

# MVC

## Das Model-View-Controller-Konzept

**SE3 Team**

Silvio Kunaschk

Juni 2009

Für die wahlobligatorische Vorlesung **Software Engineering 3** von Frau Professor Dr. Hauptmann, muß am Ende des Semesters in einer Gruppe von Studenten eine Begarbeit zu einem gewählten Thema angefertigt werden. Im SS09 wählte unsere Gruppe das Thema **Model-View-Controller-Konzept**.

Die Zielstellung ist es, ein Software-System zu entwickeln zur Simulation des MVC-Konzeptes. Unsere Gruppe hat sich dazu entschieden, das Konzept anhand des *Model/View Programming Framework* von *Qt* zu erläutern.

Dieses Dokument beschreibt den allgemeinen Ansatz des Model-View-Controller-Konzeptes und erörtert dazu, anhand der Gesichtspunkte eines Frameworks, die Umsetzung des Model-View-Controller Paradigma im Qt Model/View Programming Framework.

Die Gruppe besteht aus:

- Uwe Hausbrand
- Tobias König
- Silvio Kunaschk

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Allgemeine Betrachtungen</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Das Model-View-Controller Muster</b>	<b>5</b>
2.1	Das MVC Paradigma . . . . .	5
2.2	Das MVC etwas genauer betrachtet . . . . .	6
2.2.1	Observer-Muster . . . . .	6
2.2.2	Strategy-Muster . . . . .	7
2.2.3	Composite-Muster . . . . .	8
2.3	Nachteile von MVC . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Framework</b>	<b>10</b>
3.1	Ein kurzer Überblick . . . . .	10
<b>4</b>	<b>Model/View Programmierung mit dem Framework von Qt</b>	<b>11</b>
4.1	Was ist Qt? . . . . .	11
4.2	Item Views . . . . .	11
4.3	Das Model/View Framework . . . . .	12
4.4	Die Model/View Architektur . . . . .	12
4.4.1	Models . . . . .	14
4.4.2	Views . . . . .	14
4.4.3	Delegates . . . . .	14
4.4.4	Sortieren . . . . .	14
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>15</b>

# 1 Allgemeine Betrachtungen

In der Entwicklung von Software-Systemen haben sich<sup>1</sup> die Systeme durchgesetzt, welche mit Hilfe von graphischen Bedienoberflächen es dem Benutzer erlauben, das System bzw. eine Anwendung interaktiv und nutzerfreundlich zu bedienen.

Dem Benutzer wird dadurch ein einfacher Zugriff auf das Software-System ermöglicht und dabei geholfen, eine Anwendung zu verstehen und schneller und komfortabler damit zu arbeiten.

An der Akzeptanz und Verbreitung von Computer-Systemen in nahezu allen Bereichen der Industrie und Wirtschaft und in letzter Zeit auch immer mehr im privaten gesellschaftlichen Bereich und der Annahme, dass die meisten Anwender nur über rudimentäre Informatikkenntnisse verfügen, aber trotzdem in der Lage sind mit Hilfe der graphischen Benutzerschnittstelle die verschiedensten Aufgaben mit Software-Systemen einfach und effizient zu lösen, kann man erkennen, welchen Stellenwert dieser Bestandteil von interaktiven Software-Systemen besitzt.

Möchte man, dass sich sein Anwendungssystem bzw. Applikation durchsetzt, ist es heutzutage unabdingbar eine ausgefeilte Benutzerschnittstelle mit zu implementieren, oder aber das System so zu entwickeln, dass dies von jeweiligen Fachleuten übernommen werden kann.

Spezifiziert man die Architektur eines interaktiven Software-Systems, muß man den funktionalen Teil von der Bedienschnittstelle unabhängig halten. So können Änderungen an den Teilen unabhängig voneinander durchgeführt werden, z.B. um die Benutzerschnittstelle an andere Bedürfnisse anzupassen, ohne Auswirkungen auf den Funktionalen Teil des Systems.

