

# Ohjelmistojen mallintaminen

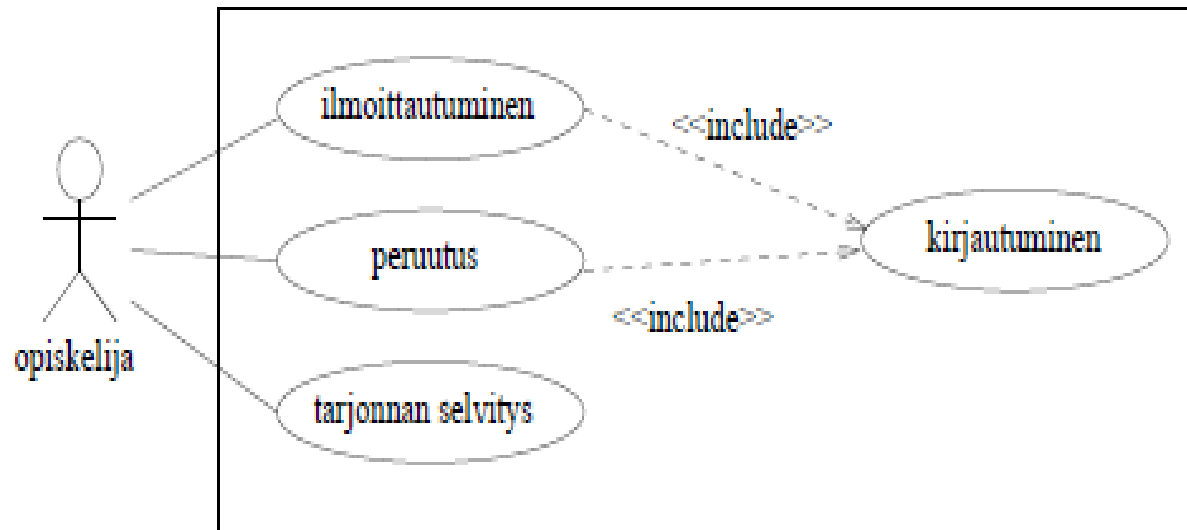
Luento 2, 6.11.

# Kertausta: **Ohjelmistotuotantoprosessin vaiheet**

- Vaatimusanalyysi- ja määrittely
  - Mitä halutaan?
- Suunnittelu
  - Miten tehdään?
- Toteutus
  - Ohjelmointi
- Testaus
  - Varmistetaan että toimii niin kuin halutaan
- Ylläpito
  - Korjataan bugit ja tehdään laajennuksia

# Viimeksi: käyttötapaukset

- Tapa dokumentoida järjestelmän toiminnalliset vaatimukset
  - Käytetään siis *vaatimusmäärittelyssä*
- Käyttötapaus dokumentoi miten *käyttäjä* kommunikoi järjestelmän kanssa suorittaessaan jotain tehtävää
  - Yksi käyttötapaus kuvaa isomman tavoitteellisen kokonaisuuden
  - *Ei kuvaa järjestelmän sisäistä rakennetta tai toimintaa*
- Yleiskuva järjestelmän toiminnallisuudesta *käyttötapauskaaviona*
  - Ellipsit käyttötapauksia, tikkuihmiset käyttäjiä
  - Kuvassa *kirjautuminen* on apukäyttötapaus jonka *ilmoittautuminen* ja *peruutus* sisällyttävät



# Käyttötapaus kuvataan tekstinä

- Ohjelmistoprojektissa pitää kuvata kaikki käyttötapaukset tekstuaalisesti saman kaavan mukaan:
  - *käyttötapauspohja*
- Esim. käyttötapaus **Ilmoittautuminen**:
  - *Käyttäjä*: opiskelija
  - *Tavoite*: saada kurssipaikka
  - *Esiehto*: opiskelija on ilmoittautunut kuluvalle lukukaudella läsnäolevaksi
  - *Jälkiehto*: opiskelija on lisätty haluamansa ryhmän ilmoittautujien listalle
  - *Käyttötapauksen kulku*:
    1. Opiskelija aloittaa kurssi-ilmoittautumistoiminnon
    2. Järjestelmä näyttää kurssitarjonnan
    3. Opiskelija tutkii kurssitarjontaa
    4. Opiskelija valitsee ohjelmiston esittämästä tarjonnasta kurssin ja ryhmän
    5. **Suoritetaan käyttötapaus kirjautuminen**
    6. Järjestelmä ilmoittaa opiskelijalle ilmoittautumisen onnistumisesta.

# Oliot ja luokat

- Kuten viikko sitten mainittiin, nykyään ohjelmistokehitys perustuu usein seuraavaan oletukseen
  - *Minkä tahansa järjestelmän katsotaan voivan muodostua olioista, jotka yhteistyössä toimien ja toistensa palveluja hyödyntäen tuottavat järjestelmän tarjoamat palvelut*
- *Mikä siis on olio?*
  - jokin ohjelman tai sen sovellusalueen kannalta mielenkiintoinen asia tai käsite, tai ohjelman osa
  - yleensä yhdistää tietoa ja toiminnallisuutta
  - omaa identiteetin, eli erottuu muista olioista omaksi yksilökseen

# Oliot ja luokat

- Jokainen olio kuuluu johonkin luokkaan
- *Luokka kuvaa minkälaisia siihen kuuluvat oliot ovat tietosisällön ja toiminnallisuuden suhteen*

- Luokka Javassa:

```
public class Henkilo {  
    private String nimi;  
    private int ika;  
    public Henkilo(String n) { nimi = n; }  
    public void vanhene() { ika++; }  
}
```

- ja Henkilö-olioita:

```
Henkilo arto = new Henkilo("Arto");  
Henkilo heikki = new Henkilo("Heikki");  
arto.vanhene();  
heikki.vanhene();
```

# Suunnittelu ja toteutusvaiheen oliot ja luokat

- Oliota ja luokkia ajatellaan usein ohjelmointitason käsitteinä
  - Esim. Javassa määritellään luokka `class Henkilo { ... }`
  - Ja luodaan olioita `Henkilo arto = new Henkilo("Arto");`
  - Ohjelma siis muodostuu olioista
  - Oliot elävät koneen muistissa
  - Ohjelman toiminnallisuus muodostuu olioiden toiminnallisuudesta
- Ohjelmiston suunnitteluvaiheessa suunnitellaan mistä oliosta ohjelma koostuu ja miten oliot kommunikoivat
  - Nämä oliot sitten toteutetaan ohjelmointikielellä toteutusvaiheessa
- *Mistä suunnitteluvaiheen oliot tulevat? Miten ne keksitään?*

# Vaatimusanalyysivaiheen oliot ja luokat

- Vaatimusmäärittelyn yhteydessä tehdään usein *vaatimusanalyysi*
  - Kartoitetaan ohjelmiston sovellusalueen (eli sovelluksen kohdealueen) kannalta tärkeitä *käsitteitä* ja *niiden suhteita*
- Eli mietitään mitä tärkeitä asioita sovellusalueella on olemassa
  - Esim. kurssihallintojärjestelmän käsitteitä ovat
    - Kurssi
    - Laskariryhmä
    - Ilmoittautuminen
    - Opettaja
    - Opiskelija
    - Sali
    - Salivaraus
- Nämä käsitteet voidaan ajatella luokkina



# Vaatimusanalyysivaiheen oliot ja luokat

- Vaatimusanalyysivaiheen luokat ovat *vastineita reaailmaailman käsitteille*
- Kun edetään vaatimuksista ohjelmiston suunnitteluun, monet vaatimusanalyysivaiheen luokista saavat vastineensa ”ohjelmointitason” luokkina, eli luokkina, jotka on tarkoitus ohjelmoida esim. Javalla
- Eli riippuen katsantokulmasta luokka voi olla joko
  - reaailmaailman käsitteen vastine, tai
  - suunnittelu- ja ohjelmointitason ”tekninen” asia
- Tyypillisesti ohjelmaston olio on vastine jollekin todellisuudessa olevalle ”oliolle”
  - Ohjelma simuloi todellisuutta
- Ohjelmissa on myös paljon luokkia ja olioita, joille ei ole vastinetta todellisuudessa
  - Esim. käyttöliittymän toteuttavat oliot

# Oliomallinnus ja Olioperustainen ohjelmistokehitys

- Olioperustainen ohjelmistokehitys etenee yleensä seuraavasti:
  1. Luodaan **määrittelyvaiheen oliomalli** sovelluksen käsitteistöstä
    - Mallin oliot ja luokat ovat rakennettavan sovelluksen kohdealueen käsitteiden vastineita
  2. Suunnitteluvaiheessa tarkennetaan edellisen vaiheen oliomalli **suunnitteluvaiheen oliomalliksi**
    - Oliot muuttuvat yleiskäsitteistä teknisen tason olioiksi
    - Mukaan tulee olioita, joilla ei suoraa vastinetta reaalimaailman käsitteistössä
  3. Toteutetaan suunnitteluvaiheen oliomalli jollakin **olioohjelmointikielillä**
- Voidaankin ajatella, että *malli tarkentuu* muuttuen koko ajan ohjelmointikieliläheisemmäksi/teknisemmäksi siirryttäessä määrittelystä suunnitteluun ja toteutukseen

# Luokka- ja oliokaaviot

- Palaamme oliomallinnukseen ja olioiden käyttöön määrittely- ja suunnittelutasolla myöhemmin
- Nyt tarkastelemme miten olioita ja luokkia kuvataan UML:ssä
- Sama mallinnustekniikka kelpaa sekä teknisen tason että korkeamman tason olioille ja luokille

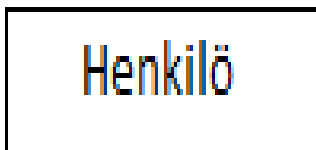
# Luokka- ja oliokaaviot

- Järjestelmän luokkarakennetta kuvaa **luokkakaavio** (engl. class diagram)
  - Mitä luokkia olemassa
  - Minkälaisia luokat ovat
  - Luokkien suhteet toisiinsa
- Luokkakaavio on UML:n eniten käytetty kaaviotyyppi
- Luokkakaavio kuvaa ikäänkuin kaikkia mahdollisia olioita, joita järjestelmässä on mahdollista olla olemassa
- **Oliokaavio** (engl. object diagram) taas kuvaa mitä olioita järjestelmässä on tietyllä hetkellä

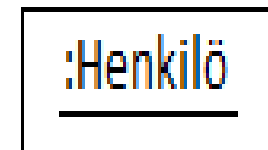
# Luokka- ja oliokaaviot

- Luokkaa kuvataan laatikolla, jonka sisällä on luokan nimi
  - Kuten pian näemme, laatikossa voi olla myös muuta
- Luokasta luotuja olioita kuvataan myös laatikolla, erona on nimen merkintätapa
  - Nimi alleviivattuna, sisältäen mahdollisesti myös olion nimen
- Kuvassa Henkilö-luokka ja kolme Henkilö-olioa
  - Kolmas olioista on nimetön
- Luokkia ja olioita ei sotketa samaan kuvaan, kyseessä onkin kaksi kuvaa: vasemmalla luokkakaavio ja oikealla oliokaavio
  - Oliokaavio kuvaa tietyn hetken tilanteen, olemassa 3 henkilöä

