

Programmierkonzepte in den Naturwissenschaften

27. Dependency-Inversion-Prinzip

PD Dr. Till Biskup
Physikalische Chemie
Universität des Saarlandes
Sommersemester 2021





- ❏ Die Kernaspekte einer Anwendung sollten nicht von ihrer Peripherie abhängen – sondern beide von Abstraktionen.
- ❏ Anwendungsentwicklung zielt auf die zugrundeliegenden Abstraktionen und ihre stabilen, abstrakten Schnittstellen.
- ❏ Anwendungen bestehen aus klar getrennten Schichten, die Dienste über definierte Schnittstellen bereitstellen.
- ❏ Die Anwendungslogik steht im Zentrum.
Datenquellen und Nutzerschnittstellen sind peripher.
- ❏ Umkehr der Abhängigkeiten sorgt für Unabhängigkeit und intrinsische Testbarkeit der einzelnen Schichten.

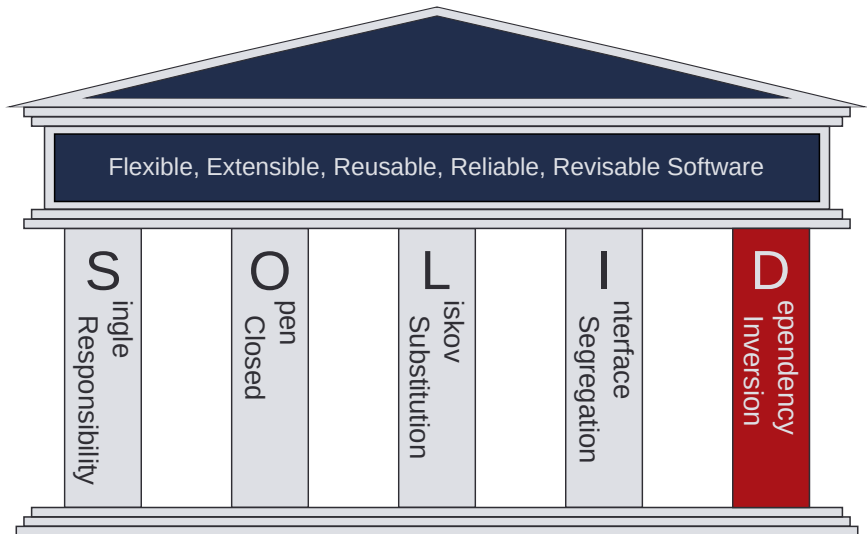
Das Dependency-Inversion-Prinzip

Beispiele für seinen Einsatz

Bedeutung im Gesamtkontext der Software-Architektur

Das Dependency-Inversion-Prinzip

Übersicht über die fünf Prinzipien



- “ a. *High-level modules should not depend on low-level modules. Both should depend on abstractions.*
- b. *Abstractions should not depend on details. Details should depend on abstractions.*

– Robert C. Martin

- ▶ Abstraktion ist der Kern jeder Softwareentwicklung.
 - Formalisierung von Zusammenhängen und Abläufen
- ▶ Abstraktionen bilden den Kern jedes guten Programms.
 - Geschäftsregeln (*business rules*), Modell der Realität
 - sollten unabhängig von Details der Implementierung sein

- ▶ Das DIP ist keine sklavisch befolgbare Regel.
 - Abhängigkeiten von konkreten Klassen sind unvermeidlich.
 - Stabile konkrete Klassen sind nicht das Problem.
 - Bsp.: Basistypen einer Sprache („stabiler Hintergrund“)
- ▶ Softwareentwicklung bedeutet ständige Veränderung.
 - Abhängigkeiten von unbeständigen Elementen vermeiden
 - Entkopplung durch abstrakte Schnittstellen
- ▶ Schnittstellen sind stabiler als ihre Implementierungen.
 - Änderungen der Schnittstellen erzwingen Änderungen aufseiten der Nutzer der Schnittstellen.
 - Änderungen der Implementierung einer Schnittstelle haben meist keinen Einfluss auf die Schnittstelle selbst.
- 👉 Gute Architektur nutzt stabile, abstrakte Schnittstellen.

