

Antti-Juhani Kaijanaho

L^AT_EX-tutkielmapohjan gradu3 käyttö

Tietotekniikan tutkielmapohjan esimerkki ja käsikirja

23. helmikuuta 2015

Jyväskylän yliopisto

Tietotekniikan laitos

Tekijä: Antti-Juhani Kaijanaho

Yhteystiedot: Ag C416.1, antti-juhani.kaijanaho@jyu.fi

Ohjaaja: Ohjaamaton työ

Työn nimi: L^AT_EX-tutkielmapohjan gradu3 käyttö

Title in English: Usage of the gradu3 document class for L^AT_EX theses

Työ: Tutkielmapohjan esimerkki ja käsikirja

Suuntautumisvaihtoehto: Kaikki suuntautumisvaihtoehdot

Sivumäärä: 35+0

Tiivistelmä: Tämä kirjoitelma on esimerkki siitä, kuinka gradu3-tutkielmapohjaa käytetään. Se sisältää myös käyttöohjeet ja tutkielman rakennetta koskevia ohjeita.

Tutkielman tiivistelmä on tyypillisesti lyhyt esitys, jossa kerrotaan tutkielman taustoista, tavoitteesta, tutkimusmenetelmistä, saavutetuista tuloksista, tulosten tulkinnasta ja johtopäätöksistä. Tiivistelmän tulee olla niin lyhyt, että se, englanninkielinen abstrakti ja muut metatiedot mahtuvat kaikki samalle sivulle.

Avainsanat: L^AT_EX, gradu3, pro gradu -tutkielmat, kandidaatintutkielmat, käyttöohje

Abstract: This document is a sample gradu3 thesis document class document. It also functions as a user manual and supplies guidelines for structuring a thesis document.

The English abstract of a thesis should usually say exactly the same things as the Finnish tiivistelmä.

Keywords: L^AT_EX, gradu3, Master's Theses, Bachelor's Theses, user's guide

Esipuhe

Tähän voit kirjoittaa tutkielmasi esipuheen. Tutkielmissa on harvemmin esipuheita, mutta jos sen kirjoitat, pidä se lyhyenä (enintään sivu).

Esipuheen tulisi kertoa ennemminkin tutkielmaprosessista kuin tutkielman sisällöstä. Esimerkiksi jos tutkielman aiheen valintaan tai tekemiseen liittyy jokin erikoinen sattumus, voit siitä kertoa esipuheessa. Tapana esipuheessa on myös kiittää nimeltä mainiten tärkeimpiä tutkielman tekemisessä auttaneita ihmisiä – ainakin ohjaajia, puolisoa ja lapsia. (Yleensä perhe on auttanut vähintään tukemalla ja kannustamalla.)

Esipuhe kannattaa kirjoittaa minä-muodossa. Tavanomaista on myös allekirjoittaa se.

Jyväskylässä 23. helmikuuta 2015

Tutkielman tekijä

Termiluettelo

Sovellusarkkitehtuuri	Donald Knuthin 1977–1989 laatima eräajotyypinenj ladonta-järjestelmä (knuth86:_texbook).
MVC	\TeX in (knuth86:_texbook) päälle rakennettu rakenteisten kirjoitelmien ladontaan tarkoitettu järjestelmä (lamport94:_latex). Siitä on nykyään käytössä versio $\text{\LaTeX} 2_{\epsilon}$.
Sovelluskehys	\TeX in (knuth86:_texbook) päälle rakennettu rakenteisten kirjoitelmien ladontaan tarkoitettu järjestelmä (lamport94:_latex). Siitä on nykyään käytössä versio $\text{\LaTeX} 2_{\epsilon}$.
WSGI	määrittää miten web-palvelin kommunikoi web-sovellusten kanssa ja millä tavalla web-sovellukset yhdistetään prosessoimaan pyyntöjä.
Myghty Python Templating Framework	\TeX in (knuth86:_texbook) päälle rakennettu rakenteisten kirjoitelmien ladontaan tarkoitettu järjestelmä (lamport94:_latex). Siitä on nykyään käytössä versio $\text{\LaTeX} 2_{\epsilon}$.
mod_python	\TeX in (knuth86:_texbook) päälle rakennettu rakenteisten kirjoitelmien ladontaan tarkoitettu järjestelmä (lamport94:_latex). Siitä on nykyään käytössä versio $\text{\LaTeX} 2_{\epsilon}$.
BFG	\TeX in (knuth86:_texbook) päälle rakennettu rakenteisten kirjoitelmien ladontaan tarkoitettu järjestelmä (lamport94:_latex). Siitä on nykyään käytössä versio $\text{\LaTeX} 2_{\epsilon}$.
MTV	\TeX in (knuth86:_texbook) päälle rakennettu rakenteisten kirjoitelmien ladontaan tarkoitettu järjestelmä (lamport94:_latex). Siitä on nykyään käytössä versio $\text{\LaTeX} 2_{\epsilon}$.

1 Johdanto

1.1 Tausta

1.2 Tutkimuskysymys

MVC-arkkitehtuuri on saanut paljon huomiota web-sovelluskehitysten toteutuksissa ja useat web-sovelluskehitykset ovat luokiteltu MVC-pohjaisiksi sovelluskehityksiksi (Bestframeworks 2009). Se on kuitenkin alunperin tarkoitettu matalan tason käyttöliittymäsovellusten toteuttamiseen, jossa esimerkiksi hallitaan yksittäisiä näppäimistöä tulleita syötteitä eikä sitä ole suoraan tarkoitettu käytettäväksi web-sovellusten ohjelmointiin. Alkuperäisen MVC:n toteutuksen soveltuvuutta web-ohjelmointiin onkin epäilty. Esimerkiksi Leff soveltaa artikkelissaan MVC:n käyttämistä web-sovelluksissa, mutta samalla esittelee alkuperäisen MVC:n toteuttamisen ongelmana. Tämä johtuu web-sovelluksen jakautumisesta asiakkaan (client) ja palvelimen (server) välille (Avraham 2001). Myös Pyramid-sovelluskehityksen tekijät kyseenalaistavat MVC-arkkitehtuurin toteutuksen Pyramidissa ja uskovat MVC:n olevan sellaisenaan sopimaton web-ohjelmointiin, vaikka Pyramidin toteutus onkin hyvin lähellä alkuperäistä MVC:tä (Project 2010c). Django on vastaavasti toteutettu MVC:n pohjalta, mutta sen väitetään myös toteuttavan MVC hieman erilailla kuin MVC on alunperin tarkoitettu (**django_mvc**).

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää millä tavalla MVC-arkkitehtuuri on toteutettu web-sovelluskehityksissä ja miten se eroaa alkuperäisestä MVC:n toteutuksesta. Lisäksi pyritään toteuttamaan MVC alkuperäisen toteutuksen mukaan käyttäen Flask-sovelluskehystä (Krasner 1988a). Havaintojen pohjalta selvitetään voidaanko MVC tuoda sellaisenaan sovelluskehitykseen ja mitä mahdollisia ongelmia se tuo.

2 Oletus

Tutkimustulokseksi oletetaan, että MVC:tä ei sellaisenaan voida tuoda web-sovelluskehykseen. Oletus perustuu ohjaimen konkreettiseen puuttumiseen sekä viestejen toteutukseen.