Luokkakaavio

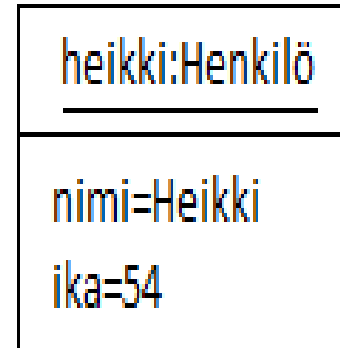
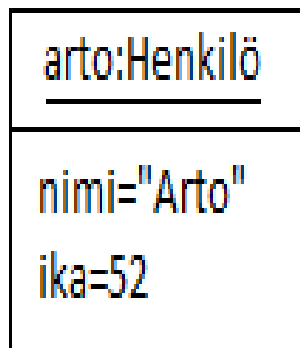
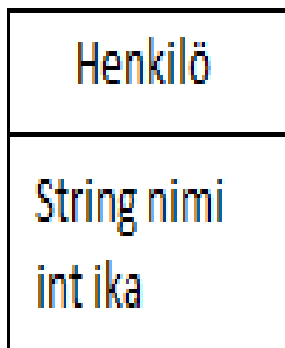


Eräs luokkakaaviota vastaava oliokaavio



# Luokka- ja oliokaaviot: attribuutit

- Luokan olioilla on attribuutteja eli oliomuuttujia ja operaatiota eli metodeja
- Nämä määritellään luokkamäärittelyn yhteydessä
  - Aivan kuten Javassa kirjoitettaessa `class Henkilö{ ... }` määritellään kaikkien Henkilö:n attribuutit ja metodit luokan määrittelyn yhteydessä
- Luokkakaaviossa attribuutit määritellään luokan nimen alla omassa osassaan laatikkoa
  - Attribuutista on ilmaistu nimi ja tyyppi (voi myös puuttua)
- Oliokaaviossa voidaan ilmaista myös attribuutin arvo



# Luokka- ja oliokaaviot: metodit

- Luokan olioiden metodit merkitään laatikon kolmanteen osaan
- Luokkiin on pakko merkitä ainoastaan nimi
  - Attribuutit ja metodit merkitään jos tarvetta
  - Usein metodeista merkitään ainoastaan nimi, joskus myös parametrien ja paluuarvon tyyppi
- Attribuuttien ja operaatioiden parametrien ja paluuarvon tyyppeinä voidaan käyttää valmiita tietotyyppejä (int, double, String, ...) tai rakenteisia tietotyyppejä (esim. taulukko, ArrayList).
- Tyyppi voi olla myös luokka, joko itse määritelty tai asiayhteydestä "itsestäänselvä" (alla Väri ja Piste)

Henkilö
String nimi int ika
vanhene() meneToihin()

Tiedosto
nimi kokoTavuina päivitetty
tulosta()

Kuvio
Värit väri Piste sijainti
kierrä(double kulma) siirrä(suunta)

# Luokkakaavio: attribuuttien ja operaatioiden näkyvyys

- Ohjelmointikielissä voidaan attribuuttien ja metodien näkyvyyttä muiden luokkien olioille säädellä
  - Javassa `private`, `public`, `protected`
- UML:ssa näkyvyys merkitään attribuutin tai metodin eteen: *public* +, *private* -, *protected* #, *package* ~
  - Jos näkyvyyttä ei ole merkitty, sitä ei ole määritelty
  - Kovin usein näkyvyyttä ei viitsitä merkitä
- Esim. alla kaikki attribuutit ovat `private` eli eivät näy muiden luokkien olioille, metodit taas `public` eli kaikille julkisia

Henkilö
- String nimi - int ika
+ vanhene() + meneTöihin()



# Luokkakaavio: attribuutin moniarvoisuus

- Jos attribuutti on kokoelma samanlaisia arvoja (esim. taulukko), voidaan se merkitä luokkakaavioon
  - Kirjoitetaan attribuutin perään hakasulkeissa kuinka monesta ”asiasta” attribuutti toistuu
  - \* tarkoittaa tuntematonta
- Henkilöllä on vähintään 1 osoite, mutta osoitteita voi olla useita
- Puhelinnumeron kohdalle on kirjoitettu [\*], joka tarkoittaa, että numeroa ei välttämättä ole tai numeroita voi olla useita
- Moniarvoisuus on asia joka merkitään kaavioon melko harvoin

Henkilö
String nimi
String osoite[1..*]
puhelin [*]
Date syntPaiva

```

public class VahenevaLaskuri {
    private int arvo;
    private int alkuarvo;

    public VahenevaLaskuri(int arvo) {
        this.arvo = arvo;
        this.alkuarvo = arvo;
    }

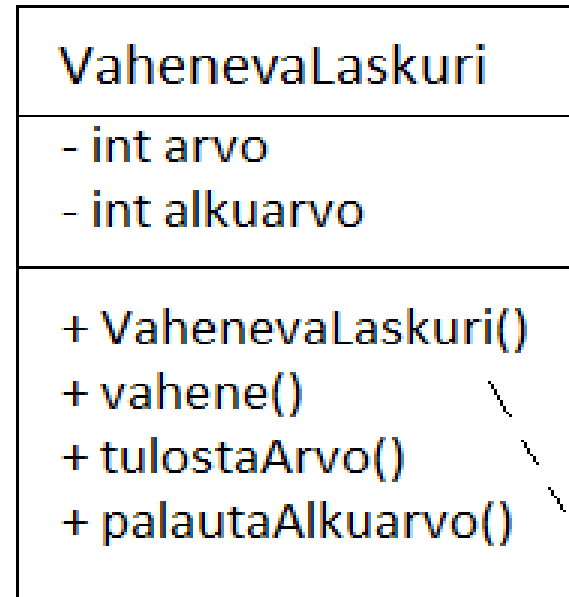
    public void vahene() {
        if ( this.arvo>0 ) { this.arvo--; }
    }

    public void tulostaArvo() {
        System.out.println( this. arvo);
    }

    public void palautaAlkuarvo() {
        this.arvo = this.alkuarvo;
    }
}

```

## Ohjelmoinnin perusteista tuttu VahenevaLaskuri



huomaa miten  
konstruktori merkitään

Kuvassa mukana UML-kommenttisymboli

# Kertaus: Luokan määrittely luokkakaaviossa

- Eli luokka on laatikko, jossa luokan nimi ja tarvittaessa attribuutit sekä metodit
- Attribuuttien ja metodien parametrien ja paluuarvon tyyppi ilmaistaan tarvittaessa
  - Näkyvyysmääreet ilmaistaan tarvittaessa
- Jos esim. metodeja ei haluta näyttää, jätetään metodiosa pois, vastaavasti voidaan menetellä attribuuttien suhteen

LuokanNimi
tyyppi1 attribuutti1 tyyppi2 attribuutti2
paluuTyyppi metodinNimi1(parametrit) paluuTyyppi metodinNimi2(parametrit)

# Olioiden väliset yhteydet

- Ohjelmat sisältävät useita olioita ja olioiden välillä on yhteyksiä:
  - Työntekijä *työskentelee* Yrityksessä
  - Henkilö *omistaa* Auton
  - Henkilö *ajaa* Autolla
  - Auto *sisältää* Renkaat
  - Henkilö *asuu* Osoitteessa
  - Henkilö *omistaa* Osakkeita
  - Työntekijä *on* Johtajan *alainen*
  - Johtaja *johtaa* Työntekijöitä
  - Johtaja *erottaa* Työntekijän
  - Opiskelija *on ilmoittautunut* Kurssille
  - Viljavarasto *sisältää* kaksi Varastoa
- Yhteys voi olla pysyvämpiluontoinen eli rakenteinen tai hetkellinen
  - Aluksi fokus pysyvämpiluontoisissa yhteyksissä

# Olioiden väliset yhteydet

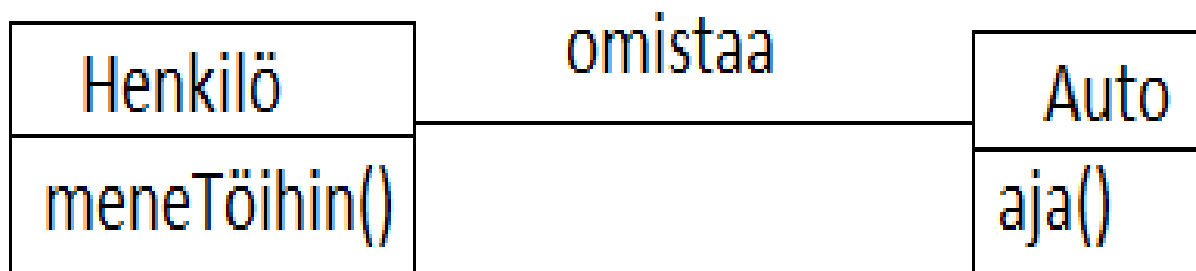
- Ohjelmakoodissa pysyvä yhteys ilmenee yleensä luokassa olevana *olioviitteenä*, eli oliomuuttujana jonka tyyppinä on luokka
- Henkilö omistaa Auton:

```
public class Auto{  
    public void aja(){ System.out.println("liikkuu"); }  
}
```

```
public class Henkilö {  
    private Auto omaAuto; // viite olioon, jonka tyyppinä Auto  
  
    public Henkilö(Auto a) { omaAuto = a; }  
  
    public void meneTöihin() {  
        omaAuto.aja();      // metodissa henkilö käyttää omistamaansa autoa  
    }  
}
```

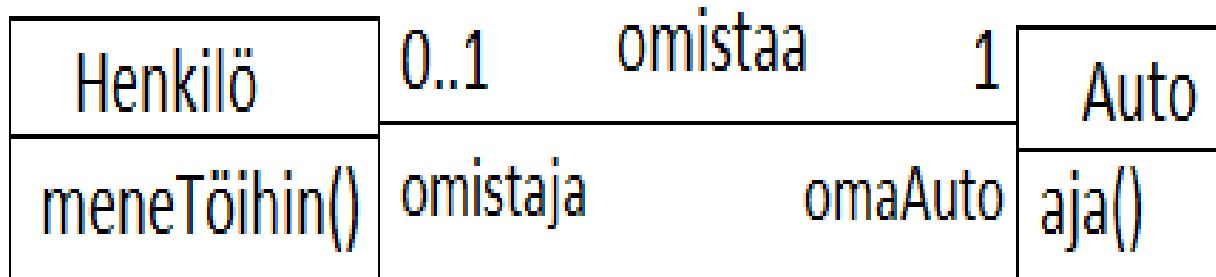
# Olioiden väliset yhteydet

- Olioviite voitaisiin periaatteessa merkitä luokkakaavioon attribuuttina, kyseessä on teknisessä mielessä attribuutti
  - Näin ei kuitenkaan ole tapana tehdä
- Parempi tapa on kuvata olioiden välinen yhteys luokkakaaviossa
  - Jos Henkilö- ja Auto-olion välillä voi olla yhteys, yhdistetään Henkilö- ja Auto-luokat viivalla
- Tilanne kuvattu alla
  - Yhteydelle on annettu nimi *omistaa*
  - Eli Henkilö-olio omistaa Auto-olion



