

Wissenschaftliche Softwareentwicklung

25. Dependency-Inversion-Prinzip

Till Biskup

Physikalische Chemie

Universität Rostock

05.01.2024





- 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.

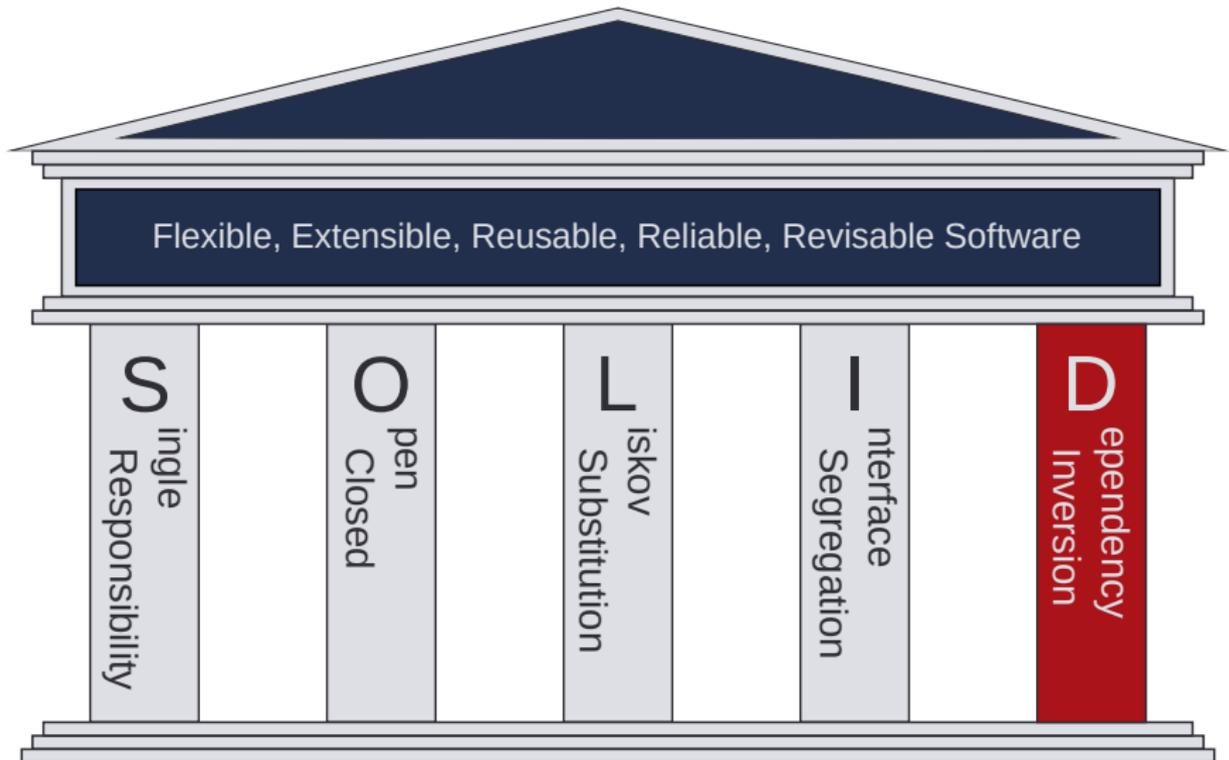
Das Dependency-Inversion-Prinzip

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
 - vgl. die Grundidee des „*Domain-Driven Design*“

- 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.

