### ■ تعریف Component

- component یک جز ماژولار (modular)، قابل استقرار (deployable) و قابل جایگزینی (replaceable) در سیستم است که پیادهسازی معینی را encapsulate می کند و تعدادی واسط (interface) برای استفاده از آن فراهم می آورد. (این واسطها می توانند بیان کننده ی سرویسهایی باشند که component ارائه می دهد یا سرویسهایی که component به آنها نیازمند است.)
  - Component ها، ارتباط بین آنها و قواعد حاکم بر این ارتباطات معماری سیستم را تشکیل میدهند.

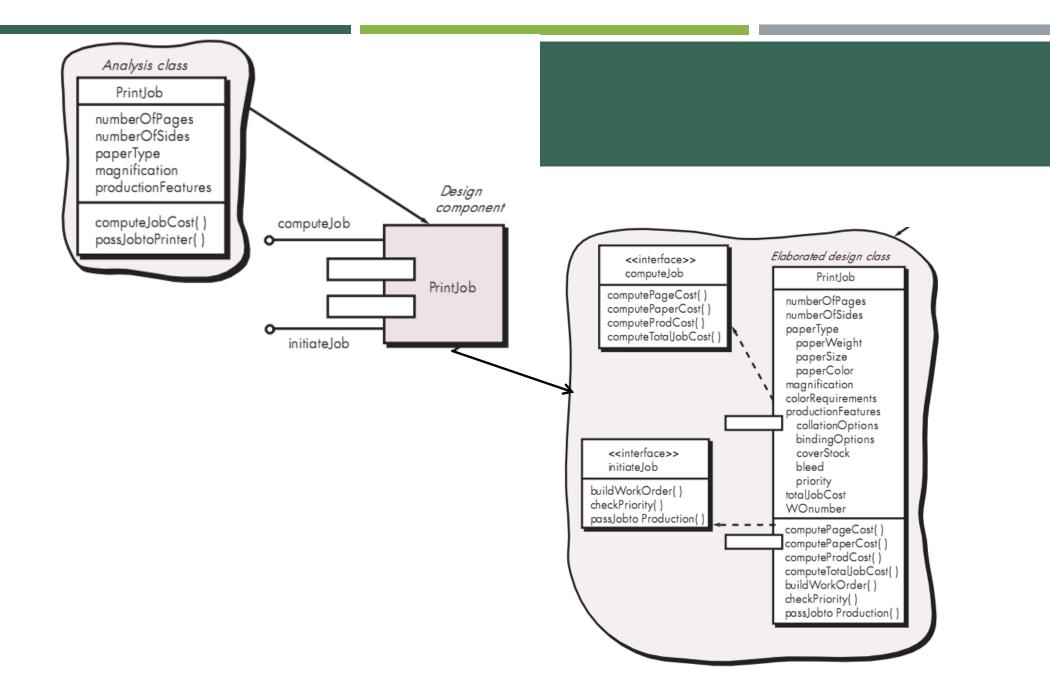
Software architecture

Design

Analysis

■ هر component متشکل از کلاسهایی است که با یکدیگر در تعامل هستند.

زمانی که معماری سیستم و در نتیجه component های آن مشخص می شود با elaborate کردن
هر یک از component ها، کلاسهای تشکیل دهنده هر یک و جزئیات تشکیل دهنده آنها مشخص می گردد.
به این ترتیب به detailed design می رسیم.



- تفاوت مفهوم component در UML 2.x و UML 2.x ■
- در component ،UML 1.x ها عناصر پیادهسازی هستند مانند libraries ،executable ،tables ،files که روی یک node قرار می گیرند. (موجودیتهای فیزیکی که روی یک node قرار می گیرند.)
  - این نوع بیان از component با تعریف و برداشت عمومی از component همخوانی ندارد.
- به همین دلیل در realize) میشوند. پیادهسازی و محقق (realize) میشوند.
- به عبارتی موجودیتهای فیزیکی که در UML 2.x ،نظر گرفته میشدند در Component ،UML 1.x به صورت artifact