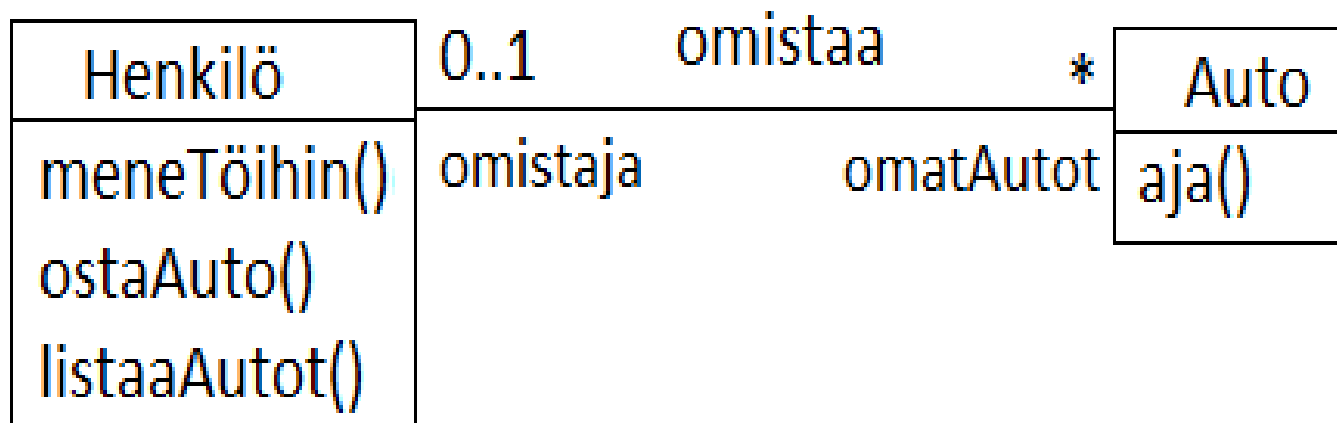
## Yhteys: kytkentärajoitteet ja roolit

- Ohjelmakoodissa jokaisella henkilöllä on täsmälleen yksi auto
  - ja auto liittyy korkeintaan yhteen henkilöön
- Tämä kuvataan luokkakaaviossa *kytkentärajoitteina*
  - Alla yhteyden oikeassa päässä on numero 1, joka tarkoittaa, että yhteen Henkilö-olioon liittyy täsmälleen yksi Auto-olio
  - Yhteyden vasemmassa päässä 0..1, joka tarkoittaa, että yhteen Auto-olioon liittyy 0 tai 1 Henkilö-olioa
- Auton *rooli* yhteydessä on olla henkilön omaAuto, rooli on merkitty Auton viereen
  - Huom: roolin nimi on sama kun luokan Henkilö attribuuti jonka tyyppinä Auto
- Henkilön rooli yhteydessä on olla omistaja



# Yhteys

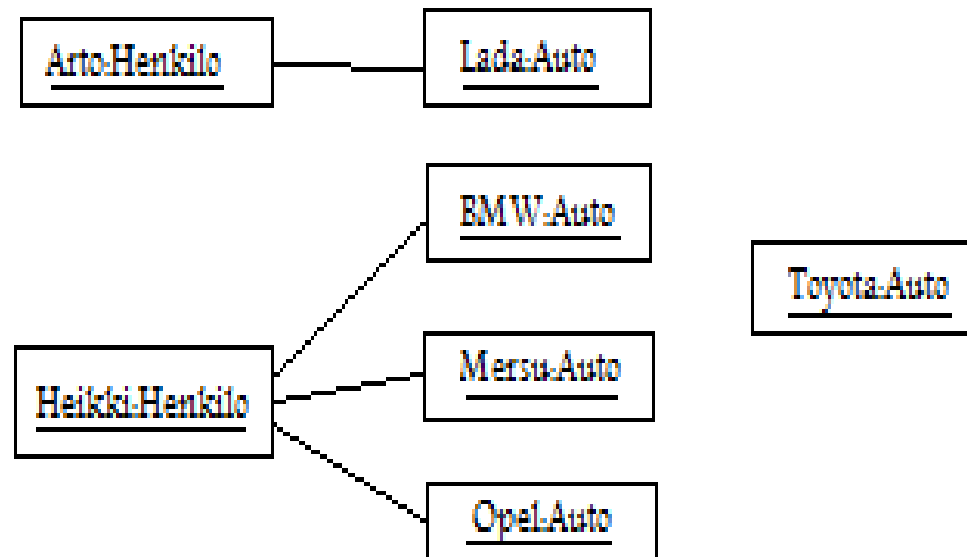
- Edellisessä esimerkissä yhdellä Henkilö-oliolla on yhteys täsmälleen yhteen Auto-olioon
  - Eli yhteyden Auto-päässä on kytkentärajoitteena 1
- Jos halutaan mallintaa tilanne, jossa kullakin Henkilö-oliolla voi olla mielivaltainen määrä autoja (nolla tai useampi), niin kytkentärajoitteeksi merkitään \*
  - Alla tilanne, jossa henkilö voi omistaa useita autoja
  - Kullakin autolla joko 0 tai 1 omistajaa





# Yhteydet oliokaaviossa

- Luokkakaavio kuvaa luokkien olioiden kaikkia mahdollisia suhteita
  - Edellisessä sivulla sanotaan vaan, että tietyllä henkilöllä voi olla useita autoja ja tietyllä autolla on ehkä omistaja
- Jos halutaan ilmaista asioiden tila jollain ajanhetkellä, käytetään oliokaaviota
  - Mitä olioita tietyllä hetkellä on olemassa
  - Miten oliot yhdistyvät
- Alla tilanne, jossa Artolla on 1 auto ja Heikillä 3 autoa, yhdellä autolla ei ole omistajaa



# Yhden suhde moneen -yhteyden toteuttaminen Javassa

- Jos henkilöllä on korkeintaan 1 auto, on Henkilö-luokalla siis attribuutti, jonka tyyppi on Auto

```
public class Henkilö {  
    private Auto omaAuto; // viite oloon, jonka tyyppinä Auto  
  
    // ...  
}
```

- Jos henkilöllä on monta autoa, on Javassa yksi ratkaisu lisätä Henkilö-luokalle attribuutiksi listallinen (esim. ArrayList) autoja:

```
public class Henkilö {  
    private ArrayList<Auto> omatAutot;  
  
    // ...  
}
```

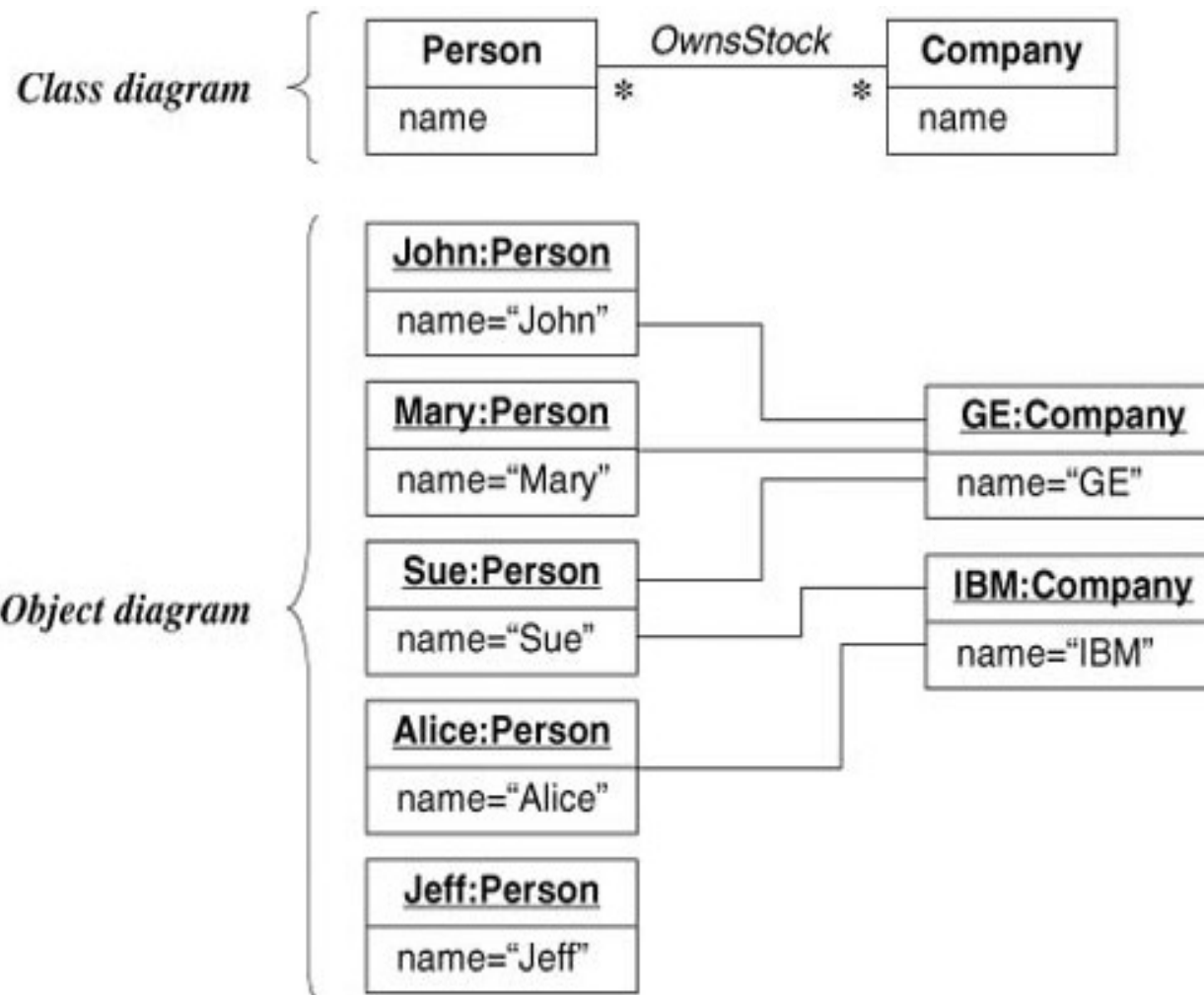
- Esimerkki seuraavalla sivulla, huomaa miten listalle lisätään uusi auto ja miten lista käydään läpi
- ArrayLististä tarkemmin Ohjelmoinnin jatkokurssin materiaalissa

```
public class Henkilö {  
    private ArrayList<Auto> omatAutot;  
  
    public Henkilö () { omatAutot = new ArrayList<Auto>(); }  
    public void ostaAuto(Auto uusi){  
        omatAutot.add(uusi);  
    }  
    public void listaaAutot() {  
        for ( Auto auto : omatAutot ) {  
            System.out.println(auto);  
        }  
    }  
    public void meneToihin(){  
        if ( omatAutot.isEmpty() ) {  
            // käytä julkista liikennettä  
        } else {  
            // ... valitaan auto jolla mennään töihin  
        }  
    }  
}
```