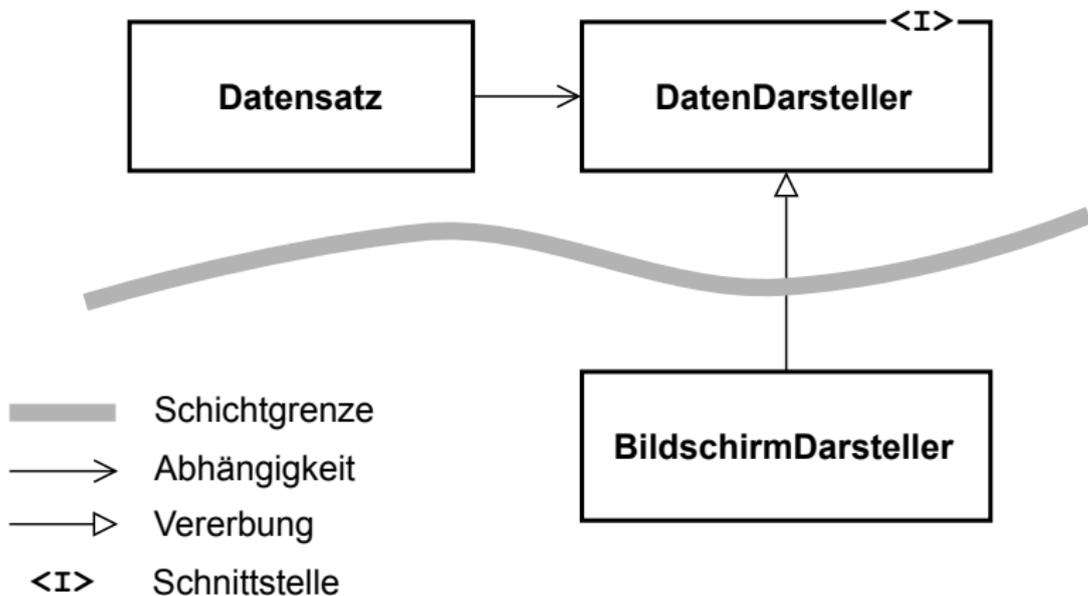
Das Dependency-Inversion-Prinzip

Beispiele für seinen Einsatz

Bedeutung im Gesamtkontext der Software-Architektur

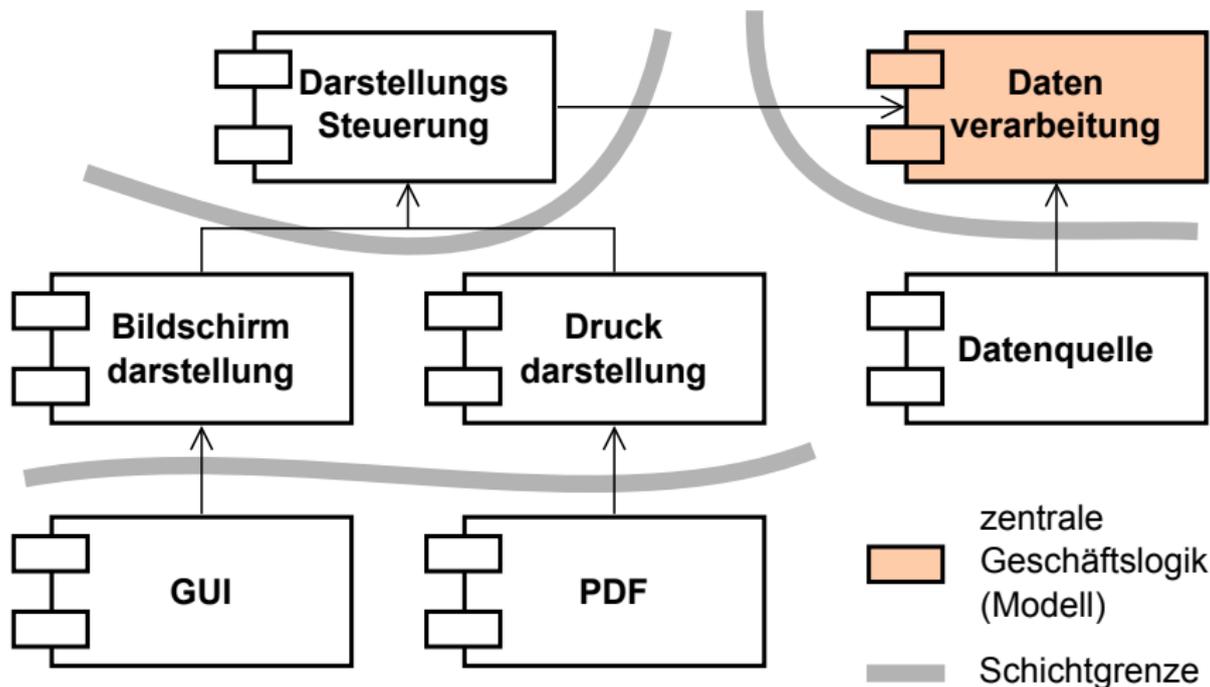
Beispiele für seinen Einsatz

