



Eötvös Loránd Tudományegyetem
Informatikai Kar


Szoftverttechnológia

7. fejezet

Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Giachetta Roberto

A jegyzet az ELTE Informatikai Karának 2016. évi
jegyzetpályázatának támogatásával készült



„The good thing about bubbles and arrows, as
opposed to programs, is that they never crash.”

(Bertrand Meyer)

Objektumorientált tervezés: végrehajtás

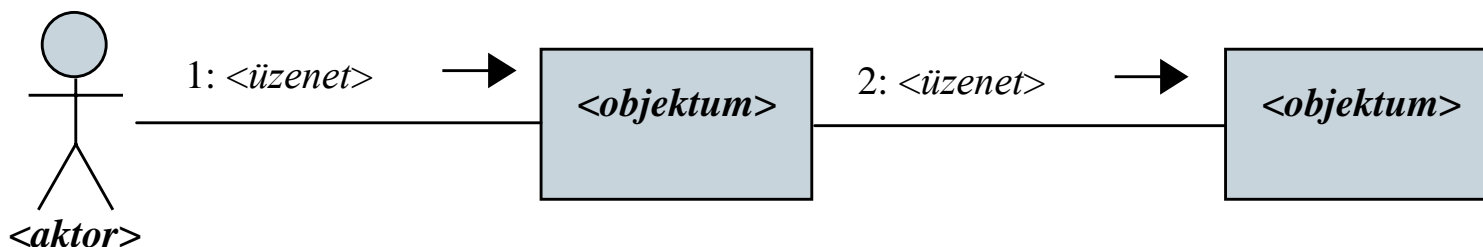
Végrehajtás modellezése

- Az objektumorientált programokat egymással kapcsolatban álló objektumok alkotják
 - a lehetséges kommunikációs pontokat az osztálydiagramban feltérképeztük
 - azonban a végrehajtás sorrendjére, időbeli lefolyására az osztálydiagram nem ad támpontot
 - az állapotdiagram csak egy osztály szemszögéből jellemzi a működést, és elsősorban nem a végrehajtást modellezi
- A program működése során történő, objektumok és osztályok közötti interakciós folyamatokat *kommunikációs, szekvencia*, illetve *tevékenység diagrammal* modellezhetjük

Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Kommunikációs diagram

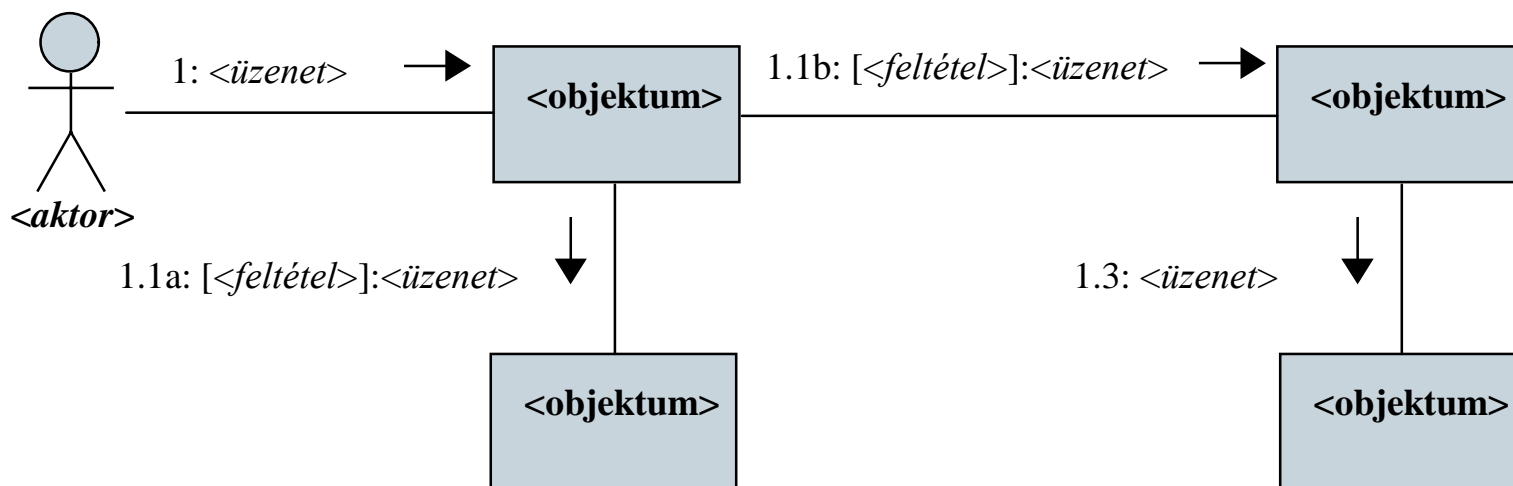
- Az *UML kommunikáció diagram* (*communications diagram*) célja az objektumok közötti kommunikáció sorrendjének megállapítása
 - ábrázolja az objektumokat és a köztük lévő kommunikációt, *üzenetátadást* (metódushívás, eseménykiváltás)
 - az objektumok mellett szerepeltetheti a rendszer aktorait is, amelyek kezdeményezhetik az üzenetátadást
 - az üzenetekhez rendel irányt és sorrendiséget



