

Programmierkonzepte in der Physikalischen Chemie

17. Entwurfsmuster (Design Patterns)

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg



**UNI
FREIBURG**

Dr. Till Biskup

Institut für Physikalische Chemie
Albert-Ludwigs-Universität Freiburg
Wintersemester 2016/17



- Der Entwurf objektorientierter Software ist schwierig, und der wiederverwendbarer Software noch schwieriger.
- Muster sind bewährte (abstrakte) Lösungen für wiederkehrende Fragestellungen.
- Entwurfsmuster beschreiben interagierende Objekte und Klassen als maßgeschneiderte Lösung eines Problems.
- Klar benannte Entwurfsmuster ermöglichen eine höhere Abstraktionsebene der Softwareentwicklung.
- Entwurfsmuster sind kein Selbstzweck.
Sie können zu sparsam und zu viel eingesetzt werden.

Zur Bedeutung von Mustern

Die „klassischen“ Entwurfsmuster in der Softwareentwicklung

Warum sollte man Entwurfsmuster kennen und einsetzen?

Der richtige Umgang mit Entwurfsmustern

- ▶ Software dient der Bearbeitung konkreter Fragestellungen.
 - Programmierung ist selten ein Selbstzweck.
 - Fragestellungen definieren Qualitätsansprüche.
- ▶ Anforderungen ändern sich ständig.
 - Das liegt an der Komplexität nichttrivialer Fragestellungen.
 - Flexibilität ist ein zentraler Aspekt größerer Programme.
- ▶ Fragestellungen ähneln sich häufig in ihrer Struktur.
 - Die konkrete Fragestellung ist häufig einmalig.
 - Oft lassen sich allgemeine Muster erkennen.
- ☞ Spannungsverhältnis zwischen konkreter, einmaliger Aufgabe und Ähnlichkeit zu bestehenden Fragestellungen

“ *Designing object-oriented software is hard, and designing reusable object-oriented software is even harder. [...] Your design should be specific to the problem at hand but also general enough to address future problems and requirements.*

– Gamma *et al.*

- ▶ warum objektorientiert programmieren?
 - ermöglicht eine Abstraktionsebene, die sehr wertvoll für die Handhabung komplexer Systeme ist
- ▶ Herausforderung objektorientierter Programmierung
 - erfordert sehr viel mehr Wissen und Erfahrung als strukturierte Programmierung kleiner Projekte

Pattern (Muster)

Every pattern describes a problem which occurs over and over again in our environment, and then describes the core of the solution to that problem, in such a way that you can use this solution a million times over, without ever doing it the same way twice.

- ▶ Muster sind weit verbreitet.
 - Die Inspiration für Entwurfsmuster in der Softwareentwicklung kommt aus der Architektur.
- ▶ Muster sind ein genereller Lösungsansatz.
 - Die konkrete Umsetzung sieht jedesmal anders aus.

Entwurfsmuster

Beschreibungen miteinander kommunizierender Objekte und Klassen, die maßgeschneidert sind, um ein generelles Entwurfsproblem in einem bestimmten Kontext zu lösen

- ▶ Entwurfsmuster sind zweierlei:
 - Beschreibung einer (wiederkehrenden) Problemstellung
 - Strategie für die Lösung des Problems
- ▶ Abstraktionsebene von Entwurfsmustern
 - oberhalb von Klassen und Objekten
 - unterhalb von der Gesamtarchitektur eines Systems

- ▶ **Abstraktionsebene**
 - höher als Idiome, niedriger als Architektur
 - oberhalb von Klassen und Objekten

- ▶ **Bindung an eine Sprache**
 - Idiome sind sprachspezifisch.
 - Entwurfsmuster und Architektur sind sprachunabhängig.

- ▶ **Auswirkungen**
 - Architektur betrifft das ganze System.
 - Entwurfsmuster lösen konkrete Problemstellungen.

- ▶ **Bezug zur Realität außerhalb der Software**
 - Architektur orientiert sich an der realen Problemstellung.
 - Entwurfsmuster lösen Probleme der Umsetzung.

