

# Konfigurationsverwaltung

Mechanismus zur **Identifizierung**, **Lenkung** und **Rückverfolgung** der Versionen jedes Software-Elements.

**Software-Konfiguration.** Benannte, formal freigegebene Menge von Software-Elementen mit jeweiligen Versionsangaben, die aufeinander abgestimmt sind.

Bestandteile: Programmtext, Dokumentation, Konfigurationsdateien, Werkzeuge

**Software-Element.** Jeder identifizierbare Bestandteil des Produkts/der Produktlinie.

**Version.** Ausprägung eines Software-Elements zu einem bestimmten Zeitpunkt.

**Revisionen.** Zeitlich nacheinander liegende Versionen.

Versionsverwaltung mit *Vorwärts-* oder *Rückwärts-Deltas* (Unterschiede zwischen Versionen)

**Variante.** Variante einer Version z.B. mit unterschiedlichen Datenstrukturen/Algorithmen (→ Branches)

**Einbuchen (Check-in), Ausbuchen (Check-out).** Bei letzterem sind zu unterscheiden striktes **Ausbuchen** [mit Sperren] und **optimistisches Ausbuchen**.

## Einführung

**Softwaretechnik.** Technologische und organisatorische Disziplin zur systematischen Entwicklung und Pflege von Softwaresystemen, die spezifizierte funktionale und nichtfunktionale Attribute erfüllen.

- Die *Pflege* von Softwaresystemen kann bis zu 2/3 der Gesamtkosten ausmachen!

**Software.** Alle zum Betrieb eines Computersystems notwendigen „nichtapparativen“ Bestandteile, die *keine reinen Daten* sind, also z.B.

**Programme.** Quellprogramme, Zwischencode, Objektcode, Bibliotheken, Frameworks, Installationsprogramme

**Zugehörige Daten.** Konfigurationsdateien, Sprachdateien, Initialisierungsdaten

**Dokumentation.** Anforderungsdokumentation, Testprotokolle, Anwendungsbeispiele, Handbücher, FAQ

**Charakteristiken:** Immaterielles Produkt, kein Verschleiss (aber scheinbare Alterung), nicht durch physikalische Gesetze begrenzt, *nicht* leichter zu ändern als ein physikalisches Produkt gleicher Komplexität, schneller und leichter zu verteilen als physikalische Produkte, schwer zu „vermessen“.

**Funktionale Attribute.** Spezifizieren die Funktion der Software.

**Nichtfunktionale Attribute/Qualitätsattribute.** Spezifizieren, *wie gut* die Software ihre Funktion erfüllt (Zuverlässigkeit/Robustheit/Verfügbarkeit, Geschwindigkeit, Benutzerfreundlichkeit, Sicherheit, Änderbarkeit, Dokumentationsgrad)

**Anforderungen an marktreife Software.** Funktionstreue | Qualitätstreue | Termintreue | Kostentreue

**Wasserfallmodell** mit 6 Phasen [und dazugehörigen Dokumenten]:

1. Planung [Machbarkeitsstudie, Lastenheft, Projektplan, Projektkalkulation]
2. Definition [Pflichtenheft, Objektmodell, dynamisches Modell, UI-Konzept, Handbuch]
3. Entwurf [Entwurfsdokumente, Modulführer]
4. Implementierung [Komponenten, Dokumentation, Testeinrichtung]
5. Testen [Fertiges System]
6. Abnahme, Einsatz und Wartung

## Planungsphase (Anforderungserhebung)

**Ziel:** Beschreiben des zu entwickelnden Systems in Worten des Kunden, Überprüfung der Durchführbarkeit.

Anforderungsspezifikation verwendet natürliche Sprache; Analysemodelle verwenden formale Notationen (z.B. UML)

Techniken zur Anforderungserhebung:

**Fragebögen.**

**Interviews.**

**Aufgaben- und Dokumentanalyse.**

**Szenarien.** Beschreibung der konkreten Verwendung eines Systems (anhand eines Beispiels) in Textform aus Sicht eines Benutzers; Folge von Aktionen und Ereignissen. Kann Texte, Bilder, Videos und Ablaufpläne enthalten.

**Anwendungsfälle.**

**Akteur.** Rolle eines Benutzers oder eines anderen Systems, das mit dem geplanten System interagiert.

**Anwendungsfall.** Klasse von Funktionen, welche das System anbietet. Wichtige Bestandteile sind:

- Teilnehmende Akteure
- Eingangsaktionen
- Ereignisfluss
- Ausgangsaktionen
- Ausnahmen
- Nichtfunktionale Anforderungen

**Anwendungsfalldiagramm.** Menge aller Anwendungsfälle, die zusammen die gesamte Funktionalität des Systems beschreiben.

Anforderungen: Funktionale und nichtfunktionale Anforderungen (siehe oben); **Einschränkungen:** bezüglich Implementierung [Sprache etc.], Schnittstellen, Einsatzumgebung, Lieferumfang, Rechtliches [Lizenzen, Zertifikate, Datenschutz]

Anforderungen: *korrekt, vollständig*, untereinander *konsistent, eindeutig, realisierbar, verfolgbar* [jeder Systemfunktion müssen die dadurch erfüllten Anforderungen zuzuordnen sein].

## Lastenheft

1. Zielbestimmung [Was soll das Produkt?]
2. Produkteinsatz [Zweck, Zielgruppe]
3. Funktionale Anforderungen [/FA42/: XXX]
4. Produktdaten [z.B. zu speichernde Daten]
5. Nichtfunktionale Anforderungen
6. Systemmodelle
  - a) Szenarien
  - b) Anwendungsfälle
7. Glossar

## Durchführbarkeitsuntersuchung

- Fachliche Durchführbarkeit [überhaupt realisierbar? Nötige Hardware zum Entwickeln?]
- Alternative Lösungsvorschläge
- Personelle Durchführbarkeit
- Risikountersuchung
- Ökonomische Durchführbarkeit [Aufwands- und Terminschätzung, Wirtschaftlichkeit]
- Rechtliche Gesichtspunkte [Datenschutz, Zertifizierung, Standards]

## Definitionsphase

Ziel: Erstellung des Pflichtenhefts

### Pflichtenheft

- Verfeinerung des Lastenhefts
- Definiert/modelliert das System *so vollständig und exakt*, dass die Implementierung ohne Nachfrage oder Unklarheiten möglich ist.
- Beschreibt nur, *was* zu implementieren ist, nicht *wie* (keine Algorithmen/Datenstrukturen)

- Liefert ein *Modell* des zu implementierenden Systems

**Funktionales Modell (aus dem Lastenheft).** Szenarien und Anwendungsfalldiagramm

**Objektmodell (statisches Modell).** Klassen- und Objektdiagramm

**Dynamisches Modell.** Sequenzdiagramm, Zustandsdiagramm, Aktivitätsdiagramm

## Objektorientierung

**Objekt.** Ein erkennbares und eindeutig von anderen Objekten unterscheidbares Element.

**Klasse.** Eine (prinzipiell willkürliche) Kategorie über der Menge aller Objekte.

**Exemplar/Instanz.** Ein konkretes Element aus einer bestimmten Klasse

**Attribut.** Eine Eigenschaft, die für alle Exemplare einer Klasse definiert und vorhanden ist.

**Objektidentität.** Existenz eines Objekts ist unabhängig von den Werten seiner Attribute

- Gleichheit 0. Stufe: dasselbe Objekt, identisch
- Gleichheit 1. Stufe: Gleichheit 0. Stufe oder paarweise Gleichheit 0. Stufe in allen Attributen
- Gleichheit 2. Stufe: Gleichheit 1. Stufe oder paarweise Gleichheit 1. Stufe in allen Attributen
- etc.

**Zustand.** Gleicher Zustand  $\rightarrow$  Gleiches Verhalten aus Aussensicht in einem bestimmten (Aufruf-)Kontext

**Kapselungsprinzip.** Der Zustand ist von aussen sichtbar, wird aber nur im Inneren des Objekts verwaltet

**Substitutionsprinzip (Ist-ein-Semantik).** Jede Instanz einer Unterklasse muss genauso verwendbar sein wie eine Instanz ihrer Oberklasse. Unterklassen *spezialisieren* die Oberklasse also.

**Methodensignatur.** Methodenname + Rückgabetyp + Parameterliste

**Signaturvererbung/Implementierungsvererbung.** Bei der Signaturvererbung wird nur die Methodensignatur vererbt, bei der Implementierungsvererbung zusätzlich die Implementierung aus der Oberklasse.

**Überschreiben.** Neuimplementieren der geerbten Methode unter Beibehaltung der Signatur

**Überladen.** Mehrere Methoden mit gleichen Namen, aber unterschiedlicher Signatur [reines Komfortmerkmal, hat nichts mit OO/Vererbung zu tun]

**Polymorphie.** Vielgestaltigkeit

**Statische Polymorphie.** Überladen

**Dynamische Polymorphie.** Es wird diejenige Methode mit der angegebenen Signatur aufgerufen, die in der Vererbungshierarchie am speziellsten ist.