3 Tutkimuksen Rakenne

Tutkimus aloitetaan kirjallisuuskatsauksella, jossa tarkastellaan mitä aiempaa tutkimusta MVC:stä on tehty. Lisäksi käydään läpi mitä lähteitä löytyy Python-pohjaisista web-sovelluskehyksistä. Tämän jälkeen tutkitaan MVC:n historiaa sekä millä tavalla MVC on tarkoitettu toteutettavaksi. Tässä vaiheessa käydään läpi jokaisen MVC-komponentin tarkoitus sekä niiden keskinäisen kommunikaation rakentuminen. Lisäksi esitellään Dortmundin yliopistossa kirjoitettu esimerkkiohjelma Smalltalkilla siitä miten MVC:n toteutus tuodaan sovellukseen käytännössä.

MVC:n tarkastelun jälkeen esitellään tutkimuksessa käytetyt web-sovelluskehykset, joita käytetään apuna MVC:n tutkimisessa. Sovelluskehysistä käydään läpi sen historia sekä yleisellä tasolla mihin käyttötarkoitukseen sovelluskehys on tarkoitettu. Tämän jälkeen verrataan MVC:n toteutusta erikseen jokaiseen sovelluskehukseen ja selvitetään millä tavalla niiden sovellusarkkitehtuuri mahdollisesti eroaa MVC:stä, Havaintojen perusteella pohditaan MVC:n mahdollisia ongelmia sovelluskehysien toteutuksessa ja selvitetään löytyykö sovelluskehysien arkkitehtuurista jotain yhtenäisiä piirteitä, mitkä ovat kytköksissä MVC:n toteutukseen. Saatujen tulosten pohjalta kirjoitetaan Flask-sovellus, joka toteuttaa MVC:n niinkuin se on alunperin tarkoitettu.

Tutkimuksen lopuksi koostetaan havainnoista yhteenveto, jossa pohditaan saatuja tuloksia ja selvitetään pystytäänkö niiden perusteella vastaamaan tutkimuskysymykseen.

3.1 Aiheen rajaus

Tutkimus on rajattu tarkastelemaan MVC-arkkitehtuurin toteutusta Pythonilla kirjoitetuissa web-sovelluskehysissä. Tarkasteltavat web-sovelluskehykset rajataan Pyramid-, Django-, Plone- sekä Flask-sovelluskehysiin. Pyramid, Django ja Plone toteuttavat MVC:n kaltaisen sovellusarkkitehtuurin. Flask on sovelluskehys, joka tarjoaa vain välttämättömät kirjastot web-sovelluksen toteuttamiseen. Sitä käytetään tutkimuksessa työkaluna selvittämään miten MVC tulisi toteuttaa sovelluskehukseen. MVC:stä on olemassa erilaisia versioita, joten sen määrittely tulee rajata tarkasti. Kun puhutaan MVC:stä tarkoitetaan tällä Krasnerin artikke-

lissa esiteltyjä määrittelyitä MVC:n toteutuksesta (Krasner 1988a), jotka pohjautuvat Trygve Reenskaugin esittelemään MVC:n määritelmään (Parc 1979a).

Tarkasteltavat sovelluskehukset käydään ensiksi yleisellä tasolla läpi, jonka jälkeen niitä tarkastellaan MVC:n näkökulmasta. Yleisellä tasolla tarkoitetaan sovelluskehysten historian ja käyttötarkoituksen esittelemistä. Sovelluskehysten muihin teknisiin ominaisuuksiin ei oteta kantaa. Flask-osiossa MVC-arkkitehtuuri toteutetaan niinkuin se on Krasnerin julkaisussa määritelty. Näiden havaintojen pohjalta pyritään vastamaan tutkimuskysymykseen.

4 Kirjallisuuskatsaus

4.1 Toteutus

Kirjallisuuskatsauksessa käydään läpi vaihe vaiheelta, miten lähdemateriaalia kerätään tutkimusta varten. Lähdemateriaalin haku toteutetaan hakukoneilla, jotka ovat tarkoitettu erityisesti tieteellisten artikkeleiden etsimiseen. Tässä tutkielmassa käytetyt hakukoneet ovat seuraavat: IEEE Xplore, ACM Digital Library, Google Scholar sekä joissakin tapauksissa Google:n yleinen hakukone. Yleistä hakukonetta on käytetty esimerkiksi sovelluskehysten dokumentaatioiden etsintään.

Aluksi muodostetaan kokonaiskuva tuloksista, jolloin silmäilläään läpi saatuja artikkeleita. Tässä vaiheessa tarkoitus ei ole vielä valita mitään pohjaksi tutkielmalle, vaan kerätä informaatiota siitä millainen lähdemateriaali on tarjolla kokonaisuudessaan. Saaduista tuloksista poimitaan artikkeleita, jotka sopivat tutkimuksen aihepiiriin. Seuraavaksi artikkeleista valitaan tutkielmalle pohjakirjallisuus. Tässä vaiheessa artikkelit luetaan huolellisesti läpi ja varmistutaan siitä, että ne ovat tieteellisesti päteviä tutkielmaa varten. Erityisesti kiinnitetään huomiota viittausten määrän valittaessa tärkeimmät lähdemateriaalit. Tutkielmassa esiintyy myös satunnaisia viittauksia, joita ei ole kirjallisuuskatsauksessa mainittu. Tutkimuksen pääkirjallisuus kuitenkin käydään läpi kirjallisuuskatsauksessa. Haussa käytetään seuraavia hakutermejä: "MVC", "MVC Architecture", "frameworks", "web frameworks" ja "MVC- Architecture". Erityisesti artikkeleita löytyy MVC-arkkitehtuurin soveltamisesta erilaisissa tekniikoissa. Tarkasteltavat artikkelit rajataan kuitenkin niihin, jotka esittelevät suoraan MVC:tä itseään tai tarjoavat lähdemateriaalin sovelluskehysten esittelyyn.

4.2 MVC

Google Scholarin tuloksista löytyy kolme artikkelia MVC:stä, jotka sopivat lähdemateriaaliksi tutkimukseen. Ensimmäinen artikkeleista on John Deaconin kirjoittama artikkeli, joka tarkastelee lyhyesti MVC:tä (Deacon 2009). Artikkeli on kuitenkin hyvin suppea, mutta selittää tiivistetysti MVC:n idean. Toinen artikkeli on Steve Burbeckin kirjoittama, joka käsit-

teele MVC:tä sellaisena kuin sitä käytettiin Smalltalkissa (Steve 1992). Burbeckin artikkeliin viitataan monissa MVC:tä käsittelevissä julkaisuissa, joten sen arvo tämän tutkielman pohjakirjallisuudessa on vahva. Viittausten määrä on katsottu hakemalla artikkeleita Google Scholarin hakukoneesta. Viittauksia kyseiseen artikkeliin on kirjoitushetkellä 308. Seuraavaksi kartoitetaan pohjakirjallisuutta käyttäen ACM Digital Library sekä IEEE Xplore -hakukoneita. Kolmas artikkeli Glenn E. Krasnerin kirjoittama julkaisu, jossa esitellään MVC:n toteutusta erilaisissa Smalltalk-sovelluksissa. Julkaisusta löytyy useita versioita, joista tässä tutkielmassa käytetään molempia (Krasner 1988a) (.) Tähän artikkeliin on myös viitattu runsaasti, joten se on Burbeckin julkaisun kanssa tärkeimpiä lähteitä MVC:n pohjakirjallisuudessa. Kirjoitushetkellä viittauksia Krasnerin artikkeliin on 2263. Monien MVC-arkkitehtuuria soveltavien artikkeleiden lähdeviitteistä löytyy viittauksia Burbeckin ja Krasnerin artikkeleihin. Tämän perusteella pystytään toteamaan kyseisten artikkeleiden olevan tieteellisesti päteviä ja tarjoavan kattavan lähdemateriaalin MVC:n pohjaksi. Burbeckin ja Krasnerin kirjoittamien artikkeleiden taustalta löytyy MVC-arkkitehtuurin alkuperäinen kehittäjä Trygve Reenskaug, jonka omia julkaisuja sekä kotisivujen MVC-osiota käytetään myös lähteenä tutkielmassa (Parc 1978). Erityisesti Reenskaugin ja Adele Goldbergin julkaisu, jossa kerrotaan jokaisen MVC komponentin tehtävä....

