

Komponenten / Module

Echtzeitsysteme 2 – Vorlesung/Übung

Peter Ulbrich
Fabian Scheler
Wolfgang Schröder-Preikschat

Lehrstuhl für Informatik 4
Verteilte Systeme und Betriebssysteme
Friedrich-Alexander Universität Erlangen-Nürnberg

<http://www4.cs.fau.de/~{scheler,ulbrich,wosch}>
{ulbrich,scheler,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**?

1

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
 - sowie die daraus resultierende **Programmhierarchie**
 - Bereich der **Kontrolle** und des **Einflusses** eines Moduls
- erfordert **Erfahrung**

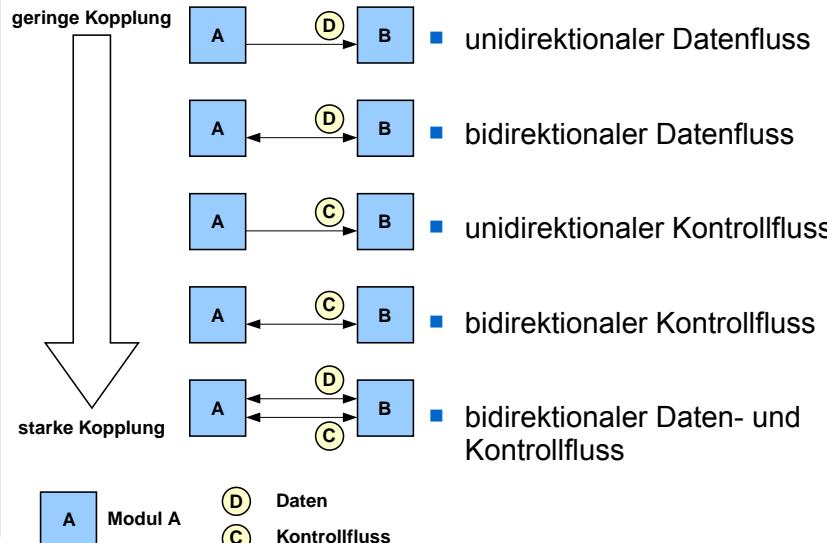


Kopplung von Modulen

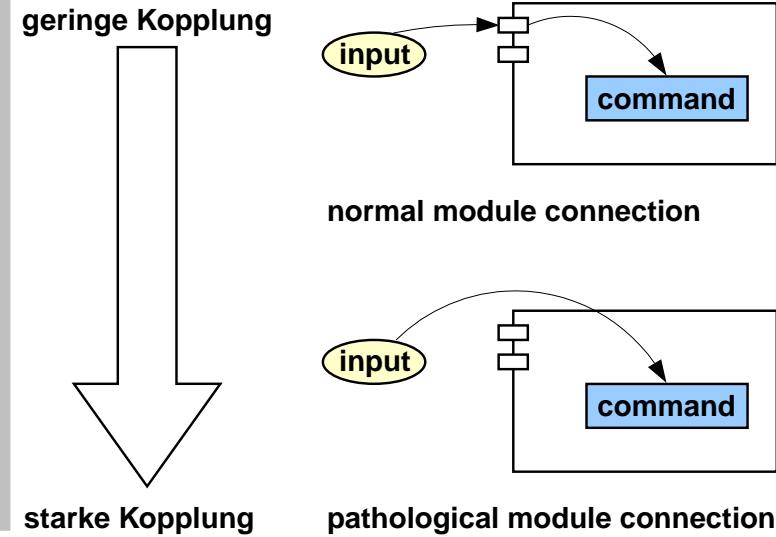
- Maß für die **Unabhängigkeit** von Modulen
- niedrige Kopplung
 - einfach zu verstehen
 - wartbar
 - verlässlich
 - stabil
- hohe Kopplung
 - hohes Maß an „**Collateral Evolution**“
- Hauptfaktoren
 - Komplexität von Information
 - Informationstyp
 - Kommunikationsmethode
 - Art der Kopplung