- ▶ Name
 - kurz und prägnant: erweitert das Entwurfsvokabular
 - ermöglicht Entwerfen auf einer höheren Abstraktionsebene
- ▶ Problemstellung
 - Beschreibung, wann ein Entwurfsmuster angewendet wird
 - Problemstellung und Kontext
- ▶ Lösung
 - Bestandteile eines Entwurfs
 - Interaktion der Bestandteile für die Lösung
- ▶ Konsequenzen
 - Verständnis der Kosten und Vorteile
 - Einfluss auf Flexibilität, Erweiterbarkeit, Portierbarkeit

Zielstellung

- ▶ lose Kopplung zwischen einzelnen Elementen
- ▶ einfache Wiederverwendbarkeit der Einzelteile

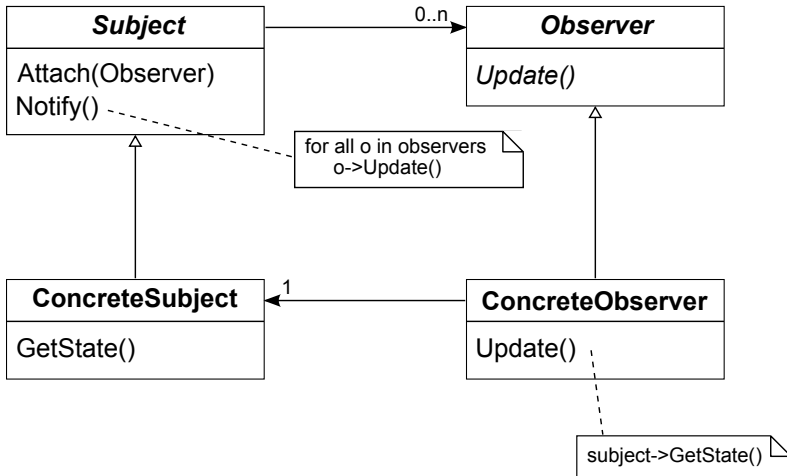
Strategien

- ▶ Entwicklung gegen Schnittstellen statt Implementierungen
 - Kapselung („black box“) sorgt für Flexibilität.
 - Schnittstellen sollten die Implementierung verbergen.
 - Schnittstellen sollten immer so minimal wie möglich sein.
- ▶ Zusammensetzung gegenüber Vererbung bevorzugen
 - Vererbung neigt dazu, Kapselung aufzuweichen.
 - Hierarchien werden schnell unübersichtlich und unflexibel.

- ▶ mehr Klassen und Objekte
 - Entwurfsmuster zielen auf kleinere, kompaktere Klassen.
 - Verhalten wird in eigene Klassen/Objekte ausgelagert.
 - erhöht richtig eingesetzt die Wiederverwendbarkeit
- ▶ flachere Hierarchien
 - Zusammensetzung wird gegenüber Vererbung bevorzugt.
 - entkoppelt durch Erhalt der Kapselung
 - führt zu kleineren, aber zahlenmäßig mehr Klassen
- ▶ auf den ersten Blick komplexerer Code
 - Entwurfsmuster sind relativ komplex.
 - Unkenntnis ist kein Argument gegen ihre Verwendung.
 - Vertrautheit sorgt für Wiedererkennungseffekte.

Ein konkretes Beispiel

Das „Observer“-Entwurfsmuster



“ *Patterns give a name and form to abstract heuristics, rules, and best practices of object-oriented techniques. No reasonable engineer wants to start from a blank slate...*

– Philippe Kruchten

- ▶ gemeinsame Sprache als Grundlage der Kommunikation
 - Worte abstrahieren Konzepte in einer kompakten Weise.
 - Sprache beeinflusst, was und wie wir denken.
 - Verwendete Muster sollten klar benannt werden.

- ▶ das Rad nicht neu erfinden
 - Arbeitsteilung steigert wesentlich die Produktivität.
 - Uns fehlt meist das Wissen für eigene Entwicklungen.

“ *If you don't know patterns,
you're less likely to evolve great designs.
Patterns capture wisdom.
Reusing that wisdom is extremely useful.*

– Joshua Kerievsky

- ▶ Entwurfsmuster transportieren praktische Erfahrung.
 - Jedes Muster im Katalog hat sich in der Praxis bewährt.
 - Es lohnt sich, Experten zuzuhören und zuzuschauen.
- ▶ Die Katalogisierung ermöglicht systematischen Zugang.
 - Muster sind abstrakte Lösungsvorschläge.
 - Vertrautheit mit den Mustern und genaue Analyse sind essentiell für den gewinnbringenden Einsatz.

- ▶ **gemeinsames Vokabular**
 - einfache Verständigung über relativ abstrakte Konzepte
 - Ein Muster transzendiert seine konkrete Umsetzung.