4.3 Web-sovelluskehikset

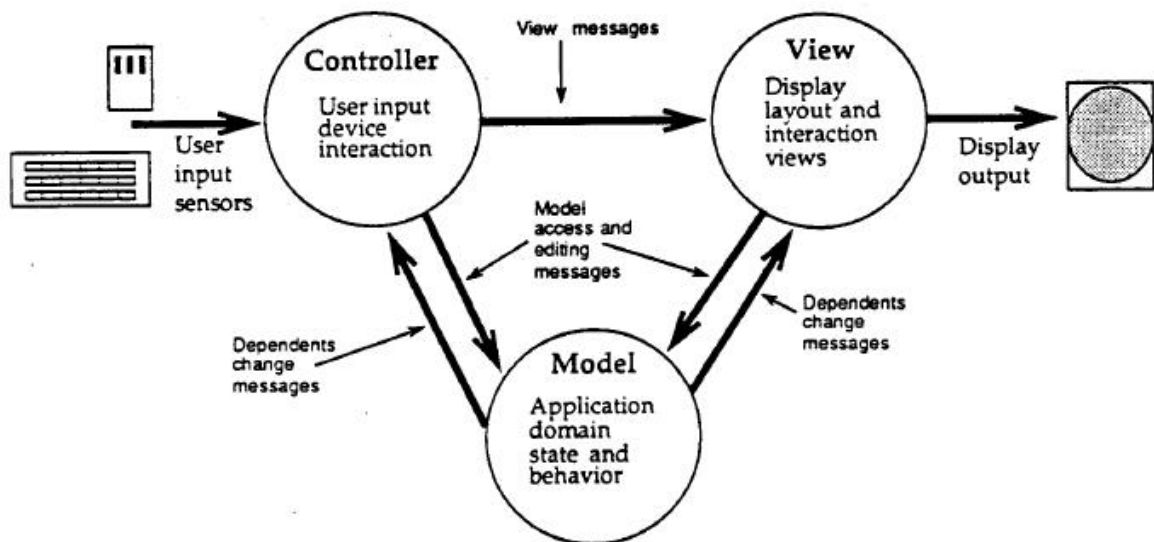
Web-sovelluskehiksestä löydetty kirjallisuus on hyvin suppea, eikä niiden varaan voida rakentaa kovinkaan perusteellista tieteellistä pohjaa. Tämän vuoksi tutkimuksessa joudutaan osaksi turvautumaan sovelluskehiksen omaan dokumentaatioon täydentämään lähdemateriaalia. IEEE Xplore ja ACM Digital Libraryn avulla löytyy kolme julkaisua, joita käytetään tutkimuksen pohjana sovelluskehiksiä tarkastellessa. Ensimmäinen artikkeli on Okanovicin ja Mateljan kirjoittama artikkeli, jossa esitellään web-sovelluskehiksen suunnittelua (Okanovic 2011). Se myös sivuuttaa lyhyesti MVC:tä. Toisena artikkelina käytetään ACM:stä tuloksena saatua Iwan Vosloon julkaisua, jossa käydään läpi yleisesti web-sovelluskehiksen rakennetta (Kourie 2008). Kolmanneksi hyödynnetään Ignacion artikkelia, jossa esitellään ketteriä web-sovelluskehiksiä sekä millä tavalla näitä tulisi vertailla (Fernández-Villamor 2008). Lisäksi käytetään IEEE:stä Ahamedin julkaisua, joka esittelee yleisesti asioita joita

tulisi ottaa huomioon sovelluskehystä valittaessa (Sheikh I. Ahamed ja Pezewski 2008).

Google Scholarin hakutuloksista löytyi Liza Daly:n kirjoittama ja O'Reillyn julkaisema "Next Generation Web Frameworks in Python", joka sisältönsä puolesta sopii hyvin pohjaksi tutkimuksessa käsiteltävien sovelluskehysten lähdemateriaaliksi (Daly 2007).

5 MVC

MVC-arkkitehtuurin perusajatus on erottaa käyttöliittymä sovelluslogiikasta ja näin tehdä sovelluksesta helposti ylläpidettävä kolmen eri komponentin avulla: Malli (Model), Näkymä (View) ja Ohjain (Controller). Jokainen komponentti on erikoistunut sovelluksessa johonkin tiettyyn tehtävään. Mallin tehtävänä on hallita sovelluksen tilaa ja vastata sen käsittelemästä datasta ohjaimelle ja näkymälle. Näkymän tehtävänä on taas näyttää sovelluksen käyttöliittymä ja sitä kautta mallin dataa. Ohjaimen tarkoitus on ottaa vastaan syötteitä käyttäjältä käskien mallia ja näkymää muuttumaan tarvittaessa.



Kuvio 1. Model-View-Controller State and Message Sending Krasner 1988b, s. 5

Jokaisella komponentilla on oma rajattu tehtävänsä ja ohjelmakoodi tulee jakaa näiden komponenttien kesken. Jotta MVC:tä pystyttäisiin käyttämään tehokkaasti, tulee ymmärtää komponenttien työnjako sekä se kuinka komponentit kommunikoivat keskenään (Steve 1992).

Luodessamme MVC-arkkitehtuurin toteuttavia komponentteja, tulee ne periä jostakin abstraktista pohjaluokasta (Model, View tai Controller), joka määrittelee kyseisen komponentin käyttäytymisen MVC:ssä (Krasner 1988b, s. 5). Tässä kappaleessa käydään jokaisen komponentin toteutus erikseen läpi käyttäen ohjelmointikielenä Smalltalkia. Lähteenä käytetään Krasnerin julkaisua (Krasner 1988b).

Yleisesti MVC-komponenttien toimintaa kuvaavassa esimerkissä käyttäjältä tulee jokin syöte, jonka sillä hetkellä aktiivinen ohjain ottaa vastaan. Syötteen perusteella ohjain lähettää mallille viestin. Malli puolestaan tekee sille määrättyjä operaatioita muuttaen tilaansa ja lähettää edelleen viestin muutoksestaan kaikille siihen liitetyille riippuvuuksille (näkymät ja ohjaimet). Näkymät voivat tämän jälkeen kysyä mallilta sen nykyistä tilaa ja päivittää itsensä, jos siihen on tarvetta. Ohjaimet voivat myös muuttaa tilaansa riippuen mallin tilasta (Krasner 1988b, s. 4).

Suurin merkitys MVC:llä on luoda silta ihmismielen hahmottamalle mallille ja tietokoneessa esiintyvälle mallille. Oikein toteutettuna MVC:n avulla luodaan illuusio siitä, että käyttäjä kommunikoi suoraan mallin kanssa. Todellisuudessa kuitenkin ohjain ja näkymä muodostavat yhdessä rajapinnan sille, miltä malli näyttää ulospäin ja miten sitä käsitellään. Ohjain huolehtii syötteiden vastaanottamisesta ja käsittelemisestä. Näkymä taas huolehtii mallin graafisesta puolesta (Reenskaug 2003, s. 11-12).