Die im Rahmen des OCP eingeführte abstrakte Schnittstelle



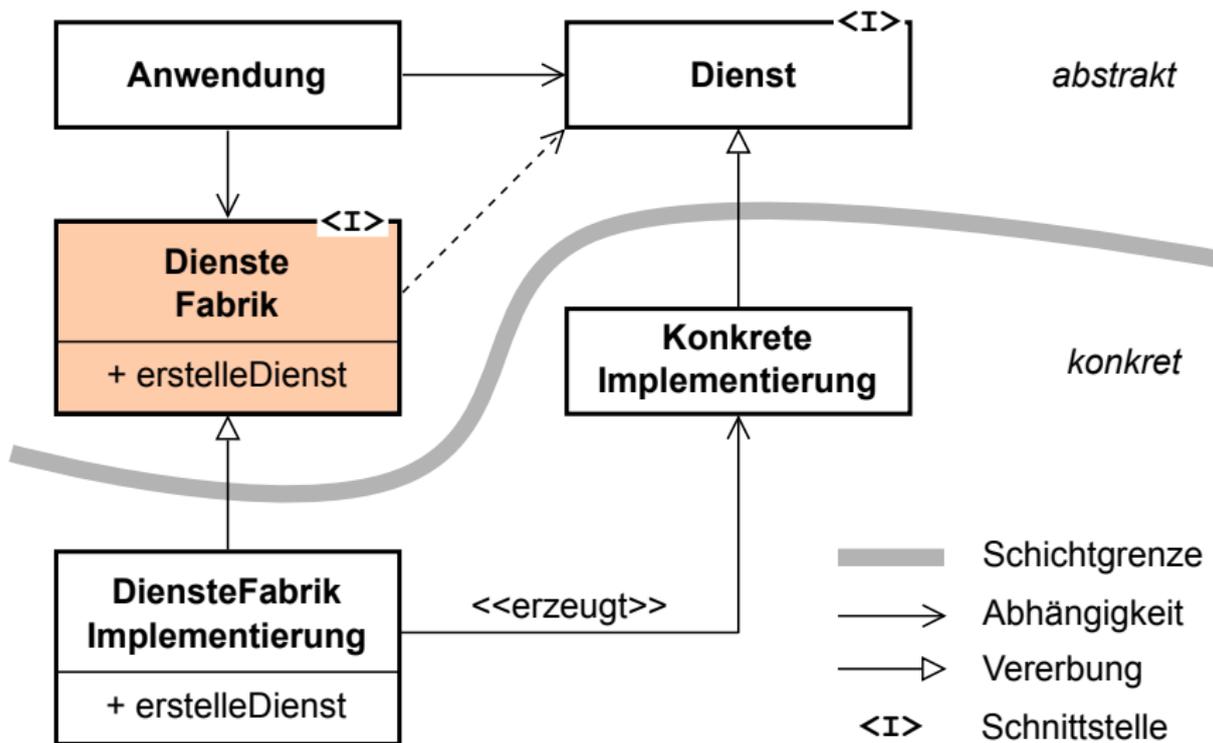
Beispiele für seinen Einsatz

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
 - Liskov-Substitutionsprinzip sorgt für Kompatibilität