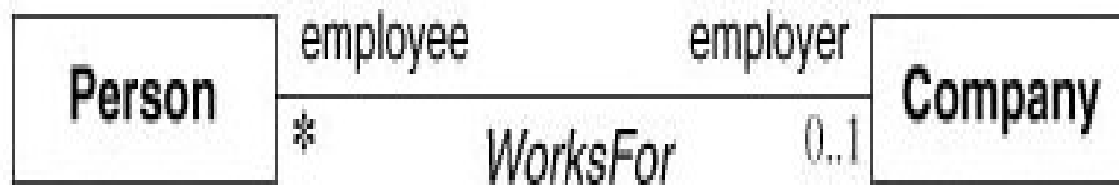
# Yhteyksistä

- Kuten niin moni asia UML:ssä, on myös yhteyden nimen ja roolinimien merkintä vapaaehtoista
  - Joskus asia on niin ilmeinen, että nimeämistä ei tarvita
- Jos kytkentärajoite jätetään merkitsemättä, niin silloin yhteydessä olevien olioiden lukumäärä on määrittelemätön
  - **KytKentärajoitteet ilmaistaankin melkein aina**
  - Poikkeuksena tilanne, jossa luodaan luokkakaavio askeleittain tarkentaen karkeammasta tarkempaan
- Seuraavassa joukko esimerkkejä
- Monissa tapauksissa esitetty myös oliokaavio selkiyttämään tilannetta

- Henkilö voi omistaa usean yhtiön osakkeita
- Yhtiöllä on monia osakkeenomistajia
- Eli yhteen Henkilö-olioon voi liittyä monta Yhtiö-olioa
- Ja yhteen Yhtiö-olioon voi liittyä monta Henkilö-olioa



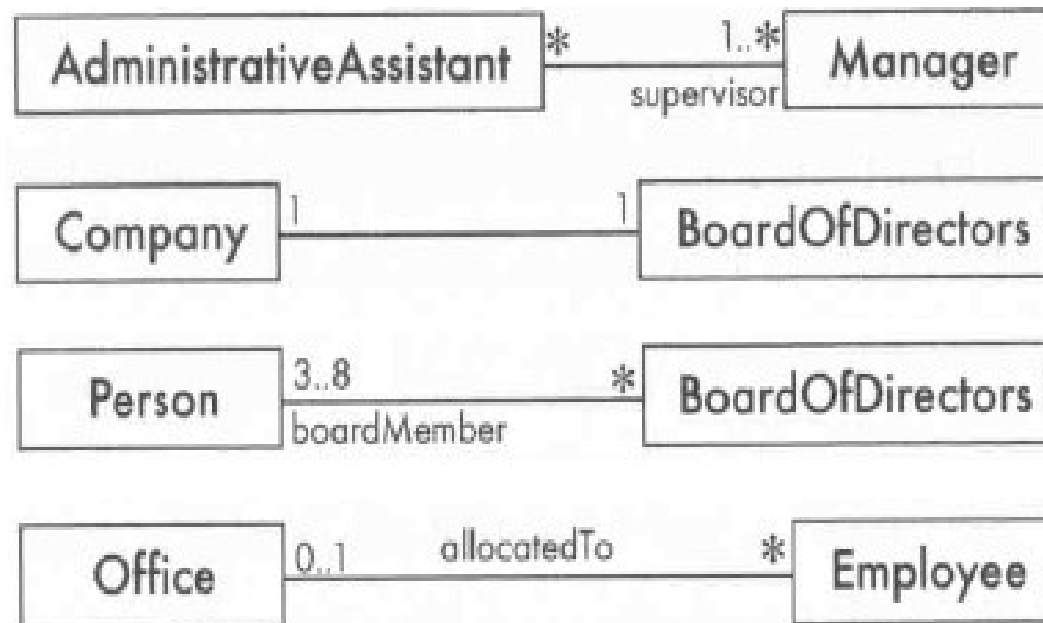
- Yhtiössä työskentelee useita ihmisiä
- Ihminen työskentelee korkeintaan yhdessä yrityksessä
- Huomaa roolinimet:
  - Ihmisen rooli yhteyden suhteen on työntekijä, *employee*
  - Yrityksen rooli yhteydessä on työnantaja, *emplyer*



employee	employer
Joe Doe	Simplex
Mary Brown	Simplex
Jean Smith	United Widgets

- Lisää bisnesmaailman esimerkkejä

- Manageria kohti on useita assistentteja, assistentin johtajana (supervisor) toimii vähintään yksi manageri
- Yhtiöllä on yksi johtokunta, joka johtaa tasan yhtä yhtiötä
- Johtokuntaan kuuluu kolmesta kahdeksaan henkeä. Yksi henkilö voi kuulua useisiin johtokuntiin, muttei välttämättä yhteenkään.
- Toimistoon on sijoitettu (allocated to) useita työntekijöitä. Työntekijällä on paikka yhdessä toimisto tai ei missään



# Kaksi OhPe:sta tuttua esimerkkiä

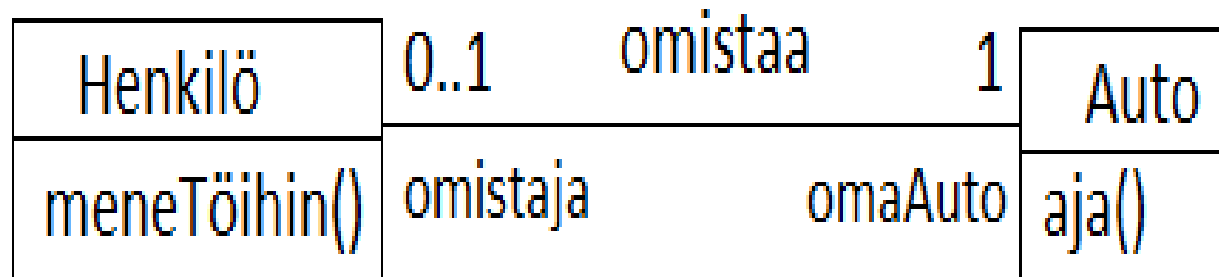
- Henkilo joka sisältää Päivämäärä-olion, luku 24.9  
<http://www.cs.helsinki.fi/group/java/s12/ohpe/materiaali.html#24>
- Joukkue sisältää Pelaajia, tehtävä 90  
<http://www.cs.helsinki.fi/group/java/s12/ohpe/materiaali.html#w5e90>
- Luokkakaaviot tehdään luennolla



# Palataan Auto ja Henkilö -esimerkkiin

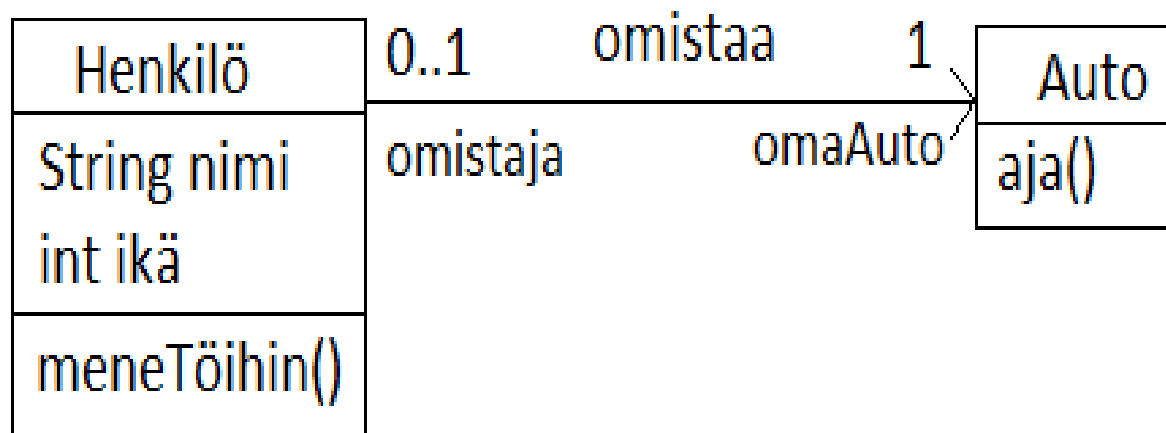
```
public class Auto{  
    public void aja(){ System.out.println("liikkuu"); }  
}
```

```
public class Henkilö {  
    private Auto omaAuto; // viite olioon, jonka tyyppinä Auto  
  
    public Henkilö(Auto a) { omaAuto = a; }  
  
    public void meneTöihin() {  
        omaAuto.aja(); // metodissa henkilö käyttää omistamaansa autoa  
    }  
}
```



# Yhteyden navigointisuunta

- Auto-luokan koodista huomaamme, että auto-oliot eivät tunne omistajaansa
  - Henkilö-oliot taas tuntevat omistamansa autot Auto-tyyppisen attribuutin omaAuto ansiosta
- Yhteys siis on oikeastaan *yksisuuntainen*, henkilöstä autoon, mutta ei toisinpäin
- Asia voidaan ilmaista kaaviossa tekemällä yhteysviivasta nuoli
  - Käytetään nimitystä navigointisuunta
  - Nuolen kärki sinne suuntaan, johon on pääsy attribuutin avulla

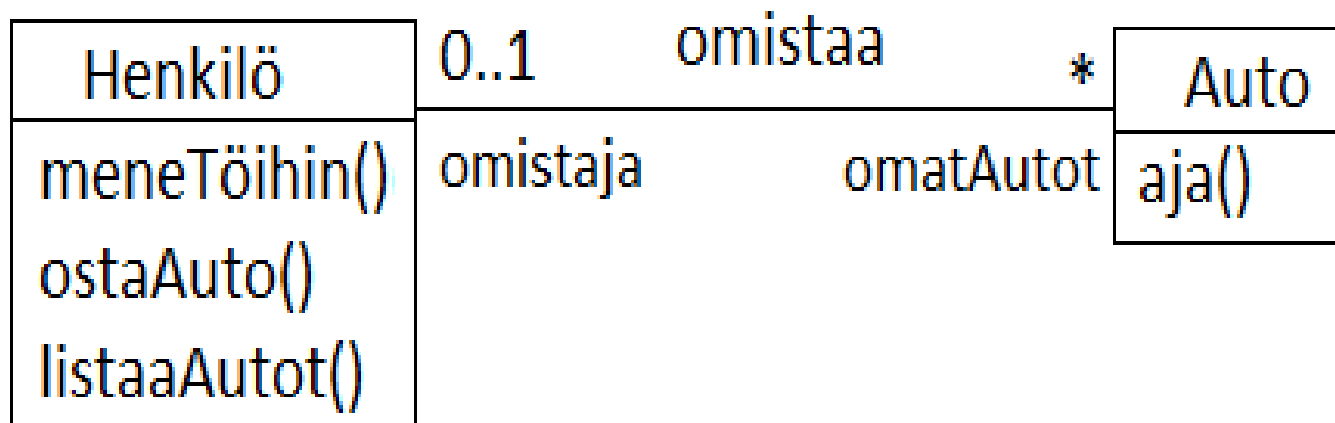


# Yhteyden navigointisuunta

- Yhteyden navigointisuunnalla merkitystä lähinnä suunnittelu- ja toteutustason kaavioissa
  - Merkitään vain jos suunta tärkeä tietää
  - Joskus kaksisuuntaisuus merkitään nuolella molempiin suuntiin
  - Joskus taas nuoleton tarkoittaa kaksisuuntaista
- Määrittelytason luokkakaavioissa yhteyden suuntia ei yleensä merkitä ollenkaan
- Yhteyden suunnalla on aika suuri merkitys sille, kuinka yhteys toteutetaan kooditasolla
  - Vapaaehtoinen tehtävä: laajenna edellistä esimerkkiä niin, että Auto-olio tuntee omistajansa, ja että kuolleen henkilön auto voi saada uuden omistajan