5.1 Historia

MVC:n esitteli Norjalainen Trygve Reenskaug ollessaan mukana Xerox PARC -tutkimushankkeessa. Ensimmäinen julkaisu MVC:stä kirjoitettiin vuonna 1978 samassa tutkimuskeskuksessa. Tuolloin julkaisussa esiteltiin kolmen komponentin sijasta neljä komponenttia: Malli (Model), Näkymä(View), Ohjain(Controller) sekä Muokkaaja(Editor). Muokkaaja on väliaikainen komponentti, jonka näkymä luo itsensä ja syötelaitteiden välille. Muokkaaja-komponentista kuitenkin luovuttiin käsitteenä ja se sisällytettiin näkymään ja ohjaimeen (Parc 1978). Alkuperäinen Xerox PARC:n tuottama raportti MVC:stä oli Reenskaugin vuonna 1979 kirjoittama THING-MODEL-VIEW-EDITOR (Parc 1979b). Raportti esitteli MVC:n komponentteja käyttäen hyväksi esimerkkejä Reenskaugin omasta suunnittelutyöstä. Thing-komponentilla mallinnettiin jotakin isompaa kokonaisuutta, joka hallitsee pienempiä kokonaisuuksia. Sitä voidaan ajatella eräänlaisena suurena mallina, joka on jaettu useisiin pienempiin malleihin. Editor-komponentti luo rajapinnan käyttäjän ja yhden tai useamman näkymän välille. Se tarjoaa käyttäjälle sopivan komento-rajapinnan kuten esimerkiksi valikon, joka vaihtuu sisällön muuttuessa (Parc 1979b). Reenskaug hylkäsi kuitenkin Editor- ja Thing-komponentin ja päätyi Adele Goldbergin avustuksella termeihin Models-Views-Controllers julkaisten saman

vuoden lopulla raportin, jossa määritellään lyhyesti jokaisen komponentin tehtävä (MODELS-VIEWS-CONTROLLERS) (Parc 1979a). Koska MVC:n historia ja suurin osa MVC:n alkuperäisistä julkaisuista pohjautuvat Smalltalk-ohjelmointikieleen, esitellään myös tässä tutkielmassa MVC:n toteutusta Smalltalkilla. Tämä ei kuitenkaan rajoita tarkastelua, koska arkkitehtuurin idea pysyy täysin samana riippumatta ohjelmointikielestä.

5.2 Malli (Model)

Malli pitää yllä sovelluksen tilaa sekä vastaa sovelluksen tallentamasta datasta. Se voi olla esimerkiksi kokonaislukumuuttuja laskuri-sovelluksessa, merkkijono-olio tekstinkäsittelyohjelmassa tai mikä tahansa monimutkainen olio (Krasner 1988b, s. 3). Kaikkein yksinkertaisimmassa tapauksessa mallin ei tarvitse kommunikoida ollenkaan ohjaimen ja näkymän kanssa, vaan toimia passiivisena säiliönä datalle. Tällaisesta tilanteesta on hyvä esimerkki yksinkertainen tekstieditori, jossa teksti nähdään juuri sellaisena kuin se olisi paperilla. Tässä tapauksessa mallin ei tarvitse ottaa vastuuta kommunikoinnista näkymälle, koska muutokset tekstiin tapahtuvat käyttäjän pyynnöstä. Tällöin ohjain ottaa vastaan käyttäjän syötteet ja voi esimerkiksi ilmoittaa näkymälle muutoksesta, jolloin näkymä päivittää mallin. Ohjain voi myös päivittää mallin ja ilmoittaa tästä näkymälle, jolloin näkymä voi pyytää mallin sen hetkistä tilaa. Kummassakaan tapauksessa mallin ei tarvitse tietää ohjaimen ja näkymän olemassaolosta (Steve 1992).

Malli ei kuitenkaan aina voi olla täysin passiivinen. Se voi myös muuttua ilman, että se tarvitsee ohjaimen tai näkymän käskyä. Otetaan esimerkiksi malli, joka muuttaa tilaansa satunnaisin väliajoina. Koska malli muuttaa itseään, täytyy sillä olla jokin yhteys näkymään, jotta se voi antaa tiedon muutoksestaan (Steve 1992). Datan kapseloinnin ja ohjelmakoodin uudelleen käytön kannalta ei ole kuitenkaan järkevää, että malli on suoraan yhteydessä näkymään ja ohjaimeen. Ohjaimen ja näkymän tulee siis olla riippuvaisia mallista, mutta ei toisinpäin. Näin mahdollistetaan myös se, että mallilla voi olla useita näkymiä ja ohjaimia (Krasner 1988b, s. 4).

Yleensä mallin tila muuttuu ohjaimista tulleiden käskyjen kautta. Tämän muutoksen tulisi heijastua kaikkiin näkymiin, jotka ovat sidottuja malliin. Tällaisia tilanteita varten kehitettiin

riippuvuudet (*dependents*). Riippuvuuksilla tarkoitetaan listaa niistä ohjaimista ja näkymistä, jotka ovat sidottuja malliin. Mallilla tulee siis olla lista riippuvuuksista ohjaimiin ja näkymiin sekä myös kyky lisätä ja poistaa niitä. Malli ei siis tiedä mitään yksittäisistä riippuvuuksista, mutta pystyy kuitenkin lähettämään itsestään muutosviestejä (*change messages*) listassa oleville ohjaimille ja näkymille. Mallin tuottamat muutosviestit voivat olla minkä tyyppisiä tahansa, joten ohjaimet ja näkymät reagoivat niihin omalla määritellyllä tavallaan (Krasner 1988a, s.2-3).

Mallille määritellään pääluokka *Model* ja tälle viitemuuttuja *dependents*, joka viittaa yhteen riippuvaan komponenttiin tai listaan riippuvista komponenteista. Kaikki uudet mallit tulee periä niiden pääluokasta, jotta saavutetaan sama toiminnallisuus kaikkiin mallikomponentteihin. Komponenttien tieto mallin muutoksista tukeutuu täysin mallin riippuvuusmekanismiin. Kun jokin komponentti luodaan, se rekisteröi itsensä malliin riippuvuudeksi ja samalla tavalla se myös poistaa itsensä (Steve 1992). Näkymät käyttävät riippuvuusmekanismia päivittääkseen itsensä mallin muutoksien perusteella. Esimerkiksi mallin muuttuessa lähetetään *changed*, jonka pohjalta jokainen riippuvuus saa *update* -viestin. Viestillä voi olla myös erilaisia parametrejä, joiden perusteella viestiä pystytään tarkentamaan. Esimerkiksi mallin, johon on liitetty useita näkymiä, ei välttämättä tarvitse lähettää kaikille näkymille viestiä muutoksestaan. Se voi välittää viestin mukana parametrina tiedon muutoksesta, jonka perusteella jokainen vastaanottaja voi päättää miten toimia (Steve 1992).

Alkuperäinen *update* -metodi on peritty *Object* -luokasta, eikä se tuolloin tee vielä yhtään mitään. Useimmilla näkymillä se on kuitenkin toteutettu näyttämään näkymä uudestaan kutsuttaessa. Tämä *changed/update* -mekanismi valittiin toimimaan kommunikaatiokanavana mallien ja näkymien välille, koska se aiheuttaa vähiten rajoituksia ja esteitä (Steve 1992).