Für diese grundlegende strukturelle Organisation interaktiver Software-Systeme wendet man das Architekturmuster Model-View-Controller an.

---

<sup>1</sup>letztendlich

## 2 Das Model-View-Controller Muster

### 2.1 Das MVC Paradigma

Das Model-View-Controller Muster teilt eine interaktive Anwendung in drei Komponenten auf.

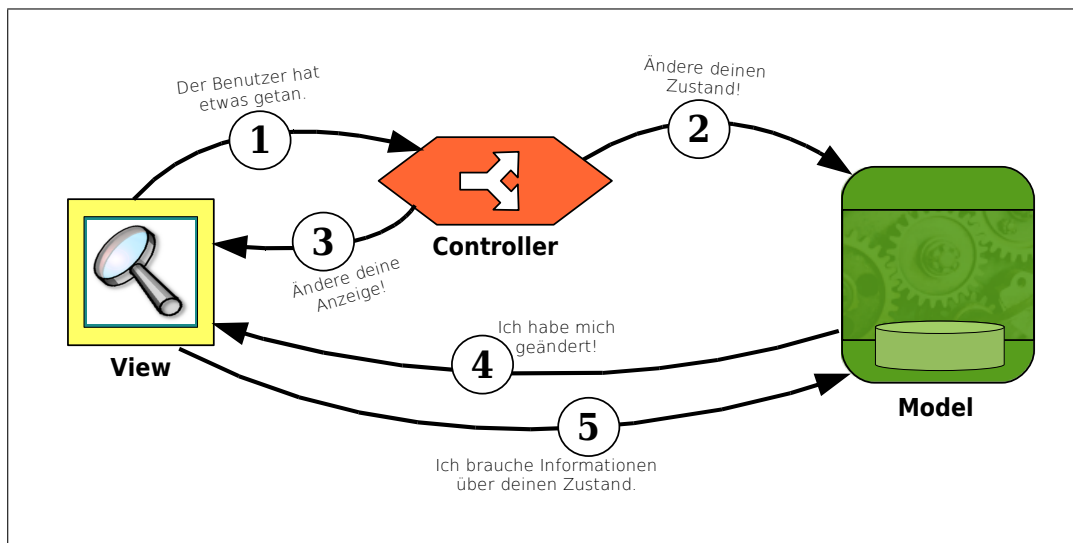


Abbildung 2.1: Die MVC Komponenten in Aktion

**Model** Das Model stellt das Anwendungsobjekt dar. Es enthält die gesamte Daten, Zustands- und Anwendungslogik. Es weiß nichts über Views und Controller, es bietet allerdings eine Schnittstelle an, über die sein Zustand beeinflusst und abgerufen werden kann. Außerdem kann es Benachrichtigungen über seine Zustandsänderungen an seine Beobachter senden.

**View** Die View ist die Bildschirmrepräsentation des Anwendungsobjektes. Sie erhält den Zustand und die Daten<sup>1</sup> direkt vom Model.

**Controller** Der Controller bestimmt die Möglichkeiten, mit denen die Benutzungsschnittstelle auf Benutzereingaben reagieren kann. Er nimmt die Eingaben des Benutzers entgegen und stellt fest, was diese für das Model bedeuten. Er verarbeitet die Bedieneingaben.

---

<sup>1</sup>normalerweise

Die View- und die Controllerkomponente beschreiben zusammen die Benutzerschnittstelle. Ein Benachrichtigungsmechanismus sichert die Konsistenz zwischen der Benutzerschnittstelle und dem Model.

Das MVC-Paradigma entkoppelt die Benutzungsschnittstellen der View vom Model. Dies erhöht die Flexibilität und die Wiederverwendbarkeit.

## 2.2 Das MVC etwas genauer betrachtet

Schaut man beim Model-View-Controller etwas genauer hin, erkennt man, dass das MVC ein Satz von Mustern ist, die in einem Entwurf zusammenarbeiten.