- ▶ **Hilfe beim Verständnis bestehender Systeme**
 - Objektorientiert programmierte Systeme sind oft komplex.
 - Die Komplexität spiegelt die Realität wider.
 - Kenntnis der verwendeten Muster hilft beim Verständnis.

- ▶ **Brücke zwischen Analyse und Implementierung**
 - Entwurfsmuster vermitteln zwischen der komplexen realen Fragestellung und der Umsetzung der Lösung in Software.

- ☛ **Beherrschung von Entwurfsmustern hilft wesentlich bei der Entwicklung wiederverwendbarer hochwertiger Software.**

Einsatz: im Entwurf oder in der Entwicklung?

Vor- und Nachteile des frühen Einsatzes von Entwurfsmustern

- ▶ zwei grundsätzliche Entwicklungsstrategien
 - komplettes Design vor der Implementierung
„Big Design Up-Front“ (BDUF)
 - iterative Entwicklung von unten nach oben
- ▶ Kenntnis von Entwurfsmustern im Entwurfsprozess
 - manche Muster nur mühsam im Nachhinein umsetzbar
 - Kenntnis der Muster und genaue Anforderungsanalyse
 - BDUF bei überschaubaren Projekten und genug Erfahrung
- ▶ bestehenden Code zu Mustern weiterentwickeln
 - Regelfall für die Anwendung von Mustern
 - Code ist nicht statisch, Muster lassen sich später einführen
 - „Refactoring to Patterns“

„You ain't gonna need it“ (YAGNI)

Prognosen sind schwierig, besonders wenn sie die Zukunft betreffen.

- ▶ zukünftige Anforderungen schwer vorhersehbar
 - Anforderungen an Software ändern sich ständig.
 - Die Richtung der Änderung ist (fast) nicht vorhersehbar.
 - intrinsisches Problem: Fragestellungen meist zu komplex
- ▶ immer nur die aktuellen Anforderungen erfüllen
 - Jeder Codeteil sollte real verwendet werden.
 - Flexibilität, Modularität und Wiederverwendbarkeit sind davon ungeachtet wichtige Ziele.
- ▶ „Vorausseilender Gehorsam“ bläht den Code auf.
 - Das Ziel ist einfacher und lesbarer Code.
 - Flexibilität erfordert selten komplexen Code, aber das Wissen um flexible und erweiterbare Lösungen.

- ▶ generelle Zielstellung für Code
 - so einfach und lesbar wie möglich
 - so flexibel wie nötig
- ▶ Entwurfsmuster zielen auf Flexibilität und Erweiterbarkeit.
 - Beschreibungen enthalten konkrete Anwendungsszenarien.
 - Umsetzungen können unterschiedlich komplex ausfallen.
- ▶ Problem gerade von „Novizen“:
 - Entwurfsmuster werden um ihrer selbst willen eingesetzt.
 - Alles wird in die Form von Mustern „gepresst“.
- ☞ Entwurfsmuster sind nicht immer die beste Lösung.
- ☞ Der Einsatz von Entwurfsmustern braucht Erfahrung.

Wie eignet man sich Entwurfsmuster an?

Literatur, guter Code und praktische Erfahrung

- ▶ Entwurfsmuster wurden/werden katalogisiert.
 - „Klassiker“: Gamma *et al.*, Design Patterns (1995)
 - viele weitere (gute) Bücher
 - unterschiedliche Schwerpunkte und Anwendungsfälle
- ▶ guter Code professioneller Entwickler
 - Es gibt viele quelloffene Projekte mit guter Codequalität.
 - Lesen von Code anderer Entwickler erweitert den Horizont.
 - Code sollte immer kritisch hinterfragt werden.
- ▶ praktische Erfahrung
 - Programmierung lernt man nur über die Praxis.
 - Muster sollten systematisch ausprobiert werden.
 - Austausch mit anderen Programmierern



- Der Entwurf objektorientierter Software ist schwierig, und der wiederverwendbarer Software noch schwieriger.
- Muster sind bewährte (abstrakte) Lösungen für wiederkehrende Fragestellungen.
- Entwurfsmuster beschreiben interagierende Objekte und Klassen als maßgeschneiderte Lösung eines Problems.
- Klar benannte Entwurfsmuster ermöglichen eine höhere Abstraktionsebene der Softwareentwicklung.
- Entwurfsmuster sind kein Selbstzweck.
Sie können zu sparsam und zu viel eingesetzt werden.