5.2.1 Näkymä (View)

Näkymän tehtävänä on huolehtia graafisesta puolesta MVC:ssä. Näkymä pyytää yleensä mallilta datan ja tämän pohjalta näyttää käyttäjälle käyttöliittymän sovellukseen. Toisinkuin malli, jota pystytään rajoittamattomasti yhdistelemään moniin näkymiin ja ohjaimiin, jokainen näkymä on liitetty yhteen ohjaimeen. Näkymä siis sisältää viitteen ohjaimeen ja ohjain

sisältää viitteen näkymään. Kuten ohjain, näkymä on myös rekisteröity mallin riippuvuuksiin. Kummatkin sisältävät siis myös viitteen siihen malliin, johon ne on rekisteröity (Steve 1992). Jokaisella näkymällä on tasan yksi malli ja yksi ohjain (Krasner 1988b, s. 7).

Näkymä vastaa myös MVC-komponenttien sisäisestä kommunikaatiosta MVC-kolmikon luontivaiheessa. Näkymä rekisteröi itsensä riippuvuudeksi malliin, asettaa viitemuuttujansa viittamaan ohjaimeen ja välittää itsestään viestin ohjaimelle. Viestin avulla ohjain rekisteröi näkymän omaan viitemuuttujaansa. Näkymällä on myös vastuu poistaa viitteet sekä rekisteröinnit (Steve 1992).

Näkymä ei sisällä ainoastaan komponentteja datan näyttämiseen ruudulla, vaan se voi sisältää myös useita alanäkymiä (*subviews*) ja ylänäkymiä (*superviews*). Tästä muodostuu hierarkia, jossa ylänäkymä hoitaa aina jonkun suuremman kokonaisuuden, kuten esimerkiksi näytön pääikkunan. Alanäkymä taas huolehtii jostain pienemmästä yksityiskohdasta pääikkunassa. Näkymillä on myös viite erilliseen transformaatioluokkaan, joka hoitaa kuvan soveltamisen ja yhdistämisen alanäkymien ja ylänäkymien välillä. Jokaisella näkymällä tulee siis olla toteutus, jolla hoidetaan alanäkymien poistaminen sekä lisääminen. Samalla tulee määritellä ominaisuus, jolla sisäiset transformaatiot tuodaan transformaatioluokalle. Tämä helpottaa näkymän ja sen alanäkymien yhdistämistä (Krasner 1988b, s. 8). Burbeck havainnollistaa Smalltalkilla kirjoitetulla esimerkillä kuinka MVC-kolmikko luodaan. Esitetyssä esimerkissä on yksinkertaistettu versio MVC-kolmikon luonnista siten, että mukana on myös ylä- ja alanäkymien toteutus.

```
1  openListBrowserOn: aCollection label: labelString initialSelection: sel
2      "Create and schedule a Method List browser for
3      the methods in aCollection."
4      | topView aBrowser |
5      aBrowser ← MethodListBrowser new on: aCollection.
6      topView ← BrowserView new.
7      topView model: aBrowser; controller: StandardSystemController new;
8          label: labelString asString; minimumSize: 300@100.
9      topView addSubView:
10         (SelectionInListView on: aBrowser printItems: false oneItem: false
```



```

11   aspect: #methodName change: #methodName: list: #methodList
12   menu: #methodMenu initialSelection: #methodName)
13   in: (0@0 extent: 1.0@0.25) borderWidth: 1.
14 topView addSubview:
15   (CodeView on: aBrowser aspect: #text change: #acceptText:from:
16   menu: #textMenu initialSelection: sel)
17   in: (0@0.25 extent: 1@0.75) borderWidth: 1.
18   topView controller open

```

Seuraavaksi käydään rivi kerrallaan läpi mitä yllä esitettyssä ohjelmakoodissa tapahtuu. Mallin luonnin jälkeen [5] luodaan viite uudelle *BrowserView* -luokan instanssille [6]. *BrowserView* on peritty *StandardSystemView* -luokasta. Seuraavaksi määritellään malli ja ohjain sekä muuttujat näkymän otsikolle ja koolle [7]. Jos ohjainta ei määritellä erikseen, käytetään näkymän *defaultController* metodia. Riveillä [7-11] luodaan alanäkymä *SelectionInListView* ja riveillä [12-15] luodaan toinen alanäkymä *CodeView*. Lopuksi [16] avataan ohjain, joka käynnistää ikkunoiden piirtämisprosessin.

Näkymät saattavat tarvita myös oman protokollan itsensä näyttämiseen. Kun malli ilmoittaa muutoksestaan, *update* -metodi näkymässä kutsuu *display*, joka puolestaan kutsuu *displayBorder*, *displayView* ja *displaySubviews*. Jos näkymä tarvitsee erityistä käyttäytymistä itsensä näyttämiseen, se toteutetaan edellämainituissa metodeissa. Muuten käytetään pääluokasta perittyjä ominaisuuksia (Steve 1992). Monet näkymät käyttävät myös erilaisia transformaatio-instansseja, joilla hallitaan esimerkiksi näkymän skaalausta ruudulla. Tähän ei kuitenkaan perehdytä sen enempää, koska ne menevät tutkimuksen rajojen ulkopuolelle.

5.2.2 Ohjain (Controller)

Ohjaimen tehtävänä on ottaa vastaan syötteitä sekä koordinoita malleja ja näkymiä saatujen syötteiden perusteella. Sen tulee myös kommunikoida muiden ohjaimien kanssa. Teknisesti ohjaimessa on kolme viitemuuttujaa: malli, näkymä ja sensori (sensor). Sensorin tehtävänä on toimia rajapintana syötelaiteiden sekä ohjaimen välillä. Sensori mallintaa syötelaiteiden käyttäytymistä ja muuttaa ne ohjaimen ymmärtämään muotoon.

Ohjaimien tulee käyttäytyä siten, että vain yksi ohjain ottaa vastaan syötteitä kerrallaan. Esimerkiksi näkymät pystyvät esittämään informaatiota rinnakkain monen näkymän kautta, mutta käyttäjän toimintoja tulkitsee aina vain yksi ohjain. Ohjain on siis määritelty käyttäytymään siten, että se osaa tietyn signaalin perusteella päättää tuleeko sen aktivoida itsensä vai ei. Ohjain sisältää toiminnallisuuden jonka perusteella se pystyy päättämään tuleeko hallinta pitää itsellä vai luovuttaa eteenpäin (Krasner 1988b, s. 9). Ohjainten ylimmällä tasolla on *ControlManager*, joka kysyy jokaiselta päänäkymään liitetystä ohjaimelta erikseen, haluaako tämä ottaa hallinnan. Jos ohjaimen näkymä sisältää kursorin, vastaa ohjain kutsuun myönteisesti, jolloin kyseinen ohjain saa hallinnan. Hallitsevan ohjaimen näkymä kysyy seuraavaksi mahdollisten alanäkymien ohjaimilta samalla tavalla haluaako jokin ohjaimista hallinnan itselleen. Jos myönteisesti vastaava ohjain löytyy, ottaa se uuden hallinnan. Tätä prosessia jatkamalla löydetään matalimman tason näkymä ja sen ohjain ottaa lopullisen hallinnan. Ohjain pitää hallinnan itsellään niin kauan kunnes kursoria liikutetaan näkymän rajoista ulos. Ainoastaan se jonka kohdalla kursori on, vastaa kutsuun ja tuolloin ottaa hallinnan. Näkymillä on oikeus kysyä alanäkymiensä ohjaimia. Ohjaimien tehtävänä on kysyä omalta näkymältään onko kursori niiden päällä.