**Schnittstelle.** Definition einer Menge *abstrakter* Methoden, die von den implementierenden Klassen angeboten werden müssen.

**Varianz.** Modifikation eines Parametertyps bei einer überschriebenen Methode

**Kovarianz.** In der überschriebenen Methode wird eine Spezialisierung des Parametertyps verwendet → Rückgabotyp

**Kontravarianz.** In der überschriebenen Methode wird eine Verallgemeinerung des Parametertyps verwendet → Parameter

**Invarianz.** Keine Typmodifikation (→ Parameter, die gleichzeitig Ein- und Ausgabe-parameter sind)

«UML-Klassendiagramme»

## UML

## Objektmodellierung

Vorgehensweise bei der Objektmodellierung:

1. **Finden der Kandidaten.** Reale Objekte, Formularanalyse (Bottom-Up), Dokumentanalyse (Top-Down)

Wortart	Modellelement	Beispiel
Substantiv	Klasse	Auto, Hund
Name	Exemplar einer Klasse	Peter
Intransitives Verb	Botschaft	laufen, schlafen
Transitives Verb	Assoziation	<i>etw.</i> essen, <i>jmd.</i> lieben
Verb „sein“	Vererbung	ist eine (Art von) ...
Verb „haben“	Aggregation	hat ein ...
Modalverb	Zusicherung	müssen, sollen
Adjektiv	Attribut	3 Jahre alt

Tabelle 1. Linguistische Analyse (nach Abbott) als erste Annäherung

Noch keine Vererbungsstrukturen bilden!

2. **Finden von Assoziationen.** Dauerhafte Beziehungen zwischen Objekten, die

1. über einen *längeren Zeitraum* existieren
2. *problemrelevant* sind
3. *unabhängig* von allen nicht beteiligten Klassen sind.

Kandidaten: Verben in der Problembeschreibung

Aggregationen: Rangordnung/semantischer Zusammenhang („besteht aus“, „ist Teil von“)

3. **Finden von Attributen.** Attribute müssen problemrelevant sein und an der Benutzeroberfläche zu sehen sein [sonst Implementierungsdetails]

4. **Erstellen von Vererbungsstrukturen.** Substitutionsprinzip beachten! Im objektorientierten Analysemodell gibt es in der Regel *vielen Assoziationen*, aber *wenig Vererbung*.
5. **Dynamisches Model erstellen.** Quelle: Szenarien, Anwendungsfälle – Ergebnis: Sequenz- und Aktivitätsdiagramm. Dient dazu, Operationen der Klasse zu identifizieren, Botschaftsfluss durch das System zu definieren, Vollständigkeit und Korrektheit des statischen Systems zu prüfen und als Grundlage für Systemtests.
6. **Objektlebenszyklus bestimmen.**
7. **Operationen festlegen.** Aus Sequenzdiagramm und Lebenszyklus übernehmen, so hoch wie möglich in der Vererbungshierarchie eintragen.
8. **Subsysteme erstellen.** Klassen mit gemeinsamem Bezug in Subsystem zusammenfassen. Innerhalb eines Subsystem sollte *starke Kopplung* herrschen, zwischen den Subsystemen dagegen *schwache Kopplung*.

Beachten: Vererbungsstrukturen nur vertikal schneiden, keine Aggregationen durchtrennen, möglichst wenige Assoziationen in der Schnittstelle zwischen Subsystemen.

Sinnvolle Grösse: ca. 10–15 Klassen oder eine DIN-A4-Seite.

## Entwurfsphase (Designphase)

Entwerfen = „Programmieren im Grossen“

**Aufgabe:** Aus den gegebenen *Anforderungen* (Definitionsphase) eine Softwarearchitektur entwickeln, die alle Anforderungen erfüllt:

- Gliederung eines Softwaresystems in Komponenten (Module/Klassen) und Subsysteme (Pakete/Bibliotheken) → Bestandshierarchie
- Spezifikation der Komponenten und Subsysteme
- Aufstellen der Benutzrelation zwischen Komponenten und Subsystemen
- Optional: Feinentwurf (Datenstrukturen, Algorithmen, Pseudocode), Zuweisen der Komponenten und Subsysteme zu Hardware-Einheiten (bei verteilten Systemen)

## Modularer Entwurf

Gliederung in externen Entwurf (E) und internen Entwurf (I)

**E1: Modulführer/Grobentwurf.** Gliederung in Komponenten und Subsysteme, Beschreibung der Funktion jedes Moduls, eventuell Entwurfsmuster wie Schichten- oder Fließbandarchitektur

Beschreibt für jedes Modul: Was ist das Geheimnis/die Entwurfsentscheidung dieses Moduls? Was ist die Funktion des Moduls?

Beschreibt für jedes Subsystem: Gliederung in Module und andere Subsysteme (Bestandshierarchie)

**E2: Modulschnittstellen.** Genaue Beschreibung der von jedem Modul zur Verfügung gestellten Elemente

Ergebnis: „Black-Box“-Beschreibung jedes Moduls: Öffentliche Programmelemente, Ein-/Ausgabeformate, Methodensignaturen, Beschreibung des Effekts der Unterprogramme, Fehlerbehandlung

**I1: Benutzrelation.** Beschreibt, wie Module und Subsysteme einander benutzen. Sollte ein azyklischer gerichteter Graph sein → Aufbau und Testen inkrementell

**I2: Feinentwurf.** Siehe oben

Definition eines Moduls:

**Modul.** Menge von Programmelementen (Typen, Klassen, Konstanten, Prozeduren etc.), die nach dem Geheimnisprinzip/Kapselungsprinzip gemeinsam entworfen und geändert werden.

**Geheimnisprinzip.** Jedes Modul verbirgt eine wichtige Entwurfsentscheidung hinter einer wohldefinierten Schnittstelle, die sich bei Änderungen dieser Entscheidung nicht mit ändert.

Beispiele für Entwurfsentscheidungen/Geheimnisse der Module: Datenstrukturen und deren Implementierung, maschinennahe/betriebssystemnahe Details, Ein-/Ausgabeformate, GUI, Texte

Anforderungen an ein Modul:

- Entwurf, Implementierung, Testen *unabhängig* von der späteren genauen Nutzung
- Implementierung möglich, ohne dass *Implementierungsdetails* anderer Module bekannt sind, und Benutzung ohne Kenntnis des inneren Aufbaus möglich (*Kapselung*)
- Starke Kohäsion innerhalb des Moduls, geringere Kohäsion zwischen Modulen
- Sollte einfach genug sein, um für sich voll verstanden werden zu können.

## Benutzrelation

Definition: Komponente A **benutzt** Komponente B genau dann, wenn A für den korrekten Ablauf die *Verfügbarkeit* einer korrekten Implementierung von B erfordert.

Beispiel: Delegation an B, Zugriff auf Variable von B; Aufruf, der korrekte Implementierung von B erfordert, Anlegen einer Instanz eines Typs aus B.

Benutzrelation kann Halb- oder Totalordnung sein. Zyklensfreie Benutzrelation heisst **Benutzthierarchie**. [Bei Rückrufen/Callbacks von B nach A ist die Hierarchie trotzdem zyklensfrei]

## Objektorientierter Entwurf

Erweiterung des modularen Entwurfs, aber Flexibilisierung durch das *Geheimnisprinzip*.

Zusätzliche Möglichkeiten durch Objektorientierung → Entwurfsmuster!

### Externer Entwurf

Statt Modulführer: **Paket- und Klassenführer** [UML-Klassendiagramm, UML-Paketdiagramm]

Statt Modulschnittstellen: Schnittstellen der Klassen, abstrakte Klassen, Interfaces

### Interner Entwurf

Benutzrelation: auf der Ebene von Paketen

Feinentwurf: wie beim modularen Entwurf

## Architekturstile

**Abstrakte Maschine/Virtuelle Maschine.** Menge von Softwarebefehlen, die auf einer darunterliegenden virtuellen oder realen Maschine aufbauen und diese ganz oder teilweise verdecken können.

Beispiel: Programmiersprache, Betriebssystem, GUI-Bibliothek, Java-VM, API

**Schichtenarchitektur.** Gliederung einer Softwarearchitektur in hierarchisch geordnete Schichten. Eine Schicht hat eine wohldefinierte Schnittstelle, nutzt nur die *darunterliegenden* Schichten und stellt ihre Dienste darüberliegenden Schichten zur Verfügung

Benutztrrelation zwischen Schichten: linear, baumartig oder DAG; innerhalb: beliebig

*Intransparente Schichtenarchitektur:* Schicht kann nur auf direkt darunter liegende Schicht zugreifen; *Transparente Schichtenarchitektur:* alle darunterliegenden Schichten

*Vorteile:* Strukturierung in Abstraktionsebenen [Schichten  $\hat{=}$  abstrakte Maschinen], Entwurfsfreiheit innerhalb der Schichten, gute Wiederverwendbarkeit/Änderbarkeit/Portabilität.

