



Physikalisch-Technische Bundesanstalt, Berlin (Adlershof)

**Vorlesung: Wissenschaftliche Softwareentwicklung
2023/24**

Dr. habil. Till Biskup

— Glossar zu Lektion 21: „Single-Responsibility-Prinzip“ —

Hinweis: Die nachfolgend genannten Begriffe und Definitionen erheben keinen Anspruch auf formale Korrektheit, sondern dienen lediglich dem besseren Verständnis der in der Vorlesung behandelten Themen und sind im jeweiligen Kontext zu sehen. Mehrfache, voneinander abweichende Definitionen in unterschiedlichen Kontexten sind daher möglich. Englische Begriffe werden zwar nach Möglichkeit übersetzt, erscheinen aber ggf. unter ihrem englischen Namen in der Liste. Verweise untereinander sind durch ↑ gekennzeichnet.

Abhängigkeit *dependency*, im Quellcode durch explizite Nennung hervorgerufene ↑Kopplung von Programmteilen (↑Funktionen, ↑Objekte, ...), die dazu führt, dass der aufgerufene Programmteil nicht mehr ohne Veränderung des aufrufenden Teils verändert werden kann.

Abstraktion Nach Edsger Dijkstra das einzige mentale Werkzeug, das es erlaubt, eine große Vielzahl von Fällen abzudecken. Zweck der Abstraktion ist es nicht, vage zu sein, sondern im Gegenteil ein neues Bedeutungsniveau zu schaffen, das präzise Beschreibungen erlaubt.

Achse der Veränderung *axis of change*, Verallgemeinerung des ↑Single-Responsibility-Prinzips und des ↑Common-Closure-Prinzips auf der Ebene der Architektur des Gesamtsystems, sorgt für (harte) Grenzen zwischen den einzelnen ↑Schichten der Architektur.

Attribut im Kontext der ↑objektorientierten Programmierung eine Variable, die innerhalb einer ↑Klasse definiert wird. ↑Methoden operieren auf den Attributen einer ↑Klasse bzw. dem daraus erzeugten ↑Objekt.

CCP ↑Common-Closure-Prinzip

Common-Closure-Prinzip Verallgemeinerung des ↑Single-Responsibility-Prinzips auf der Ebene der ↑Softwarearchitektur: Einheiten, die sich

aus den gleichen Gründen verändern, sollten zusammengefasst, solche, die sich aus unterschiedlichen Gründen ändern, voneinander getrennt werden. Wird bei der Architektur des Gesamtsystems zur ↑Achse der Veränderung.

Compiler Im Deutschen meist als „Übersetzer“ bezeichnetes Programm, das den Quellcode eines Programms in direkt auf der Hardware ausführbaren Maschinencode übersetzt. ↑Kompilierte Sprachen sind im Gegensatz zu interpretierten Sprachen (↑Interpreter) meist deutlich schneller, aber in binärer Form (Maschinencode) an eine spezifische Hardwareplattform gebunden. Moderne Compiler beinhalten häufig einen ↑Linker.

Dependency Inversion Umkehr der ↑Abhängigkeiten gegenüber der intuitiven Implementierung. Abhängigkeiten sollten häufig entgegen dem ↑Kontrollfluss verlaufen.

Dependency-Inversion-Prinzip (DIP) Anwendung der ↑Dependency Inversion: Abstraktionen sollten nicht von Details abhängen. Umgekehrt sollten Details auf Abstraktionen aufbauen.

Entwurfsmuster *design patterns*, erprobte und bewährte Lösungen für wiederkehrende Probleme in der Softwareentwicklung. Beschreibungen miteinander kommunizierender ↑Objekte

und ↑Klassen, die maßgeschneidert sind, um ein generelles Entwurfsproblem in einem bestimmten Kontext zu lösen.

Funktion im Kontext der strukturierten Programmierung eine Liste von Anweisungen, die eine bestimmte Aufgabe erfüllt und der Programmiersprache unter einem festen Namen bekannt ist. Vgl. ↑Methode.

Gesetz von Conway Organisationen, die Systeme entwerfen, werden immer Entwürfe erstellen, die sich an den Kommunikationsstrukturen dieser Organisationen orientieren.