Es besteht eigentlich aus 3 Entwurfsmustern die hier aber nur kurz erläutert werden sollen.

### 2.2.1 Observer-Muster

Das wichtigste Muster beim MVC-Konzept, auch für dessen Verständnis, ist das Observer-Muster, weshalb es hier jetzt genauer betrachtet wird.

**Zweck** Definiere eine 1-zu-n-Abhängigkeit, zwischen Objekten, so dass die Änderung des Zustands eines Objektes dazu führt, dass alle abhängigen Objekte benachrichtigt und automatisch aktualisiert werden. (3, S. 287)

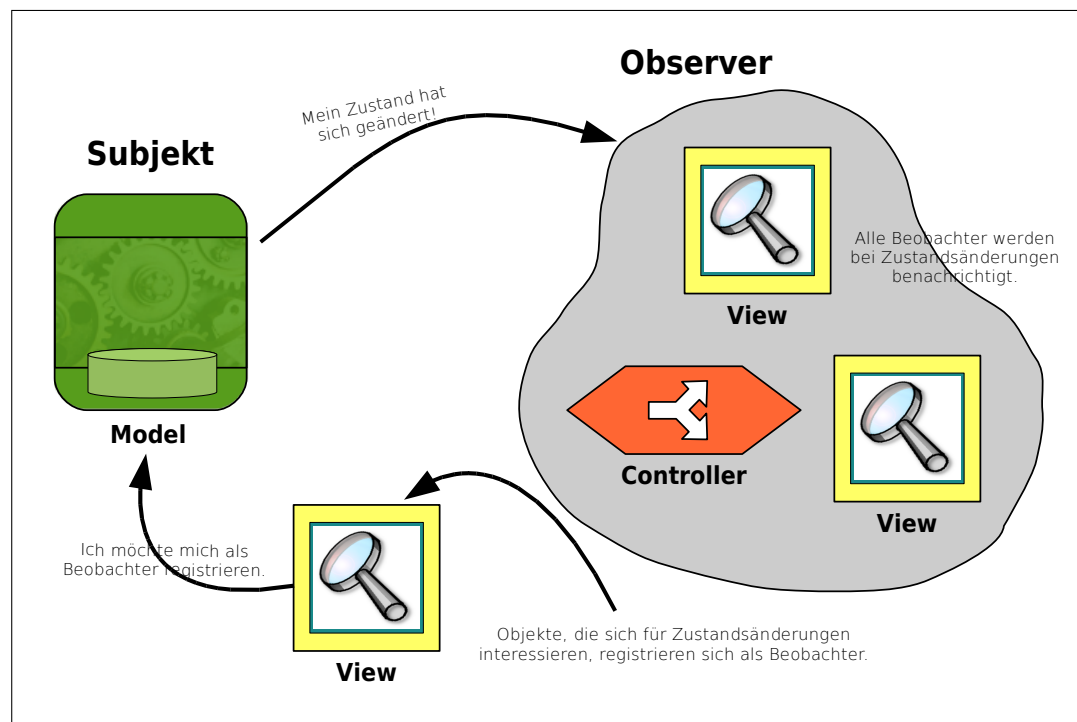


Abbildung 2.2: Das Observer-Muster in Aktion

Das Model nutzt das Observer-Muster, um View und Controller auf dem aktuellen Stand über die letzten Zustandsänderungen zu halten. Es macht das Model völlig unabhängig von View und Controller. So können für das gleiche Model unterschiedliche, oder sogar mehrere Views auf einmal verwendet werden.