*Nachteile:* Effizienzverlust bei intransparenter Schichtenarchitektur, Schichten nicht immer klar definierbar.

*Speziell: 3-Schichten-Architektur* [Benutzerschnittstelle, Anwendungskern, Datenbank]; wenn die Schichten auf unterschiedlichen Rechnern laufen: **3-stufige Architektur**

**4-Schichten-Architektur** [Benutzerschnittstellen, Anwendungskerne, gemeinsame Grundfunktionen, Kern]

*Beispiele:* Betriebssystem [Prozess-, Speicher-, Dateiverwaltung, GUI, Anwendungen], Webdienste [Browser, Webserver, Anwendungsserver, Datenbank]

*Siehe auch:* Entwurfsmuster Fassade

**Klient/Dienstgeber (client/server).** Ein oder mehrere Dienstgeber bieten Dienste für Klienten an. Klient muss die Schnittstelle des Dienstgebers kennen, aber nicht umgekehrt.

Klient und Dienstgeber können auf unterschiedlichen Rechnern laufen

*Beispiel:* Frontend/Backend bei DB-Systemen, FTP-Client/Server

**Partnernetze (peer-to-peer).** Verallgemeinerung von Client/Server: Alle Subsysteme sind gleichberechtigt (sowohl Klient als auch Dienstgeber); Partner laufen auf unterschiedlichen Rechnern.

*Stichworte:* Dezentralisierung, Selbstorganisation, Autonomie der Partner, Zuverlässigkeit, Verfügbarkeit

*Beispiel:* Bittorrent, TCP/IP, DNS

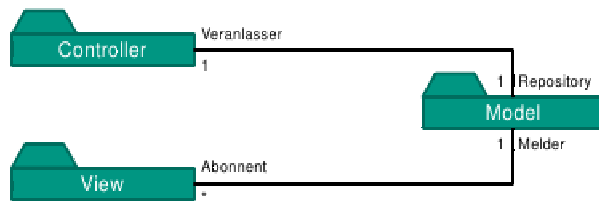
**Datenablage (repository).** Subsysteme interagieren über eine zentrale Datenstruktur, die Datenablage. Datenablage sorgt für Konsistenz und ordnet gleichzeitige Zugriffe

*Beispiel:* IDE [Übersetzer, Debugger, Editor greifen auf Strukturbaum/Symboltabelle zu]

**Model/View/Controller.** Trennung von Daten [Modell] und deren Darstellung [View/Sicht]; Interaktion zwischen Sicht und Modell durch Controller

*Unterschied zur 3-Schichten-Architektur:* diese ist hierarchisch, MVC nicht („Dreiecksbeziehung“ Modell  $\leftrightarrow$  Steuerung  $\leftrightarrow$  Sicht)





**Fliessband (pipeline).** Jede Stufe ist eigenständiger Prozess/Thread; Daten werden zwischen den Stufen weitergereicht (evtl. mit Puffer, um Geschwindigkeitsschwankungen auszugleichen)

*Vorteil:* Gleichzeitige Ausführung bei Parallelrechnern (dabei sollten die einzelnen Stufen etwa gleich lange brauchen)

*Beispiel:* Pipes auf der Unix-Shell, Videocodierung

*Anwendbarkeit:* Verarbeitung von Datenströmen

**Rahmenarchitektur (framework).** Bietet ein (nahezu) vollständiges Programm, das durch Ausfüllen geplanter „Lücken“ oder Erweiterungspunkten erweitert werden kann (mittels Einschüben/Plug-ins)

*Prinzip:* Hollywood-Prinzip („Don’t call us – we’ll call you“)

*Beispiel:* Eclipse

*Oft verwendete Entwurfsmuster:* Strategie, Fabrikmethode, abstrakte Fabrik, Schablonenmethode

## Entwurfsmuster

Familien von Lösungen für ein Software-Entwurfsproblem

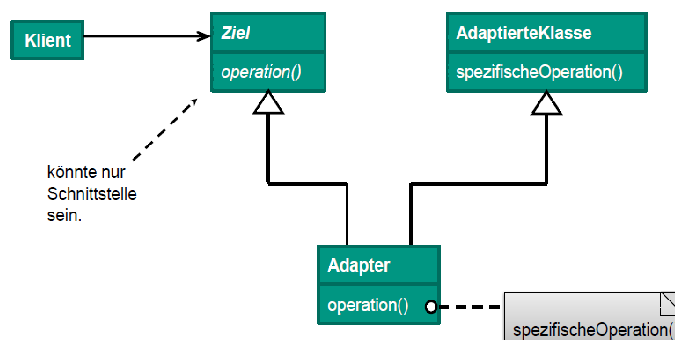
*Vorteile:* Vereinfachte Kommunikation [Bereitstellung eines Vokabulars], Erfassung von Konzepten [Dokumentation des Entwurfs], Dokumentation und Förderung des Standes der Kunst, Verbesserung der Code-Qualität und -Struktur

## Entkopplungsmuster

Teilen ein System in *mehrere Einheiten*, sodass einzelne Einheiten *unabhängig voneinander* erstellt, verändert, ausgetauscht und wiederverwendet werden können.

**Adapter (adapter, wrapper).** Passt die Schnittstelle einer Klasse an eine andere Schnittstelle an → Zusammenarbeit inkompatibler Klassen

*Anwendung:* Wiederverwendung einer existierenden Klasse

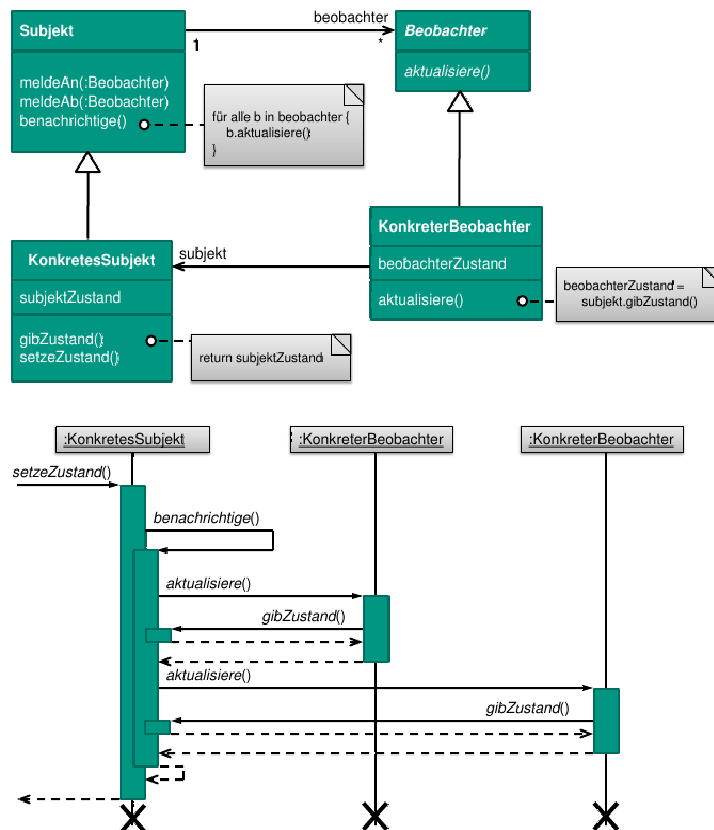


**Beobachter (observer).** Definiert eine 1:n-Abhängigkeit zwischen Objekten, sodass die Zustandsänderung eines Objekts dazu führt, dass alle abhängigen Objekte benachrichtigt und automatisch aktualisiert werden.

Beobachter benutzen das Subjekt (i.S. der Benutzthierarchie)

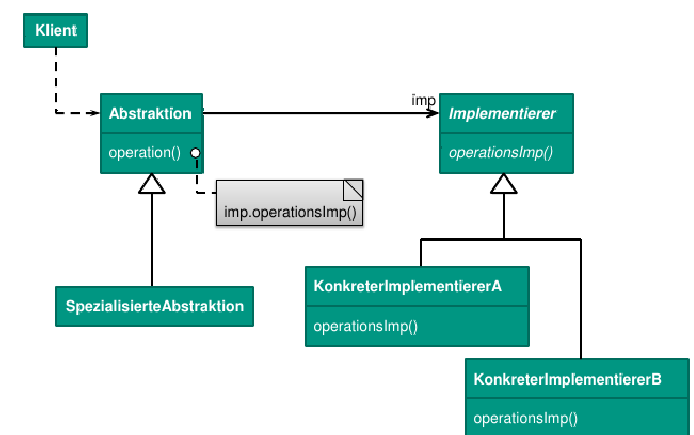
*Anwendbarkeit:* Benachrichtigung von Objekten, ohne etwas über diese zu wissen

*Nachteile:* Aufwand der Aktualisierung nicht bekannt (Kaskade von Aktualisierungen), zunächst keine Information, *was* geändert wurde.



