

Komponenten / Module

Echtzeitsysteme 2 – Vorlesung/Übung

Fabian Scheler
Michael Stilkerich
Wolfgang Schröder-Preikschat

Lehrstuhl für Informatik IV
Verteilte Systeme und Betriebssysteme
Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg

<http://www4.cs.fau.de/~{scheler,mike,wosch}>
{scheler,mike,wosch}@cs.fau.de



Übersicht

- Identifikation
- Spezifikation
- Modellierung
- Implementierung
- Ergebnis
- Literatur



Teil 1: Identifikation von Modulen

- Was ist ein Modul?
- Wie teilt man ein System in Module auf?
- Welche Module gibt es in meinem System?
- Wie sind diese Module gekoppelt?
- Wie interagieren diese Module?
- Welche Module kann man zusammenfassen?



Was ist eine Komponente / ein Modul?

- Softwarekomponente
 - Klasse
 - Prozedur
 - Package
 - Übersetzungseinheit
- hat eine wohldefinierte Funktion
- hat eine wohldefinierte Schnittstelle



Wie gliedert man ein System in Module?

- **Algorithmus existiert nicht!**
- ist **anwendungsbezogen** – hängt vom System ab
- ist **subjektiv** – hängt vom Designer ab
- mögliche Kriterien
 - **Partitionierung** des Systems
 - **Größe** der Module
 - **Komplexität** der Module
 - **externe Schnittstelle** der Module
 - **Beziehung** und **Kommunikation** der Module untereinander
 - Bereich der **Kontrolle** und des **Einflusses** eines Moduls
- erfordert **Erfahrung**



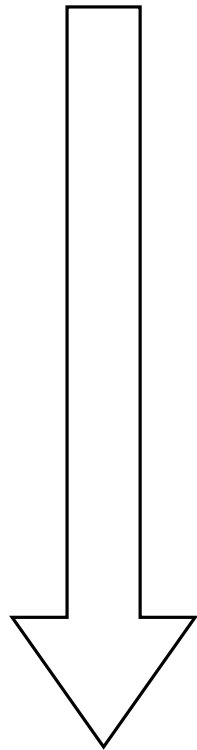
Kopplung von Modulen

- Maß für die **Unabhängigkeit** von Modulen
- niedrige Kopplung
 - einfach zu verstehen
 - wartbar
 - verlässlich
 - stabil
- hohe Kopplung
 - hohes Maß an „Collateral Evolution“
- Hauptfaktoren
 - Komplexität von Information
 - Informationstyp
 - Kommunikationsmethode
 - Art der Kopplung

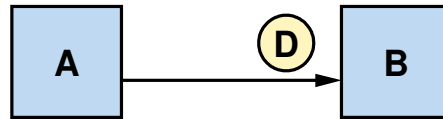


Kopplung - Informationstyp

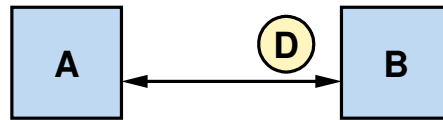
geringe Kopplung



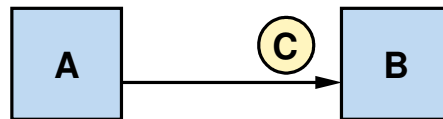
starke Kopplung



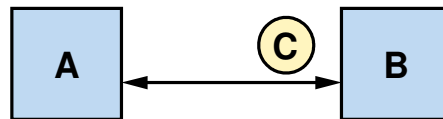
- unidirektionaler Datenfluss



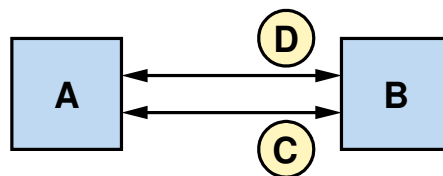
- bidirektionaler Datenfluss



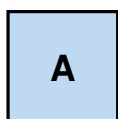
- unidirektionaler Kontrollfluss



- bidirektionaler Kontrollfluss



- bidirektionaler Daten- und Kontrollfluss



Modul A



Daten

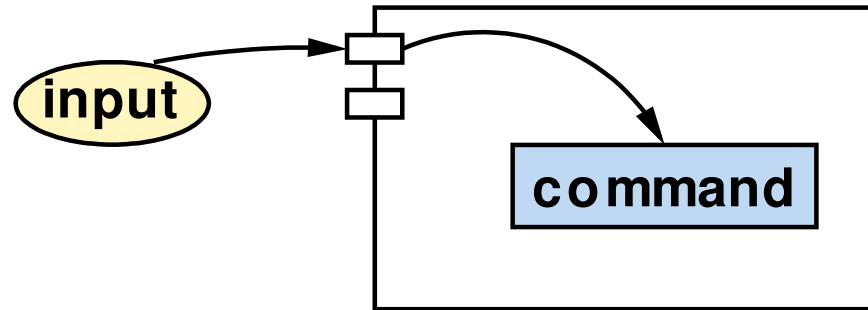


Kontrollfluss

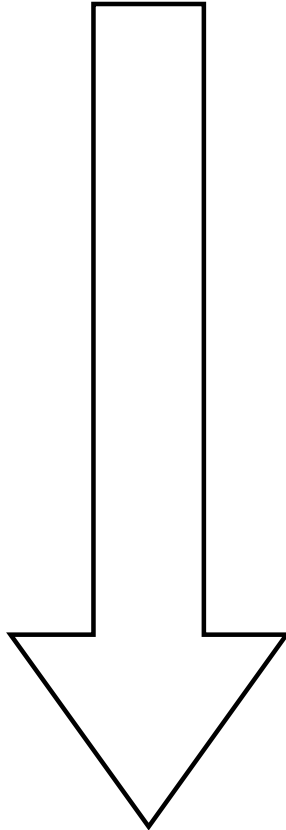


Kopplung - Kommunikationsmethode

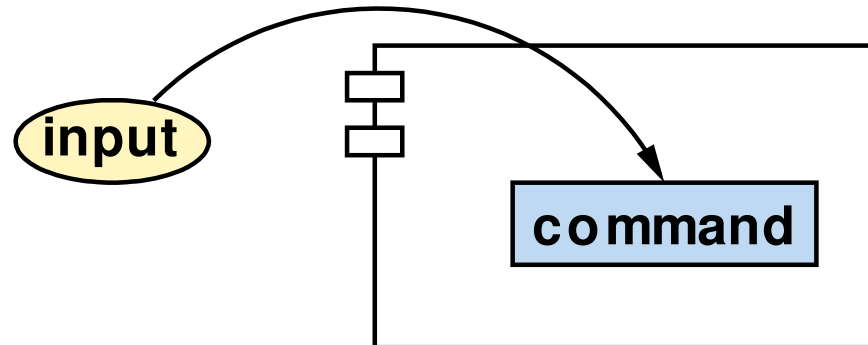
geringe Kopplung



normal module connection



starke Kopplung

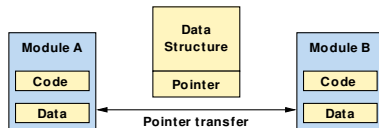
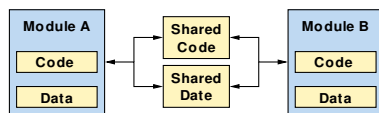
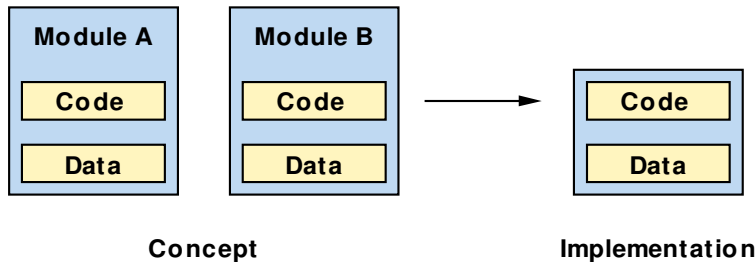


pathological module connection



Kopplung - Art

starker Kopplung



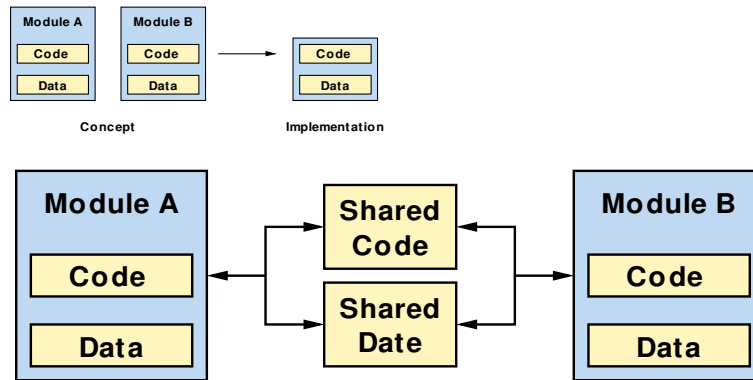
geringe Kopplung

- Content Coupling
 - Module existieren im Konzept
 - keine Trennung in der Implementierung
- Common Coupling
- Stamp Coupling
- Data Coupling – by reference
- Data Coupling – by value