Krasner määrittelee seuraavat metodit, joiden avulla ohjaimet viestivät (Krasner 1988b, s. 9):

isControlWanted - Tuleeko ohjaimen ottaa hallinta.

isControlActive - Onko ohjain aktiivinen.

controlToNextLevel - Luovutetaan hallinta seuraavalle ohjaimelle.

viewHasCursor - Onko ohjaimen näkymässä hiiren kursori.

controlInitialize - Kun ohjain on saanut hallinnan, alustetaan se.

controlLoop - Lähettää *controlActivity* -viestejä niin kauan, kuin ohjaimella on hallinta.

controlTerminate - Lopettaa ohjaimen hallinnan.

Kun ohjain saa hallinnan itselleen, kutsuu se *startUp* -metodia, joka puolestaan kutsuu seuraavia metodeja: *controlInitialize*, *controlLoop* ja *controlTerminate*. Metodit voidaan ylikirjoittaa, jolloin saavutetaan jokin haluttu ominaisuus kyseisessä vaiheessa. Esimerkiksi *controlInitialize* ja *controlTerminate* määrittävät mitä tehdään, kun ohjain saa hallinnan tai luovuttaa sen eteenpäin. Ohjaimen hallinnan aikana kutsutaan *controlLoop* -metodia, joka taas

kutsuu *controlActivity* -metodia niin kauan kuin ohjaimella on hallinta. Metodi *controlActivity* määrää ohjaimen toiminnan hallinnan aikana Krasner 1988b, s. 9.

5.2.3 Esimerkkiohjelma

Seuraavaksi esitellään Dortmundin yliopistossa kirjoitettu yksinkertainen esimerkkiohjelma Smalltalkilla siitä miten MVC:n toteutus tuodaan sovellukseen käytännössä. Ohjelmakoodi löytyy myös Krasnerin artikkelista Krasner 1988b, s. 20. Ohjelmassa toteutetaan yksinkertainen laskuri-ohjelma, joka käyttää MVC-arkkitehtuuria toteutuksessaan. Ohjelmassa esitellään mallina *Counter* -luokka ja näkymänä *CounterView* -luokka. *Counter* perii mallin ominaisuudet ja toimii ohjelmassa yksinkertaisen kokonaisluku-muuttujan ylläpitäjänä. *CounterView* perii näkymän ominaisuudet ja esittää mallin arvon ruudulla. Ohjaimena toimii *CounterController* -luokka, joka perii ohjaimen käyttäytymisen. Ohjain tarjoaa sovellukselle painikkeet, joista voidaan vähentää tai lisätä laskurin arvoa.

Määritellään ensiksi *Counter* -luokka, joka peritään *Model* -luokasta.

```
1  Model subclass: #Counter
2      instanceVariableNames: 'value'
3      classVariableNames: ''
4      poolDictionaries: ''
5      category: 'Demo—Counter'
```

Seuraavaksi määritellään *Counter*-luokalle metodeita, jotka määrävät laskuriarvon alustamisen sekä muokkaamisen.

```
1  Counter methods For: 'Initialize—release'
2  Initialize
3      "Aseta alkuarvoksi 0"
4      self value: 0
5  Counter methodsFor: 'accessing'
6  value
7      "Palauta mallin arvo"
8      ↑value
```

```

9  value: aNumber
10  "Aseta mallin arvo"
11  value <- aNumber.
12  self changed "to update displayed value"
13  Counter methodsFor: 'operations'
14  decrement
15  "Vähennä mallin arvoa yhdellä."
16  self value: value - 1
17  Increment
18  "Lisää mallin arvoa yhdellä."
19  self value: value + 1

```

Lisätään luokkaan metodi, jolla itse luokasta saadaan muodostettua instanssi.

```

1  Counter class methodsFor: 'instance_creation'
2  new
3  "Palauta uusi instanssi luokasta"
4  ↑super new initialize

```

Seuraavaksi määritellään ohjain (*CounterController*), joka peritään *Controller* luokasta. Luodaan myös ohjaimelle metodit, joiden avulla ohjataan mallia sekä näkymää. Metodeissa toteutetaan valikko, joka tarjoaa mahdollisuuden joko vähentää tai lisätä laskurin arvoa. Kaikki *CounterController* -luokassa käytetyt määrittelemättömät muuttujat peritään ylliluokasta.

```

1  Mouse MenuController subclass: #CounterController
2  instanceVariableNames: ' '
3  classVariableNames: ' '
4  poolDictionaries: ' '
5  category: 'Demo-Counter'
6  CounterController methodsFor: 'initialize-release'
7  initialize
8  "Alusta valikko, jossa on mahdollisuus vähentää tai
9  lisätä mallin arvoa"

```

```

10    super initialize.
11    Self yellowButtonMenu: (PopUpMenu labels:
12                                'Increment\Decrement' withCRs)
13    yellowButtonMessages: #(increment decrement)
14    CounterController methodsFor: 'menu_messages'
15    decrement
16        "Vähennä mallin arvoa yhdellä."
17        self model decrement
18    increment
19        "Lisää mallin arvoa yhdellä"
20        self model increment
21    CounterController methodsFor: 'control_defaults'
22    isControlActive
23        "Ota hallinta kun sinistä nappia ei paineta"
24    ↑super isControlActive & sensor blueButtonPressed not

```

Määritetään näkymä (*CounterView*), joka peritään *View* -yliluokasta. Määritetään myös näkymälle metodit, joiden avulla näytetään mallin tila ruudulla.

```

1  View subclass: #Counterview
2      instanceVariableNames: ''
3      classVariableNames: ''
4      poolDictionaries: ''
5      category: 'Demo—Counter'
6
7  CounterView methodsFor: 'displaying'
8  displayView
9      "Näytä mallin arvo näkymässä"
10     | box pos displayText |
11     box ← self insetDisplayBox.
12     "Asettele teksti näkymään. Asettelu ei
13     ole tutkielman kannalta oleellista."

```

```

14     pos ← box origin + (4 @ (box extent y / 3)).
15     displayText ← ('value:', self model value printString)
16                 asDisplayText.
17     displayText displayAt: pos

```

Määritellään *update* -metodi, jotta näkymä pystyy päivittämään itsensä. Metodia kutsutaan yleensä mallin tilan muuttuessa.

```

1 CounterView methodsFor: 'updating'
2 update: aParameter
3     "Yksinkertaisesti päivitä näyttö uudestaan"
4     self display

```

Luodaan myös metodi, joka palauttaa näkymään liitetyn ohjaimen.

```

1 CounterView methodsFor: 'controller_access'
2 defaultControllerClass
3     "Palauta näkymään rekisteröity ohjain"
4     ↑CounterController