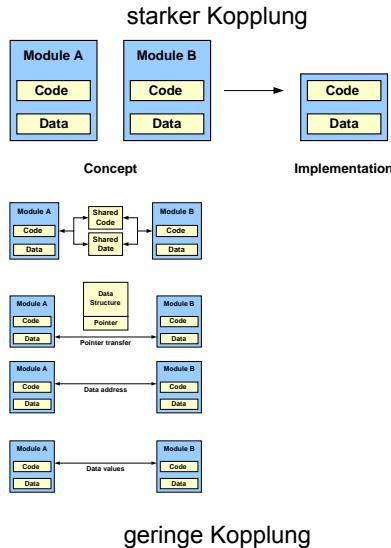
Kopplung – Informationstyp



Kopplung – Kommunikationsmethode

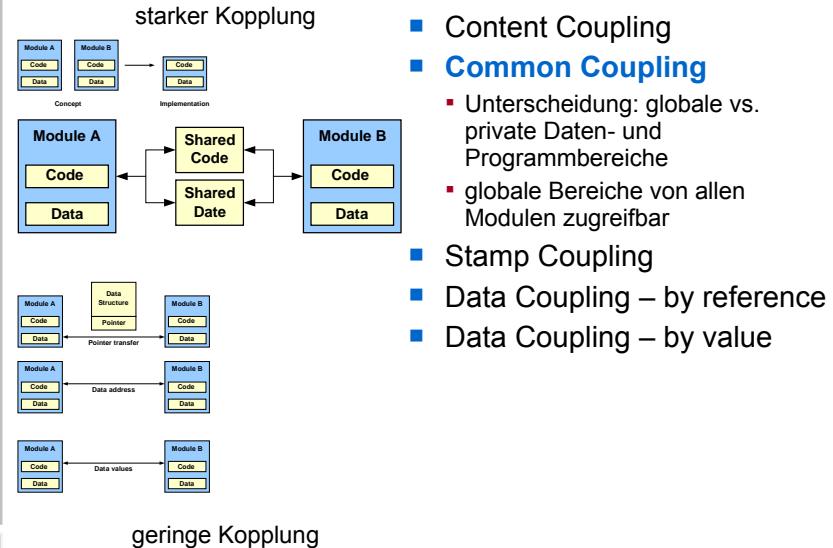


Kopplung – Art



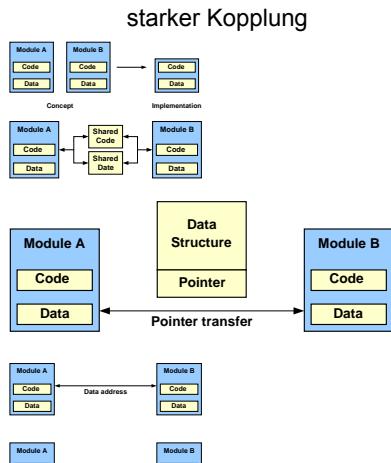
- **Content Coupling**
 - Module existieren im Konzept
 - keine Trennung in der Implementierung
- **Common Coupling**
- **Stamp Coupling**
- **Data Coupling – by reference**
- **Data Coupling – by value**

Kopplung - Art



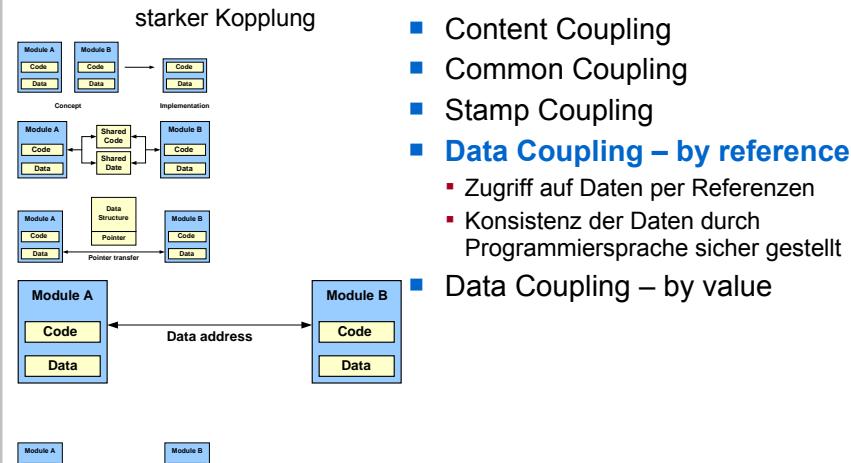
- **Content Coupling**
- **Common Coupling**
 - Unterscheidung: globale vs. private Daten- und Programmgebiete
 - globale Bereiche von allen Modulen zugreifbar
- **Stamp Coupling**
- **Data Coupling – by reference**
- **Data Coupling – by value**