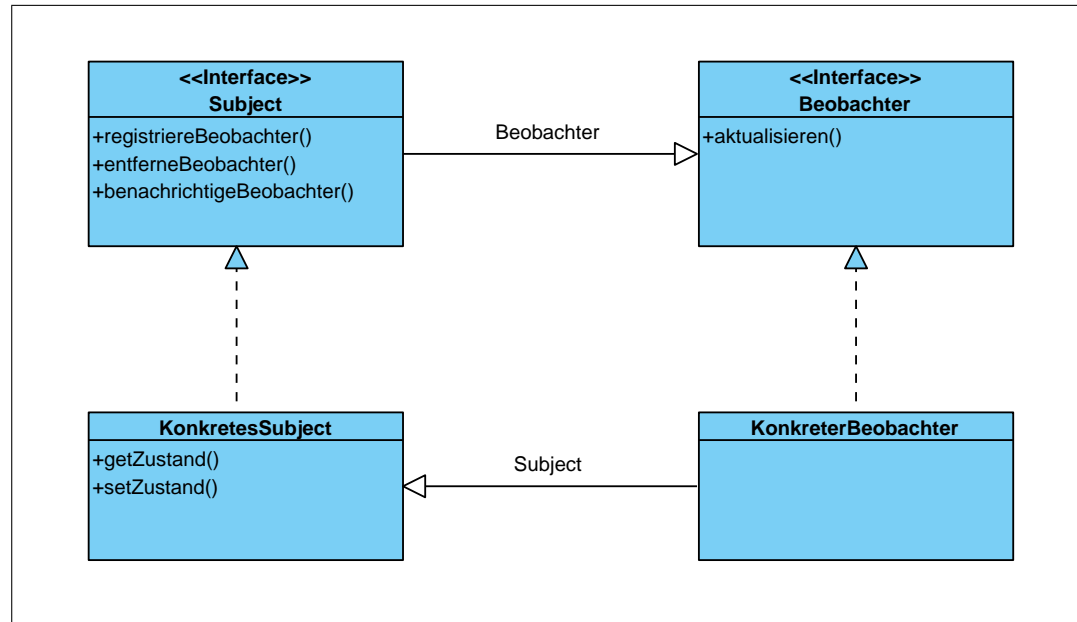


Abbildung 2.3: Das Observer-Muster Klassendiagramm

Ein Beobachter registriert sich beim Subjekt<sup>2</sup> und das Subjekt fügt es der Liste seiner Beobachter hinzu. Ändert sich der Zustand des Subjektes, benachrichtigt es alle registrierten Beobachter. Bei dem Benachrichtigungsvorgang wird vom Beobachter-Objekt die aktualisieren-Methode aufgerufen. In diese Methode ist festgelegt, welche Daten der Beobachter vom Subjekt benötigt und ruft diese über eine Schnittstelle beim Subjekt ab.

### 2.2.2 Strategy-Muster

**Zweck** Definiere eine Familie von Algorithmen, kapsle jeden einzelnen und mache sie austauschbar. Das Strategy-Muster ermöglicht es, den Algorithmus unabhängig von ihn nutzenden Klienten zu variieren. (3, S. 373)

Die View und der Controller implementieren das Strategy-Muster. Der Controller ist das Verhalten der View und kann leicht gegen einen anderen Controller ausgetauscht werden, wenn ein anderes Verhalten gewünscht wird.

Die View ist ein Objekt, das mit einer Strategie konfiguriert ist; der Controller liefert diese Strategie. Die View ist nur für die Anzeige der Anwendung zuständig; alle Entscheidungen über das Verhalten der Schnittstelle *delegiert* sie an den Controller. Durch

<sup>2</sup>beim MVC die View, und evtl. auch der Controller, beim Model

die Verwendung des Strategy-Muster bleibt die View vom Model *entkoppelt*, denn der Controller ist ja bei der Bearbeitung der Benutzeraktionen für die Interaktion mit dem Model zuständig. Die View weiß nicht wie das vor sich geht.