Interface Segregation Aufteilung der ↑Schnittstelle einer ↑Klasse oder eines ↑Moduls mit dem Ziel möglichst geringer ↑Kopplung und hoher ↑Kohäsion.

Interface-Segregation-Prinzip Anwendung der ↑Interface Segregation: Nutzer sollten nicht dazu gezwungen werden, von Methoden abzuhängen, die sie nicht verwenden.

Interpreter Im Gegensatz zum ↑Compiler ein Programm, das den Quellcode eines Programms nicht in direkt ausführbaren Maschinencode übersetzt, sondern den Quellcode einliest, analysiert und ausführt. Die Übersetzung des Quellcodes erfolgt entsprechend zur Laufzeit des Programmes, was die Ausführungsgeschwindigkeit gegenüber kompilierten Programmen (↑Compiler) in der Regel deutlich reduziert. ↑Skriptsprachen werden in der Regel interpretiert und nur selten kompiliert.

Kapselung *encapsulation*, ein ↑Objekt enthält Daten (↑Attribute) und zugehöriges Verhalten (↑Methoden) und kann beides nach Belieben vor anderen Objekten verstecken.

Klasse *class*, im Kontext der ↑objektorientierten Programmierung die Blaupause für die Erzeugung eines ↑Objektes; Definition der Daten (↑Attribute) und des zugehörigen Verhaltens (↑Methoden).

Kohäsion *cohesion*, innerer Zusammenhalt; hier: Zusammenhang einzelner Aspekte einer Softwareeinheit zueinander. Ein Ziel der Softwareentwicklung ist starke Kohäsion (*strong/high*

cohesion). Jede Einheit (z.B. ↑Methode, ↑Funktion, ↑Klasse) hat eine Aufgabe, und alle Teile dieser Einheit dienen dem Zweck, diese eine Aufgabe zu erfüllen.

kompilierte Sprache Programmiersprache, die im Gegensatz zu (den meisten) ↑Skriptsprachen in einem separaten Schritt zunächst durch einen ↑Compiler in Binärcode übersetzt (kompiliert) werden muss, bevor das Programm ausgeführt werden kann.

Kontrollfluss *flow of control*, Reihenfolge des Aufrufs von Programmteilen (↑Funktionen, ↑Objekte, ...), um eine gegebene Aufgabe zu erfüllen.

Kopplung *coupling*, in Software der Grad der Verbindung zweier Komponenten; enge Bindung mehrerer Einheiten einer Software aneinander, so dass sie nicht unabhängig wiederverwendbar (bzw. ggf. auch nicht testbar) sind. Programmierkonzepte zielen generell auf eine lose Kopplung (*loose/low coupling*) einzelner Komponenten ab, da so die Wiederverwendbarkeit erleichtert wird.

Linker Programm, das einzelne Teile einer Software zu einem ausführbaren Programm verbindet. Folgt meist auf die Kompilierung (↑Compiler). Oftmals wird aus Gründen der Modularität und Ökonomie auf Funktionalität in Programmbibliotheken zurückgegriffen. Die Verweise auf die Funktionalität in diesen Bibliotheken können entweder statisch (statisches Linken) oder dynamisch zur jeweiligen Laufzeit (dynamisches Linken) eingebunden werden.

Liskov-Substitution Einsatz von Subtypen anstelle ihrer Basistypen ohne Beeinträchtigung der Funktionalität.

Liskov-Substitutionsprinzip Anwendung der ↑Liskov-Substitution: Subtypen müssen durch ihre Basistypen ersetzbar sein. Grundlegendes Prinzip für die ↑Vererbung in der ↑objektorientierten Programmierung, das auf Barbara Liskov zurückgeht.

Methode im Kontext der ↑objektorientierten Programmierung eine ↑Funktion, die innerhalb

einer ↑Klasse definiert wird und auf den ↑Attributen einer ↑Klasse bzw. dem daraus erzeugten ↑Objekt operiert.

Modul Software-Einheit oberhalb von ↑Klassen, ↑Objekten und ↑Funktionen, aber unterhalb der Gesamtarchitektur (↑Softwarearchitektur) eines Systems. Module sind idealerweise so unabhängig voneinander wie möglich (↑Modularisierung). Entscheidend dafür sind lose ↑Kopplung und starke ↑Kohäsion.