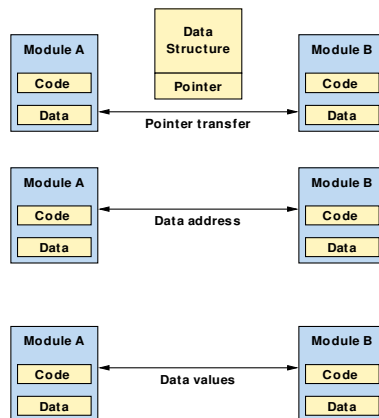


Kopplung - Art

starker Kopplung



- Content Coupling
- Common Coupling
 - Unterscheidung: globale vs. private Daten- und Programmbereiche
 - globale Bereiche von allen Modulen zugreifbar
- Stamp Coupling
- Data Coupling – by reference
- Data Coupling – by value

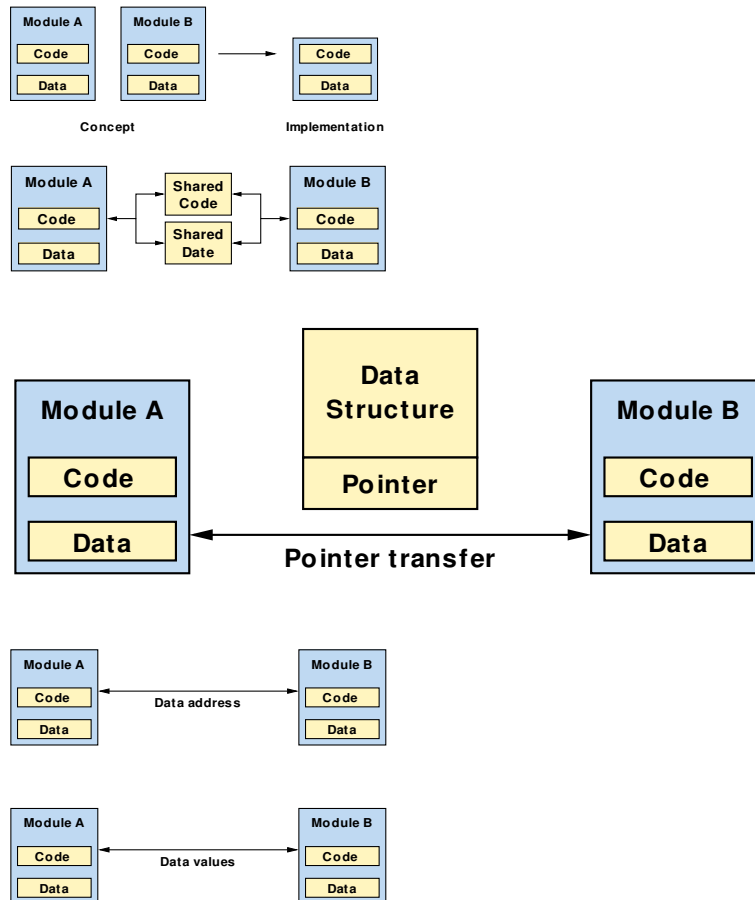


geringe Kopplung



Kopplung - Art

starker Kopplung



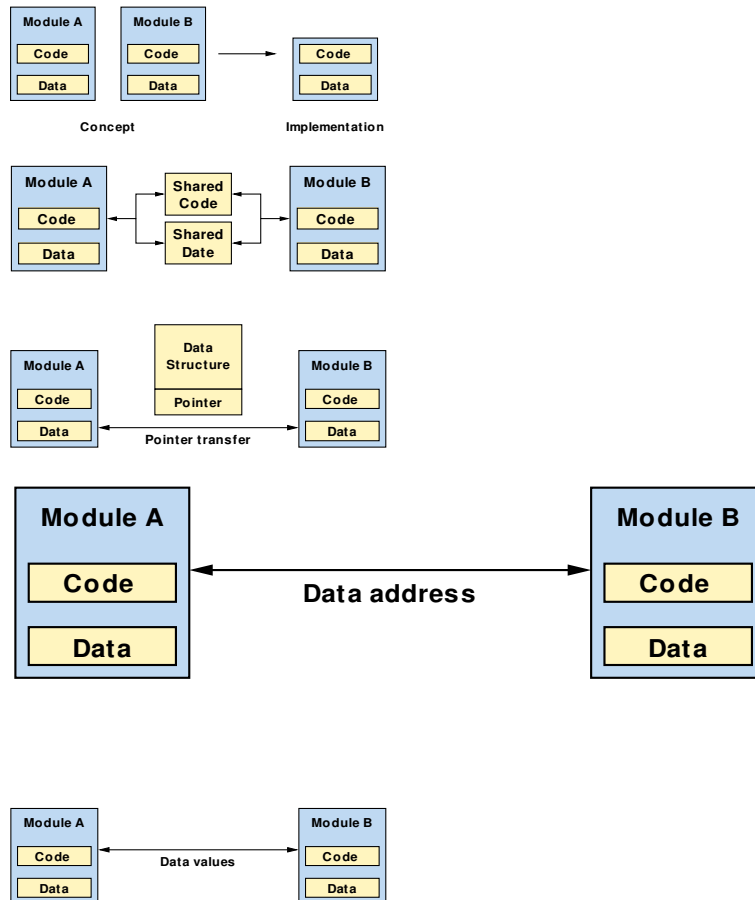
geringe Kopplung

- Content Coupling
- Common Coupling
- Stamp Coupling
 - spezifische Datenstruktur statt globaler Bereiche
 - nur bestimmte Bereiche werden geteilt
 - teilende Module müssen konsistente Sicht auf die Datenstruktur haben
- Data Coupling – by reference
- Data Coupling – by value



Kopplung - Art

starker Kopplung



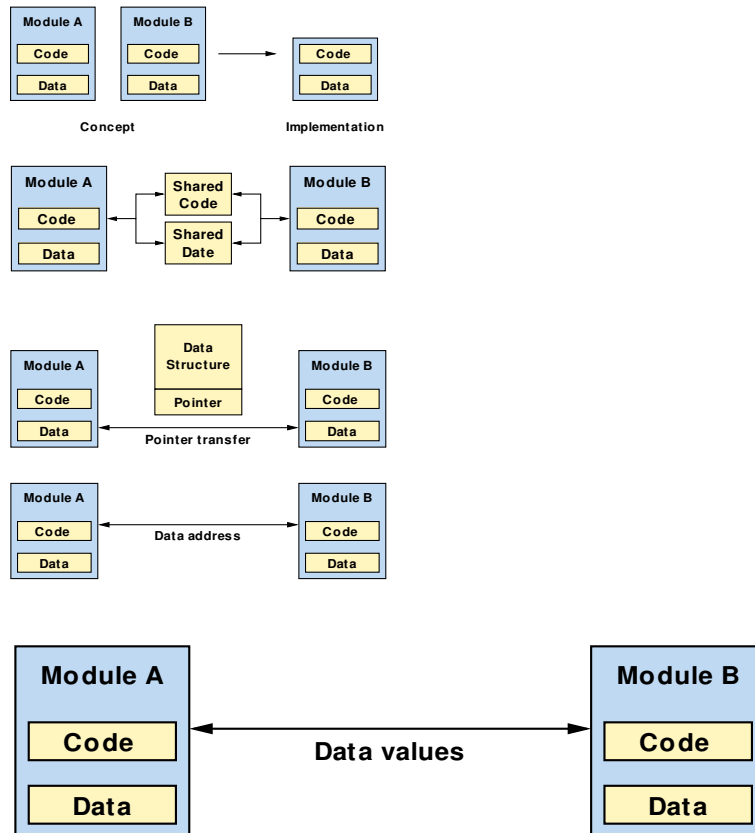
geringe Kopplung

- Content Coupling
- Common Coupling
- Stamp Coupling
- Data Coupling – by reference
 - Zugriff auf Daten per Referenzen
 - Konsistenz der Daten durch Programmiersprache sicher gestellt
- Data Coupling – by value