- ▶ nicht auf unbeständige konkrete Klassen verweisen
 - stattdessen abstrakte Schnittstellen verwenden
 - erzwingt meist die Nutzung von *abstract factories*
- ▶ nicht von unbeständigen konkreten Klassen erben
 - Vererbung erzeugt direkte Abhängigkeiten im Quellcode.
- ▶ konkrete Funktionen nicht außer Kraft setzen
 - Lösung: Abstraktion und Polymorphie (vgl. OCP)
- ▶ Namen konkreter, unbeständiger Elemente nicht nennen
- ☞ Objekterzeugung führt zu Quellcode-Abhängigkeiten.
- ☞ Konkrete, unbeständige Objekte bedürfen spezieller Mechanismen, um Abhängigkeiten zu invertieren.

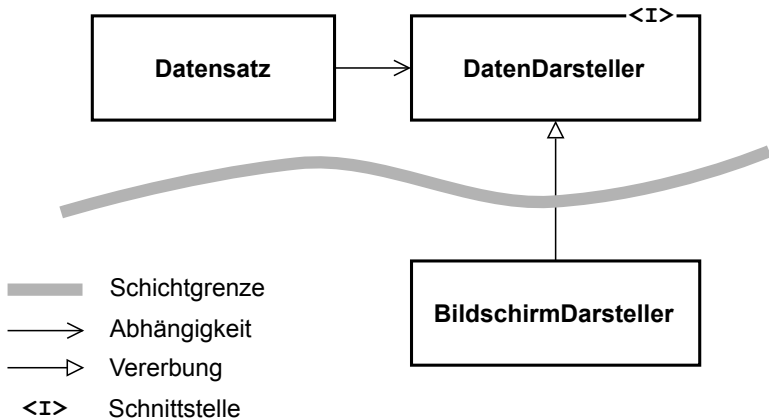
Das Dependency-Inversion-Prinzip

Beispiele für seinen Einsatz

Bedeutung im Gesamtkontext der Software-Architektur

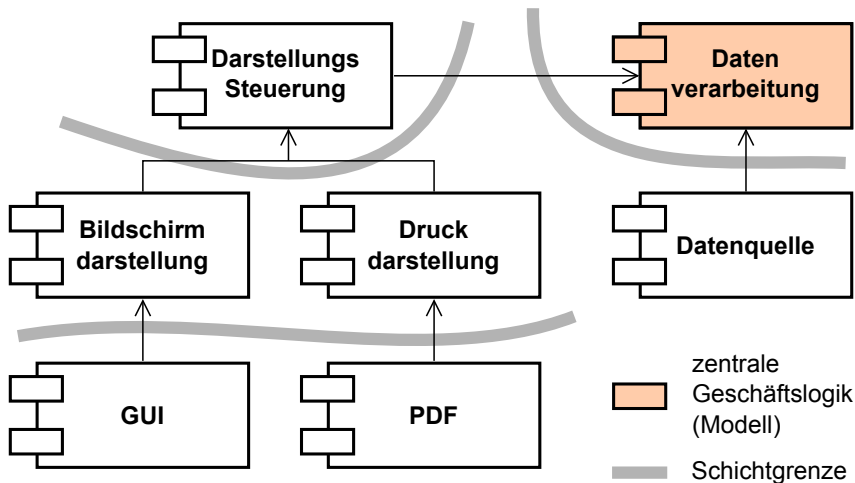
Beispiele für seinen Einsatz

Die im Rahmen des OCP eingeführte abstrakte Schnittstelle



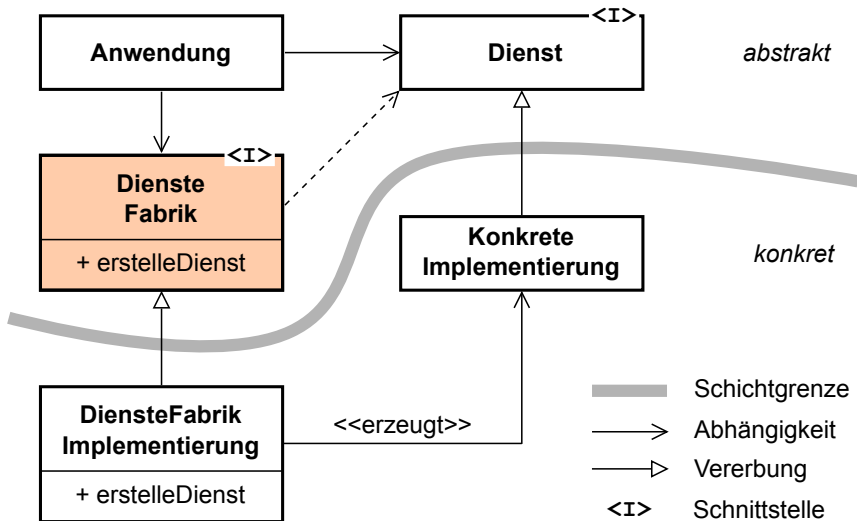
Beispiele für seinen Einsatz

Eine komplexere Architektur mit Abhängigkeiten in *eine* Richtung



Beispiele für seinen Einsatz

Der Kern der Umkehr von Abhängigkeiten: die *Abstract Factory*



Abstrakte Fabrik (*abstract factory*)

Schnittstelle zur Erzeugung einer Familie von Objekten.