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Kommunikációs diagram

- A kommunikációban ábrázolhatjuk
 - a csoportokat, amelyek az egy híváslánchoz tartozó üzenetek (**<csoporth>.<sorszám>** formátumban)
 - az elágazásokat (**<sorszám><ág>** formátumban)
 - a feltételeket (**[<feltétel>]** formátumban)



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

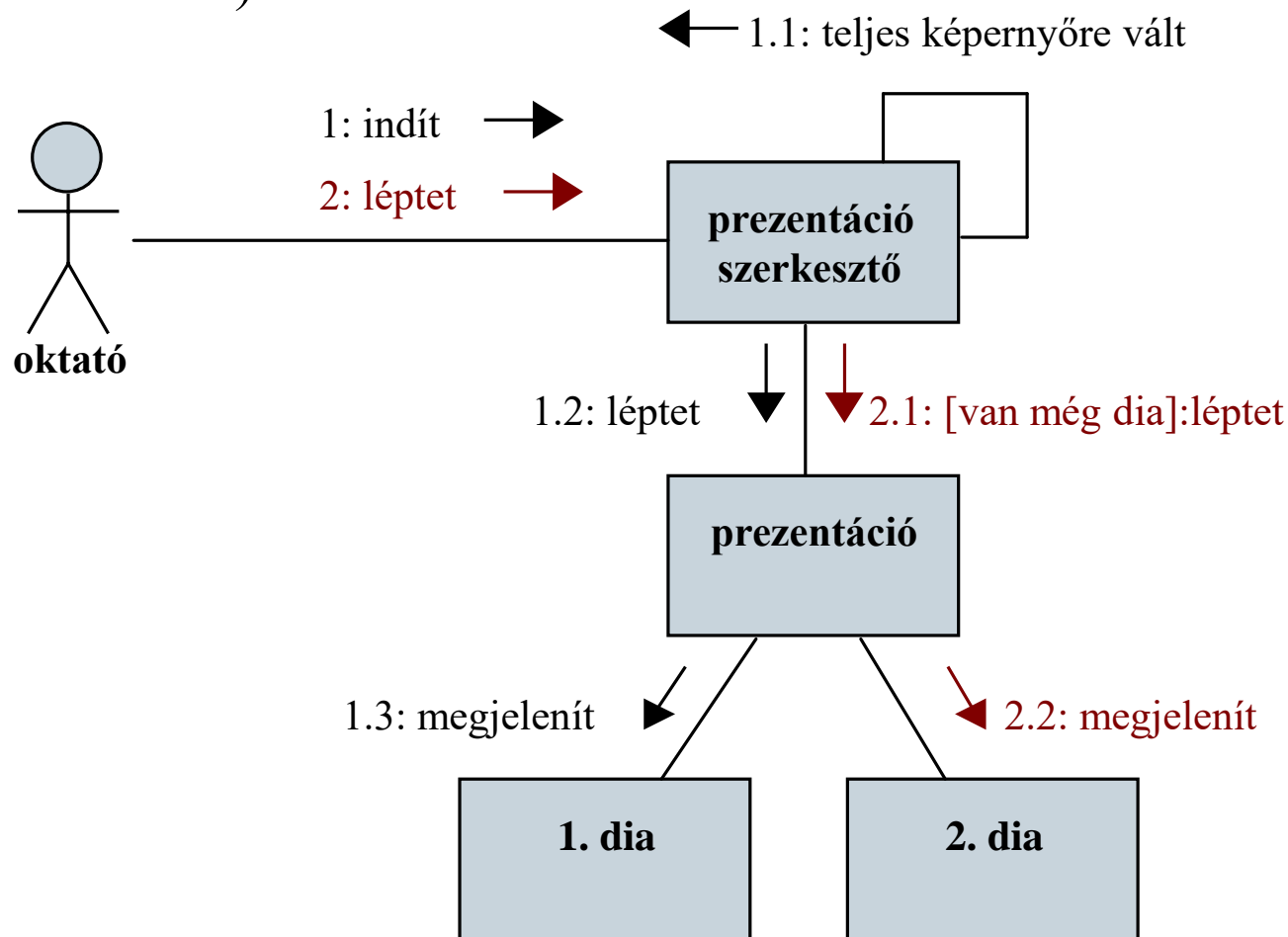
Kommunikációs diagram

- A kommunikációt az objektumok szemszögéből ábrázoljuk
 - általában nem a teljes rendszer kommunikációját, csak egy leszűkített részét ábrázoljuk, amelyben egy megadott forgatókönyvet követünk