Kopplung - Art

starker Kopplung



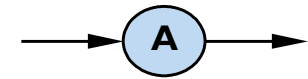
geringe Kopplung

- Content Coupling
- Common Coupling
- Stamp Coupling
- Data Coupling – by reference
- Data Coupling – by value
 - nur Werte werden weiter gegeben
 - Module können Zustände anderer Module nicht ändern
 - sehr sicher
 - hoher Speicherbedarf

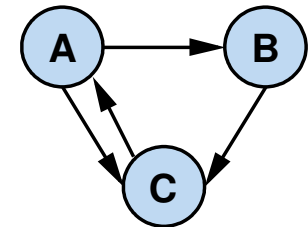


Kohäsion

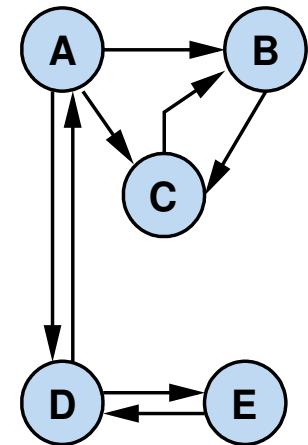
- ideales Module
 - sehr einfach
 - 1 Eingang, 1 Ausgang
- einfache Systeme
 - übersichtlich
- komplexere Systeme
 - Systemkomplexität steigt schnell an
 - unübersichtlich
- Kompromiss
 - einfache Module vs. einfaches System



ideales Modul



einfaches System

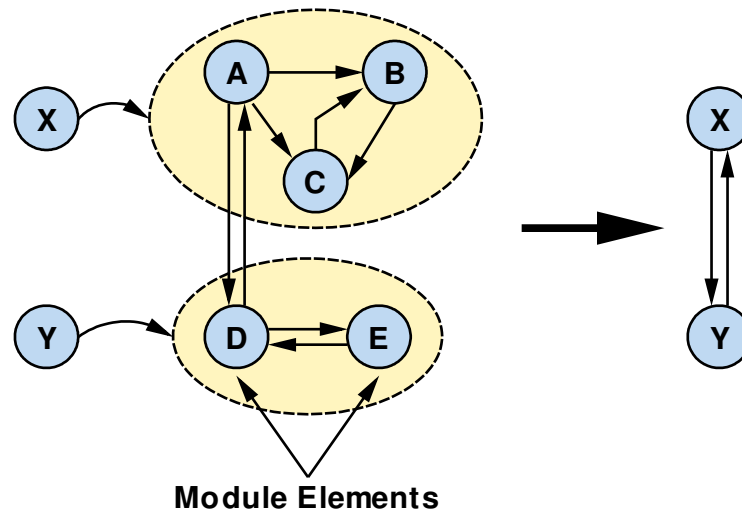


komplexeres System



Kohäsion

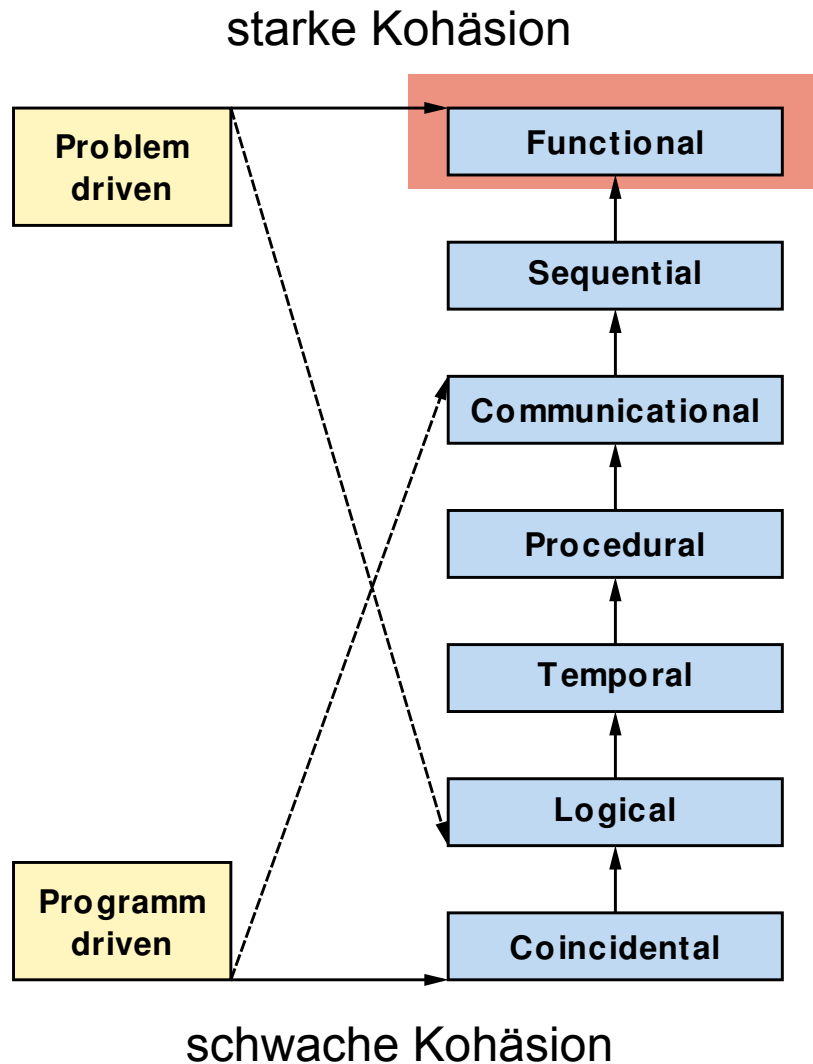
- fasse Module zu Super-Modulen zusammen
 - Module werden Elemente des Super-Moduls



- Kohäsion: ein Maß für den Zusammenhalt der Elemente
 - Anzahl der Verbindungen untereinander
 - Anzahl der Verbindungen nach außen



Kohäsion – Arten (Sommerville)

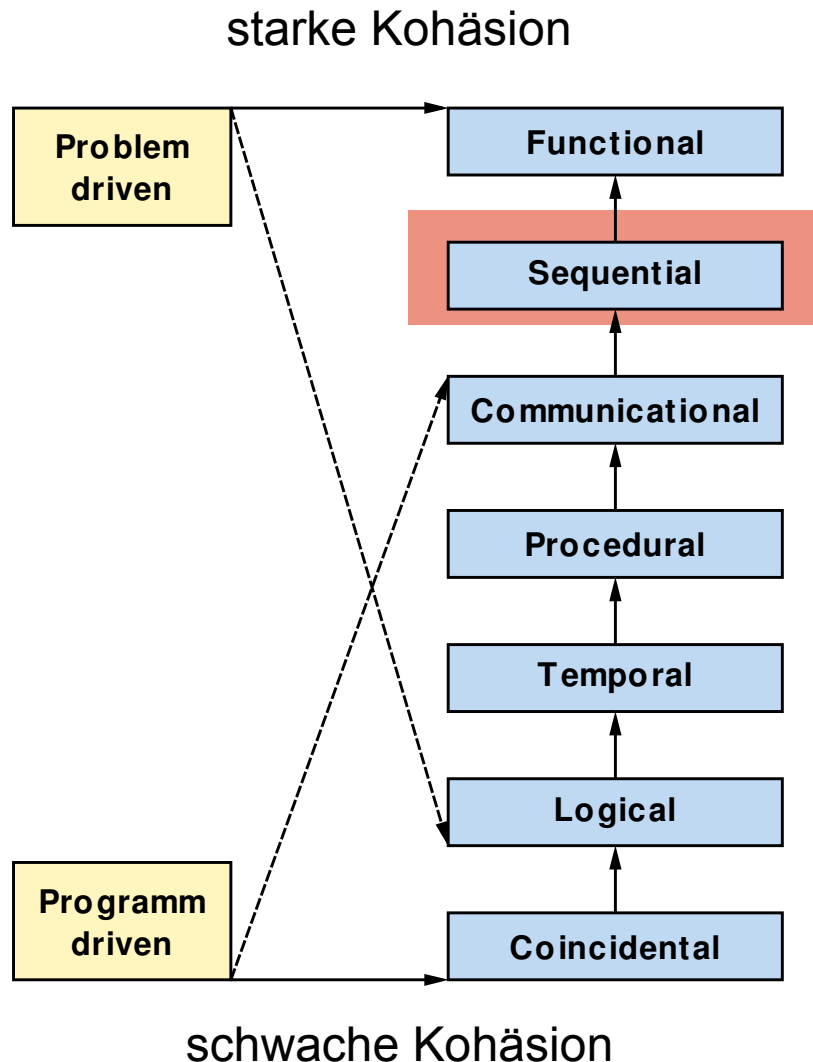


■ Funktional

- fasst Elemente nach ihrer Funktion zusammen
- ein funktionales Modul erfüllt genau eine Funktion
- kein Element ist redundant
- schlecht definierbar