component نحوه ی نمایش



VML 2.x نحوه ی نمایش در



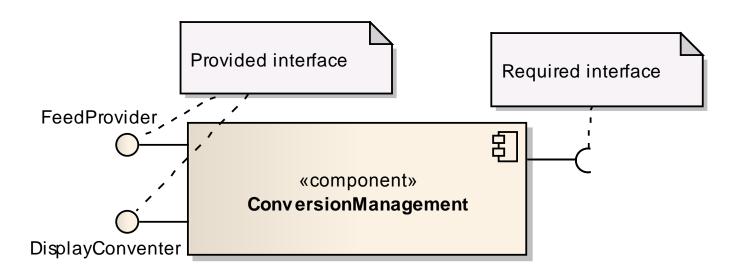
نحوه ی نمایش در UML 1.x

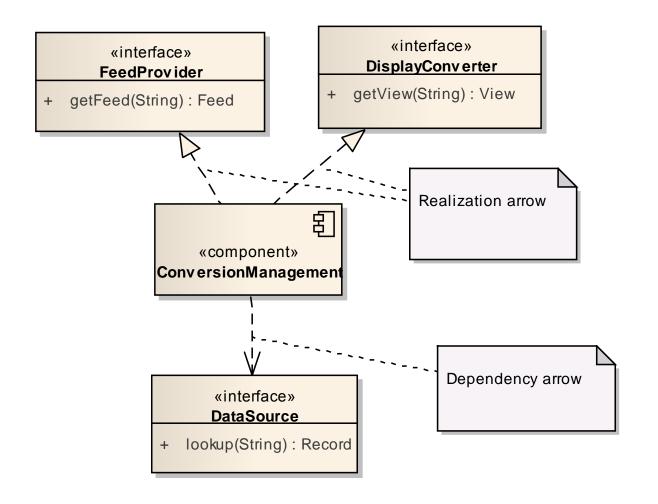
- مثالی از یک component در Content Management System (CMS) در
- برای مثال در سیستم CMS یکی از component های شناسایی Conversion Management یکی از RSS feed است که اطلاعات موجود در blog را به فرمت های مختلف در اختیار کاربران قرار میدهد. (برای مثال یکی از این فرمت ها است.)



- Component Interface
- Component ها از طریق interface ها با یکدیگر در ارتباط هستند. این interface ها دو دستهاند:
- Provided Interface: واسطهایی هستند که یک component آنها را realize میکند. این نوع از واسطها بیان کنندهی سرویسهای ارائه شده توسط component میباشند.
- Required Interface: واسطهایی هستند که بیانگر سرویسهای موردنیاز یک component: واسطهایی هستند که بیانگر سرویسهای موردنیاز یک realize می اشند. بنابراین این واسطها توسط سایر component می شوند و component مورد نظر از آنها استفاده می کند.
  - √ ارتباط بین component ها از طریق interface باعث می شود، آنها را loosely coupled می نماید.

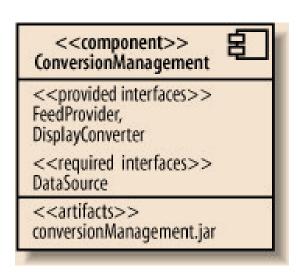
- Component Interface
- یک روش نمایش Interface ها به صورت ball and socket است. (مرسوم ترین روش نمایش)