Die konkreten Klassen der zu erzeugenden Objekte werden nicht näher festgelegt und sind dem Nutzer unbekannt.

- ▶ Erzeugung von Objekten wird ausgelagert.
 - Objekterzeugung führt zu Quellcode-Abhängigkeiten.
 - Nutzer einer abstrakten Fabrik kennt nur abstrakte Objekte
- ▶ konkrete Fabriken erben von abstrakter Fabrik
 - erzeugen konkrete Objekte
 - geben meist Referenzen (Zeiger) auf das erzeugte Objekt zurück
 - Liskov-Substitutionsprinzip sorgt für Kompatibilität

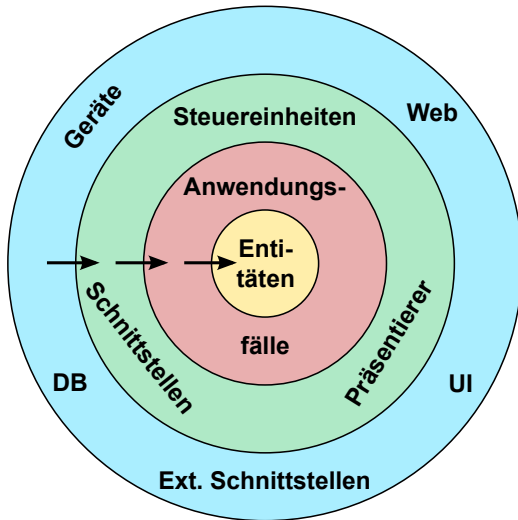
Das Dependency-Inversion-Prinzip

Beispiele für seinen Einsatz

Bedeutung im Gesamtkontext der Software-Architektur

Bedeutung im Gesamtkontext

Entscheidend für flexible, modulare, wiederverwendbare Architektur



Unternehmens-Geschäftsregeln

Anwendungs-geschäftsregeln

Schnittstellen-Adapter

Frameworks & Treiber

→ Richtung der Abhängigkeiten

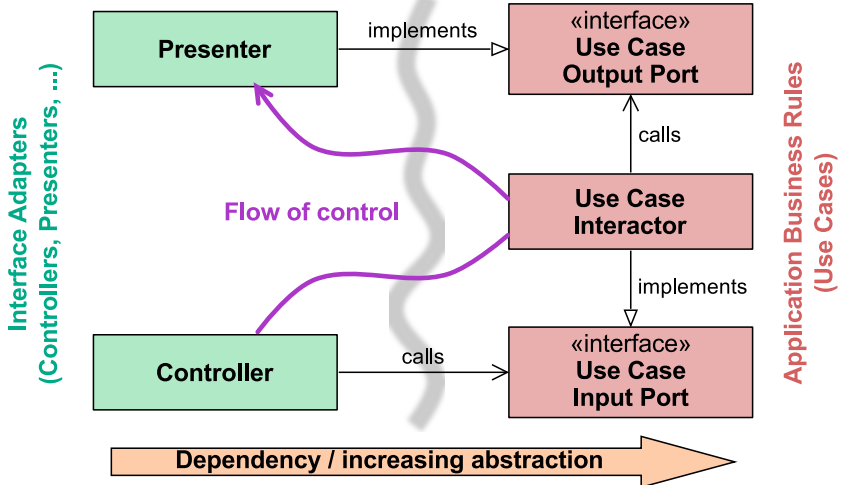
"saubere Architektur"

- ▶ Kernaspekte
 - Abstraktion nimmt nach innen zu.
 - Abhängigkeiten zeigen immer nur nach innen.
 - Anwendungsfälle stehen *nicht* im Zentrum.
 - Schnittstellen nach außen sind peripher.
 - Jede Schicht hat ein konsistentes Abstraktionsniveau.
 - Schichten sind unabhängig voneinander testbar.