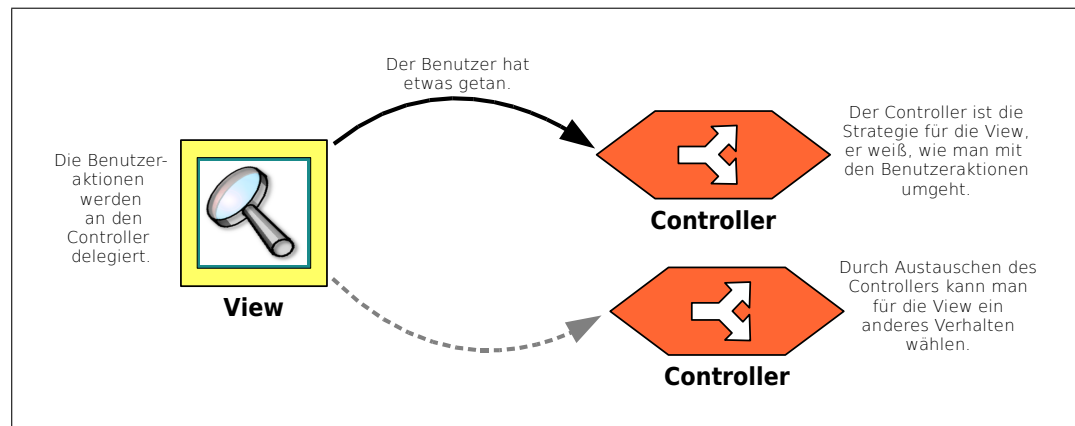


Abbildung 2.4: Das Strategy-Muster in Aktion

Die View delegiert die Verarbeitung der Benutzeraktionen an den Controller. Der Controller übersetzt die Eingaben des Benutzers in Aktionen auf dem Model.

### 2.2.3 Composite-Muster

Die View ist ein Kompositum aus GUI-Komponenten (Labels, Buttons, Texteingabefeldern, usw.). Die oberste Komponente enthält andere Komponenten, die wiederum weitere Komponenten enthalten, bis man beim Blattknoten angelangt ist. Sie verwendet dieses Muster intern, um die Bestandteile der Anzeige zu verwalten.

## 2.3 Nachteile von MVC

Bei der Anwendung des MVC-Konzeptes sollte man sich durchaus auch bewußt darüber sein, dass in bestimmten Fällen auch nachteilige Eigenschaften auftreten können, die nicht außer Acht gelassen werden sollten. (1, vgl. S. 142)

**Größere Komplexität.** Nicht immer ist die strikte Einhaltung der Model-View-Controller-Struktur die beste Art, eine interaktive Anwendung zu entwickeln. Es kann sein, dass die Verwendung vom MVC die Komplexität der Anwendung erhöht ohne den Zugewinn an Flexibilität.

**Potential für eine übermäßige Anzahl von Aktualisierungen.** Hat zum Beispiel eine einfache Aktion des Anwenders viele Aktualisierungen zur Folge, sollte das Model unnötige Benachrichtigungen über Änderungen auslassen. Eine View, die gerade nicht sichtbar ist, braucht nicht benachrichtigt zu werden.



**Enge Verbindung zwischen View- und Controllerkomponenten.** View und Controller sind eigene, aber eng gekoppelte Komponenten, was deren jeweilige Wiederverwendung behindert. Es ist unwahrscheinlich, dass eine View ohne ihre Controllerkomponente oder umgekehrt verwendet wird.

## 3 Framework

### 3.1 Ein kurzer Überblick

An dieser Stelle werden kurz die wesentlichen Eigenschaften eines Frameworks aufgeführt, um nachvollziehen zu können, unter welchen Aspekten das MVC-Muster angepasst wurde, um es in das Qt-Framework zu integrieren.