**Brücke.** Entkoppelt *Abstraktion* von ihrer *Implementierung*, sodass beide unabhängig voneinander variiert werden können.

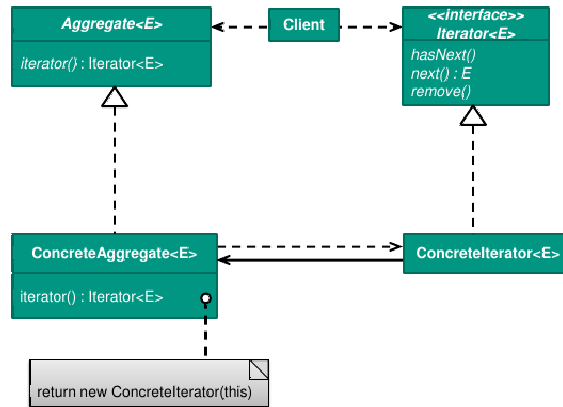
*Anwendbarkeit:* Vermeidung dauerhafter Verbindung zwischen Abstraktion und ihrer Implementierung, Erweiterbarkeit sowohl von Abstraktion als auch Implementierung durch Unterklassenbildung, Nutzung einer Implementierung von mehreren Objekten aus.



**Iterator (iterator, enumerator).** Ermöglicht den *sequentiellen Zugriff* auf Elemente eines zusammengesetzten Objekts, ohne die interne Repräsentation offenzulegen und bietet eine *einheitliche Schnittstelle* zur Traversierung unterschiedlicher Strukturen (polymorphe Iteration)

Iterator ist *robust*, d.h. jeder Iterator enthält eine eigene „Laufvariable“.

*Beispiel:* Java-Interface Iterator



**Stellvertreter (proxy).** Kontrolliert den Zugriff auf ein Objekt. Varianten:

**Protokollierender Stellvertreter.** Zählt Referenzen auf das Objekt oder andere Zugriffsinformationen.

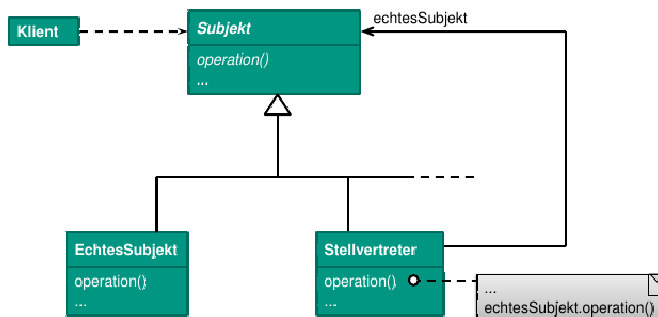
**Puffernder Stellvertreter (caching proxy) / Platzhalter (virtual proxy).** Lädt ein teures Objekt erst dann, wenn es wirklich benötigt wird (verzögertes Laden) oder verwaltet einen Pool von Objekten.

**Fernzugriffsvertreter (remote proxy).** Lokaler Stellvertreter für ein Objekt in einem anderen Adressraum.

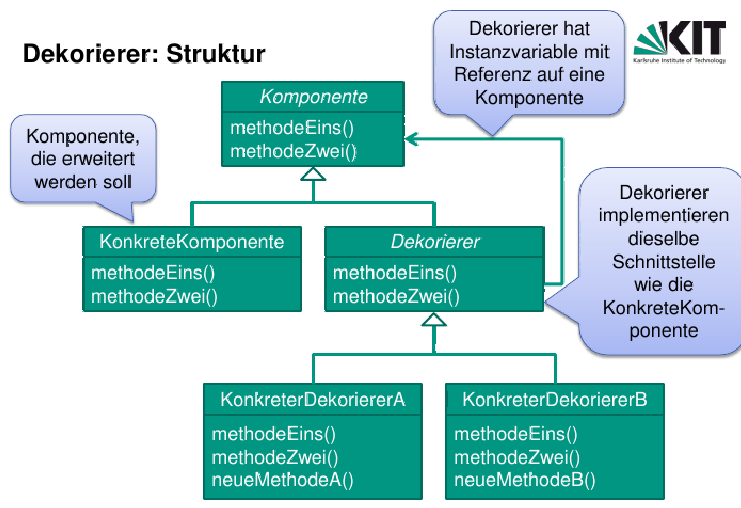
**Schutzwand (firewall).** Kontrolliert Zugriff auf das Originalobjekt.

**Synchronisierungsvertreter.** Kontrolliert gleichzeitigen Zugriff auf ein Objekt.

**Dekorierer.** Auch eine Art Stellvertreter (siehe unten)



**Dekorierer.** Fügt dynamisch neue Funktionalität zu einem Objekt hinzu, Alternative zur Vererbung. [Dekorierer vs. Stellvertreter siehe S. 66]

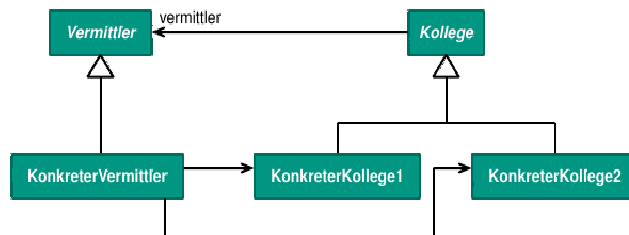


**Vermittler.** Definiert ein Objekt, welches das Zusammenspiel mehrerer Objekte kapselt.

Förderung von *loser Kopplung*

*Anwendbarkeit:* Wenn komplexe Interaktionen zwischen Objekten vorliegen und Wiederverwendbarkeit erschweren.

*Beispiel:* Zusammengesetzte GUI-Komponenten

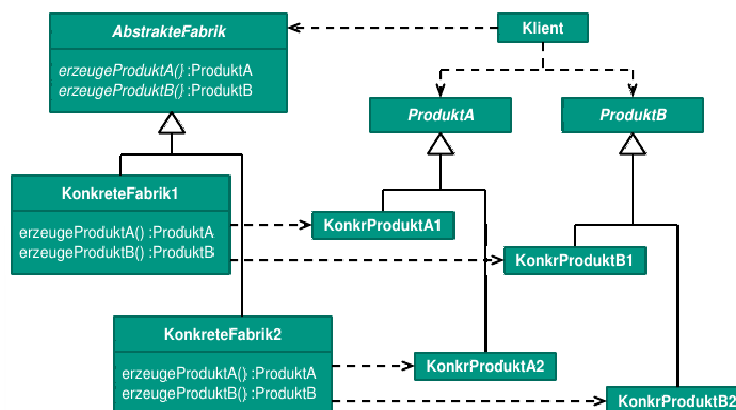


## Varianten-Muster

*Gemeinsamkeiten* verwandter Einheiten werden *herausgezogen* und an einer einzigen Stelle beschrieben → Einheitlichkeit, Vermeidung von Redundanz

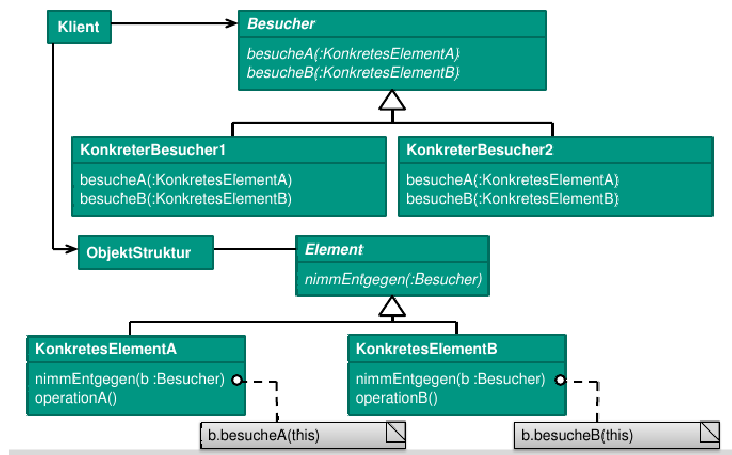
**Abstrakte Fabrik.** Schnittstelle zum Erzeugen einer *Familie verwandter Objekte*, ohne konkrete Klassen zu benennen.

*Anwendbarkeit:* Wenn eine Familie von aufeinander abgestimmten Objekten verwendet werden muss.



**Besucher.** Kapselt eine *Operation* auf Elementen einer Struktur als ein *Objekt*.

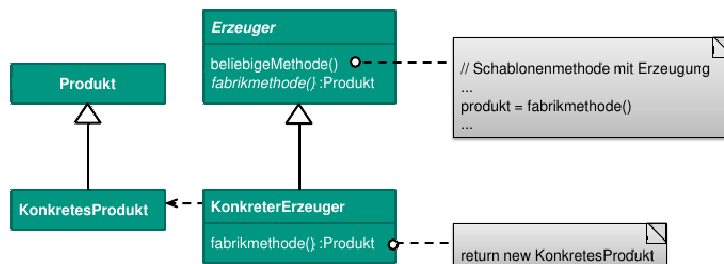
*Zweck:* Definition einer neuen Operation auf Klassen, ohne diese Klassen zu verändern.