Modularisierung Aufteilung der Gesamtaufgabe in kleinere Abschnitte. Die Aufteilung wird so lange fortgesetzt, bis die Lösung für den aktuellen Abschnitt unmittelbar in Form von Quellcode offensichtlich ist. Setzt die Definition von ↑Schnittstellen voraus.

Objekt *object*, im Kontext der ↑objektorientierten Programmierung der grundlegende Baustein eines Programms, bestehend aus den Daten (↑Attribute) und dem zugehörigen Verhalten (↑Methoden). Ein Objekt ist in diesem Kontext immer die Instanz einer ↑Klasse.

objektorientierte Programmierung (OOP) ein ↑Programmierparadigma, bei dem Daten (Variablen zugewiesene Werte, als ↑Attribute bezeichnet) und Funktionen (↑Methoden), die auf diesen Daten (Attributen) operieren, eine Einheit bilden. Die in den ↑Attributen gespeicherten Daten lassen sich i.d.R. nur vermittelt durch (öffentlich zugängliche) ↑Methoden der ↑Klasse bzw. des daraus erzeugten ↑Objektes ansprechen. Es gibt eine klare Trennung zwischen öffentlicher ↑Schnittstelle und internen Verarbeitungsroutinen. Wichtige Vertreter objektorientierter Programmiersprachen sind Smalltalk, C++ und Java, aber auch Python.

Open Closed Offenheit einer Software-Einheit für Erweiterungen bei gleichzeitiger Abgeschlossenheit gegenüber Abänderung

Open-Closed-Prinzip Anwendung von ↑Open Closed: Software-Einheiten (↑Klassen, ↑Module, ↑Funktionen etc.) sollten offen für Erweiterung, aber verschlossen gegenüber Abänderung sein.

Paradigma nach Thomas S. Kuhn ein Satz allgemein anerkannter wissenschaftlicher Leistungen, der für eine gewisse Zeit einer Gemeinschaft von Fachleuten maßgebende Probleme und Lösungen liefert

Polymorphie *polymorphism*, „Vielgestaltigkeit“, ähnliche ↑Objekte können auf die gleiche Botschaft in unterschiedlicher Weise reagieren.

Programmierparadigma ein ↑Paradigma der Art zu programmieren. Wichtige Beispiele sind strukturierte Programmierung, ↑objektorientierte Programmierung und funktionale Programmierung.

Schichten *layer*, abstrakteste (↑Abstraktion) Organisationsebenen eines Gesamtsystems im Kontext der ↑Softwarearchitektur.

Schnittstelle *interface*, Begriff mit mehreren leicht unterschiedlichen Bedeutungen; (1.) ↑Signatur einer ↑Methode. (2.) Im weiteren Sinne die Gesamtheit der öffentlichen ↑Attribute und ↑Methoden einer ↑Klasse bzw. eines ↑Objekts. Der Nutzer kennt nur die Schnittstelle, die Implementierung ist irrelevant und kann sich problemlos jederzeit ändern, solange die Funktionalität erhalten bleibt. Das dient der Trennung von Verantwortlichkeiten und ermöglicht ↑Modularisierung und ist in der Folge ein wesentlicher Aspekt der ↑Softwarearchitektur. (3.) In einer weiteren Bedeutung wird der Begriff (auch im Deutschen dann häufig mit seinem englischen Pendant) für (abstrakte) Klassen verwendet, die lediglich eine Schnittstelle (im Sinne von 2.) definieren. Das ist hauptsächlich dann von Bedeutung, wenn die Programmiersprache keine ↑Mehrfachvererbung unterstützt, aber das Implementieren von „*Interfaces*“.

Single Responsibility ↑Verantwortlichkeit gegenüber genau einer Sache und damit nur ein Grund für Änderungen

Single-Responsibility-Prinzip Anwendung der ↑Single Responsibility: eine ↑Klasse sollte nur einen Grund haben, sich zu ändern.

Skriptsprache Meist vergleichsweise einfach zu erlernende Programmiersprache, die i.d.R. in-

terpretiert (↑Interpreter) und nur selten kompiliert (↑Compiler) wird. Die Unterschiede zwischen Skriptsprache und interpretierter Programmiersprache sind fließend. Beispiele sind: Python, Perl, PHP, bash.