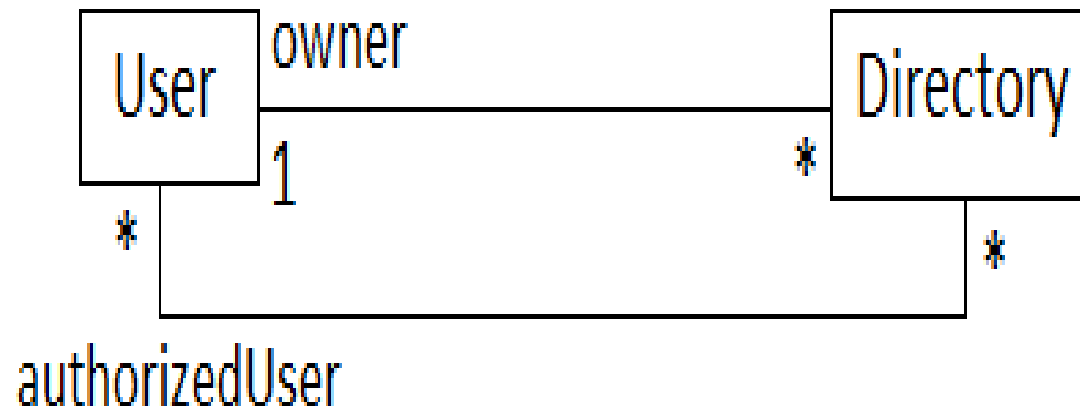
# Kertaus monimutkaisemmasta yhteydestä

- Alla olevassa kaaviossa henkilö voi omistaa useita autoja
- Autolla on edelleen korkeintaan yksi omistaja
- Yhteen Henkilö-olioon voi siis liittyä monta Auto-olioa
  - kytkentärajoite \* joka tarkoittaa 0...n
- Yhteen Auto-olioon liittyy 0 tai 1 Henkilö-olioa omistajan roolissa
  - kytkentärajoite 0..1
- Jos tilanne epäselvä: *piirrä oliokaavio*

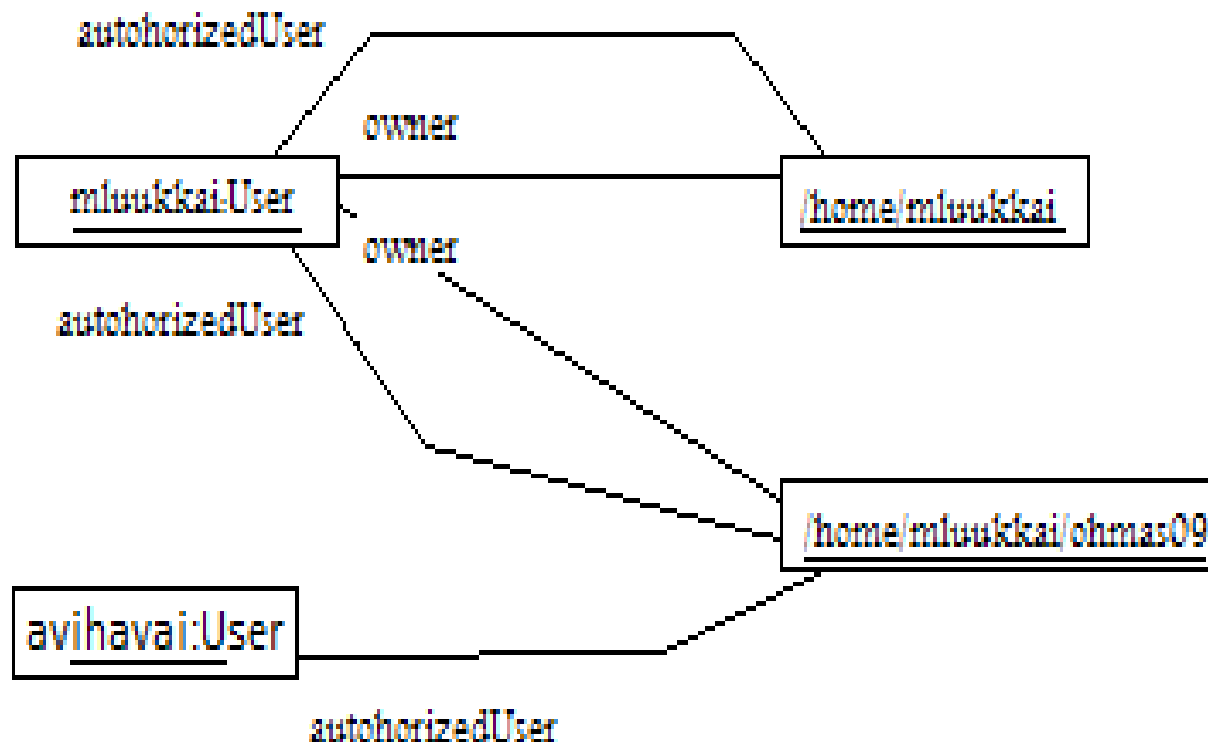


# Useampia yhteyksiä olioiden välillä

- Esim. Linuxissa jokaisella hakemistolla on tasan yksi omistaja
  - Eli yhteen hakemisto-olioon liittyy roolissa owner tasan yksi käyttäjä-olio
- Jokaisella hakemistolla voi olla lisäksi useita käyttäjiä
  - Yhteen hakemistoon liittyy useita käyttäjiä roolissa authorizedUser
- Yksi käyttäjä voi omistaa useita hakemistoja
- Yhdellä käyttäjällä voi olla käyttöoikeus useisiin hakemistoihin
- Yhdellä käyttäjällä voi olla *samaan hakemistoon sekä omistus- että käyttöoikeus*

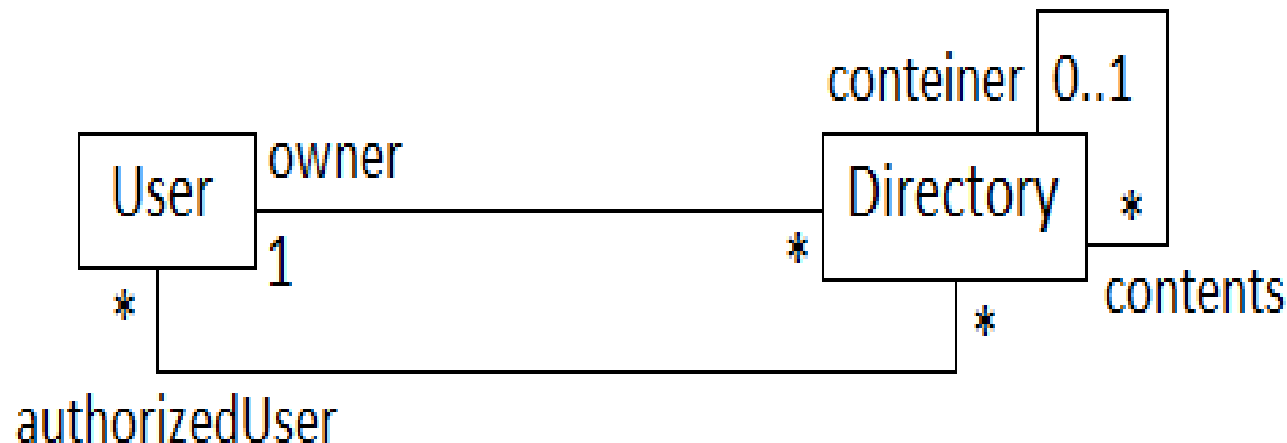


- Alla oliokaavio, joka kuvaa erään edellisen luokkakaavion mukaisen tilanteen
  - Käyttäjät mluukkai ja avihavai
  - mluukkai omistaa kaksi hakemistoa
  - mluukkai:lla myös käyttöoikeus omistamiinsa hakemistoihin
    - Samojen olioiden välillä kaksi eri yhteyttä!
  - avihavai:lla käyttöoikeus hakemistoon /home/mluukkai/ohmas09

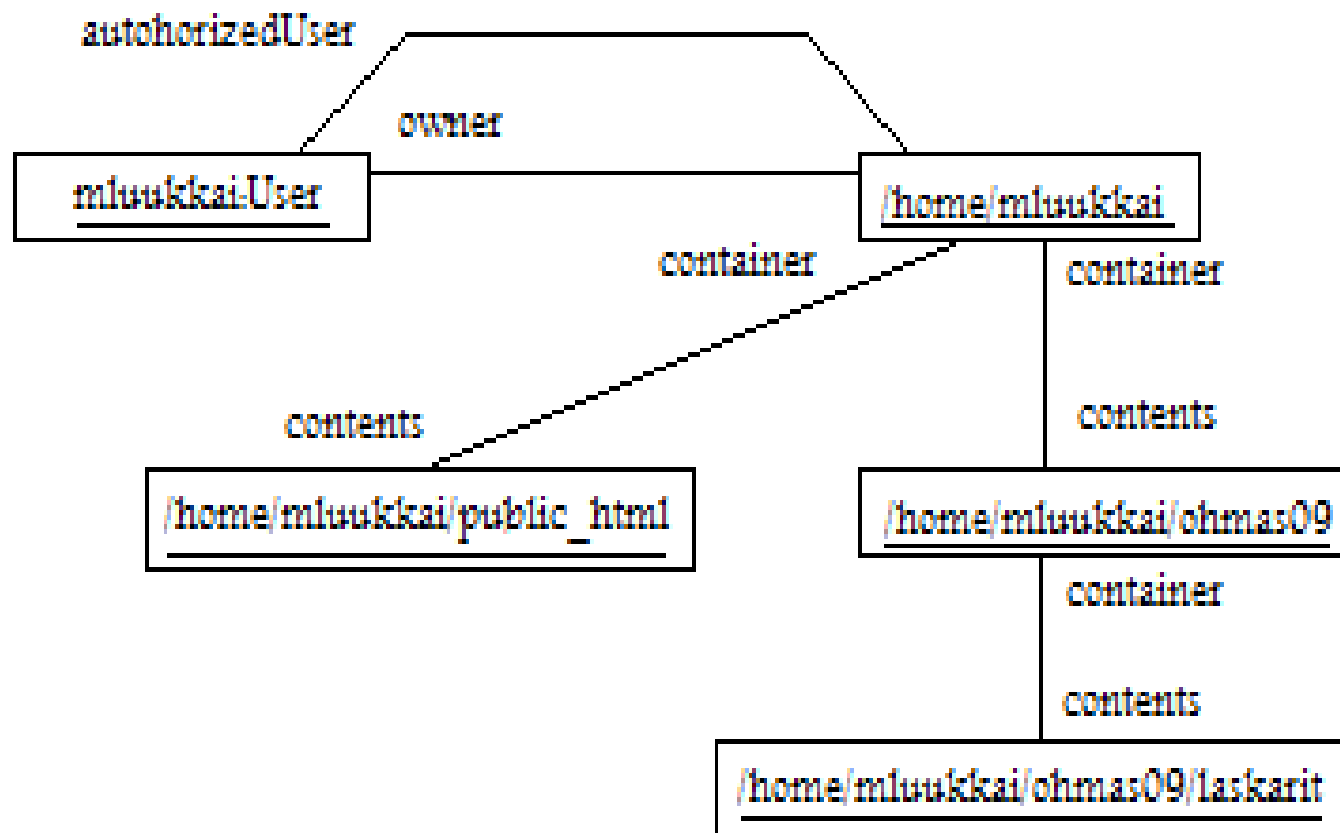


# Yhteys kahden saman luokan olion välillä

- Miten mallinnetaan se, että hakemistolla on alihakemistoja?
  - Yhden olion suhteen yhteyksiä on oikeastaan kahdenlaisia
    - Hakemisto sisältää alihakemistoja
    - Hakemisto sisältyy johonkin toiseen hakemistoon
- Yhteen hakemisto-olioon voi liittyä 0 tai 1 hakemisto-olioa roolissa *container* (=sisältäjä), eli hakemisto voi olla jonkun toisen hakemiston alla
- Yhteen hakemisto-olioon voi liittyä mielivaltainen määrä (\*) hakemisto-olioita roolissa *contents* (=sisältö), eli hakemisto voi sisältää muita hakemistoja