Kohäsion – Arten (Sommerville)

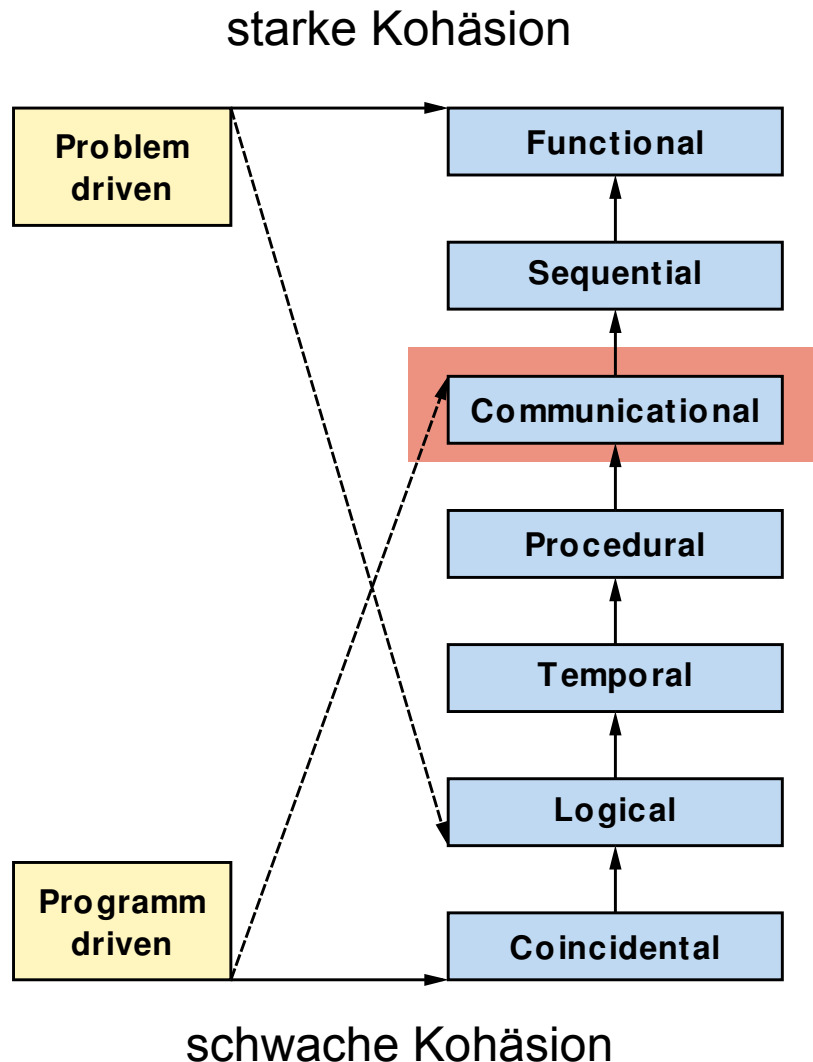


■ Sequentiell

- Elemente formen eine lineare Sequenz
- Ausgabe des einen Elements ist die Eingabe des nächsten Elements
- gut geeignet für die Abbildung von Datenflüssen



Kohäsion – Arten (Sommerville)

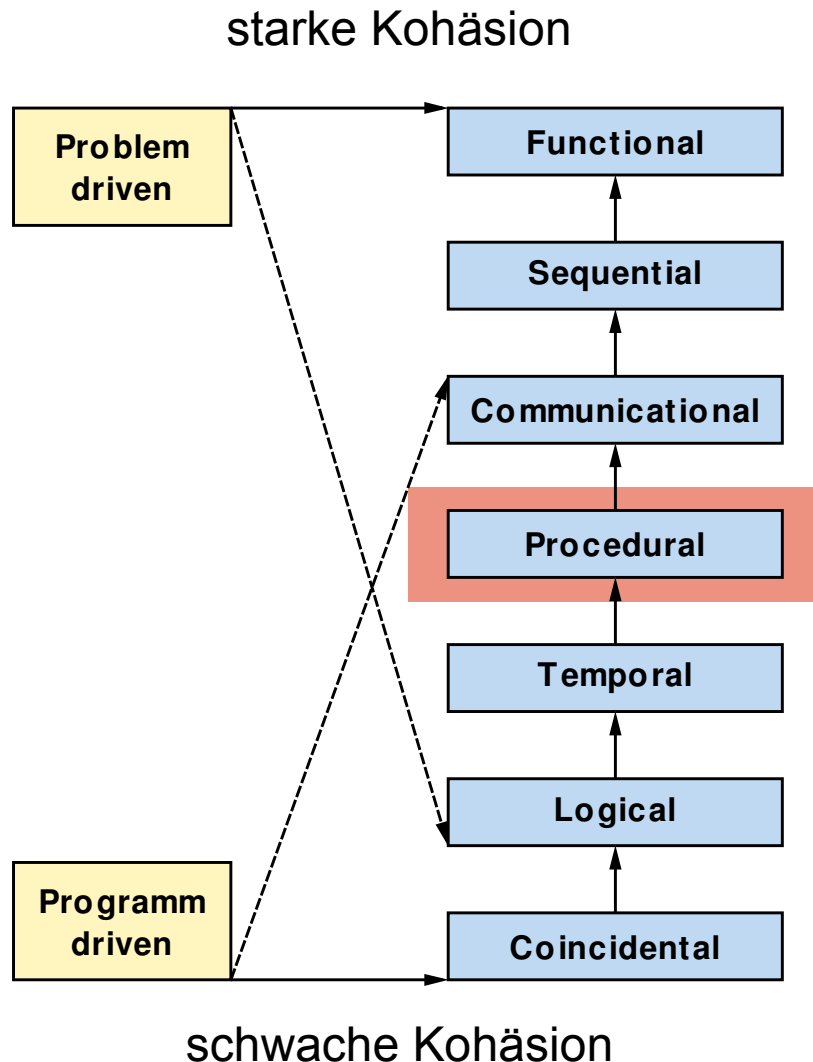


■ Kommunikativ

- Elemente arbeiten auf gemeinsamen Daten
- Verknüpfung der Elemente entsteht durch die Operationen auf den Daten



Kohäsion – Arten (Sommerville)

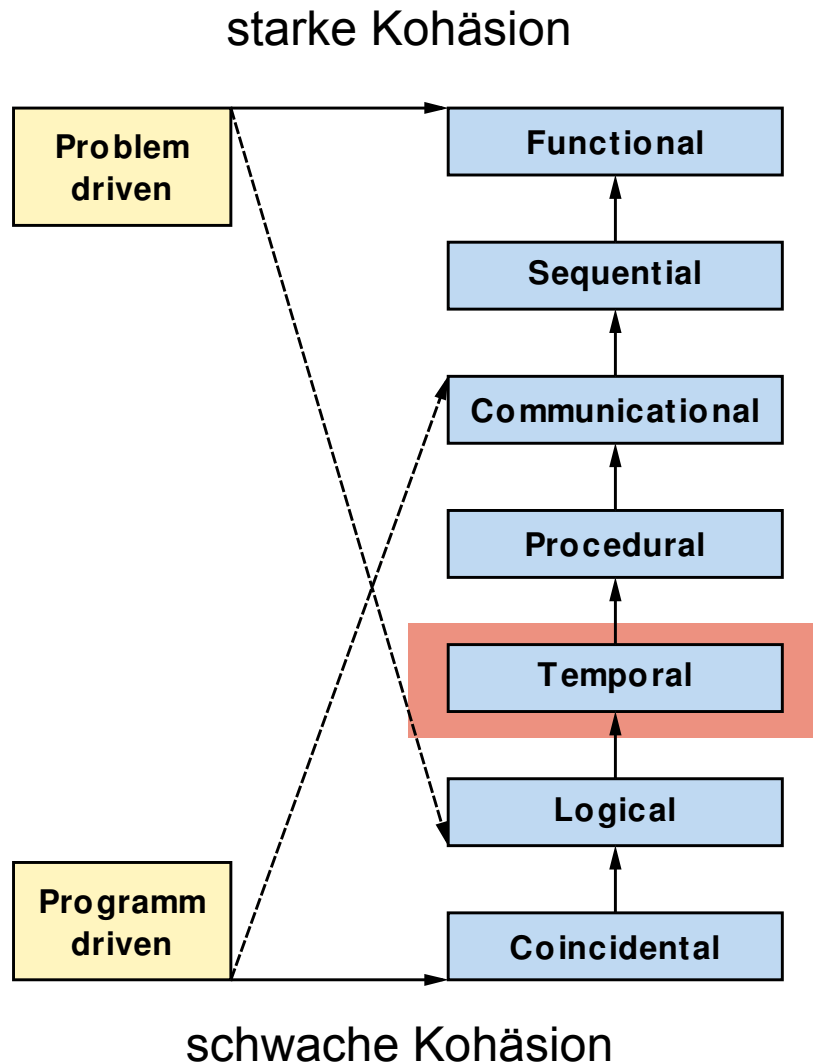


■ Prozedural

- jedes Element ist Teil einer Prozedur
- alle Elemente sind notwendig, wenn die Prozedur ausgeführt wird