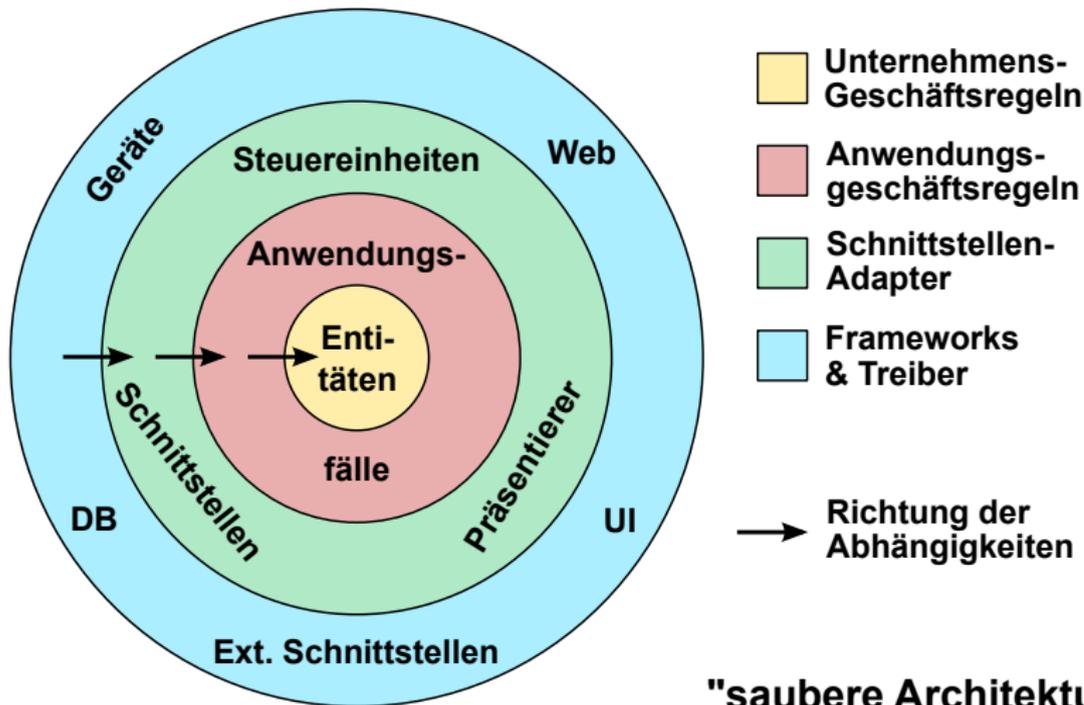
Das Dependency-Inversion-Prinzip

Beispiele für seinen Einsatz

Bedeutung im Gesamtkontext der Software-Architektur

Bedeutung im Gesamtkontext

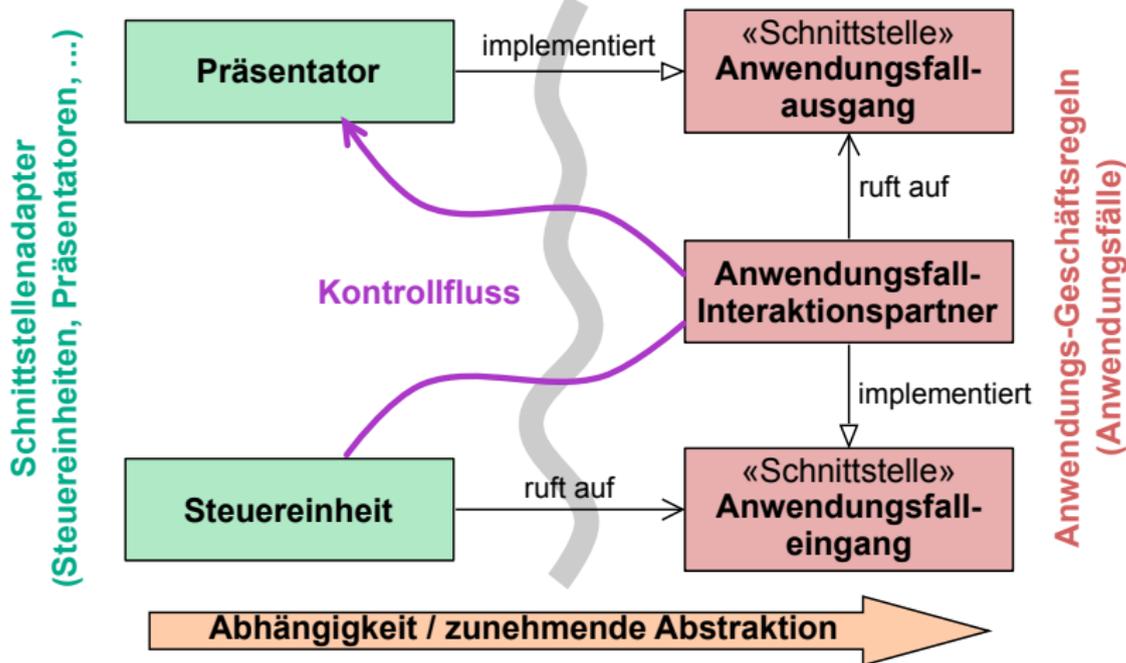
Entscheidend für flexible, modulare, wiederverwendbare Architektur



verändert nach Robert C. Martin: Clean Architecture. Prentice Hall, Boston 2018, S. 203

- 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.

Grenzen überschreiten in einer mehrschichtigen Architektur



- 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.