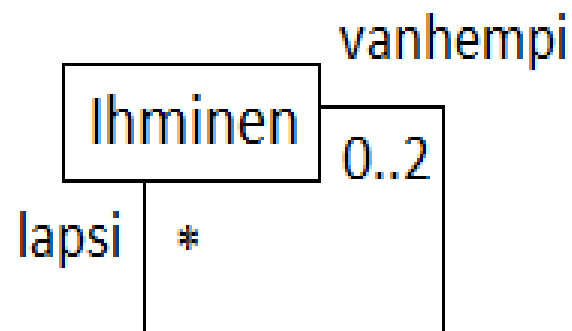
- Tilanne vaikuttaa sekavalta, selvennetään oliokaavion avulla
- /home/mluukkai sisältää kaksi hakemistoa
  - Alihakemistojen rooli yhteydessä on contents eli sisältö
  - Päähakemiston rooli yhteydessä on container eli sisältäjä
- /home/mluukkai/ohmas09 on edellisen alihakemisto, mutta sisältää itse alihakemiston





# Yhteys kahden saman luokan olion välillä, toinen esimerkki

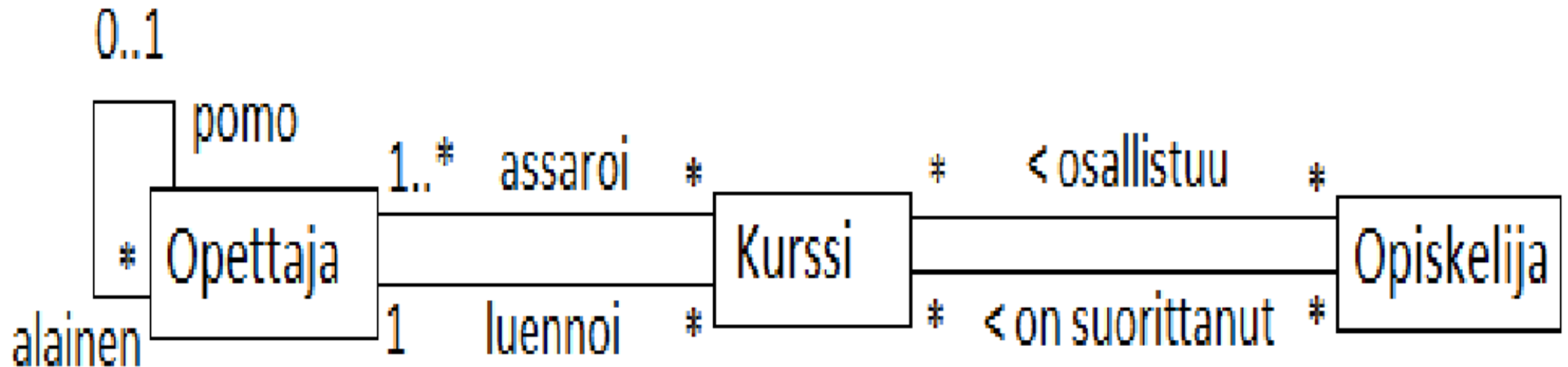
- Ihmisten välillä on suhteita, esim. vanhempi ja lapsi
- Ihmisellä voi olla 0-2 vanhempaa
  - Tietyn ihmisolion suhteen nämä ovat *roolissa vanhempi*
- Ihmisellä voi olla lapsia
  - Tietyn ihmisolion suhteen nämä *roolissa lapsi*
- HUOM: malli mahdollistaa sen, että ihminen on itsensä lapsi!
  - Tarvittaisiin esim. kommentti joka kieltää tilanteen
- Luennolla piirretään asiaa selvittävä oliokaavio



# Monimutkaisempi esimerkki

- Mallinnetaan seuraava tilanne
  - Kurssilla on luennoijana 1 opettaja ja assarina useita opettajia
  - Opettaja voi olla useiden kurssien assarina ja luennoijana
  - Opettajalla voi olla pomo ja useita alaisia
    - Opettajat johtavat toisiaan
  - Opiskelija voi osallistua useille kursseille
  - Opiskelijalla voi olla suorituksia useista kursseista
- Seuraavalla sivulla luokkakaavio
  - Luennolla piirretään ehkä oliokaavio
- Assosiaation nimiin *osallistuu* ja *on suorittanut* on merkitty lukusuunta sillä ne luetaan oikealta vasemmalle:
  - Opiskelija *osallistuu* kurssille

- Monimutkaisia ongelmia kannattaa lähestyä paloissa
  - Mietitään ensin esim. kurssin ja opettajan suhdetta
  - Sitten opiskelijan ja kurssin suhdetta
  - Lopulta opettajien keskinäisiä johtajuussuhteita
  - Kaikista eri vaiheista voidaan piirtää oma kaavionsa joka lopuksi yhdistetään
  - tai samaa kaaviota voidaan laajentaa pikkuhiljaa



# Luennolla tehtävä esimerkki

- Mallinnetaan yliopisto luokkakaaviona:
  - Yliopistossa on useita tiedekuntia
  - Tiedekunnissa on useita laitoksia
  - Tiedekunta kuuluu vain yhteen yliopistoon ja laitos vain yhteen tiedekuntaan
  - Jokainen henkilökunnan jäsen on töissä tietyllä laitoksella
  - Jokaisella laitoksella on yksi henkilökunnan jäsen esimiehenä
  - Yliopisto omistaa useita rakennuksia
  - Rakennuksessa voi sijaita yksi tai useampi laitos, kaikissa rakennuksissa tosin ei ole mitään laitosta
  - Laitos sijaitsee yhdessä tai joskus myös useammassa rakennuksessa

# Yhteys vai ei?

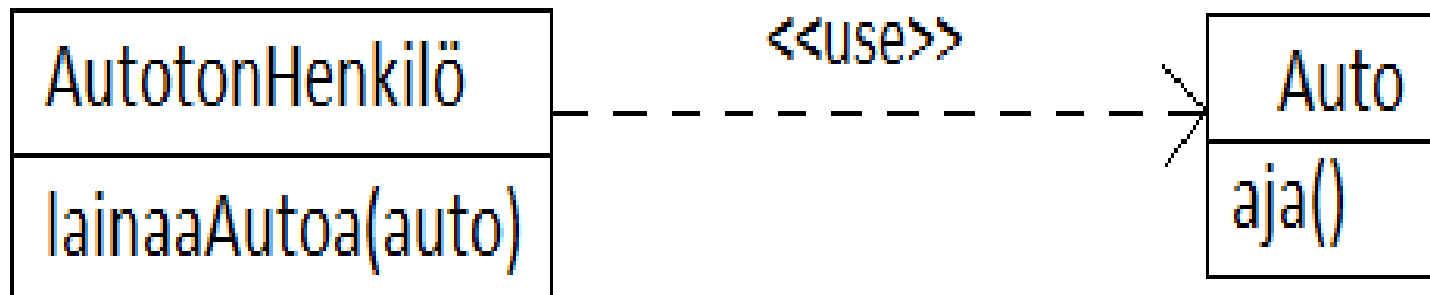
- Kuvitellaan, että on olemassa henkilöitä, jotka eivät omista autoa
- Autottomat henkilöt kuitenkin välillä lainaavat jonkun muun autoa
- Koodissa asia voitaisiin ilmaista seuraavasti:

```
public class AutotonHenkilo {  
    public void lainaaJaAja( Auto lainaAuto ) {  
        lainaAuto.aja();  
    }  
}
```

- Eli autottoman henkilön metodi lainaaJaAja saa parametrikseen auton (lainaAuto), jolla henkilö ajaa
- Auto on lainassa ainoastaan metodin suoritusajan
  - AutotonHenkilo ei siis omaa pysyvää suhdetta autoon

# Ei yhteyttä vaan riippuvuus

- Kannattaako luokkien Auto ja AutotonHenkilo välille piirtää yhteys?
- Koska kyseessä ei ole pysyvämpiluontoinen yhteys, on parempi käyttää luokkakaaviossa *riippuvuussuhdetta* (engl. dependency)
- Riippuvuus merkitään katkoviivanuolena, joka osoittaa siihen luokkaan josta ollaan riippuvaisia
- Riippuvuus on tavallaan myös yhteys, mutta "normaalia" yhteyttä "heikompi" (= ei kestä yhtä kauaa)
- Alla on ilmaistu vielä riippuvuuden laatu
  - Tarkennin (eli stereotyyppi) <<use>> kertoo että kyseessä on käyttöriippuvuus, eli AutotonHenkilö kutsuu Auto:n metodia



# Lisää riippuvuudesta

- Joskus riippuvuus määritellään siten, että luokka A on riippuvainen luokasta B jos muutos B:hen saa aikaan mahdollisesti muutostarpeen A:ssa
  - Näin on edellisessä esimerkissä: jos Auto-luokka muuttuu (esim. metodi aja muuttuu siten että se tarvitsee parametrin), joudutaan AutotonHenkilö-luokkaa muuttamaan
- Riippuvuus on siis jotain ”heikompa” kun tavallinen luokkien välinen yhteys
  - Jos luokkien välillä on yhteys, on niiden välillä myös riippuvuus, sitä ei vaan ole tapana merkitä
  - Henkilö joka omistaa Auton on riippuvainen autosta...