Ein Framework besteht aus einer Menge von zusammenarbeitenden Klassen, die einen wiederverwendbaren Entwurf für eine bestimmte Klasse von Software darstellen. Das Framework bestimmt die Architektur der Anwendung. Es definiert:

- die Struktur im Großen
- Unterteilung in Klassen und Objekte
- die jeweiligen zentralen Zuständigkeiten
- die Zusammenarbeit der Klassen und Objekte sowie den Kontrollfluß

Ein Framework legt diese Entwurfsparameter im voraus fest, so dass der Entwickler sich auf die spezifischen Details seiner Anwendung konzentrieren kann. Verwendet man ein Framework, schreibt man den Code, der vom Framework gerufen wird. Dies wird erreicht indem man Operationen mit bestimmten Namen und Aufrufkonventionen schreiben muß. Dies reduziert die zu treffenden Entwurfsentscheidungen. Diese sind bereits von anderen getroffen worden.

Speziell bei GUI-Frameworks ermöglicht diese Vorgehensweise ein sehr viel schnelleres Entwickeln von Anwendungen<sup>1</sup>. Diese haben eine ähnliche Struktur und sind einfacher Wiederverwendbar. Auf der einen Seite schränkt dies die Kreativität ein, aber man erhält Komponenten in denen Erfahrung steckt und die schon erprobt sind. Dem Benutzer der Anwendung sind diese Verhaltensweisen in der Regel schon bekannt.

---

<sup>1</sup>in diesem Fall von den View-Komponenten der Anwendung

## 4 Model/View Programmierung mit dem Framework von Qt

### 4.1 Was ist Qt?

Qt ist das de facto Standard C++ Framework für ein sehr schnelles Entwickeln von Cross-Platform-Software. Zusätzlich zu einer sehr umfangreichen C++ Klassenbibliothek enthält Qt Werkzeuge, die das Schreiben von Anwendungen erleichtern und beschleunigen.

Qt enthält eine große Menge von Widgets, welche Standard GUI-Funktionalität zur Verfügung stellen. Qt ist ein weltweit verwendetes und ausgereiftes C++ Framework.

Neben den vielen kommerziellen Verwendungen von Qt, ist die Open Source Edition von Qt die Grundlage von KDE, der Linux Desktop Umgebung.

### 4.2 Item Views

Qt's Item-View-Widgets stellen Standard GUI-Bedienungselemente zur Verfügung, für die Anzeige und Modifizierung großer Datenmengen. Das zugrundeliegende Model/View Framework entkoppelt die Art der Datenspeicherung von der Art ihrer Repräsentation dem Anwender gegenüber. Weitere Vorteile sind mehrfache Datennutzung, Sortierung und Filterung, mehrfache Views und Datenrepräsentationen auf den selben Daten.

Wenn man Anwendungen schreibt, die große Mengen an Daten verarbeiten, werden die Entwickler Item-View-Widgets verwenden, um die Daten schnell und effizient anzuzeigen. Die Standard Item Views vieler moderner GUI-Frameworks enthalten Listen-Ansichten, Tree-Views mit hierarchisch angeordneten Listen und Table-Views, wie man sie beispielsweise in Tabellenkalkulationen finden kann.

Qt's Item View Klassen gibt es in 2 verschiedenen Formen: als klassische Item-View-Widgets und als Model/View Komponenten. Klassische Item Views, wie *QListWidget*, *QTableWidget* und *QTreeWidget*, sind eigenständige Views, welche Items verwalten, die explizit vom Entwickler angelegt werden.