```

Lopuksi tarvitaan metodi, joka luo uuden näkymän sekä rekisteröi mallin ja ohjaimen itseensä. Näkymä näyttää ruudulta samalta kuin kuvassa 2.

```

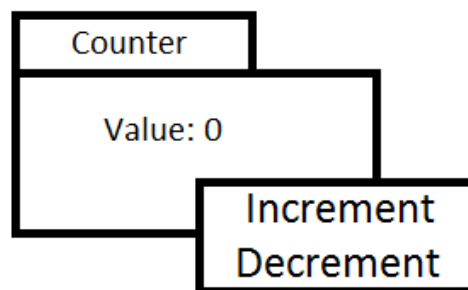
1 CounterView class methodsFor: 'instance_creation'
2 open
3     "Avaa näkymän uudelle laskurisovellukselle. Tässä
4     metodissa nähdään kuinka näkymä huolehtii mallin
5     rekisteröinnistä sekä nähdään kuinka näkymiä voi
6     olla useita sisäkkäin."
7     | aCounterView topView |
8     "Luo laskurinäkymälle uusi näkymä, joka näyttää
9     laskurin arvon"
10    aCounterView ← CounterView new
11    "Asetetaan malliksi Counter -luokan instanssi"

```

```

12     model: Counter new.
13     aCounterView borderWidth: 2.
14     aCounterView insideColor: Form white.
15     "Asetetaan ylimmäksi näkymäksi StandardSystemView
16     —luokan instanssi, joka vastaa perinteistä
17     ikkunointimallia"
18     topView ← StandardSystemView new
19         label: 'Counter'.
20     topView minimumSize: 80@40.
21     "Lisätään edellä luotu laskurinäkymä ylinäkymän
22     alanäkymäksi"
23     topView addSubview: aCounterView.
24     "Käynnistetään ohjain"
25     topView controller open

```



Kuvio 2. Kuva CounterView -näköymästä Krasner 1988b

5.3 Pyramid

Pyramid on Python-pohjainen web-sovelluskehys, jonka tehtävänä on helpottaa web-kehitystä tarjoamalla kehittäjälle valmiita työkaluja avuksi kehitykseen.

5.3.1 Tausta

Sovelluskehityksen tehtävänä on tuoda sovelluksen kehitykseen mukaan taso, joka tarjoaa erilaisia kirjastoja ratkaisemaan yleisimpiä ongelmia, joita tulee vastaan sovelluksen kehityksen aikana. Näin vältetään jo ratkaistujen perusoperaatioiden toistoa ja pystytään keskittymään suoraan sovelluksen toteuttamiseen. Web-sovelluskehitykset ovat erityisesti suunnattuja web-sovellusten ja -palvelujen toteuttamiseen. Tärkein ero sovelluskehityksen ja kirjaston välillä on se, että kirjaston ohjelmakoodi kutsutaan aina kehittäjän toimesta. Sovelluskehityksessä taas kehittäjän ohjelmakoodia kutsutaan aina sovelluskehityksen toimesta **Pyramid:intr**

6 Sovelluskehukset

Sovelluskehukset ovat suosittuja, koska ne tarjoavat uudelleenkäytettäviä ratkaisuja erilaisiin ongelmiin sovelluskehityksessä. Toimialueesta riippumatta sovelluskehiksi tulisi käyttää hyväksi kirjoittaessa monimutkaisia sovelluksia. Sovelluskehys tuo sovellukseen tason, jossa sovelluksen osat on abstrahoitu erilaisilla luokilla sekä rajapinnoilla, joita voidaan käyttää uudelleen sovelluksen eri osissa. Sovelluskehys ei ole vain kokoelma rajapintoja ja kirjastoja (Sheikh I. Ahamed ja Pezewski 2008). Tärkein ero sovelluskehityksen ja kirjaston välillä on se, että kirjaston ohjelmakoodi kutsutaan aina kehittäjän toimesta. Sovelluskehityksessä taas kehittäjän ohjelmakoodia kutsutaan aina sovelluskehityksen toimesta (Consulting 2005).

Sovelluskehys ei myöskään generoi koodia. Se käyttää erilaisia komponentteja ja kirjastoja luodakseen infrastruktuurin, jonka päälle voidaan rakentaa sovelluksia sovelluskehityksen ehdoilla. Sovelluskehityksen käyttäminen myös rajoittaa sovelluksen rakennetta ja pakottaa sovelluksen toteuttamaan asioita tietyin ehdoin. Rajoitusten ansiosta sovelluskehittäjä voi keskittyä toimialueeseen liittyviin ongelmiin välittämättä koko sovelluksen yksityiskohtaisesta toteutuksesta (Sheikh I. Ahamed ja Pezewski 2008).

Web-sovelluskehukset ovat sovelluskehiksiä, jotka tarjoavat ratkaisuja helpottamaan web-sovellusten toteuttamista. Web-sovelluskehityksissä käyttöliittymä näytetään käyttäjille selaimen välityksellä. Sovellus ajetaan joko serverillä tai suoraan käyttäjän selaimessa. Sovellus määrittää käyttöliittymän sivujen järjestyksen, sisällön sekä mahdollisten toimintojen esittämisen käyttäjälle, jonka kautta käyttäjä voi vaikuttaa serverillä sijaitsevaan sovellukseen (Kourie 2008).

Web-sovelluskehukset voidaan jakaa serveri-pohjaisiin ja selain-pohjaisiin sovelluskehityksiin. Serveri-pohjaisissa web-sovelluskehityksissä sovelluksen tilaa hallitaan serverin puolella. Tuolloin käyttöliittymää perustuu tilaan, mikä on sillä hetkellä serverin puolella. Selain-pohjaisissa sovelluskehityksissä sisältö muuttuu selaimen sisällä käyttäjän päässä (Kourie 2008). Tässä tutkimuksessa käsiteltävät sovelluskehukset ovat Pythonilla toteutettuja serveri-pohjaisia sovelluskehiksiä.

6.1 Pyramid

Pyramid on Python-pohjainen web-sovelluskehys, jonka tehtävänä on helpottaa web-kehitystä tarjoamalla kehittäjälle valmiita työkaluja avuksi kehitykseen. Pyramid on suunniteltu siten, että kehittäjän ei tarvitse tietää suuria määriä erilaisia malleja ja tekniikoita pystyäkseen tuottamaan web-sovelluksia. Se ei myöskään pakota käyttämään kehityksessä mitään erityistä tekniikkaa, vaan pyrkii olemaan mahdollisimman yksinkertainen ja helposti laajennettavissa erilaisiin käyttötarkoituksiin. Laajentamisella tarkoitetaan erilaisten lisäosien liittämistä Pyramidiin. Yksinkertaisuuden ja mimimaalisuuden ansiosta se on myös nopeampi kuin monet muut Python-pohjaiset web-sovelluskehukset. Tämä johtuu Pyramidin poikkeuksellisen pienestä kutsupinosta ajamisen aikana (Consulting 2005).

Pyramid sai alkunsa Pylons -projektista syyskuussa vuonna 2005, jolloin jo yli 30 Python-sovelluskehystä kilpaili käyttäjistä. Ben Bangert ja James Gardner alkoivat yhdessä kehittää sovelluskehystä, josta tuli lopulta Pylons. Alunperin Pylons oli muokattu Myghty Python Templating Framework:n pohjalta tarjotakseen MVC-pohjaisen web-sovelluskehysten. Myghty -sovelluskehystä ajettiin mod_pythonin päällä, mutta Pylonsin pyrkimys oli käyttää WSGI:tä hyödyntämään joustavaa komponenttipohjaista lähestymistapaa web-sovelluksissa (**pyramid_history**). Pylons projektin tarkoituksena ei ole keskittyä yhden yksittäisen web-sovelluskehysten kehittämiseen vaan tarjota kokoelma erilaisia teknologioita (Project 2010a). Vuonna 2008 Pyramid tunnettiin nimellä repoze.bfg. Joulukuun alussa tapahtui ohjelmakoodin uudelleen nimeäminen ja ominaisuuksien lisääminen sekä poistaminen (Project 2010b).