# Esimerkki, **Auto sisältää neljä rengasta**

```
public class Rengas{  
    public void pyöri(){ System.out.println("pyörä"); }  
}
```

```
public class Auto{ // neljä rengasta vasenEtu, oikeaEtu, ...  
    private Rengas vEtu; Rengas oEtu; Rengas vTaka; Rengas oTaka;  
  
    public Auto(){ // auto saa renkaansa syntyessään  
        vEtu = new Rengas();    oEtu = new Rengas();  
        vTaka = new Rengas();    oTaka = new Rengas();  
    }  
  
    public void aja(){ // ajaessa kaikki renkaat pyörivät  
        vEtu.pyöri();    oEtu.pyöri();  
        vTaka.pyöri();    oTaka.pyöri();  
    }
```



# Kompositio

- Tilannehan voitaisiin mallintaa tekemällä autosta yhteys renkaisiin ja laittamalla kytkentärajoitteeksi 4
- Renkaat ovat kuitenkin siinä mielessä erityisessä asemassa, että voidaan ajatella, että ne ovat auton komponentteja
  - Renkaat sisältyvät autoon
- Kun auto luodaan, luodaan renkaat samalla
  - Koodissa auto luo renkaat
- Renkaat ovat private, eli niihin ei pääse ulkopuolelta käsiksi
- Kun roskienkerääjä tuhoaa auton, tuhoutuvat myös renkaat
- Eli ohjelman renkaat sisältyvät autoon ja niiden elinikä on sidottu auton elinikään (oikeat renkaat eivät tietenkään käyttäydy näin vaan ovat vaihdettavissa)
- Tämänkaltaista tilannetta, jota nimitetään **kompositioksi** (engl. composition), varten on oma symbolinsa, ks. seuraava sivu

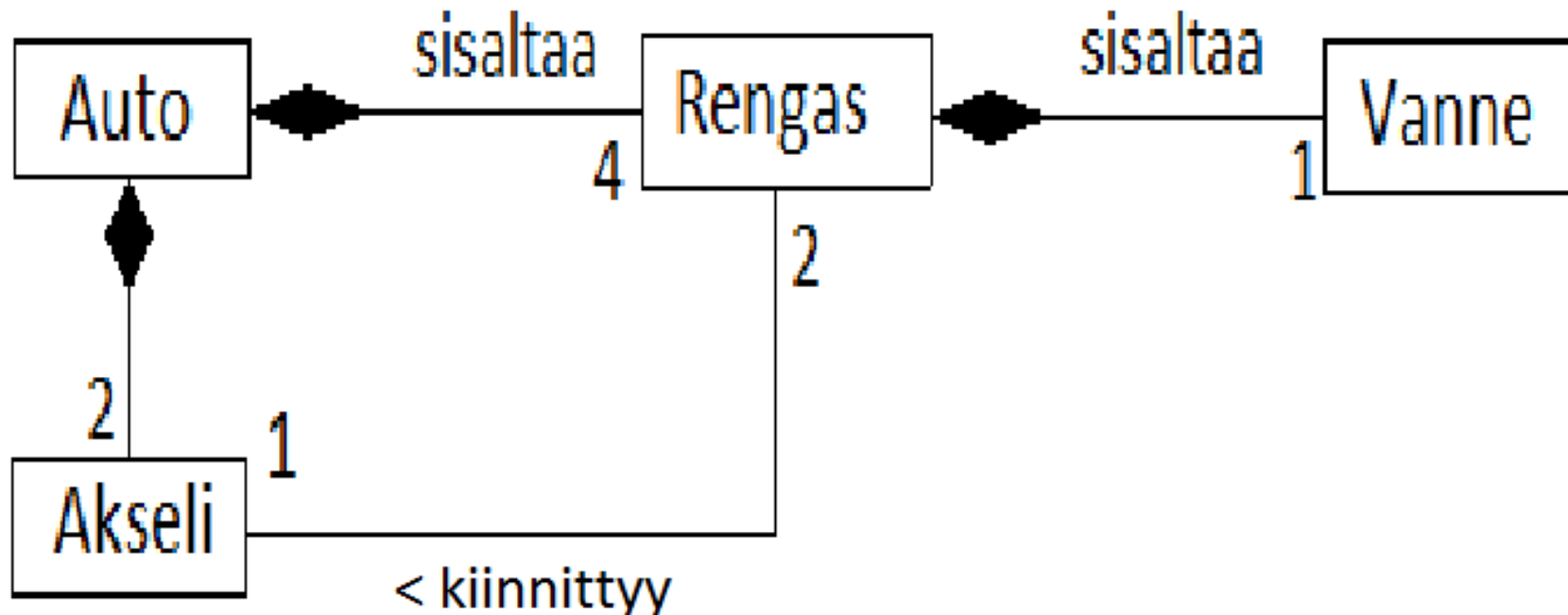
# Kompositio

- Komposition symboli on ”musta salmiakkikuvio”, joka liitetään yhteyden siihen päähän, johon osat sisältyvät
- Kompositiota käytetään kun seuraavat ehdot toteutuvat:
  - *Osat ovat olemassaoloriippuvaisia kokonaisuudesta*
    - Auton tuhoutuessa renkaat tuhoutuvat
  - *Osa voi kuulua vaan yhteen kompositioon*
    - Rengasta ei voi siirtää toiseen autoon
  - *Osa on koko elinaikansa kytketty samaan kompositioon*
- Koska Rengas-olio voi liittyä nyt vain yhteen Auto-olioon, ei salmiakin puoleiseen päähän tarvita osallistumisrajoitetta koska se on joka tapauksessa 1



# Monimutkaisempi esimerkki

- Tarkennettu Auto sisältää 4 rengasta ja 2 akselia
- Komposition osa voi myös sisältää oliota
  - Rengas sisältää vanteen
- Komposition osilla voi olla "normaaleja" yhteyksiä
  - Akseli kiinnittyy kahteen renkaaseen
  - Rengas on kiinnittynyt yhteen akseliin

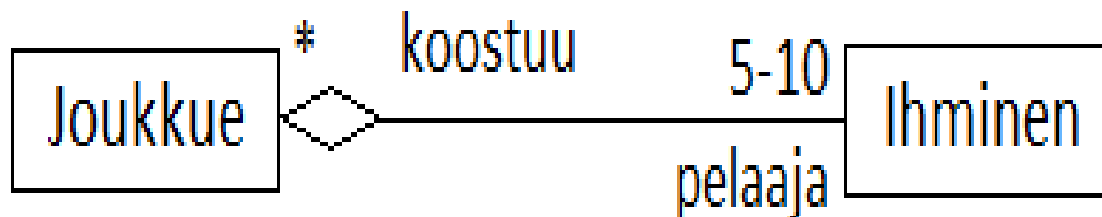


# Kompositio, huomioita

- Onko kompositiomerkkiä pakko käyttää?
  - Ei, mutta usein sen käyttö selkiyttää tilannetta
- Kompositio on siis erittäin rajoittava suhde olioiden välillä, toisin kuin ”normaali” yhteys
  - Välimuotona seuraavalla sivulla esiteltävä *kooste*

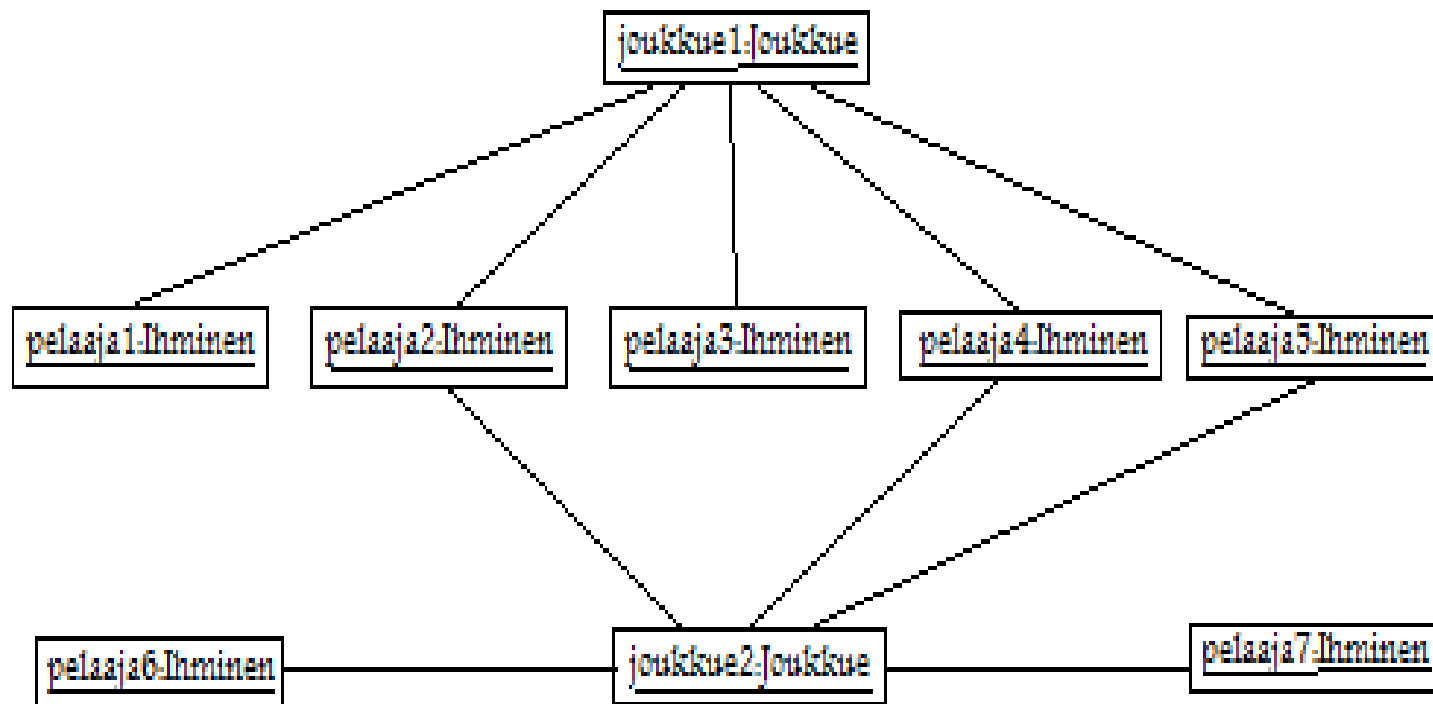
# Kooste

- Koosteella (engl. aggregation) tarkoitetaan koostumussuhdetta, joka ei ole yhtä komposition tapaan ”ikuinen”
  - koostesuhteisiin osallistumista ei ole rajoitettu yhteen
    - HUOM: suomenkieliset termit kooste ja kompositio ovat huonot ja jopa harhaanjohtavat
- Koostetta merkitään ”valkoisella salmiakilla” joka tulee siihen päähän yhteyttä, johon osat kuuluvat
- Esimerkki: Joukkue koostuu pelaajista (jotka ovat ihmisiä)
  - Ihminen ei kuitenkaan kuulu joukkueeseen ikuisesti
  - Joukkue ei syynnytä eikä tapa pelaajaa
  - Ihminen voi kuulua yhtäaikaan useampaan joukkueeseen
- Alla on rajattu, että joukkueella on 5-10 pelaajaa



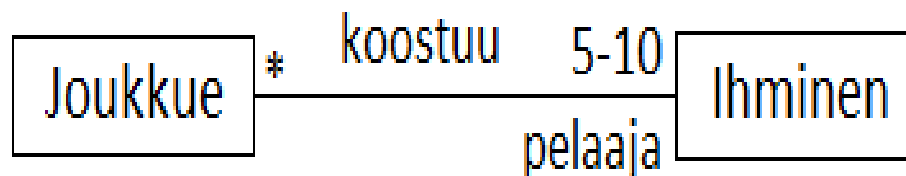
# Koosteen oliokaavio

- Joukkueen 1 muodostavat pelaajat 1, 2, 3, 4 ja 5
- Pelaajat 2, 4, ja 5 kuuluvat myös joukkueeseen 2, jonka muut jäsenet ovat pelaajat 6 ja 7