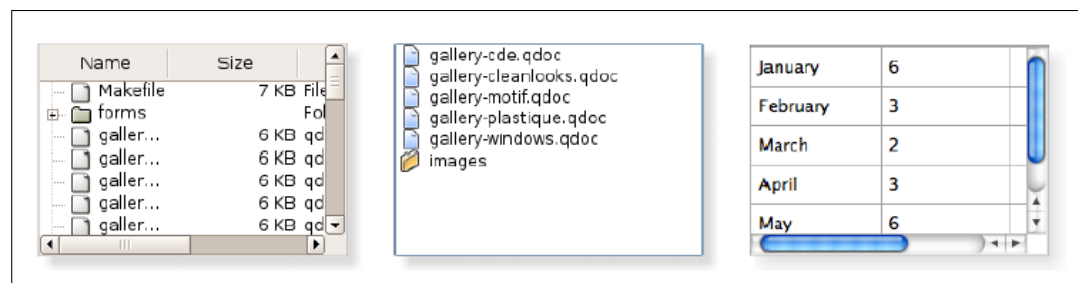


Abbildung 4.1: Die Standard Item Views von Qt für Tree-, List- und Tableviews

*QListView*, *QTableView* und *QTreeView* sind die äquivalenten Model/View Komponenten zu den klassischen Item Views. Diese Komponenten bieten eine einfache und saubere, Komponenten-orientierte Art die Datenmengen zu verwalten.

## 4.3 Das Model/View Framework

Das Model/View Framework, welches von Qt bereitgestellt wird, ist eine Variante des Model-View-Controller-Konzeptes, welche speziell für Qt's Item Views angepasst wurde. Dabei werden Models verwendet, um Daten anderen Komponenten zur Verfügung zu stellen, Views präsentieren sie dem Anwender und Delegates behandeln die Aspekte der Rendering- und Bearbeitungsprozesse.

Models sind Wrapper um Datenquellen, welche konform zum Standardinterface sind, welches von *QAbstractItemModel* angeboten wird. Dieses Interface ermöglicht es Widgets, welche von *QAbstractItemView* abgeleitet wurden, auf Daten zuzugreifen, welche über das Model zur Verfügung gestellt werden, ungeachtet welcher Natur<sup>1</sup> die Original Datenquelle ist. Die Trennung zwischen den Daten und ihrer Darstellung, welche dieser Ansatz ermöglicht, bietet eine ganze Reihe von Vorteilen gegenüber den klassischen Item Views:

- Durch die Verwendung eines Standard-Interface für den Datenzugriff der Models, können diese separat von anderen Komponenten entwickelt und bei Bedarf ersetzt werden.
- Daten, welche über Models erhalten werden, können zwischen mehreren Views geteilt werden. Dadurch wird es der Anwendung ermöglicht, verschiedenste Darstellungsformen der selben Daten durch mehrere Views anzubieten.
- Markierte Daten können zwischen den Views geteilt oder getrennt verwaltet werden, je nachdem was vom Anwender gewünscht wird.
- Für die Standard-Views List, Tree und Table, wird das meiste des Renderingvorganges von Delegates ausgeführt. Das erleichtert das Anpassen der Views für die meisten Zwecke, ohne viel neuen Code zu schreiben.
- Durch die Verwendung von *Proxy Models* können Daten, die von Models angeboten werden, transformiert werden, bevor sie der View zur Verfügung gestellt werden. Dies ermöglicht es Sortierung und Filterung der Anwendung hinzuzufügen, die zwischen mehreren Views verwendet werden kann.

## 4.4 Die Model/View Architektur

Die Model/View Architektur resultiert aus der Kombination der View und des Controllers, des Model-View-Controller-Konzeptes, in einer Komponente. Dies trennt immer

---

<sup>1</sup>z.B. aus SQL-Datenbanken, XML-Daten, Textdateien, ...

noch die Datenhaltung von der Art ihrer Präsentation, aber ermöglicht einen Framework basierten Ansatz auf der selben Grundlage. Um flexibel auf Benutzereingaben zu reagieren, wird das Konzept der *Delegates* eingeführt. Der Vorteil bei der Verwendung von Delegates in diesem Framework besteht darin, dass es erlaubt, die Art und Weise des Renderings und Editieren von Daten individuell anzupassen.