**Fabrikmethode.** Definiert eine Klassenschnittstelle mit Operationen zum Erzeugen eines Objekts, aber lässt *Unterklassen entscheiden*, von *welcher Klasse* das zu erzeugende Objekt ist.

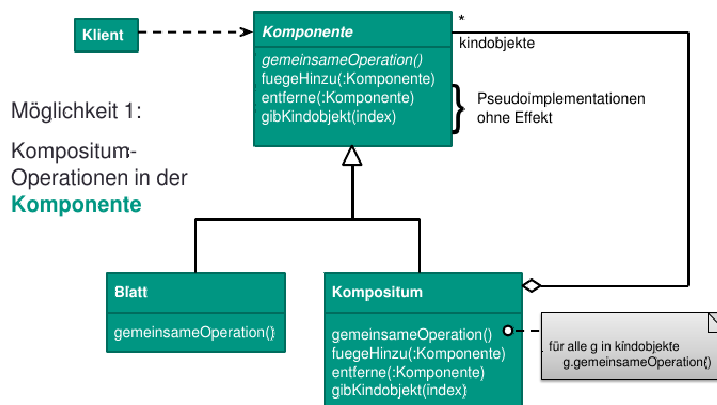
*Anwendung:* Klasse kennt Objekte, die sie erzeugt, nicht im Voraus; Delegation an Hilfs-Unterklassen.

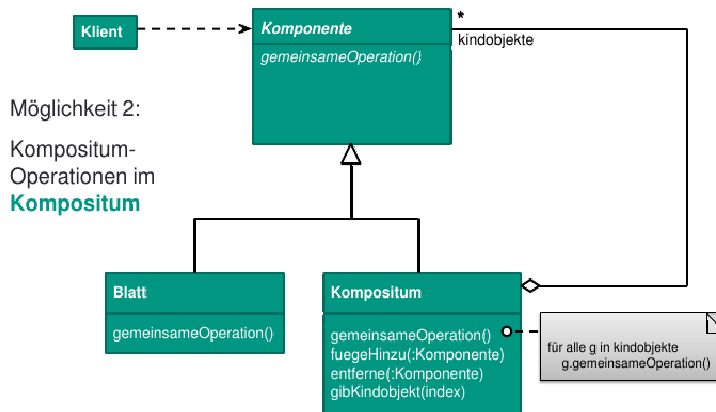
Fabrikmethode  $\hat{=}$  Einschubmethode bei einer Schablonenmethode für Objekterzeugung.



**Kompositum.** Fügt Objekte zu *Baumstrukturen* zusammen, um Hierarchien zu repräsentieren. Einheitliche Behandlung von Objekten wie Aggregaten.

*Beispiel:* Component-Klasse in Java



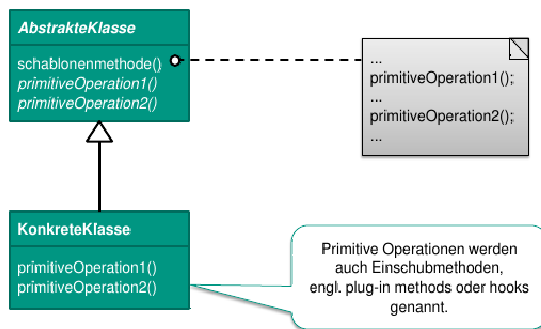


**Schablonenmethode.** Definiert das *Skelett eines Algorithmus* in einer abstrakten Klasse, wobei einzelne Schritte an die Unterklassen delegiert werden. Unterklassen können einzelne Schritte des Algorithmus verändern, nicht aber seine Struktur.

Schritte werden auch *Einschubmethoden* oder *Hooks* genannt.

*Zweck:* Festlegen der Struktur eines Algorithmus, Herausziehen gemeinsamen Verhaltens.

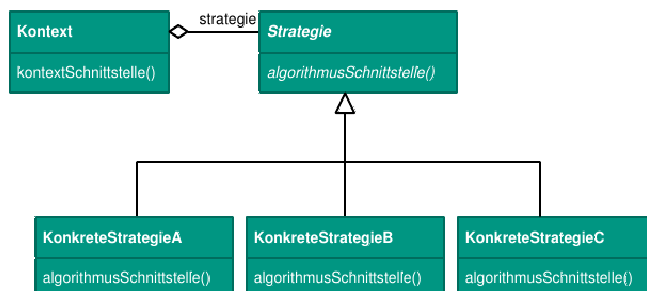
*Siehe auch:* Architekturmuster „Framework“



**Strategie.** Definiert eine *Familie von Algorithmen*, kapselt sie und macht sie austauschbar.

*Zweck:* Variation des Algorithmus unabhängig vom nutzenden Klienten.

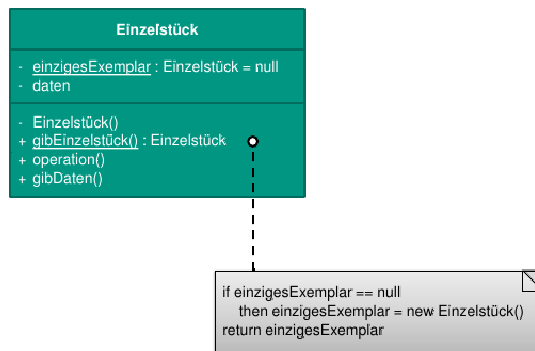
*Anwendbarkeit:* Viele verwandte Klassen, die sich nur in ihrem Verhalten unterscheiden; unterschiedliche Verhaltensweisen für eine Klasse.



## Zustandshandhabungsmuster

Bearbeiten den *Zustand* von Objekten, unabhängig von deren Zweck.

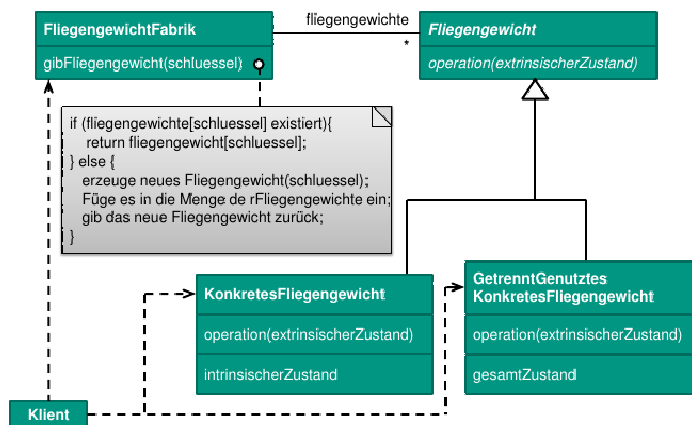
**Einzelstück.** Es existiert genau *ein Exemplar* einer Klasse, das einen globalen Zugriffspunkt besitzt. Die Klasse selbst verwaltet dieses Exemplar und fängt die Befehle zum Erzeugen neuer Objekte ab.



**Fliegengewicht.** Objekte kleinster Granularität werden *gemeinsam genutzt*, um grosse Mengen von ihnen *effizient speichern* zu können.

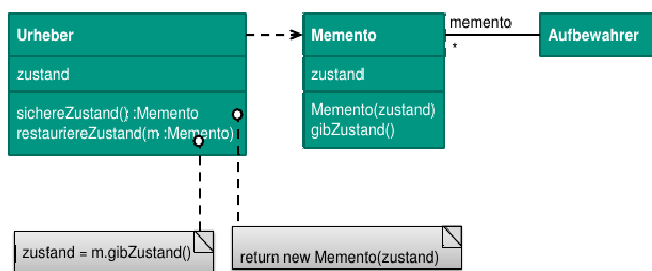
*Innerer/intrinsischer Zustand:* für alle Exemplare gemeinsam, wird in der Fliegengewicht-Instanz gespeichert.

*Äusserer/extrinsischer Zustand:* für jedes Exemplar unterschiedlich, wird in externer Datenstruktur gespeichert.



**Memento.** Externalisiert eine Momentaufnahme des *internen Zustands* eines Objekts (aber ohne die Implementierungsdetails offenzulegen), sodass das Objekt später in diesen Zustand zurückversetzt werden kann.

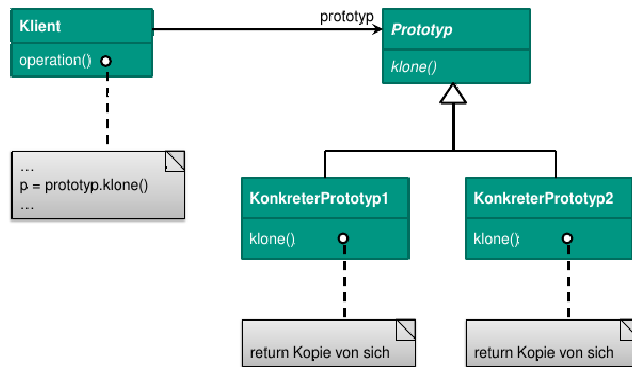
*Beispiele:* Speicherung von Spielständen, naiver Undo-Mechanismus.