Kopplung - Art



- **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



- **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**

geringe Kopplung

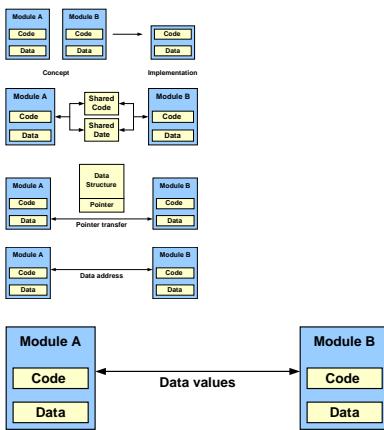


geringe Kopplung



Kopplung - Art

starker Kopplung

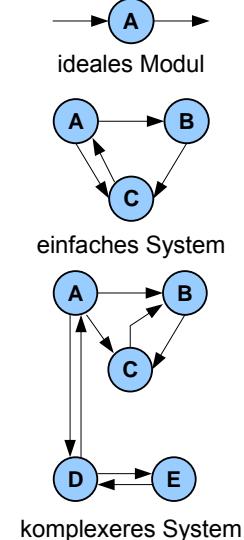


geringe Kopplung

- 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

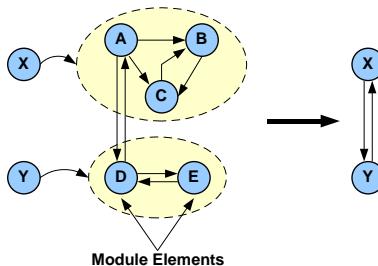
Kohäsion

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



Kohäsion

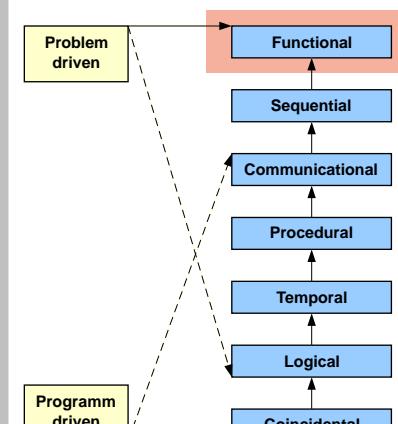
- fasse Module zu Super-Modulen zusammen
 - Module werden Elemente des Super-Moduls



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

Kohäsion – Arten (Sommerville)

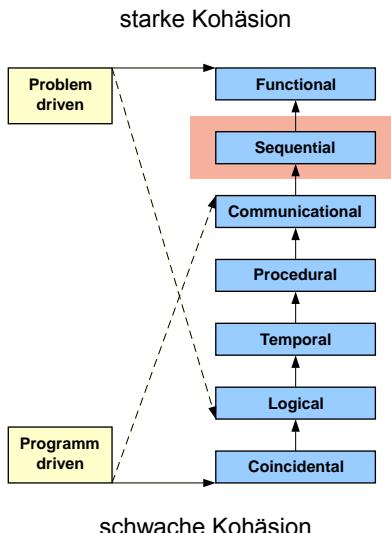
starke Kohäsion



schwache Kohäsion

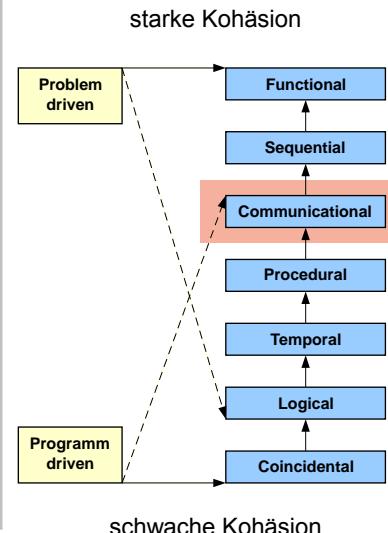
- Funktional**
 - fasst Elemente nach ihrer Funktion zusammen
 - ein funktionales Modul erfüllt genau eine Funktion
 - kein Element ist redundant
 - schlecht definierbar

Kohäsion – Arten (Sommerville)