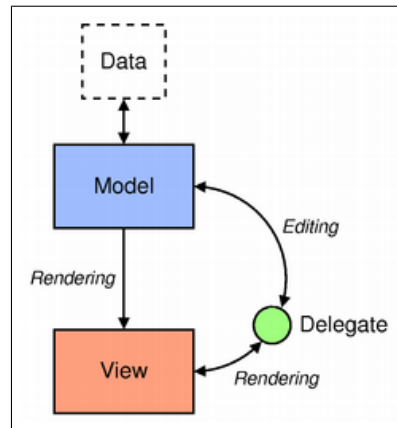


Abbildung 4.2: Die Model/View Architektur

**Model** Das Model kommuniziert mit einer Datenquelle und bietet ein Interface für den Zugriff der anderen Komponenten an. Die Art der Kommunikation<sup>2</sup> hängt von der Art der verwendeten Datenquelle ab.

**View** Die View bekommt *Model-Indizes* vom Model, welche die Daten-Items referenzieren. Übergibt die View dem Model Model-Indizes, so erhält sie die Daten-Items von der Datenquelle.

**Delegate** In Standardviews rendert ein Delegate die Daten-Items. Wird ein Item bearbeitet, kommuniziert das Delegate direkt mit dem Model über den Model-Index.

Generell kann man die Model/View-Klassen in diese drei, wie oben beschrieben, Gruppen einteilen: Models, Views und Delegates. Jede dieser Komponenten wird von *abstrakten Klassen* definiert, welche die gemeinsamen Interfaces anbieten und manchen Fällen die standardmäßige Implementierung von Features.

Model, Views und Delegates kommunizieren miteinander unter der Verwendung von *Signals* und *Slots*<sup>3</sup>:

- Signals vom Model informieren die View über Änderungen der Daten in der Datenquelle

<sup>2</sup>zwischen Model und Datenquelle

<sup>3</sup>Der Signal und Slot Mechanismus ist im Qt Framework für die Kommunikation zwischen Objekten zuständig

- Signals von der View bieten Informationen über die Benutzeraktion auf den angezeigten Daten-Items
- Signals vom Delegate werden während der Dateneditierung verwendet, um Model und View über den Status der Editierung zu informieren

#### 4.4.1 Models

Alle Item-Models basieren auf der *QAbstractItemModel* Klasse. Diese definiert ein Interface, über welches von Views und Delegates aus auf die Daten zugegriffen werden kann. Die Daten selbst müssen nicht innerhalb des Models gespeichert werden. Sie werden über andere Datenstrukturen oder Quellen verwaltet, einer Datei, eine Datenbank oder irgendetwas anderes.

#### 4.4.2 Views

Vollständige Implementierungen werden für die Views *QListView*, *QTableView* und *QTreeView* zur Verfügung gestellt. Jede dieser Klassen basiert auf der abstrakten Basisklasse *QAbstractItemView*. Obwohl diese Klassen schon fertig zur Benutzung sind, können sie weiter angepasst werden.

#### 4.4.3 Delegates

*QAbstractItemDelegate* ist die abstrakte Basisklasse für Delegates im Model/View Framework. Eine Standardimplementierung wird von *QStyledItemDelegate* angeboten und diese wird von den Qt-Standardviews verwendet.

#### 4.4.4 Sortieren

Es gibt einen alternativen Ansatz um Daten in der Model/View Architektur zu sortieren. Bietet ein Model keine standardmäßigen Interfaces für Sortierung an<sup>4</sup>, kann man mit der Hilfe von *Proxy Models* die Struktur der Daten des Models vor ihrer Darstellung in der View transformieren.

---

<sup>4</sup>um beispielsweise Listen zu sortieren, ...

# Literaturverzeichnis

- [1] Frank Buschmann. *Pattern-orientierte Software-Architektur . Ein Pattern-System*. Addison-Wesley, 2. Aufl. edition, 1 1998.
- [2] Eric Freeman, Elisabeth Freeman, Kathy Sierra, and Bert Bates. *Entwurfsmuster von Kopf bis Fuß*. O'Reilly, 1 edition, 12 2005.
- [3] Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, and John Vlissides. *Entwurfsmuster: Elemente wiederverwendbarer objektorientierter Software*. Addison-Wesley, München, 1 edition, 7 2004.