Kohäsion – Arten (Sommerville)

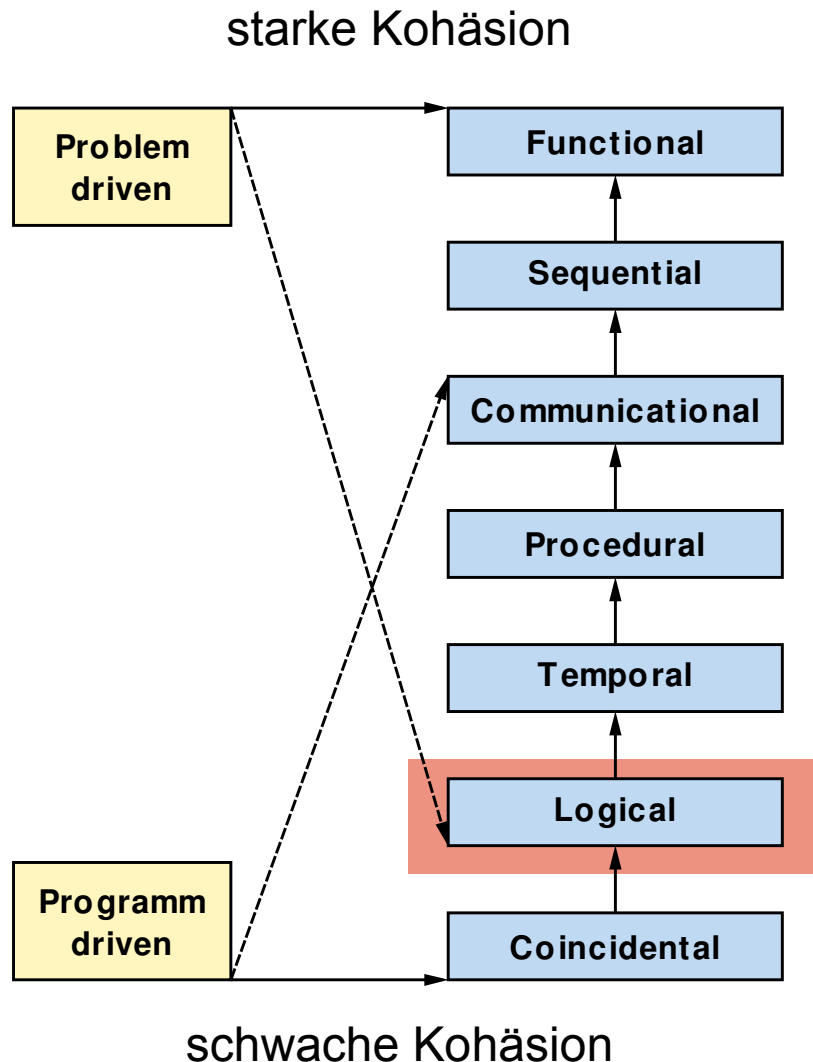


■ Zeitlich

- alle Elemente hängen zeitlich voneinander ab (z.B. Initialisierung)
- Elemente ohne Relation werden zusammen gruppiert



Kohäsion – Arten (Sommerville)

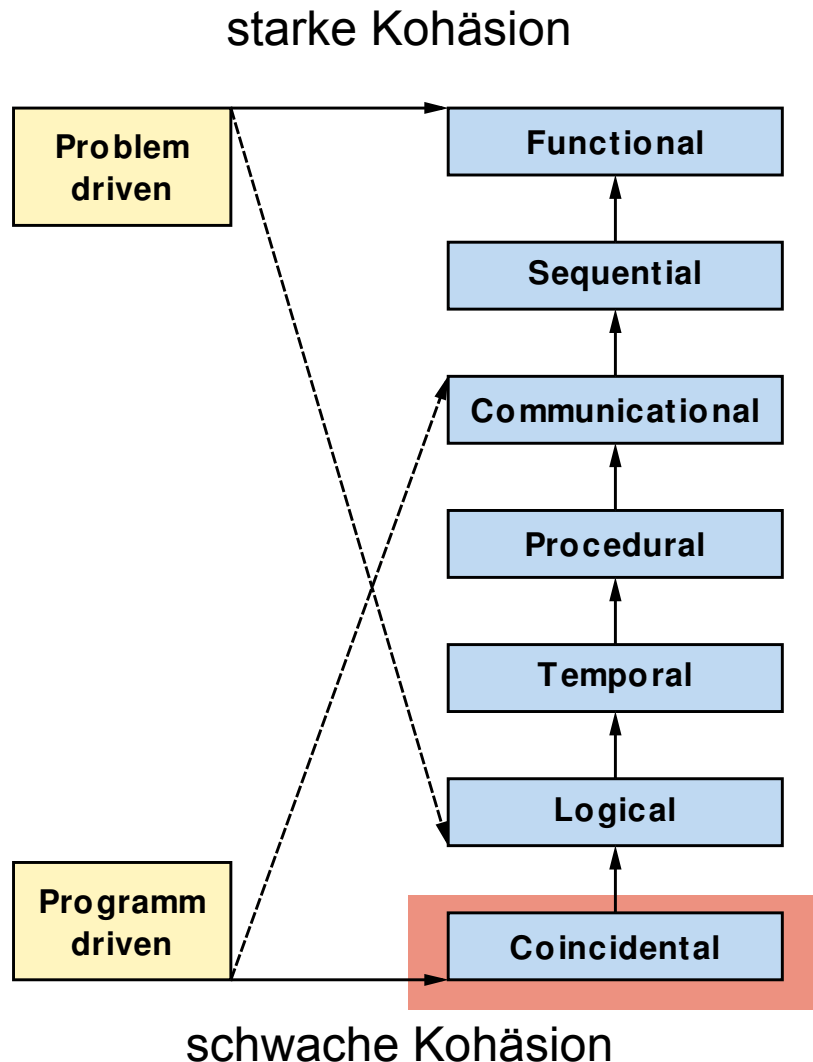


■ Logisch

- Elemente hängen logisch zusammen (z.B. ein Filter besteht aus einer Gruppe von Prozeduren)
- Vorsicht: Module enthält mehr als Funktionalität → schlechtere Wartbarkeit
- relativ gut geeignet für eingebettete Systeme



Kohäsion – Arten (Sommerville)