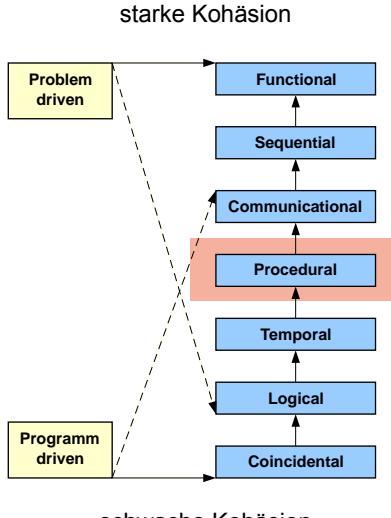
- **Sequentiell**
 - Elemente formen eine lineare Sequenz
 - Ausgabe des einen Elements ist die Eingabe des nächsten Elements
 - gut geeignet für die Abbildung von Datenflüssen

Kohäsion – Arten (Sommerville)



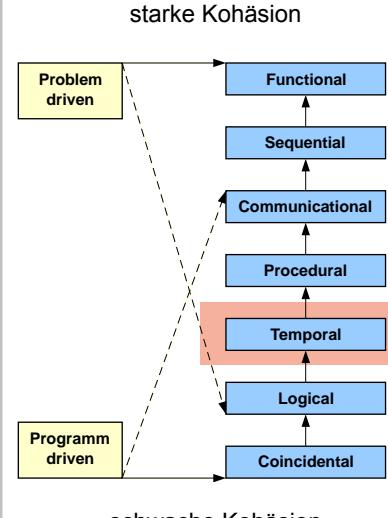
- **Kommunikativ**
 - Elemente arbeiten auf gemeinsamen Daten
 - Verknüpfung der Elemente entsteht durch die Operationen auf den Daten

Kohäsion – Arten (Sommerville)



- **Prozedural**
 - Elemente besitzen gemeinsame Kontrollstruktur
 - Elemente arbeiten nicht auf gemeinsamen Daten
 - Beispiel:
 - verschiedene Berichte drucken
 - Datei: Rechte prüfen & öffnen

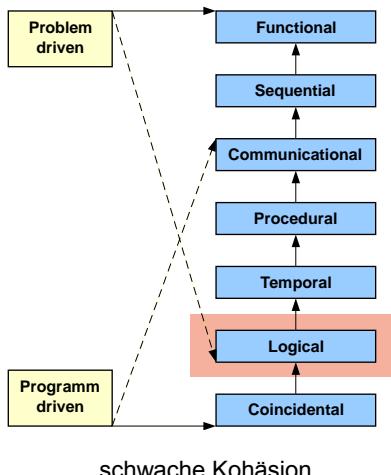
Kohäsion – Arten (Sommerville)



- **Zeitlich**
 - alle Elemente hängen zeitlich voneinander ab
 - z.B. Initialisierung, Shutdown
 - Elemente ohne Relation werden zusammen gruppiert

Kohäsion – Arten (Sommerville)

starke Kohäsion

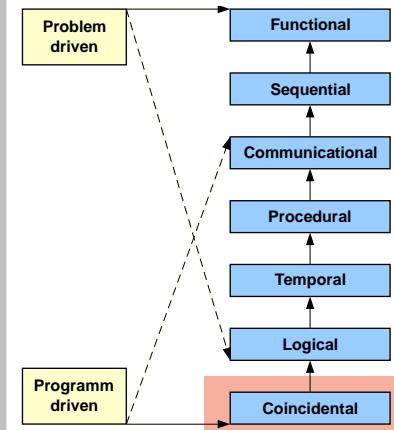


Logisch

- Elemente hängen logisch zusammen
- Vorsicht: Modul enthält mehr als Funktionalität → schlechtere Wartbarkeit
- relativ gut geeignet für eingebettete Systeme
- Beispiele:
 - ein Filter besteht aus einer Gruppe von Prozeduren
 - Linux: ioctl

Kohäsion – Arten (Sommerville)