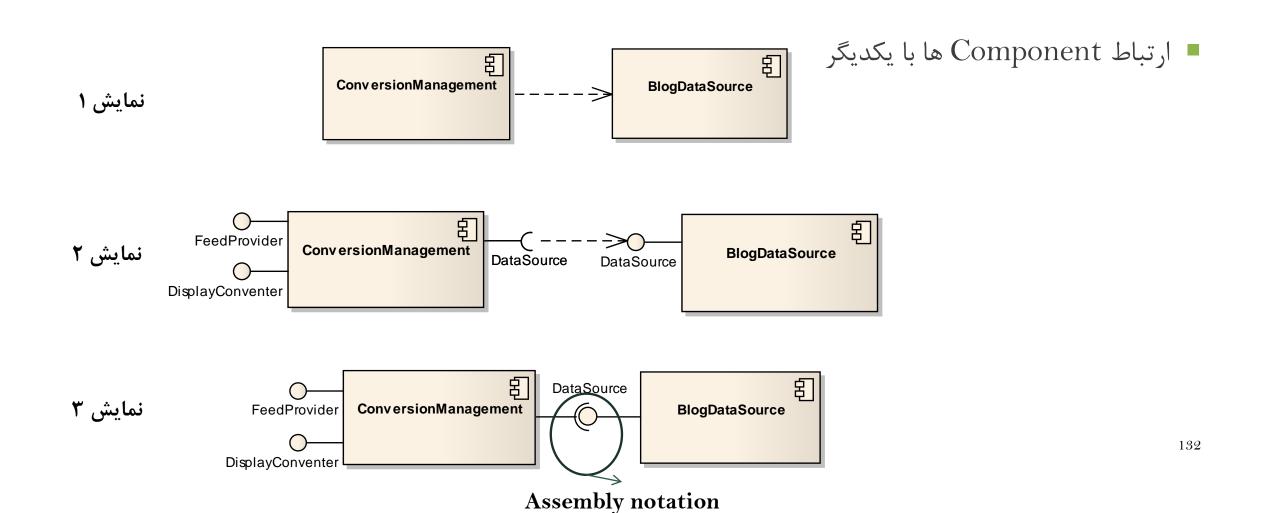


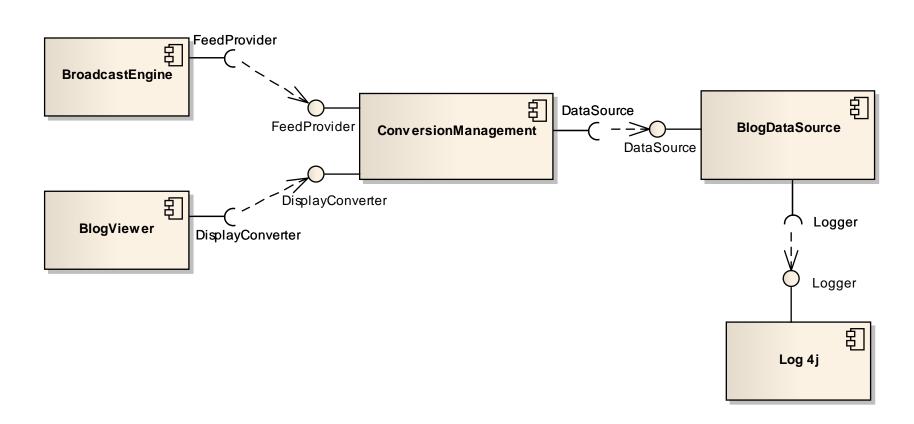
## Component Interface

- یک روش نمایش Interface ها استفاده از interface stereotype
- این نوع نحوه ی نمایش خصوصا در هنگامی مفید است که میخواهیم عملیاتی که یک interface باید فراهم کند را مشخص نماییم.