# Huomio koostesymbolin käytöstä

- Komposition (eli mustan salmiakin) merkitys on selkeä, kyseessä on olemassaoloriippuvuus
- On sensijaan epäselvää millon koostetta (eli valkoista salmiakkia) tulisi käyttää normaalin yhteyden sijaan
- Monet asiantuntevat oliomallintajat ovat sitä mieltä että koostetta ei edes tulisi käyttää
- Koostesuhde on poistunut UML:n standardista versiosta 2.0 lähtien
- Koostesuhde on kuitenkin edelleen erittäin paljon käytetty joten on hyvä tuntea symboli passiivisesti
- **Tällä kurssilla koostetta ei käytetä eikä sitä tarvitse osata**
- Joukkueen ja pelaajien välinen suhde voidaanakin ilmaista normaalina yhteytenä

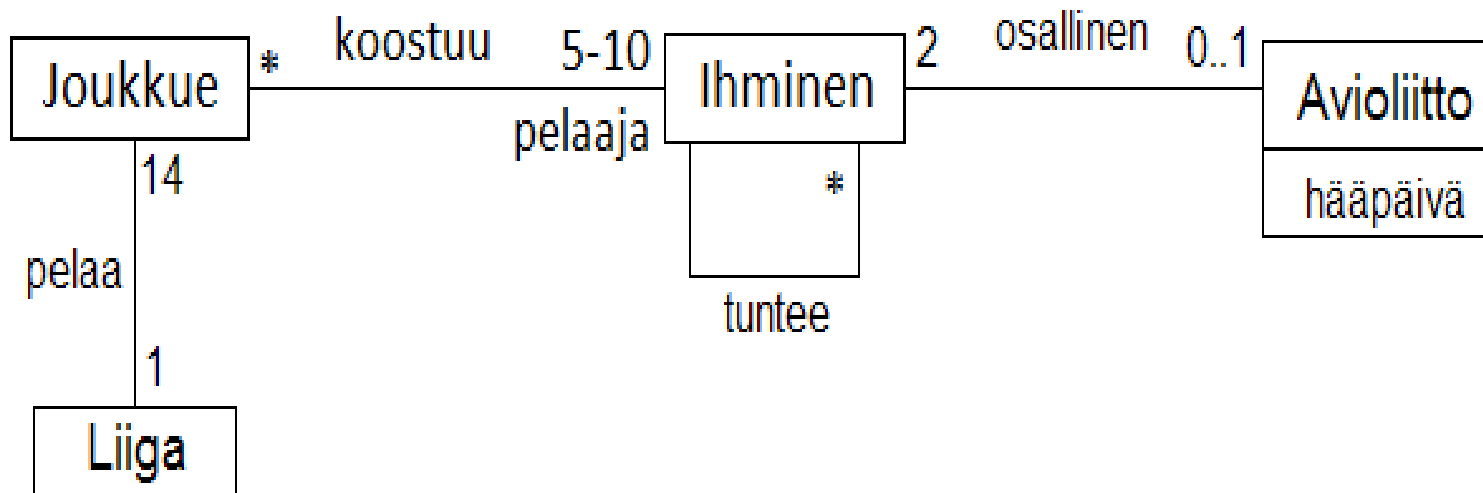


# Monimutkaisempi esimerkki

- Joukkue pelaa liigassa, jossa on 14 joukkuetta
- Ihminen voi kuulua mielivaltaisen moneen joukkueeseen
- Joukkueeseen kuuluu 5-10 ihmistä
- Ihminen tuntee useita ihmisiä
- Ihminen voi olla avioliitossa, mutta vain yhdessä avioliitossa kerrallaan
- Avioliitto koostuu kahdesta ihmisestä
- Vastaus seuraavalla sivulla
- Huomaa miten yhteys tuntee on mallinnettu
  - Toisessa päässä osallistumisrajoite 1 ja toisessa \*
  - Voisi olla myös \* ja \*
  - Tuntee on symmetrinen yhteys toisin kuin jossain aiemmassa esimerkissä ollut johtaa, joten toisen pään osallistumisrajoituksella ei ole merkitystä



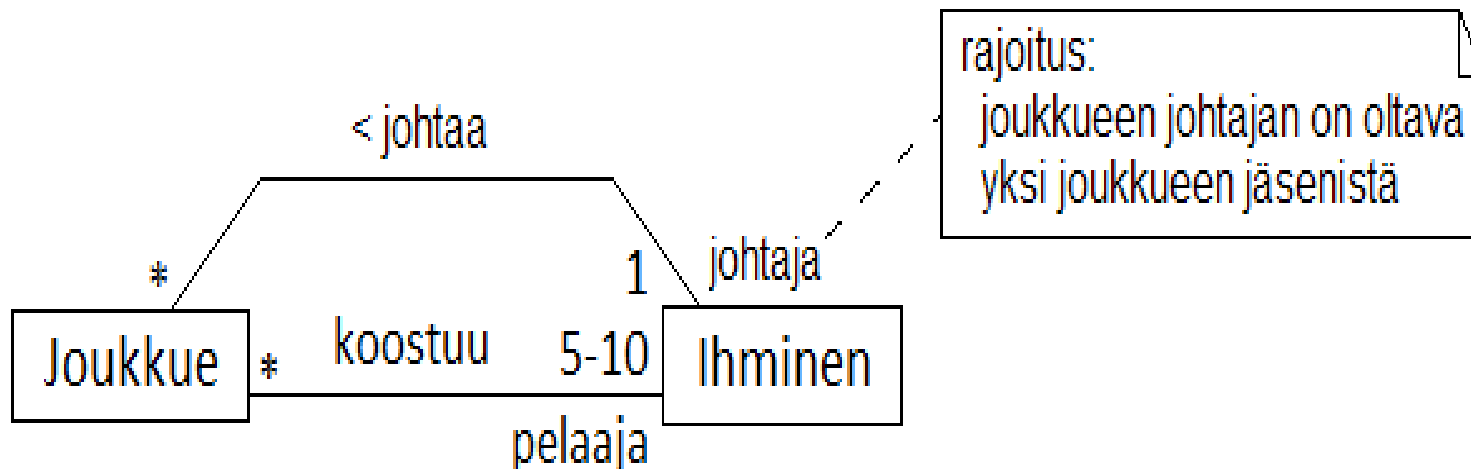
- Edellisen sivun tilannetta vastaava UML-kaavio:



- Entä jos tätä vielä laajennettaisiin seuraavasti:
  - Liigalla on sarjaohjelma
  - Sarjaohjelma sisältää 52 pelikierrosta
  - Kullakin pelikierroksella pelataan 7 ottelua
  - Ottelussa pelaa vastakkain 2 joukkuetta, joista toinen on kotijoukkue ja toinen vierasjoukkue

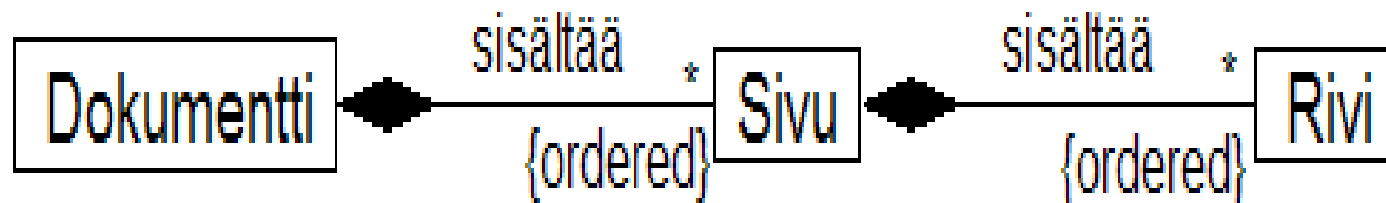
# Rajoitukset

- Jos haluttaisiin mallintaa tilanne, että joku joukkueen jäsenistä on joukkueen johtaja, pelkkä luokkakaavio (siinä määrin kun tällä kurssilla UML:ää opitaan) ei riitä
- Tilanne voitaisiin mallintaa seuraavalla sivulla esitetyllä tavalla
  - Eli lisätään normaali yhteys *johtaa* joukkueen ja ihmisen välille
  - Määritellään kytkentärajoite: joukkueella on tasan 1 johtaja
  - Ilmaistaan UML-kommenttina, että joukkueen johtajan on oltava joku joukkueen jäsenistä



# Yhteydessä olevien luokkien järjestys

- Esim. edellisessä esimerkissä joukkue koostuu pelaajista
  - Pelaajilla ei ole kuitenkaan mitään erityistä järjestystä yhteyden kannalta
- Joskus osien järjestys voi olla tärkeä
- Esim. dokumentti sisältää sivuja ja kukin sivu sisältää tekstirivejä
  - Sivujen ja rivien on oltava tietyssä järjestyksessä, muuten dokumentissa ei ole järkeä
- Se seikka, että osat ovat järjestyksessä voidaan ilmaista lisämääreenä {ordered}, joka laitetaan niiden olioiden päähän yhteyttä joilla on järjestys
  - Jos ei ole selvää minkä suhteen oliot on järjestetty, voidaan asia ilmaista kommentilla



# Millä kaaviot kannattaa piirtää?

- Ensinnäkään, kaikkea ei tarvitse eikä kannatakaan tunkea samaan kuvaan
  - Nyrkkisääntönä voisi olla, että yhdessä kaaviossa kannattaa olla max 10 asiaa (= luokkaa, käyttötapausta, ...)
- Eli mitä työkaluja kannattaa käyttää?
- Kynä ja paperia tai valkotalu
  - Paperi talteen tai roskiin
  - Tarvittaessa skannaus tai digikuva
- Tarjolla paljon ilmaisia työkaluja
  - Paint (suuri osa näidenkin kalvojen kuvista tehty paintilla)
  - Dia (win+linux)
  - Umbrello (ei osaa ns. sekvenssikaavioita)
  - ArgoUML (osaa vaan standardin vanhaa versiota, käy tälle kurssille)
  - Openoffice

- Paljon maksullisia vaihtoehtoja, mm.
  - Visual Paradigm
  - Magic Draw
  - Rational Rose
  - Microsoft Visio
  - Omnigraffle (Mac)
- Magic Draw:n Community edition saatavissa ilmaiseksi, ks.
  - <https://www.cs.helsinki.fi/intranet/group/cinco/teaching/md/>
  - Saatetaan käyttää kevään kurssilla Tietokantojen perusteet
- Visio löytyy laitoksen ohjelmistojakelusta:  
<http://www.cs.helsinki.fi/tietotekniikka/microsoftin-ohjelmia-opiskeluk-ytt-n>
- Monet maksulliset tuotteet osaavat generoida luokkamäärittelyistä koodirunkoja ja myös toisinpäin, koodista UML:ää
- Ei ole olemassa selkeää vastausta mitä työkalua kannattaa käyttää. Tämän kurssin tarpeisiin kynä ja paperia riittää hyvin
- ”kymmenen sekunnin sääntö”