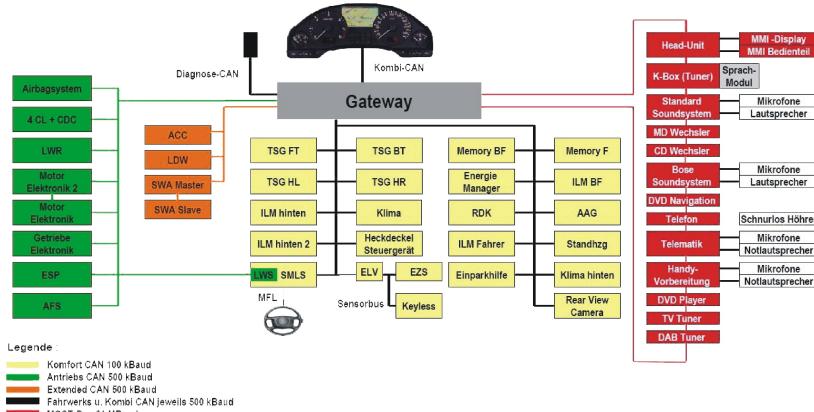
starke Kohäsion



Zufällig

- Elemente stehen nicht in einer bestimmten Beziehung
- Indikator: schlechtes Design
- Beispiel:
 - Code-Sharing

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

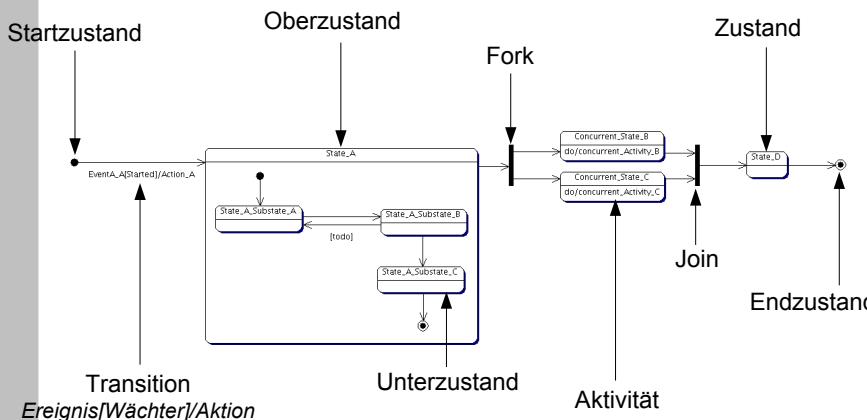


Zustandsdiagramme

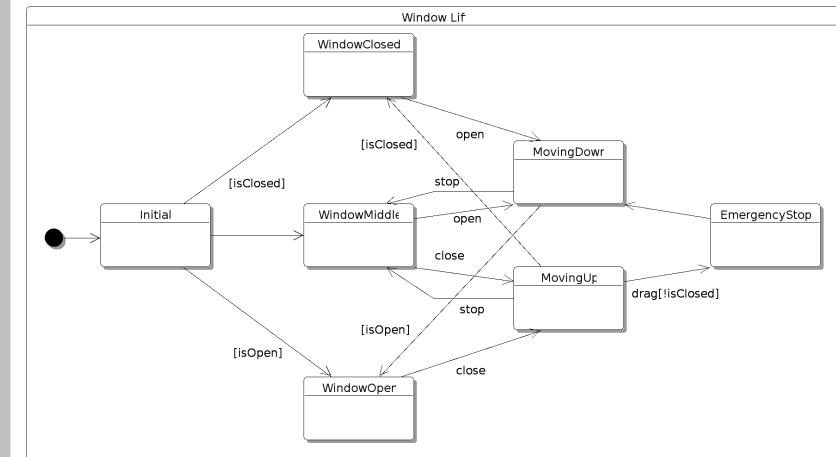
- beschreiben das Verhalten eines Systems
 - mögliche Zustände
 - Zustandsübergänge in Verbindung mit bestimmten Ereignissen
- ✓ gut geeignet für die Beschreibung eines Moduls
- ✗ weniger geeignet für die Beschreibung mehrerer, interagierender Module