 - pl. egy adott használati eset (funkció) teljesítésének megvalósítását adott feltételek mellett
 - nem tartalmaz feltételt, ciklust, és nem látható az objektumok élettartama
 - segíthet az objektumok viselkedési mintájának meghatározásában (ugyanakkor a pontos ábrázoláshoz szükséges a statikus szerkezet)

Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Kommunikációs diagram

- Pl. (prezentáció):



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Kommunikációs diagram

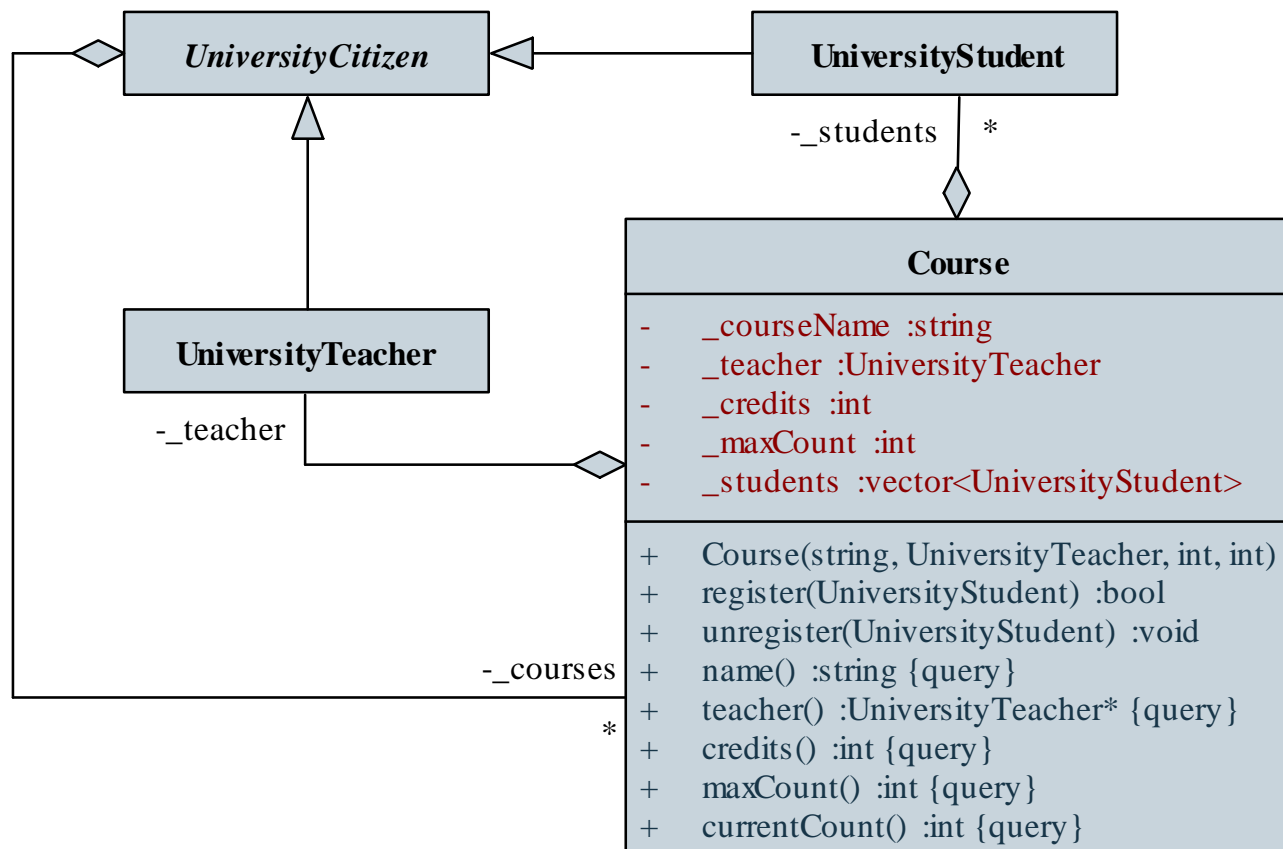
Feladat: Készítsünk egy programot, amelyben egyetemi oktatók, hallgatók és kurzusok adatait tudjuk tárolni.

