

Programmierkonzepte in der Physikalischen Chemie

24. Open-Closed-Prinzip

Albert-Ludwigs-Universität Freiburg



**UNI
FREIBURG**

Dr. Till Biskup

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



Zentrale Aspekte



- 🔑 Softwareeinheiten sollten offen für Erweiterungen, aber verschlossen für Veränderungen sein.
- 🔑 Symptome für den Einsatz:
Unflexibilität, Zerbrechlichkeit und Unbeweglichkeit
- 🔑 Der Schlüssel des Prinzips ist Abstraktion in Verbindung mit Vererbung.
- 🔑 Verschlossenheit gegen Veränderung ist nie vollständig.
- 🔑 Kern objektorientierten Entwurfs:
Führt zu Flexibilität, Wiederverwendbarkeit, Wartbarkeit.

Das Open-Closed-Prinzip

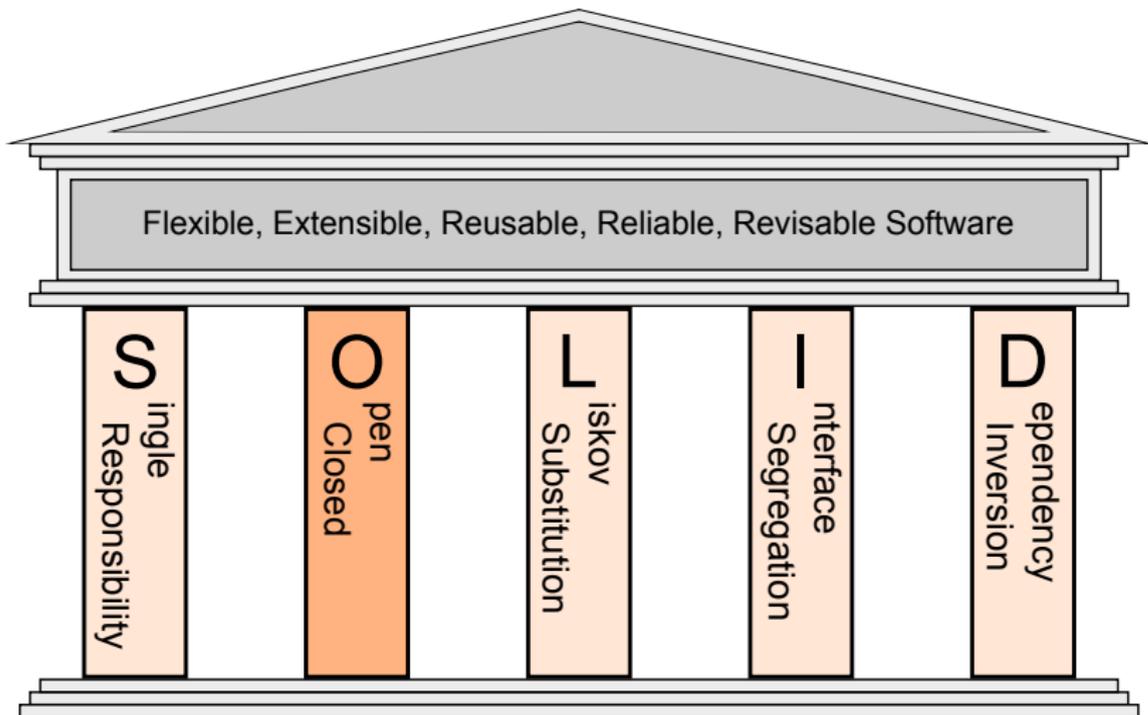
Symptome, die für seinen Einsatz sprechen

Beispiele für seinen Einsatz

Bedeutung im Gesamtkontext der Software-Architektur

Das Open-Closed-Prinzip

Übersicht über die fünf Prinzipien



“ *Software entities (classes, modules, functions, etc.) should be open for extension, but closed for modification.*

– Robert C. Martin

- ▶ Klingt zunächst wie ein Widerspruch.
 - Normalerweise bedeutet Erweiterung auch Änderung.
 - Mit nicht-objektorientierten Techniken nicht realisierbar.
- ▶ Lösung: Abstraktion und Vererbung
 - Eine Klasse hängt nur von abstrakten Klassen ab.
 - Objekte dieser Klasse nutzen Objekte konkreter Klassen, die von der abstrakten Klasse erben.