Zustandsdiagramme



Beispiel: elektrischer Fensterheber

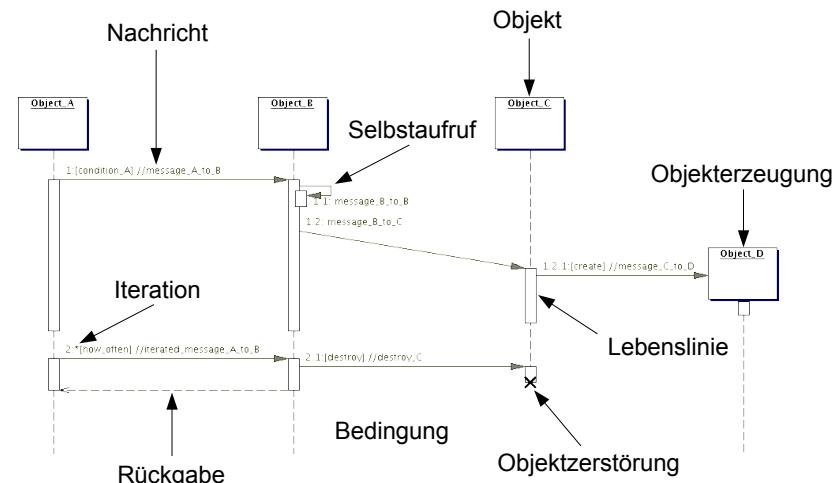


Sequenzdiagramme

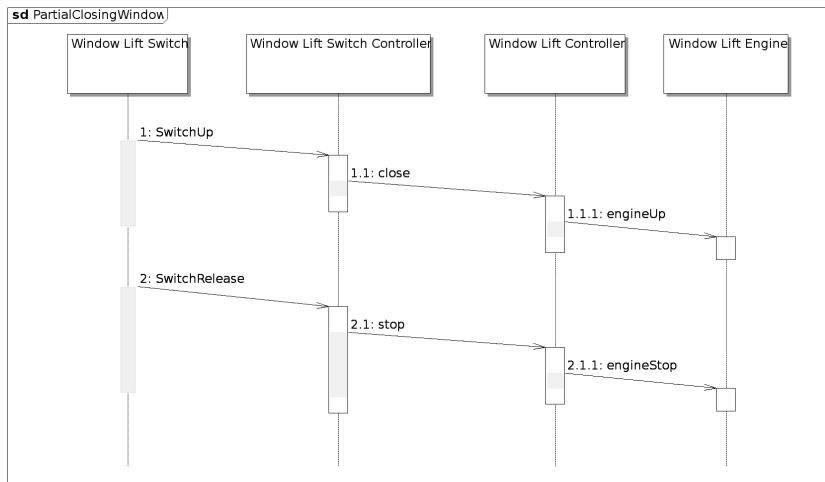
- Darstellung von
 - Kontrollflussinformation
 - nebenläufigen Prozessen
- ✓ Sequenzdiagramme sind gut geeignet, für die Darstellung
 - des Verhaltens mehrerer Objekte/Modulen in einem Anwendungsfäll
 - der Zusammenarbeit zwischen mehreren Objekten/Modulen
 - zeitlichen Verhaltens
- ✗ Sequenzdiagramme sind weniger geeignet, ...
 - um das Verhalten einfacher Objekte/Module in mehreren Anwendungsfällen darzustellen
(→ Zustandsdiagramme, → Aktivitätsdiagramme)



Sequenzdiagramme



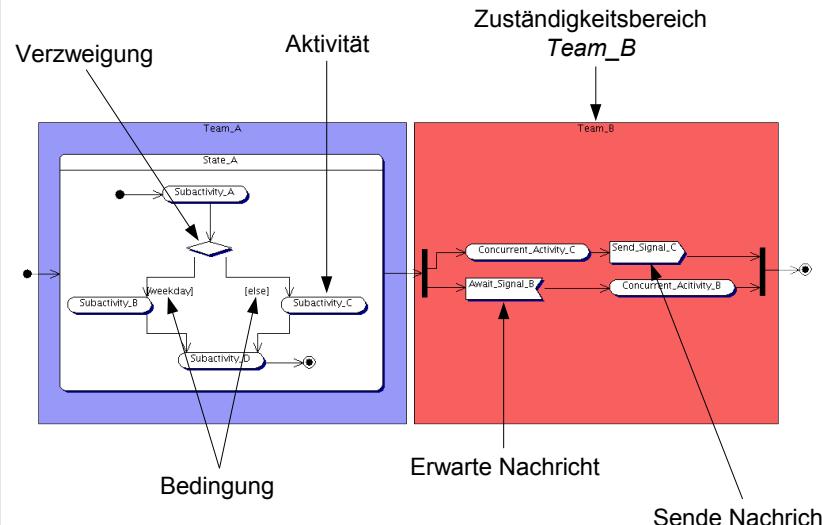
Beispiel: elektrischer Fensterheber



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/C++/Java
- 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/C++/Java



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.