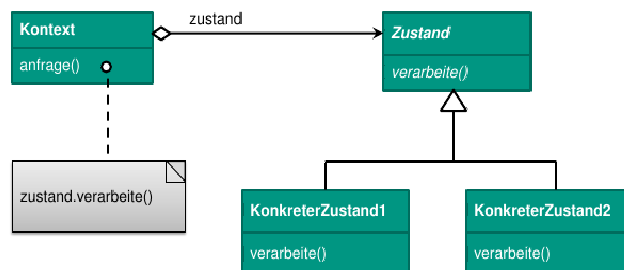
**Prototyp.** Objekterzeugung durch Verwendung und *Klonen* eines typischen Exemplars.

*Beispiel:* `Object.clone()` erstellt in Java eine „seichte Kopie“ (Gleichheit 1. Stufe) eines Objekts

*Zweck:* Vermeidet z.B. Klassenhierarchie von Fabriken, die parallel zur Klassenhierarchie der Produkte verläuft. Anwendbar auch, wenn die Klassen zu erzeugender Objekte erst zur Laufzeit spezifiziert werden oder das Erzeugen eines Objekts mehr Zeit erfordert als das Anlegen einer Kopie.



**Zustand.** Ändert das *Verhalten* eines Objekts, wenn sich dessen *interner Zustand* ändert.  
[Siehe Implementierung von Zustandsautomaten]



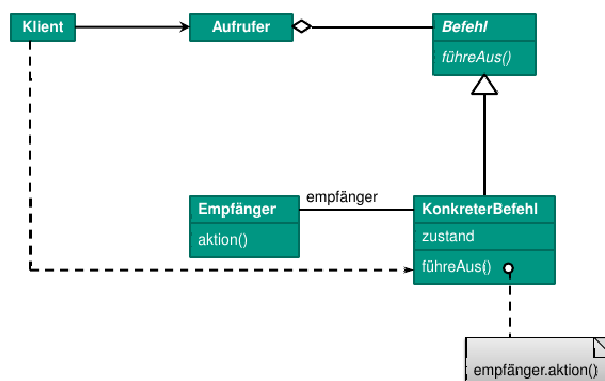
## Steuerungsmuster

Steuerung des *Kontrollflusses*, Aufruf der richtigen Methode zur richtigen Zeit.

**Befehl (command).** Kapselt einen Befehl als Objekt.

*Möglichkeiten:* Warteschlange von Operationen, Logbuch, Rückgängigmachen, Makrobefehle [siehe Kompositum], Parametrisierung einer Operation.

*Charakteristisch:* Methode `führeAus()` des Befehlsobjekts.

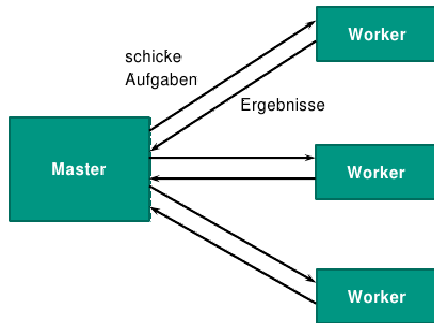


**Auftraggeber/-nehmer (master/worker).** Auftraggeber *verteilt Arbeit* an identische Arbeiter (Auftragnehmer) und berechnet das Endergebnis aus den zurückgelieferten Teilergebnissen.

*Zweck:* Teile & Herrsche, Parallelisierung.

*Beispiele:* Seti@home, Folding@home

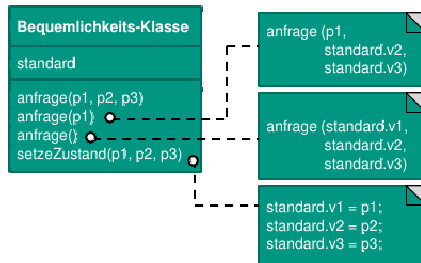




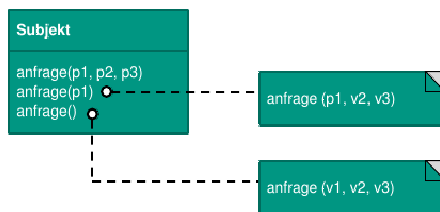
## Bequemlichkeitsmuster

*Sparen Schreib- oder Denkarbeit*

**Bequemlichkeitsklasse.** Vereinfacht Methodenaufwurf durch Speichern der (Standard-)Parameterwerte in einer speziellen Klasse (Bequemlichkeitsklasse). Die Standardwerte können *während des Programmablaufs* gesetzt werden und gelten dann für alle zukünftigen Aufrufe.

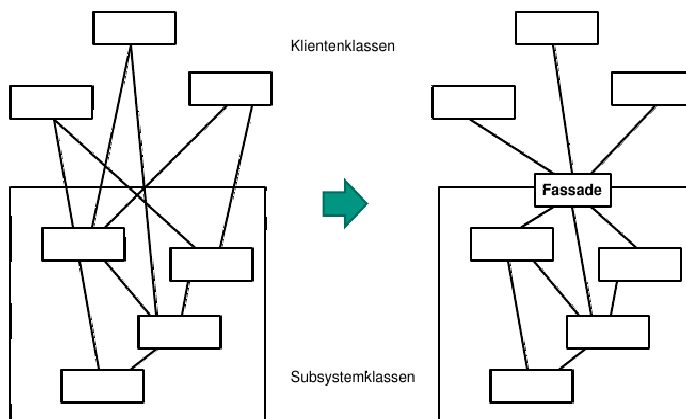


**Bequemlichkeitsmethode (vorbelegte Parameter).** Vereinfachung des Methodenaufwurfs durch die Bereitstellung häufig genutzter Parameterkombinationen in *überladenen Methoden*.



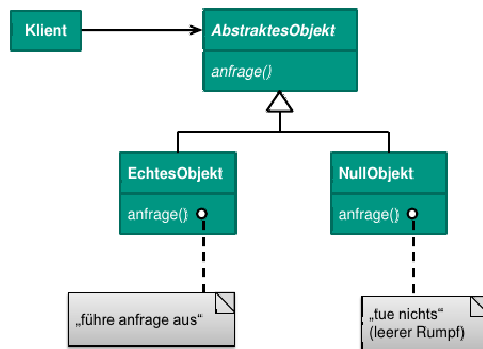
**Fassade.** Bietet eine *einheitliche Schnittstelle* zu einer Menge von Schnittstellen eines Subsystems. Vereinfacht die Benutzung eines komplexen Subsystems und *entkoppelt* das Subsystem von den Klienten und anderen Subsystemen.

*Wichtig:* Kein Stellvertreter, die Subsystemklassen sind bei Bedarf trotzdem direkt nutzbar.



**Null-Objekt.** *Stellvertreter* eines Objekts mit gleicher Schnittstelle, der nichts tut. Vermeidet unnötige null-Prüfungen.

*Beispiel:* Swing-Adapterklassen mit leeren Methodenrumpfen.



## Implementierungsphase

- Konzeption von *Datenstrukturen* und *Algorithmen*
- Strukturierung des Programms durch geeignete *Verfeinerungsebenen*
- *Dokumentation* der Problemlösung und der Implementierungsentscheidungen
- *Umsetzung* der Konzepte in die Konstrukte der verwendeten Programmiersprache
- **Ergebnis:** Quellcode inkl. Dokumentation, Binärcode, ausführbare Testfälle und Testprotokoll bzw. Verifikationsdokumentation

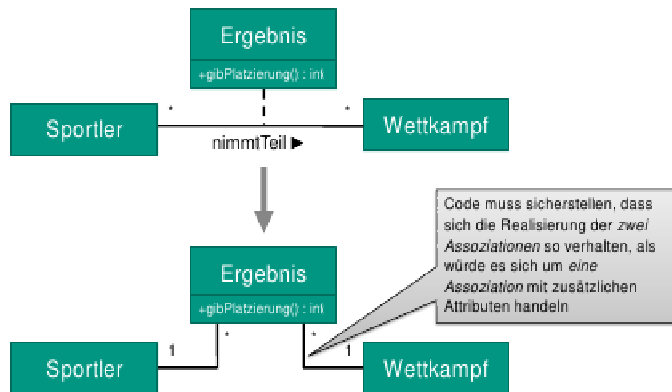
## Abbildung von UML in Code

**Klassen.** In OO-Sprachen: UML-Klasse → Programmiersprachenklasse. In Nicht-OO-Sprachen: Verbund/Record, der die Attribute enthält + parametrisierte Methoden; Simulation der Vererbung durch manuelles Hinzufügen der Attribute der Oberklasse