Softwarearchitektur Aufteilung eines größeren Projektes in einzelne kleinere Projekte bzw. Aufgaben (↑Modularisierung), Definition klarer ↑Schnittstellen und Anforderungen sowie der Interaktion der einzelnen Teile miteinander. Nach Robert C. Martin die Gestalt eines Systems, die ihm von seinen Entwicklern gegeben wird: Unterteilung des Systems in Komponenten, ihre Anordnung, und die Art ihrer Interaktion miteinander.

SOLID von Robert C. Martin eingeführtes Akronym aus den fünf Anfangsbuchstaben wichtiger Prinzipien für ↑Softwarearchitektur: ↑Single-Responsibility-Prinzip, ↑Open-Closed-Prinzip, ↑Liskov-Substitutionsprinzip, ↑Interface-Segregation-Prinzip, ↑Dependency-Inversion-Prinzip. Die von der „Gang of Four“ vorgestellten ↑Entwurfsmuster beruhen großenteils (implizit) auf einer Umsetzung dieser fünf Prinzipien.

SRP ↑Single-Responsibility-Prinzip, vgl. ↑SOLID

Subklasse ↑Klasse, die von einer anderen Klasse (der ↑Superklasse) ↑Attribute und ↑Methoden erbt. Die Vererbung geht dabei i.d.R. über die nach außen hin sichtbare ↑Schnittstelle der Superklasse hinaus. Die Subklasse erbt von der ↑Superklasse häufig nur den „kleinsten gemeinsamen Nenner“ und implementiert die spezifische Funktionalität.

Superklasse ↑Klasse, von der andere Klassen (↑Subklassen) ↑Attribute und ↑Methoden erben. Die Vererbung geht dabei i.d.R. über die nach außen hin sichtbare ↑Schnittstelle der Superklasse hinaus. Superklassen implementieren bzw. definieren normalerweise nur das Notwendigste, sozusagen den „kleinsten gemeinsamen Nenner“. Alle spezifische Funktionalität wird in der ↑Subklasse implementiert.

Trennung der Zuständigkeiten *separation of concerns*, grundlegendes Prinzip für ↑Modularisierung, u.a. durch ↑Kapselung und Aufteilung eines Gesamtsystems in ↑Schichten.

Typisierung *typing*, Zuweisung eines Typs zu einem Objekt (im abstrakten Sinne) einer Programmiersprache, z.B. Ganzzahl (*integer*) oder Zeichenkette (*string*) im Fall einer Variable. ↑Abstraktion, die die Ausdrucksstärke von Programmiersprachen und Programmen deutlich erhöht, und die Überprüfung der Korrektheit erleichtert sowie Optimierungen ermöglicht. Typisierung kann explizit und implizit erfolgen. Darüber hinaus wird zwischen starker und schwacher Typisierung sowie zwischen statischer und dynamischer Typisierung unterschieden. Jede Art der Typisierung hat ihre Vor- und Nachteile, und unterschiedliche Programmiersprachen verwenden unterschiedliche Arten der Typisierung.

Unternehmensanwendung *enterprise application*, weitverbreitete Art von Softwareanwendungen. Ein häufiges Beispiel einer Unternehmensanwendung ist Software für die Buchhaltung (*accounting*). Daraus rekrutieren sich auch viele Beispiele, die in der Literatur zur ↑Softwarearchitektur besprochen werden.

Verantwortlichkeit *responsibility*, im Kontext des ↑Single-Responsibility-Prinzips ein Grund für Veränderung: Wenn man sich mehr als einen Grund vorstellen kann, dann hat das Modul mehr als eine Verantwortlichkeit (gegenüber unterschiedlichen Akteuren).

Vererbung *inheritance*, Weitergabe aller Eigenschaften (↑Attribute, ↑Methoden) von einer ↑Superklasse an eine ↑Subklasse. Die Subklasse ist vom gleichen Typ (↑Typisierung) wie die Superklasse, was wiederum die Grundlage der ↑Polymorphie ist. Änderungen der Superklasse wirken sich allerdings auf die Subklasse aus, die ↑Kapselung wird entsprechend geschwächt.