- ▶ **abstrakte Klasse**
 - Klasse, die zunächst einmal nur eine Schnittstelle liefert
 - enthält (abstrakte) Methoden ohne Implementierung
 - Einsatz: konkrete Klassen erben von dieser Klasse

- ▶ **Vererbung**
 - abgeleitete Klasse implementiert (abstrakte) Methoden

- ▶ **Polymorphismus**
 - Die Zahl der abgeleiteten Klassen ist unbegrenzt.
 - ermöglicht beliebige Erweiterung der Elternklasse ohne Änderung ihres Verhaltens

- ☞ Dieser Einsatz von Vererbung wird von manchen Autoren als ihr einzig richtiger Einsatz bezeichnet.

Symptome, die für seinen Einsatz sprechen

Unflexibilität, Zerbrechlichkeit, Unbeweglichkeit



Unflexibilität (*rigidity*)

Jede Änderung zieht viele Änderungen in anderen Teilen des Programms nach sich.

Zerbrechlichkeit (*fragility*)

Änderungen führen zu Fehlern in Bereichen, die konzeptionell getrennt von den Änderungen sind.

Unbeweglichkeit (*immobility*)

Das System lässt sich schwer in wiederverwendbare Komponenten aufteilen.

Verstoß gegen das Prinzip

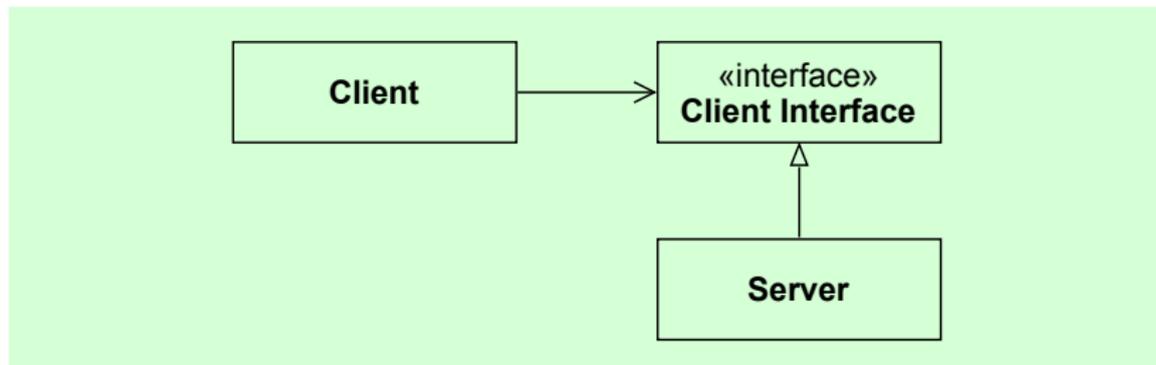


► Probleme

- Client nutzt direkt Server.
- Soll Server ausgetauscht werden, muss Client geändert werden.
- Kontrollfluss erzwingt Abhängigkeit in gleicher Richtung.

☞ Immer gegen Schnittstellen, nicht gegen Implementierungen programmieren.

Lösung im Einklang mit dem Prinzip



- ▶ **Client** und **Server** sind entkoppelt.
- ▶ **Server** kann ausgetauscht werden, ohne dass **Client** etwas davon mitbekommt.

- ▶ zentral für gute objektorientierte Software-Architektur
 - Schlüssel zum Erreichen der Versprechen objektorientierter Programmierung
 - führt zu Flexibilität, Wiederverwendbarkeit, Wartbarkeit
- ▶ Es reicht nicht, objektorientiert zu programmieren.
 - Der richtige und bewusste Einsatz der zur Verfügung stehenden Werkzeuge ist entscheidend.
- ▶ Übermäßiger Einsatz ist kontraproduktiv.
 - Voreiliger Abstraktion zu widerstehen ist genauso wichtig wie Abstraktion selbst.
 - Anwendung nur bei solchen Teilen des Programms, die sich häufig ändern.



Zentrale Aspekte



- 🔑 Softwareeinheiten sollten offen für Erweiterungen, aber verschlossen für Veränderungen sein.
- 🔑 Symptome für den Einsatz:
Unflexibilität, Zerbrechlichkeit und Unbeweglichkeit
- 🔑 Der Schlüssel des Prinzips ist Abstraktion in Verbindung mit Vererbung.
- 🔑 Verschlossenheit gegen Veränderung ist nie vollständig.
- 🔑 Kern objektorientierten Entwurfs:
Führt zu Flexibilität, Wiederverwendbarkeit, Wartbarkeit.