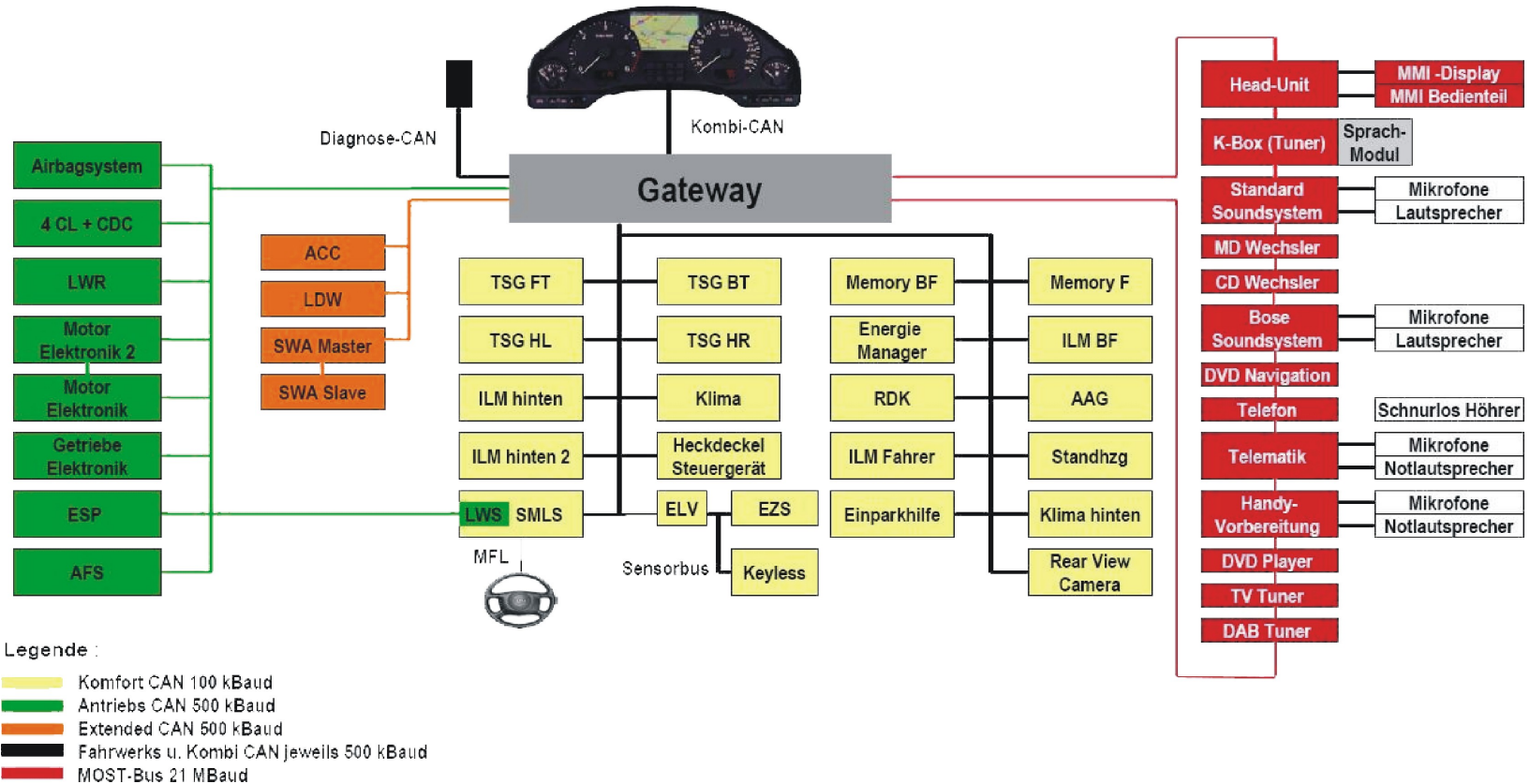


■ Zufällig

- Elemente stehen nicht in einer bestimmten Beziehung
- entsteht z.B. durch Code-Sharing
- Indikator für schlechtes Design



Beispiel: KFZ



Identifikation – Zusammenfassung

- minimiere Kopplung
- maximiere Kohäsion
- Unterstützung durch die Programmiersprache
 - Modulkonzept in C: schwach ausgeprägt
 - Besser: C++ - Klassen
 - explizites Modulkonzept: Modula
- orientiere dich am realen System



Teil 2: Spezifikation

- informelle Beschreibung des Moduls
- Abhängigkeiten
 - von welchen anderen Modulen hängt dieses Modul ab
 - welche anderen Module hängen von diesem Modul ab
- Schnittstelle
 - Syntax
 - Semantik
 - Vor- und Nachbedingungen
- Beschreibung der Schnittstelle
 - Zustandsdiagramme
 - Sequenzdiagramme
 - Aktivitätsdiagramme
 - informell