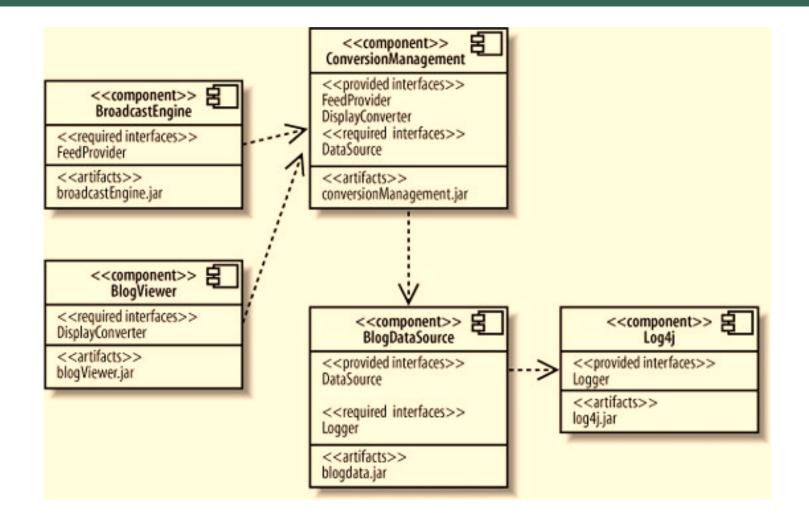


- Component Interface
- یک نمایش فشرده از component به همراه interface های آن
- component ای است که artifact >> < artifact >> ای است که realize از طریق آن realize می گردد.
  - این نحوه ی نمایش تنها توسط برخی از ابزارها پشتیبانی می گردد.



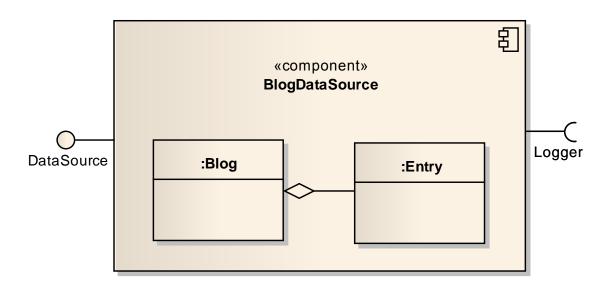


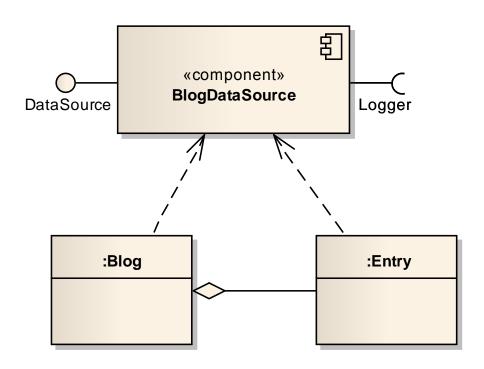
بخشی از معماری سیستم CMS که از طریق component diagram بازنمایی شده است.



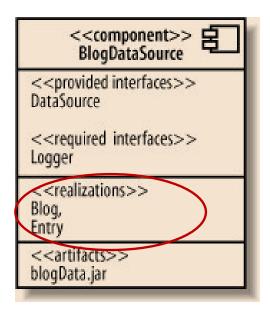
■ نمایش معادل اسلاید قبل

- Internal structure of component
- نمایش کلاسهایی که یک component را realize میکنند.





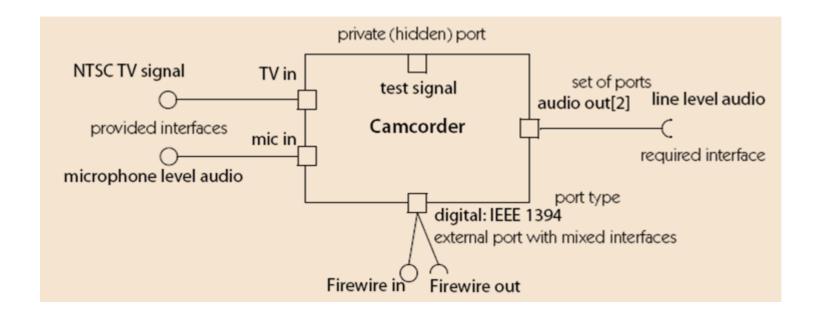
- Internal structure of component
- روشهای دیگر برای نمایش ساختار داخلی یک component



