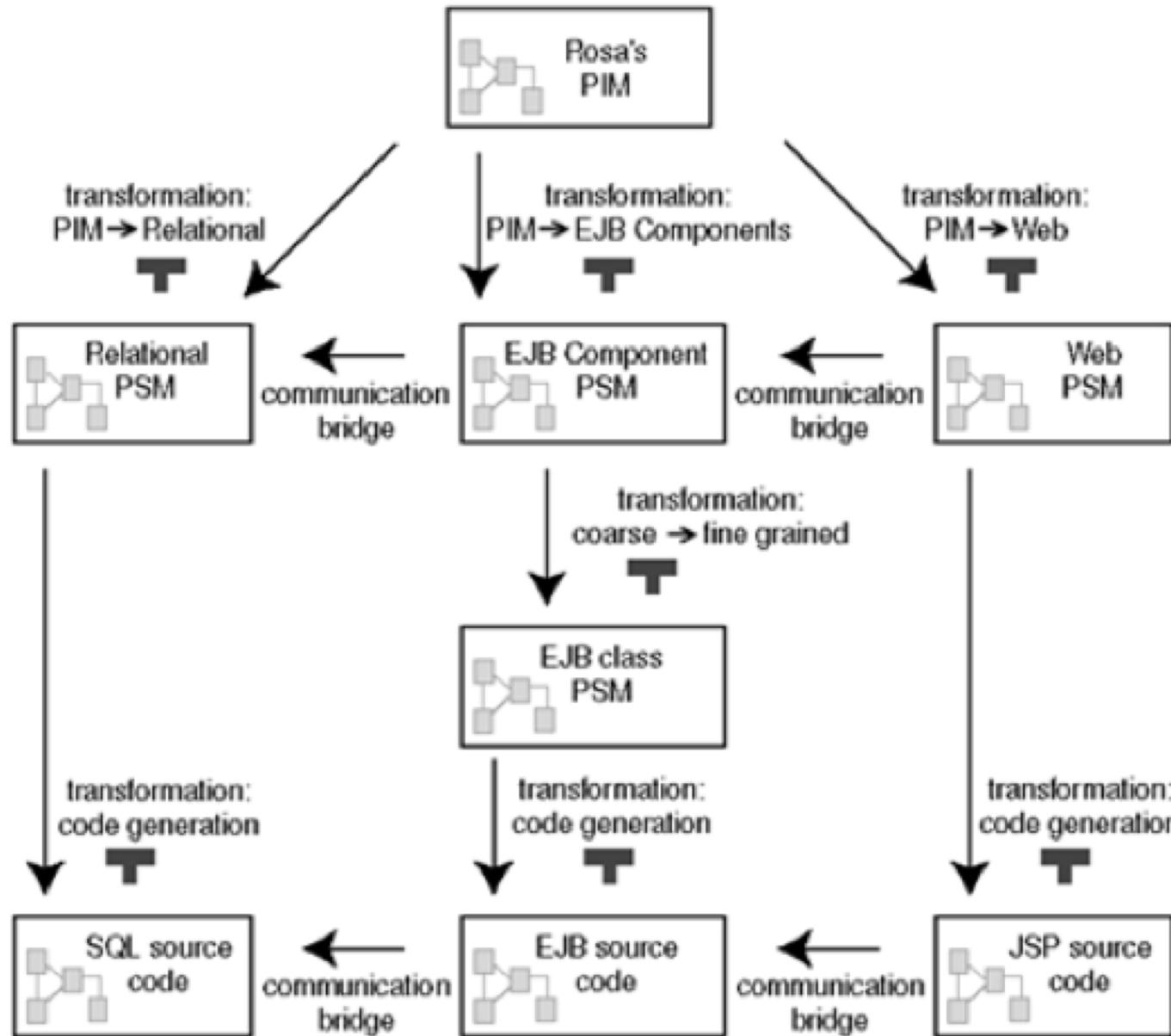
- Modelo abstracto (PIM)
- Modelo Específico (PSM)