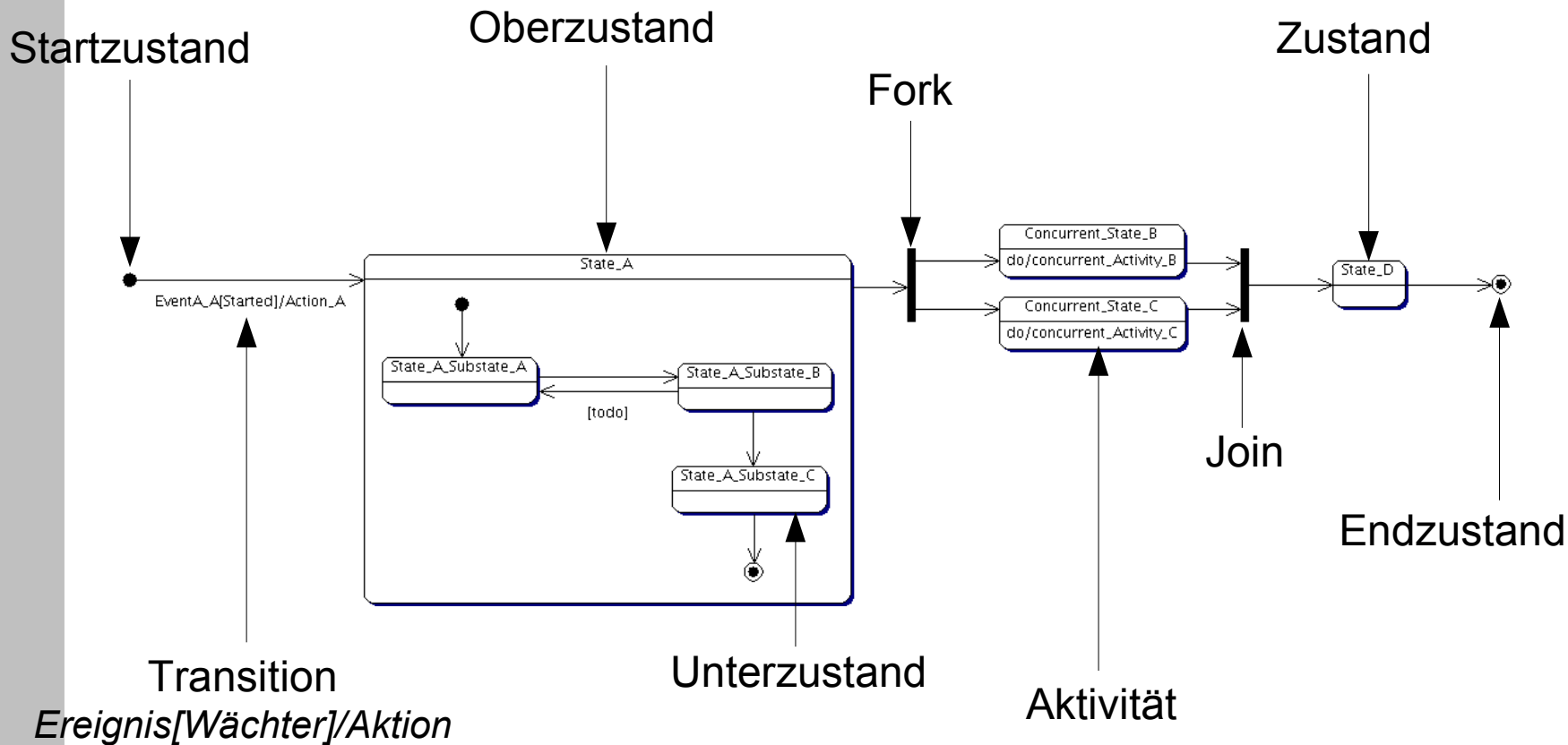


Zustandsdiagramme

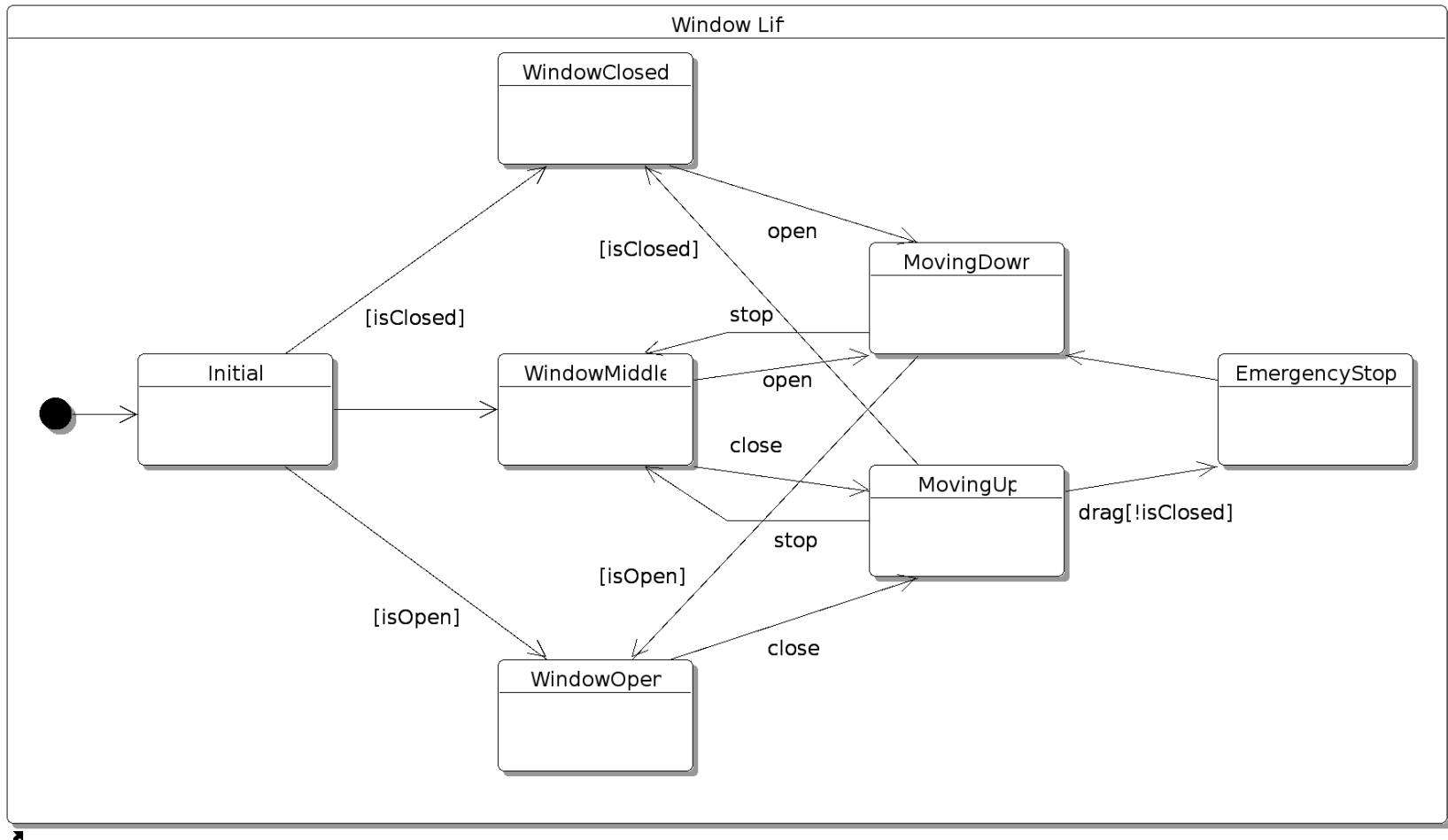
- beschreiben das Verhalten eines Systems
 - mögliche Zustände
 - Zustandsübergänge in Verbindung mit bestimmten Ereignissen
- ✓ gut geeignet für die Beschreibung eines Moduls
- ✗ weniger geeignet für die Beschreibung mehrerer, interagierender Module



Zustandsdiagramme



Beispiel: elektrischer Fensterheber

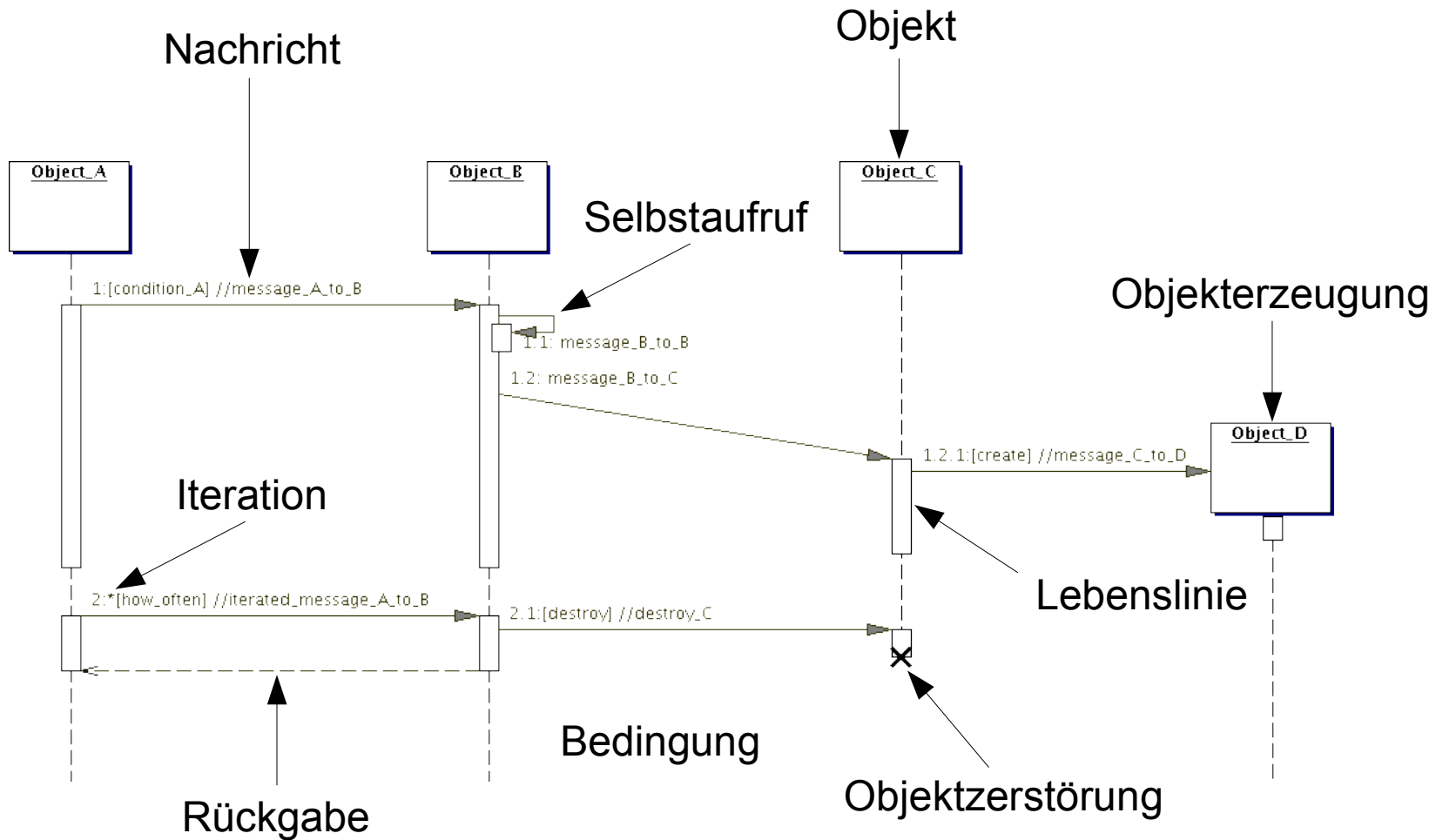


Sequenzdiagramme

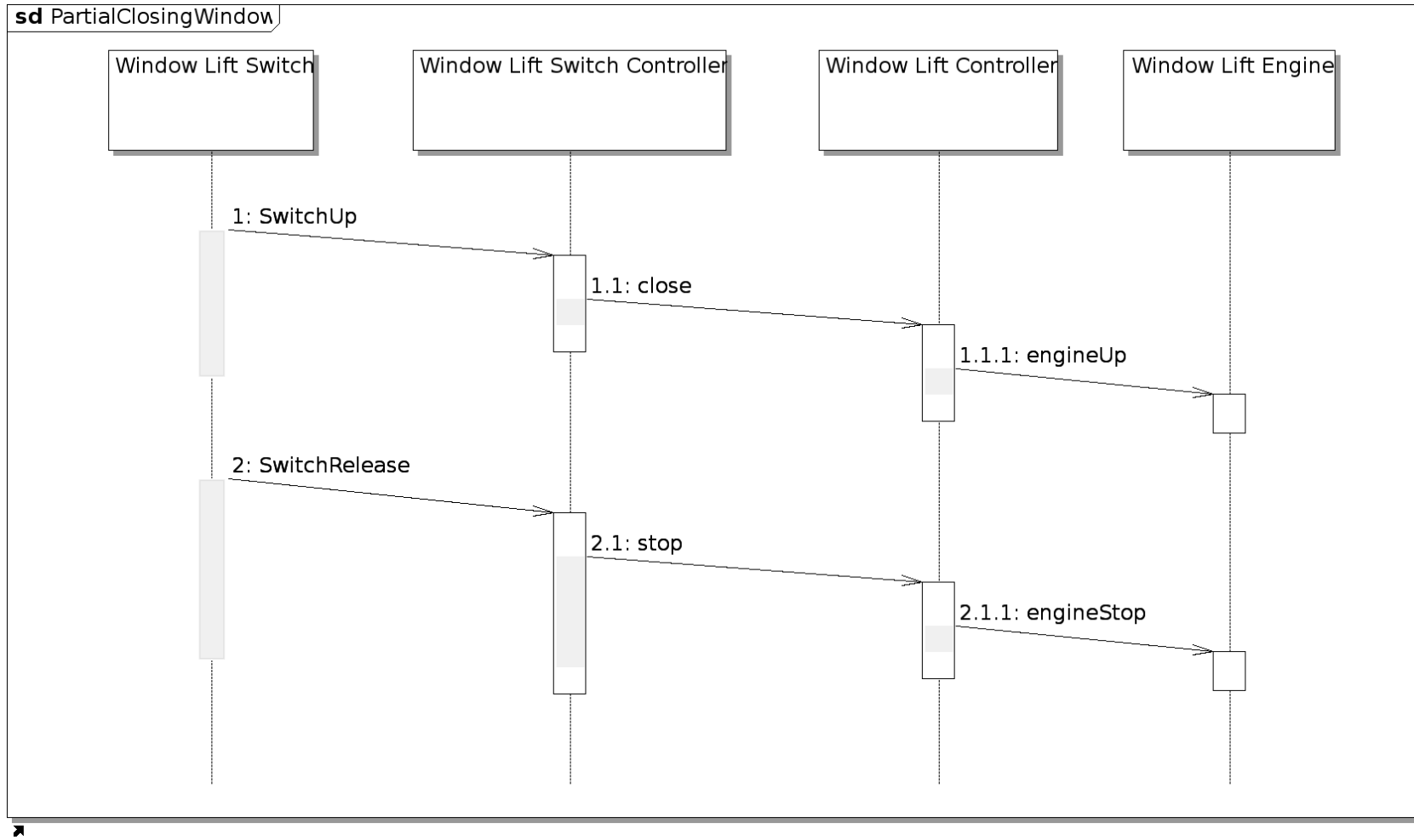
- Darstellung von
 - Kontrollflussinformation
 - nebenläufigen Prozessen
- ✓ Sequenzdiagramme sind gut geeignet, um
 - das Verhalten mehrerer Objekte/Modulen in einem Anwendungsfall darzustellen
 - die Zusammenarbeit zwischen mehreren Objekten/Modulen aufzuzeigen
 - zeitliches Verhalten präzise zu definieren
- x Sequenzdiagramme sind weniger geeignet, ...
 - um das Verhalten einfacher Objekte/Module in mehreren Anwendungsfälle darzustellen
(→ Zustandsdiagramme, → Aktivitätsdiagramme)