- a kurzus (**Course**) rendelkezik névvel, oktatóval, hallgatókkal, kreditszámmal és maximális létszámmal
- a hallgató felveheti a kurzust (**register**), amennyiben még van szabad hely, és még nem jelentkezett rá (ekkor a kurzus megjelenik a hallgatónál is a **newCourse** művelettel,
- a hallgató lejelentkezhet a kurzusról (**unregister**), amennyiben jelentkezett már rá (ekkor a kurzust a hallgatótól is elvesszük a **removeCourse** művelettel

Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Kommunikációs diagram

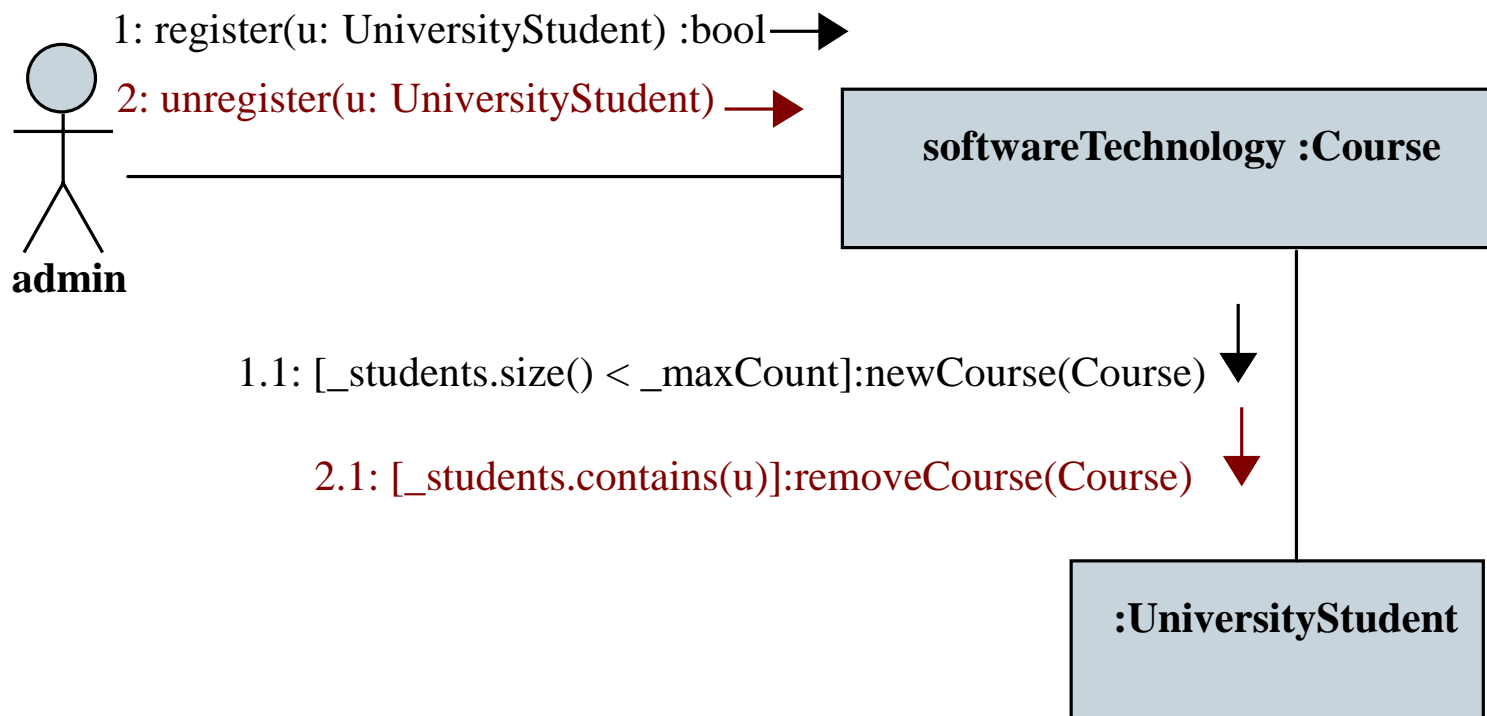
Szerkezeti tervezés:



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Kommunikációs diagram

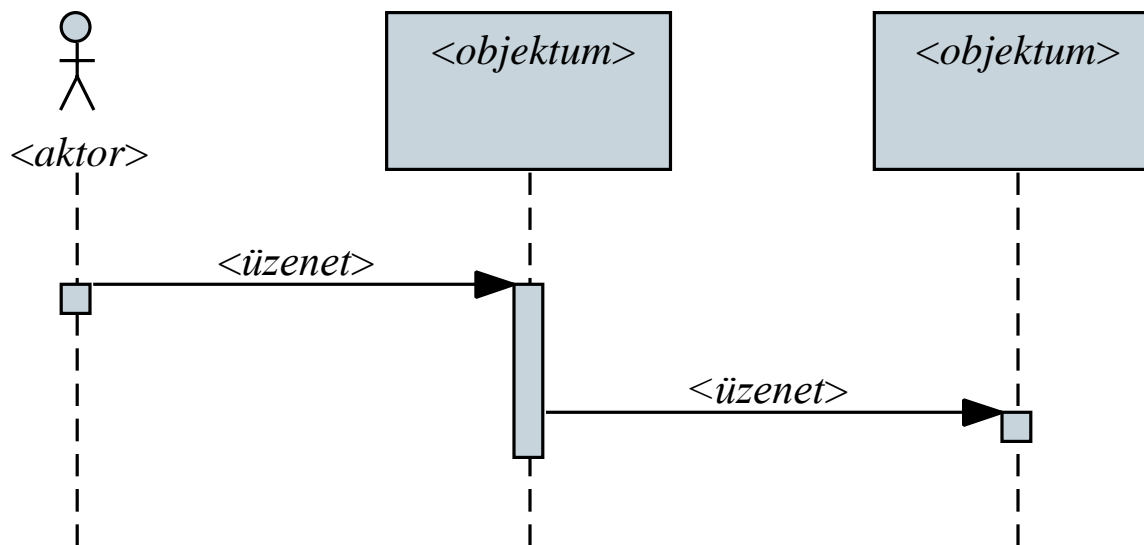
Dinamikus tervezés (kommunikáció):



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Szekvencia diagram

- Az *UML szekvencia diagram* (*sequence diagram*) célja az objektumok közötti interakció időrendi ábrázolása
 - tartalmazza a kommunikációs diagram elemeit, ugyanakkor nem sorrendiséget ad a kommunikációra, hanem időbeli lefolyást ábrázol