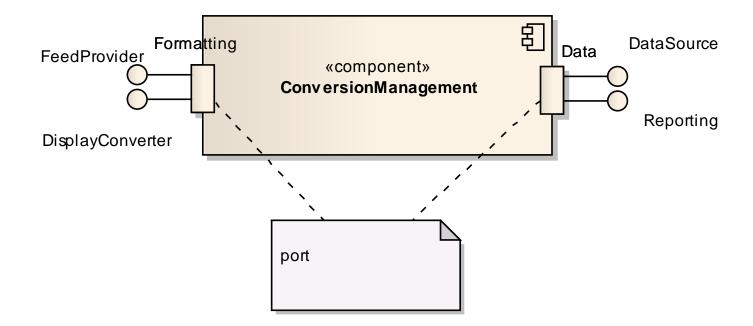
#### Port •

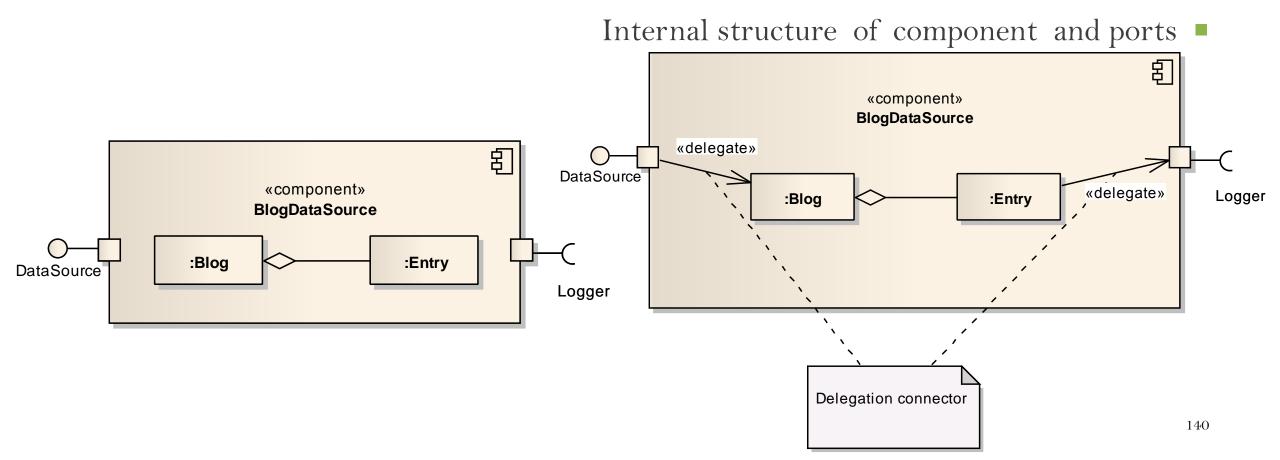
- یک interaction point بین component و اجزای خارج آن است. ( به عبارتی تعامل بین component و اجزای خارج آن است. ( به عبارتی تعامل بین encapsulate می کند.
  - هر port بیان کنندهی نحوهی به خصوصی از تعامل با component و استفاده از آن است.
- با استفاده از port می توان interface های مرتبط با هم را گروه کرده و سرویسهایی را که در هر port قابل دسترسی هستند مشخص نمود.
  - اتصال به یک port از طریق provided interface و required interface های آن انجام میپذیرد.

Port •

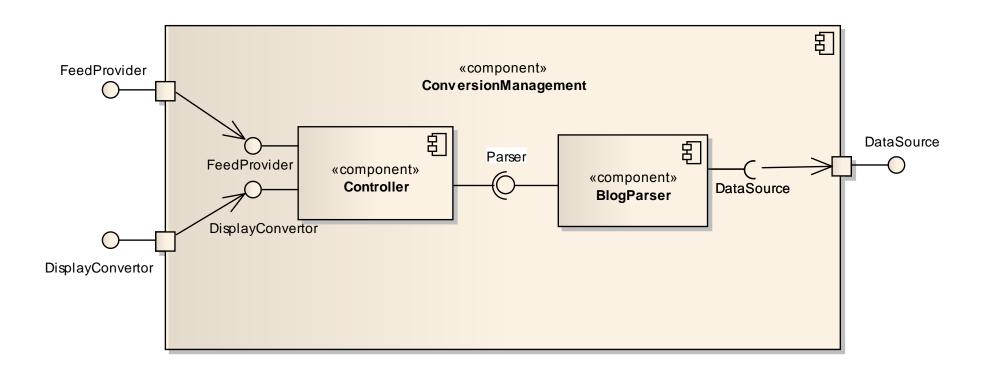








Internal structure of component and ports



Internal structure of component and ports