Koska Pyramid pyrkii tarjoamaan vain välttämättömimmät työkalut web-sovelluksien kehitykseen, sen kehittäjät ovat päätyneet web-kehityksessä neljään yleisimpään ongelmaan ja tarjoavat niihin ratkaisun Pyramidissa:

URL Mapping - URL:ien liittäminen ohjelmakoodiin.

Template - Tuodaan sovelluksen näkymä selaimelle käyttäen HTML-kieltä, jolla määrätään näkymän rakenne. Tämän avulla pystytään erottamaan käyttöliittymä sovelluslogiikasta tehokkaasti.

Security - Perinteiset tietoturvaongelmat tulee olla ratkaistuna valmiiksi jo sovelluskehityksessä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kehittäjä voisi täysin unohtaa tietoturvan

merkityksen.

Static Assets - Staattisten resurssien jakaminen niille tarkoitettuihin paikkoihin tiedostokentteessä.

Yllä määriteltyjen neljän ongelman lisäksi Pyramid tarjoaa lisäosien kautta monia erilaisia työkaluja, joiden avulla pystytään laajentamaan sen ominaisuuksia (Consulting 2005). Tutkielman aiheen rajauksen vuoksi ei kuitenkaan käydä läpi yksityiskohtaisemmin Pyramidin toteutusta ja siihen liitettävissä olevia lisäosia, vaan keskitytään tarkastelemaan MVC:n toteutusta Pyramidissa.

6.2 Django

Django on web-sovelluskehys, joka sai alkunsa kehitysryhmässä Kansaksen osavaltiossa Yhdysvalloissa 2003, kun web-kehittäjät Adrian Holovaty ja Simon Willison alkoivat käyttää Pythonia web-kehityksessä. The World Online -ryhmä (WO), joka oli vastuussa muutamasta paikallisesta uutissivustosta, menestyivät ympäristössä, jossa oli tiukat aikarajat. Journalistit vaativat ominaisuuksien ja kokonaisten sovelluksien valmistumista muutamassa päivässä ja joskus jopa tunneissa. Holovaty ja Willison kehittivät web-sovelluskehiksen, jonka avulla he pystyivät vastaamaan journalistisen ympäristön haasteisiin. Kesällä 2005 he saivat kehitettyä sovelluskehiksen siten, että se oli käytössä suurimmassa osassa World Onlinen sivustoja. Tuolloin mukaan kehitykseen tuli Jacob Kaplan-Moss. Kehittäjät päättivät julkaista heinäkuussa 2005 sovelluskehiksen nimellä Django jazz-kitaristi Django Reinhardtin mukaan (**django_history**).

Django tarjoaa samat välttämättömät työkalut niin kuin Pyramidissa. Se tarjoaa myös ylläpitäjille suunnatun työkalun, josta voidaan hallita sovellusta käyttöliittymätasolta. Lisäksi se tarjoaa lomake-työkalut, käyttäjätasoisien autentikaation sekä sisäänrakennetun virtuaalisen ympäristön tuomaan yhteys tietokantaan olio-ohjelmoinnin kautta (Object-relational mapping)(**djangoobook**). Siinä missä Pyramid pyrkii tarjoamaan kehittäjille valinnanvaraa erilaisten komponenttien suhteen, Django tarjoaa kokonaisvaltaisen ratkaisun sisältäen kaikki tarvittavat työkalut web-sovellusten rakentamiseen.

6.3 Plone

6.4 Flask

7 MVC:n toteutus web-sovelluskehyksissä

7.1 Yleistä

7.2 Pyramid

Pyramid väittää olevansa mvc-kehys

7.3 Django

django väittää olevansa mvc-kehys

7.4 Plone

8 MVC and Flask

8.1 Esimerkkiohjelma

8.2 Pohdinta

8.3 Yhteenveto

9 Johtopäätökset

10 Tutkielman rakenne

10.1 Teoriaosa

10.2 Teorian jälkeen

11 Lähteiden käyttö

11.1 Lähdeviittaukset

Lähteet

Avraham, Avraham Leff James T. Rayfield. 2001. “Web-Application Development Using the Model/View/Controller Design Pattern: 1.2, Web.Applications and the MVC Design”. <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=950428>.

Bestframeworks. 2009. *List of Python MVC-frameworks by bestwebframeworks.com*. <http://www.bestwebframeworks.com/compare-web-frameworks/python/>.

Consulting, Agendaless. 2005. *Pyramid Introduction*.

Daly, Liza. 2007. *Next-Generation Web Frameworks in Python*. O'Reilly Media.

Deacon, John. 2009. “Computer Systems Development, Consulting and Training Model-View-Controller (MVC) Architecture”.

Django, Software Foundation. 2005. *FAQ: General*. Django Software Foundation.

Fernández-Villamor, José Ignacio. 2008. “A comparison model for agile web frameworks”. delivery.acm.org/10.1145/1630000/1621101/a14-ignacio.pdf.

Kourie, Iwan Vosloo & Derrick G. 2008. “Server-Centric Web Frameworks: An Overview”. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1348246.1348247&coll=DL&dl=ACM&CFID=509430230&CFTOKEN=54230385>.

Krasner, Glenn E. Krasner & StephenT.Pope. 1988a. “A Cookbook for Using the Model-View-Controller User Interface Paradigm in Smalltalk-80”. <http://www.ics.uci.edu/~redmiles/ics227-SQ04/papers/KrasnerPope88.pdf>.

———. 1988b. “A Description of the Model-View-Controller User Interface Paradigm in the Smalltalk-80 System”. <http://www.create.ucsb.edu/~stp/PostScript/mvc.pdf>.

Ockanovic, T. Mateljan, V. Okanovic'. 2011. “Designing a New Web Application Framework”. <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=5967262>.

Parc, Xerox. 1978. “MVC Xerox Parc”. <http://heim.ifi.uio.no/trygver/themes/mvc/mvc-index.html>.

———. 1979a. “Xerox Parc THE Original MVC reports”. http://heim.ifi.uio.no/~trygver/2007/MVC_Originals.pdf.

———. 1979b. “Xerox Parc THING-MODEL-VIEW-EDITOR”. <http://heim.ifi.uio.no/trygver/1979/mvc-1/1979-05-MVC.pdf>.

Project, Pylons. 2010a. *About Pylons*. <http://www.pylonsproject.org/about/pylons>.

———. 2010b. *About Pyramid*. <http://www.pylonsproject.org/projects/pyramid/about>.

———. 2010c. *Pyramid introduction*. <http://www.kemeneur.com/clients/pylons/docs/pyramid/narr/introduction.html>.

Reenskaug, Trygve. 2003. “The Model-View-Controller (MVC) Its Past and Present”. http://heim.ifi.uio.no/~trygver/2003/javazone-jao0/MVC_pattern.pdf.

Sheikh I. Ahamed, Alex Pezewski, ja Al Pezewski. 2008. “Towards Framework Selection Criteria and Suitability for an Application Framework”. <http://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=1286492>.

Steve, Burbeck. 1992. “Applications Programming in Smalltalk-80(TM): How to use Model-View-Controller (MVC)”. <http://st-www.cs.illinois.edu/users/smarch/st-docs/mvc.html>.