## Aplicação a um exemplo (PIM vs PSM)

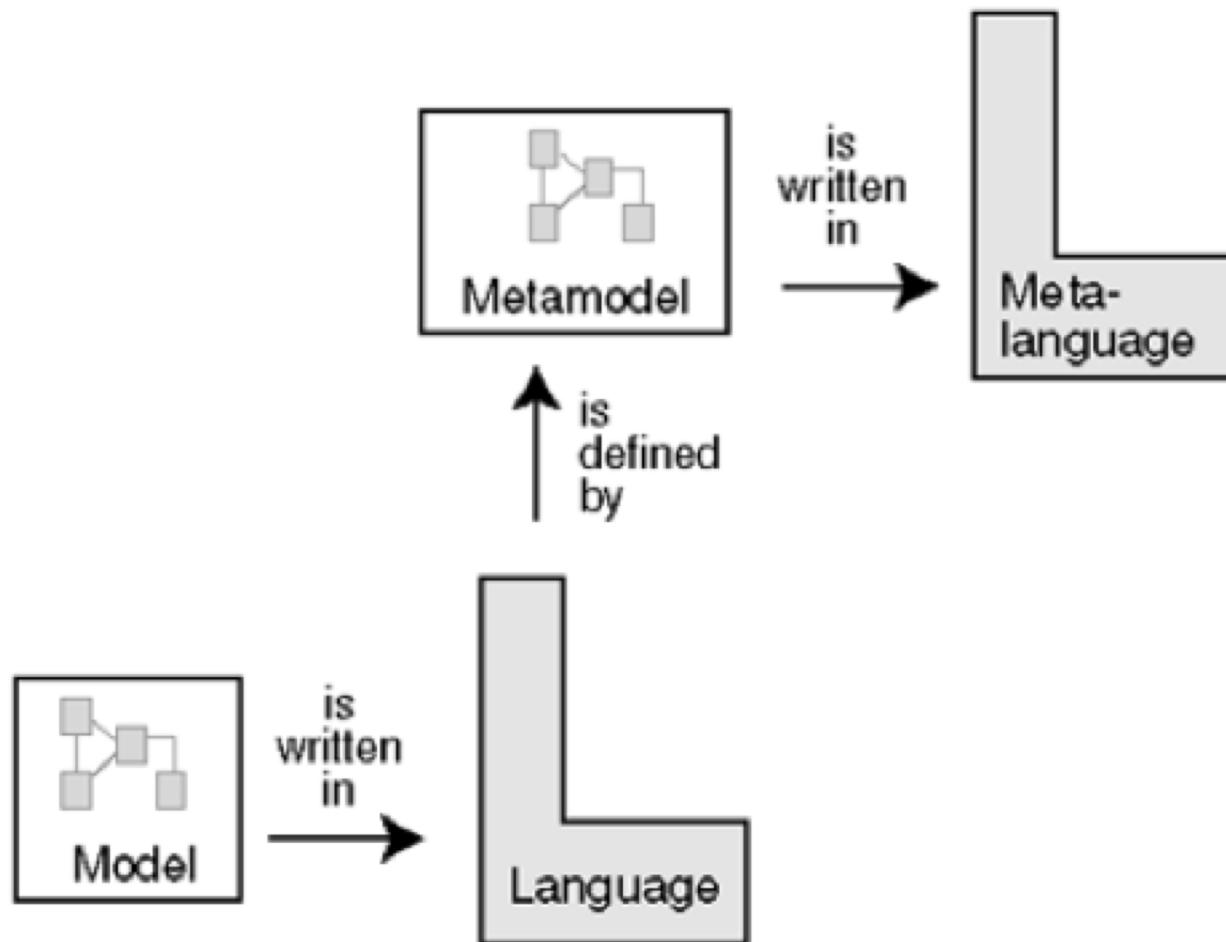


# Os diversos modelos da MDA

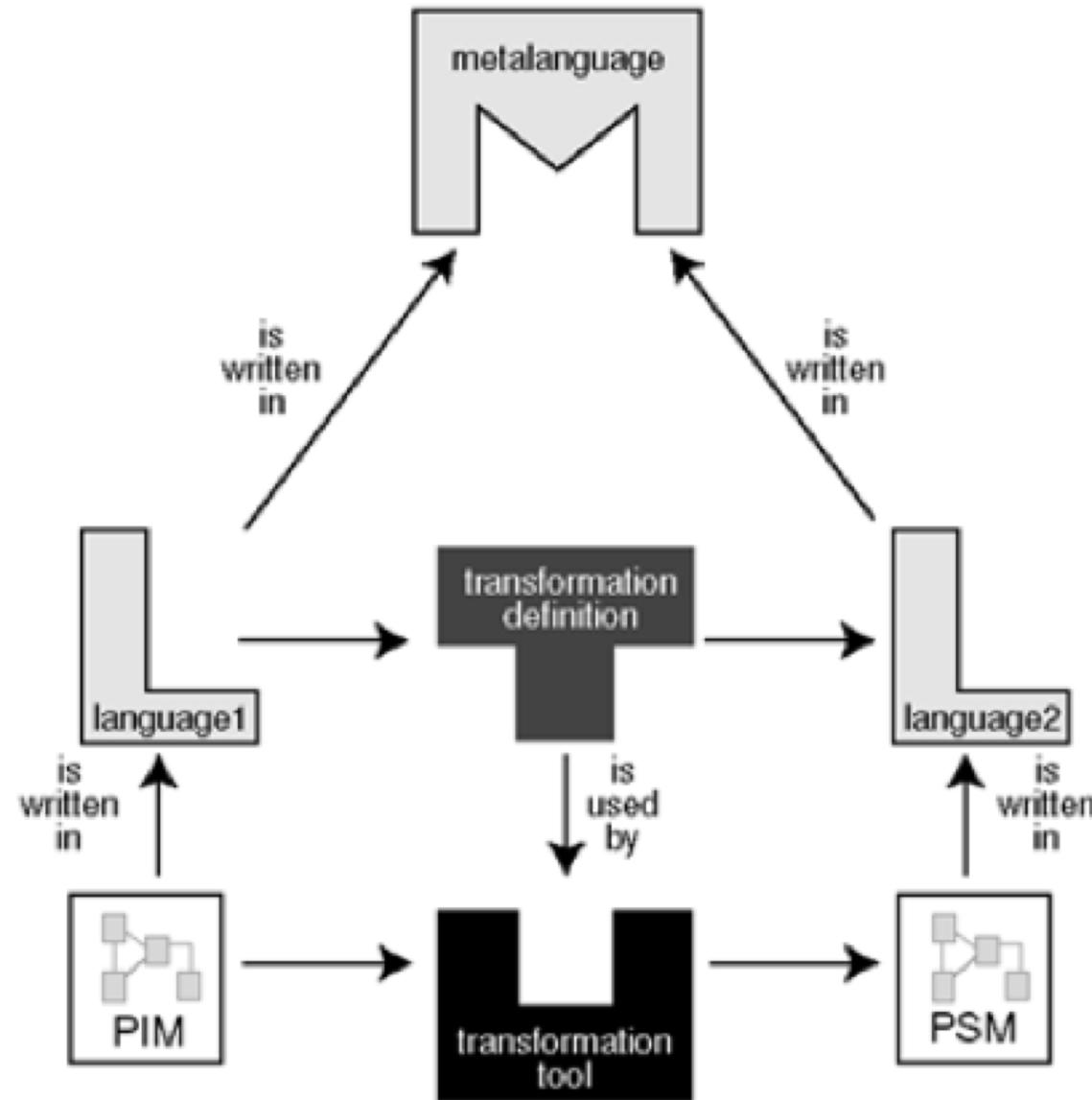


## Meta-modelos

- Modelos, Linguagens, Meta-modelos e Meta-linguagens



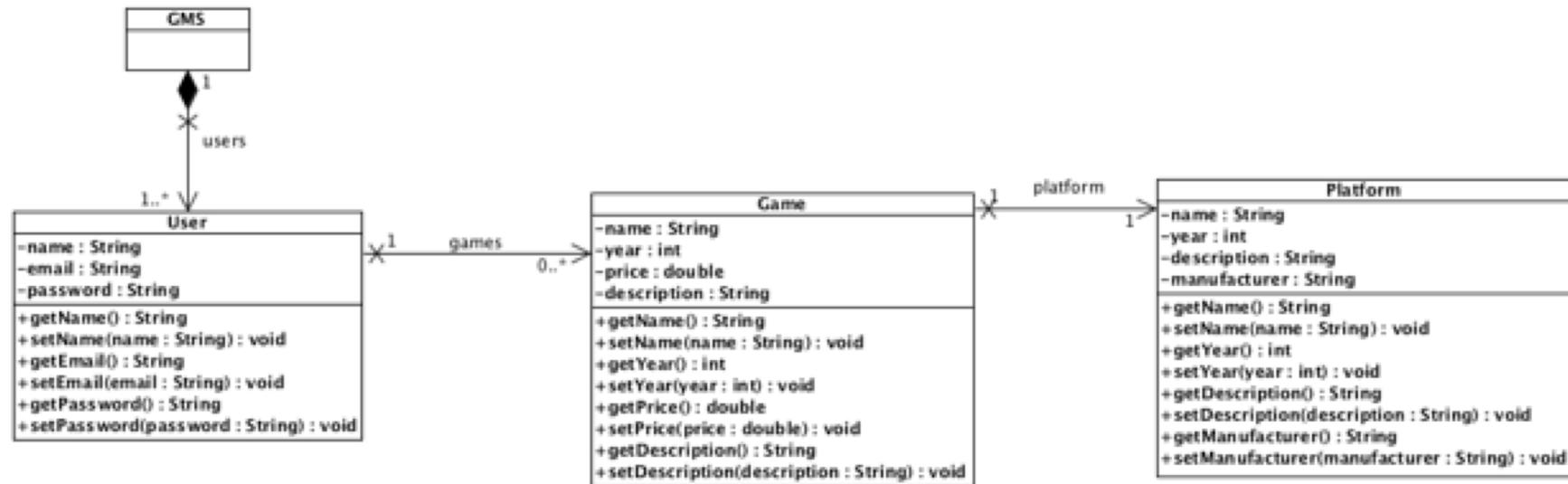
# Meta-Modelação



# Exercício aula 2020.03.24

- Enunciado:
  - The Game Management System allows the users to create a digital library of games. Users can create an account, and then associate with their account a videogame. The objective is to provide a tool for users to more easily manage large collections of videogames. As it is well known, a videogame has an associated platform. While each game belongs only to a platform, several games can have the same platform.
  - The proposal is to develop a system to support this digital library of video games, with the most common features:
    - Register a user;
    - Register a game;
    - Register a platform;
    - List user games;
    - List all games;
    - Search a game;
    - Delete a game

- Proposta de arquitectura:



- Conceba e crie a camada de dados para acesso à informação dos objectos que serão persistidos.

## O PSM Hibernate

- As anotações Hibernate (ou EJB/JPA) são colocadas no código fonte das classes que representam conceitos do modelo da aplicação.
- Tal impede que as classes criadas ao nível do modelo PIM possam ser realmente independentes e reutilizadas por outros modelos de implementação.
- Como tornar reutilizáveis as classes definidas, para que possam prever diferentes tipos de mecanismos de persistência?
  - Hibernate
  - Camada de Dados com escrita de SQL
  - Streams de Objectos
  - Etc.