Sequenzdiagramme



Beispiel: elektrischer Fensterheber

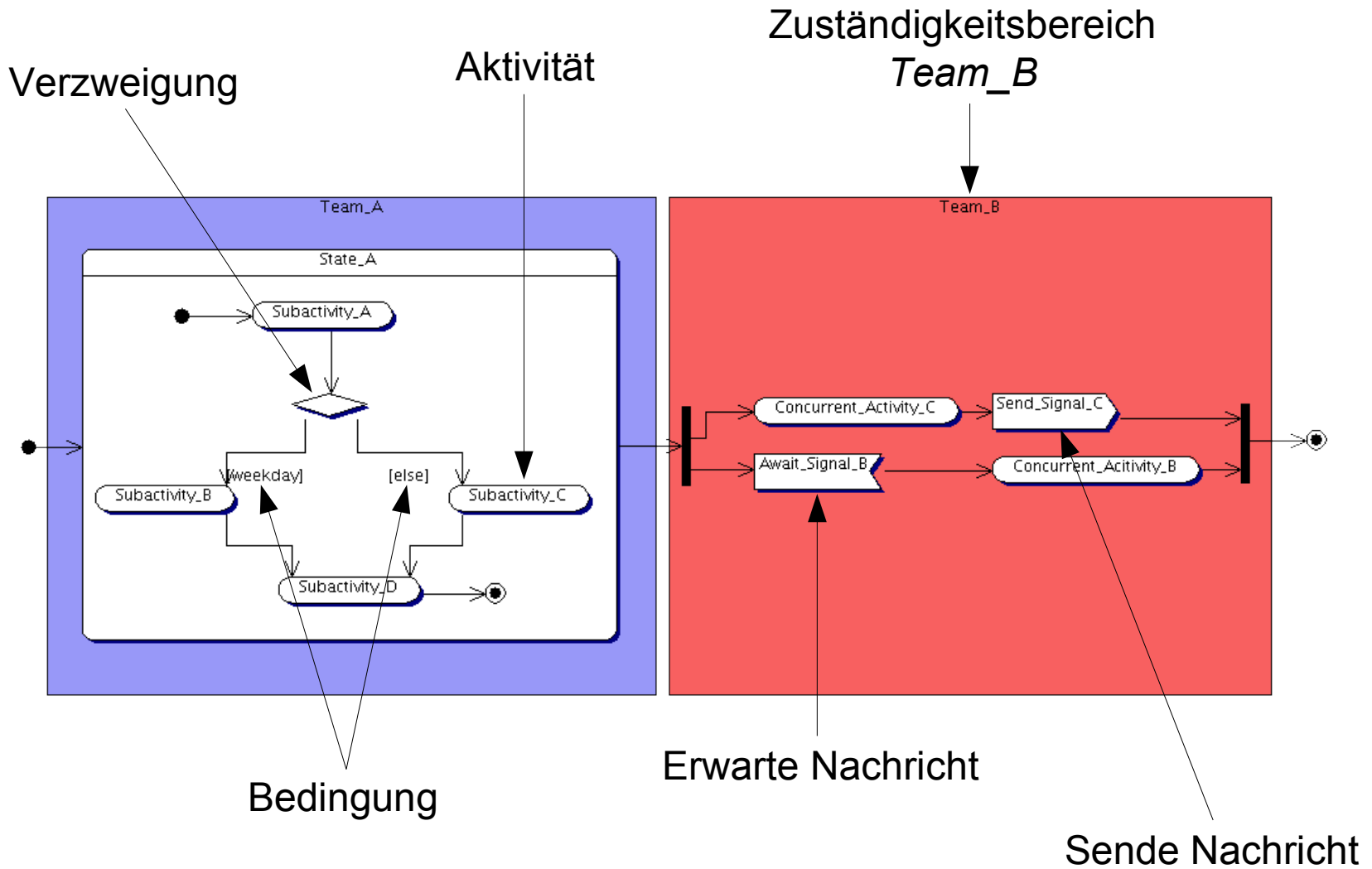


Aktivitätsdiagramme

- Mischung aus
 - SDL
 - Workflow-Modellierung
 - Petri-Netzen
- Stärke: nebenläufiges Verhalten
- unklare Zuordnung zwischen Aktivität und Objekt
- ✓ gut mit Aktivitätsdiagrammen darzustellen:
 - Workflows
 - nebenläufige Aktivitäten
 - komplizierte, sequentielle Algorithmen
- ✗ weniger gut mit Aktivitätsdiagrammen darzustellen:
 - Kooperation mehrerer Objekte / Module (→ Sequenzdiagramme)
 - Verhalten eines Objekts / Moduls (→ Zustandsdiagramme)



Aktivitätsdiagramme



Teil 3: Modellierung

- ein Modell ist ...
- **keine** Spezifikation!
- *abstrakte* Implementierung der Spezifikation
 - oft basierend auf formalen Methoden
 - Zustandsautomaten, Petri-Netze
 - formale Modellierungssprachen
 - Logik
 - geeignet für die Verifizierung des Systems
 - geeignet für die automatische Erzeugung einer Implementierung
- kommt dem Verhalten des realen Systems sehr nahe
- **nicht** Bestandteil dieser Veranstaltung



Teil 4: Implementierung

- Verwendete Programmiersprache: C
- Modulkonzept in C: schwach ausgeprägt
- hohe Disziplin des Entwicklers notwendig
- muss überprüft / sicher gestellt werden
 - Metriken
 - Coding-Guidelines
 - Code Reviews



Module in C

- Schnittstelle: Header
- Implementierung: Übersetzungseinheit
- private Programmstrukturen: Schlüsselwort `static`
- globale Programmstrukturen: Schlüsselwort `extern`
- Wie implementiert man
 - Content Coupling?
 - Common Coupling?
 - Stamp Coupling?
 - Data Coupling – by reference?
 - Data Coupling – by value?



Ergebnis

- Gliederung des Systems in Komponenten
- Spezifikation der Komponenten
 - informelle Beschreibung der Komponenten
 - syntaktische und semantische Beschreibung der Schnittstelle
 - Interaktion mit und Abhängigkeiten von anderen Komponenten
- Implementierung der Komponenten in C



Literatur

- *Grady Booch, James Rumbaugh, and Ivar Jacobson.*
The Unified Modeling Language User Guide.
Object Technology Series. Addison-Wesley, Reading/MA, 1999.
- *Jim Cooling.*
Software Engineering for Real-Time Systems.
Addison-Wesley, 2003.
- *Bruce Powel Douglass.*
Real-Time UML.
Addison-Wesley, Reading, USA, 1998.
- *Martin Fowler and Kendall Scott.*
UML konzentriert.
Addison-Wesley, 2nd edition, 2000.