- ▶ praktische Hinweise
 - Anwendungen von innen nach außen entwickeln
 - Die Anzahl der Schichten ist flexibel.
 - Schnittstellen nach außen über Frameworks abbildbar

- ☞ Der Kontrollfluss über die Schichtgrenzen wird über das Dependency-Inversion-Prinzip realisiert.

How to cross boundaries of a layered architecture



- ▶ Kernaspekte
 - Anwendungsfälle gegen Schnittstellen implementieren
 - Anwendungsfälle und zugehörige Schnittstellen befinden sich in der gleichen Schicht und Abstraktionsebene.
 - Abhängigkeiten zeigen nie nach außen.
 - Die äußere Schicht nutzt (innen liegende) Schnittstellen, um temporär den Kontrollfluss nach innen abzugeben.

- ▶ praktische Hinweise
 - Daten auf die im jeweiligen Kontext natürlichste Art abbilden
 - Datenformate nicht von außen nach innen durchreichen
 - Schnittstellen werden von der inneren Schicht diktiert.

- ☞ Die innere Schicht weiß nichts von der äußeren Schicht – und soll auch gar nichts von ihr wissen.

- ▶ entkoppelt die einzelnen Schichten eines Programms
 - garantiert Wiederverwendbarkeit abstrakter Module
 - ermöglicht die (unabhängige) Testbarkeit der Schichten
- ▶ erlaubt Fokussierung auf das eigentlich Wesentliche
 - Zentral ist die Strategieschicht, alles andere ist peripher.
 - Peripherie oft über Frameworks implementierbar.
- ▶ zentral für die Entwicklung von Frameworks
 - ermöglicht die notwendige Abstraktion und Modularität
- ▶ grundlegender Mechanismus für die OOP
 - ermöglicht Flexibilität, Wiederverwendbarkeit, Wartbarkeit
- 👉 Verwendung des DIP entscheidet über objektorientierten oder strukturierten Entwurf einer Anwendung

“ *Depend in the direction of stability.*

– Robert C. Martin

▶ Stable-Dependencies-Prinzip (SDP)

- Veränderbarkeit ist der *raison d'être* von Software.
- Niemand sollte von unbeständigen Elementen abhängen.

“ *A component should be as abstract as it is stable.*

– Robert C. Martin

▶ Stable-Abstractions-Prinzip (SAP)

- Abstraktion ermöglicht Erweiterung ohne Veränderung.

“ [D]ependencies run in the direction of abstraction.

– Robert C. Martin

- ▶ Zusammenfassung von SDP und SAP
 - Stabilität und Abstraktion hängen oft zusammen.
 - Gilt *nicht* für den „stabilen Hintergrund“ (Basistypen, ...)
- ▶ DIP auf Komponenten-Ebene
 - DIP gilt für Klassen: sind entweder abstrakt oder konkret
 - Komponenten können teilweise abstrakt und konkret sein.
- ☛ Abstraktion nimmt zum Kern einer Anwendung hin zu.
- ☛ Gute Abstraktionen ermöglichen Wiederverwendbarkeit.



- Die Kernaspekte einer Anwendung sollten nicht von ihrer Peripherie abhängen – sondern beide von Abstraktionen.
- Anwendungsentwicklung zielt auf die zugrundeliegenden Abstraktionen und ihre stabilen, abstrakten Schnittstellen.
- Anwendungen bestehen aus klar getrennten Schichten, die Dienste über definierte Schnittstellen bereitstellen.
- Die Anwendungslogik steht im Zentrum.
Datenquellen und Nutzerschnittstellen sind peripher.
- Umkehr der Abhängigkeiten sorgt für Unabhängigkeit und intrinsische Testbarkeit der einzelnen Schichten.