### Assoziationen.

<b>A</b> <u>0..1</u>	Instanzvariable vom <b>Typ A</b> auf der gegenüberliegenden Seite
<b>A</b> <u>1</u>	Instanzvariable vom <b>Typ A</b> auf der gegenüberliegenden Seite + Code der sicherstellt, dass die Referenz <b>niemals null</b> ist
<b>A</b> <u>*</u>	Instanzvariable vom <b>Typ Vieltachmenge&lt;A&gt;</b> auf der gegenüberliegenden Seite
<b>A</b> <u>{ordered}</u>	Instanzvariable vom <b>Typ Liste&lt;A&gt;</b> (mit Reihenfolge) auf der Gegenseite, also z.B. ArrayList<A> oder Vector<A>
<b>A</b> <u>{unique}</u>	Instanzvariable vom <b>Typ Menge&lt;A&gt;</b> auf der Gegenseite, also z.B. HashSet<A> oder TreeSet<A>
<b>A</b> <u>Qualifiz.</u> <u>*</u>	Instanzvariable vom <b>Typ Abbildung&lt;Objekt, B&gt;</b> also z.B. HashMap<Objekt, B> + Methoden für Zugriff über den Qualifizierer

Assoziationsklassen:



Wichtig bei Änderungen: ACID-Prinzip (*Atomicity* [„ganz oder gar nicht“], *Consistency* [am Ende steht immer ein konsistenter Zustand], *Isolation* [keine Beeinflussung durch andere Threads], *Durability* [Änderungen sind dauerhaft für alle Threads zu sehen])

**Zustandsautomaten.** Entweder *implizite Speicherung* (Berechnung des Zustands eines Exemplars aus seinen Attributwerten) mit impliziter Zustandsübergangsfunktion oder *explizite Speicherung* des Zustands in einer Instanzvariablen.

*Eingebettete explizite Speicherung:* Fallunterscheidung nach Zustand in jeder Methode

*Ausgelagerte explizite Speicherung (Entwurfsmuster „State“):* Auslagern des Zustands (samt Methoden) in eine Zustandklasse und Speicherung des aktuellen Zustands in Instanzvariablen.

## Parallelität

**Thread/Faden:** Ausführbarer Instruktionsstrom in einem Prozess mit eigenem Befehlszeiger und Stack, aber gemeinsamem Adressraum, gemeinsamem Heap und gemeinsamen Ressourcen (z.B. Dateien) mit anderen Fäden.

### Parallelität in Java

- Implementierung des Interfaces `Runnable` oder der Klasse `Thread` (die ihrerseits `Runnable` implementiert)
- Implementierung der Methode `run()`
- Aufruf mittels der Methode `start()`, darf nur einmal aufgerufen werden!
- Zusammenführen (Warten auf Beendigung von Thread `t`) mittels `t.join()`
- Als `volatile` deklarierte Variablen werden nicht im Cache gespeichert und nach jeder Änderung wieder in den Speicher geschrieben.
- Monitore schützen kritische Abschnitte: Versucht eine Aktivität, einen besetzten Monitor zu betreten, wird sie solange blockiert, bis der Monitor wieder freigegeben wird. Dieselbe Aktivität kann einen Monitor mehrmals betreten.
- Synchronisierung: Block mit `synchronized(obj)` [Monitor von `obj` wird benutzt] oder `synchronized`-Methode [Monitor von `this` bzw. bei statischen Methoden der Monitor der Klasse wird benutzt] übernimmt das Betreten und Verlassen des Monitors.
- Warten auf einen Monitor mit `wait` [bzw. `this.wait()` in synchronisierten Methoden] gibt den betreffenden Monitor frei und wartet eine angegebene Zeitspanne oder bis zum Erhalt eines Signals via `notifyAll`.

Aufgrund von *spurious wake-ups* muss `wait()` immer in einer Schleife mit Wächterbedingung stehen!

Es muss ausserdem eine `InterruptedException` gefangen werden (ausgelöst durch `Thread.interrupt()`) → z.B. sauberes Beenden eines Threads.

- Vermeidung von **Deadlocks** (Blockaden): Monitore immer in derselben Reihenfolge anfordern
- `java.util.concurrent` enthält thread-sichere Implementierungen häufig genutzter Klassen.

## Parallele Entwurfsmuster

**Gebietszerlegung.** Teilen des Problems in Teilprobleme, die parallel gelöst werden

**Master/Worker.** Siehe entsprechendes Entwurfsmuster

**Erzeuger/Verbraucher.** (mit Puffer)

**Fliessband.** Eigener Thread pro Fliessbandstufe.

**Paralleles „Teile und Herrsche“.** Parallele Verarbeitung der Teilprobleme bis zu einer gewissen Grösse, ab da sequentielle Bearbeitung (z.B. paralleles Mergesort)

## Parallele Algorithmen

**Matrix-Vektor-Multiplikation.** Zeilenweise Aufteilung der Matrix

ijk-Algorithmus: Klassischer Algorithmus zur Multiplikation zweier Matrizen

ijk-Algorithmus: Cache-freundliche Version

**Numerische Integration.** Aufteilen des Integrationsbereich in Teilbereiche, Aufsummieren des Ergebnisses.

## Bewertung paralleler Algorithmen

**Speedup/Beschleunigung bei Verwendung von  $p$  Prozessoren.** Vergleich der parallelisierten Ausführung mit der besten sequenziellen Ausführung:

$$S(p) = \frac{T(1)}{T(p)}$$

Idealfall:  $S(p) = p$

**Effizienz.** Anteil an der Ausführungszeit, die jeder Prozessor mit nützlicher Arbeit verbringt

$$E(p) = \frac{S(p)}{p}$$

Idealfall:  $E(p) = 1$

**Laufzeit.** Wenn  $\sigma$  die Ausführungszeit des sequentiellen, nicht parallelisierbaren Teils und  $\pi$  die Zeit für die sequentielle Ausführung des parallelisierbaren Teils eines Algorithmus ist:

$$T(p) = \sigma + \frac{\pi}{p}$$

Gesamtlaufzeit des Algorithmus auf  $p$  Prozessoren/Kernen

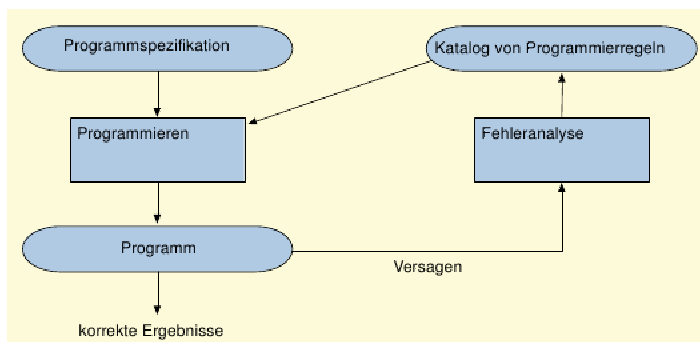
**Amdahls Gesetz.** Wenn  $f = \frac{\sigma}{\sigma + \pi}$  der Anteil des sequentiellen, nicht parallelisierbaren Teils am Algorithmus ist, dann gilt für den Speedup:

$$S(p) \leq \frac{1}{f}$$

## Programmierrichtlinien

- Erleichtern *Lesbarkeit* durch Konsistenz
- Beschleunigen *Einarbeitung* und Wiedereinarbeitung
- Sparen *Zeit* bei Fehlerfindung, Erweiterung und Pflege

## Selbstkontrolliertes Programmieren



Fehlerlogbuch mit Fehlern, deren Suche lange gedauert hat, die hohe Kosten verursacht haben oder lange unentdeckt geblieben sind.

*Daten:* Laufende Nummer, Datum, Phase, Kurzbeschreibung, Ursache

## Testphase

Zu unterscheiden:

**Testende Verfahren.** → Aufdecken von Fehlern

**Verifizierende Verfahren.** → Korrektheitsbeweis

**Analysierende Verfahren.** → Bestimmung der Eigenschaften einer Systemkomponente

Arten von Fehlern (errors):

**Versagen/Ausfall (failure, fault).** Abweichung des Verhaltens von der Spezifikation

**Defekt (defect).** Mangel in einem Softwareprodukt, der zu einem Versagen führen kann

**Irrtum (mistake).** Menschliche Aktion, die einen Defekt verursacht.

Fehlerklassen:

**Anforderungsfehler (Defekt im Pflichtenheft).** Inkorrekte Angaben, unvollständige Angaben über funktionale Anforderungen, Inkonsistenz, Undurchführbarkeit

**Entwurfsfehler (Defekt in der Spezifikation).** Unvollständige oder fehlerhafte Umsetzung der Anforderung, Inkonsistenz in der Spezifikation; Inkonsistenz zwischen Anforderung, Spezifikation und Entwurf

**Implementierungsfehler (Defekt im Programm).** Fehlerhafte Umsetzung der Spezifikation.

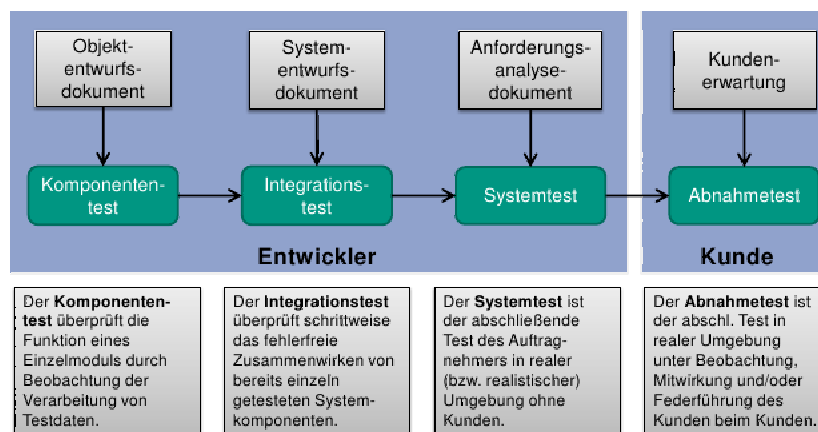
## Glossar

**Test (Softwaretest).** Führt eine oder mehrere Komponenten (**Testling, Prüfling, Testobjekt**) unter bekannten Bedingungen aus und überprüft ihr Verhalten.

**Testfall.** Satz von Daten für die Ausführung eines Teils oder eines Testlings.

**Testtreiber/Testrahmen.** Steuert die Ausführung der Testlinge und versorgt sie mit Testfällen.

**Testphasen.** Komponententest, Integrationstest, Systemtest, Abnahmetest



**Dynamisches Testverfahren (Testen).** Ausführen des zu testenden Programms mit bestimmten Testfällen

*Beispiel:* Kontroll- und datenflussorientierte Tests, funktionale Tests (black box testing), Leistungstests

**Statische Testverfahren (Prüfen).** Analyse des Quellcodes ohne Ausführen des Programms

*Beispiel:* Manuelle Prüfmethode (Review), Prüfprogramme (statische Analyse, etwa Checkstyle)

**White-Box-Testen.** Bestimmen der Testfälle mit Kenntnis von Kontroll- und Datenfluss.

**Black-Box-Testen.** Bestimmen der Testfälle ohne Kenntnis von Kontroll- und Datenfluss, nur aus der Spezifikation heraus.

**Testhelfer** ersetzen noch nicht implementierte Klassen:

**Stummel (stub).** Nicht oder nur rudimentär implementiert, dient als Platzhalter für Funktionalität.

**Attrappe (dummy).** Simuliert die Implementierung zu Testzwecken.

**Nachahmung (mock).** Attrape mit zusätzlicher Funktionalität, etwa Reaktion auf bestimmte Eingaben oder Verhaltensüberprüfungen.

Stummel und Attrappen werden durch echte Implementierungen ersetzt, Nachahmungen sind auch für zukünftiges Testen nützlich.

## Kontrollflussorientierte Testverfahren

Vollständigkeitskriterien werden anhand des **Kontrollflussgraphen** definiert

**Anweisungsüberdeckung.** Jeder Grundblock des Programms wird ausgeführt.

$$\text{Metrik: } C_{\text{Anweisung}} = C_0 = \frac{\text{Anzahl durchlaufener Anweisungen}}{\text{Anzahl aller Anweisungen}}$$

**Zweigüberdeckung.** Alle Zweige (Kanten) im Kontrollflussgraphen werden traversiert.

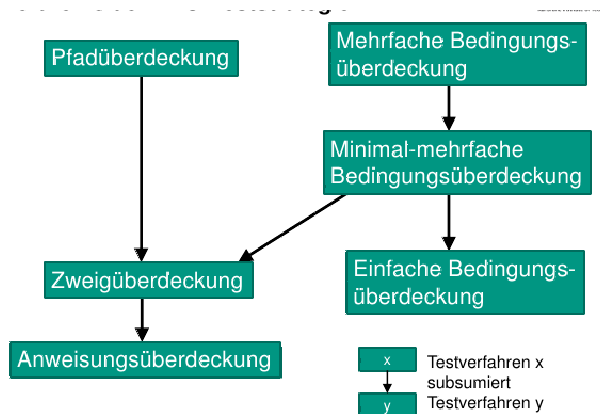
$$\text{Metrik: } C_{\text{Zweig}} = C_1 = \frac{\text{Anzahl durchlaufener Zweige}}{\text{Anzahl aller Zweige}}$$

**Pfadüberdeckung.** Alle unterschiedlichen Pfade werden ausgeführt – kann nicht immer anwendbar sein, ist nicht praktikabel

**Einfache Bedingungsüberdeckung.** Jede atomare Bedingung wird einmal mit **wahr** und einmal mit **falsch** belegt. Nicht ausreichendes Testkriterium!

**Mehrfache Bedingungsüberdeckung.** Die atomaren Bedingungen werden mit allen möglichen Kombinationen der Wahrheitswerte belegt. [Aufwendig und unpraktikabel]

**Minimal-mehrfache Bedingungsüberdeckung.** Jede Bedingung (ob atomar oder zusammengesetzt) muss einmal zu **wahr** und einmal zu **falsch** evaluieren.



### Behandlung von Schleifen:

- Ein Satz Testfälle, die den Schleifenrumpf einmal queren
- Ein Satz Testfälle, die den Schleifenrumpf mindestens zweimal queren
- Innerhalb der Schleife: Zweigüberdeckung

## Funktionale Testverfahren

*Ziel:* Testen der Funktionalität, die in der Spezifikation festgelegt ist.

Testfallbestimmung:

**Funktionale Äquivalenzklassenbildung.** Zerlegen des Wertebereichs der Eingabeparameter und des Definitionsbereichs der Ausgabeparameter in Äquivalenzklassen.

Testen mit je einem Repräsentanten aus jeder Äquivalenzklasse.

**Grenzwertanalyse.** Wie ÄK-Bildung, aber es werden Elemente *auf und um den Rand* der Äquivalenzklasse als Testfälle genommen.

**Zufallsanalyse.** Zufällige Testfälle, sinnvoll als Ergänzung zu anderen Verfahren oder wenn die Korrektheitsprüfung automatisch erfolgen kann (z.B. Sortierverfahren)

**Test von Zustandsautomaten.** Alle Übergänge müssen mindestens einmal durchlaufen worden sein.

## Leitungstests

**Lasttest.** Testen auf Einhalten der Spezifikation *im erlaubten Grenzbereich*.

**Stresstest.** Testen des Verhaltens beim *Überschreiten der definierten Grenzen* und Verhalten nach Rückgang der Überlast.

## Manuelle Prüfmethoden

**Durchsicht/Walkthrough.** Entwickler führt Kollegen durch seinen Code/Entwurf; Kollegen stellen Fragen und machen Anmerkungen

**Überprüfung/Review.** Formal zwischen Durchsicht und Inspektion, Überprüfung durch einen „externen“ Gutachter.

**Inspektion.** Überprüfung anhand von Prüflisten oder Lesetechniken. Bis zu 90% aller entdeckten Defekte werden in Inspektionen gefunden; nur 1/10–1/30 der Kosten gegenüber Testen identifizierter Fehler, ROI oft weit über 500%

## Software-Inspektion

Mehrere Inspektoren [Vielaugenprinzip, Abstand, Erfahrung] untersuchen unabhängig dasselbe Softwaredokument, gefundene Defekte werden aufgeschrieben.

*Ziel:* Probleme identifizieren (nicht lösen)

Phasen:

1. **Vorbereitung.** Teilnehmer/Rollen festlegen, Dokumente vorbereiten, Ablauf planen
2. **Individuelle Fehlersuche.** Jeder Inspektor prüft das Dokument (ca. 1 Seite/h), insgesamt maximal 1–4 Seiten, Aufschreiben der Problempunkte
3. **Gruppensitzung (2 h).** Problempunkte sammeln und einzeln besprechen, Verbesserungsvorschläge sammeln
4. **Nachbereitung.** Problempunkte werden an Editor des Dokuments weitergeleitet, der klassifiziert die Defekte und leitet Änderungen ein.
5. **Prozessverbesserung.**



Rollen:

**Inspektionsleiter.** Leitet alle Phasen der Inspektion

**Moderator.** Leitet die Gruppensitzung (meist der Inspektionsleiter)

**Inspektoren.** Prüfen das Dokument

**Schriftführer.** Protokolliert Defekte in der Gruppensitzung

**Editor.** Klassifiziert und behebt Defekte (meist der Autor)

**Autor.** Hat das Dokument verfasst

Lesetechniken:

**Ad-hoc.**

**Prüflisten.** (Abhak-)Listen mit Fragen zum Dokument

**Szenarien.** Anleitung zum Prüfen des Dokuments aus einer bestimmten Perspektive [z.B. Wartung, Code-Analyst]; Satz von Fragen (i.A. effektiver als Prüflisten)

## **Integrationstests**

*Voraussetzung:* Komponenten bereits einzeln überprüft.

*Ziel:* Zusammenspiel der Komponenten testen.

Schrittweise Integration einer Komponente in die bereits geprüfte Komponentenmenge.

Folien S. 125–137