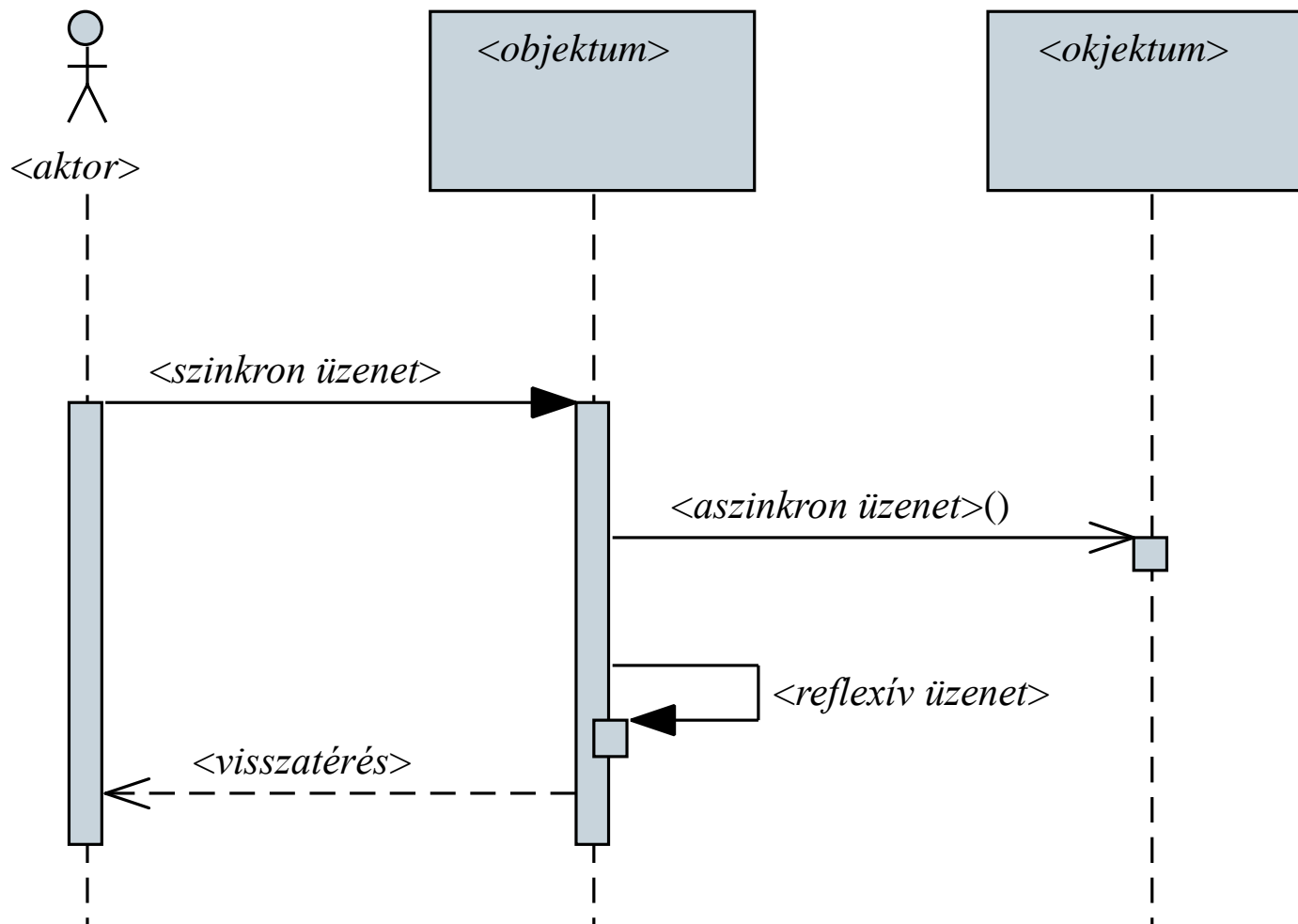
Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Szekvencia diagram

- A szekvenciában az objektumok (és az aktorok)
 - *életrvonallal (lifeline)* rendelkeznek, amely meghatározza létezésük időtartamát
 - lehetnek *aktívak*, ekkor képesek kommunikáció kezdeményére
- A szekvenciában az üzeneteknek különböző típusait tudjuk ábrázolni
 - *szinkron üzenet*: feldolgozását (végrehajtása) a hívó megvárja, addig nem végez további műveleteket
 - *aszinkron üzenet*: feldolgozását a hívó nem várja meg, hanem tovább tevékenykedik
 - *visszatérési üzenet*: egy korábbi üzenet feldolgozásának eredménye

Objektumorientált tervezés: végrehajtás

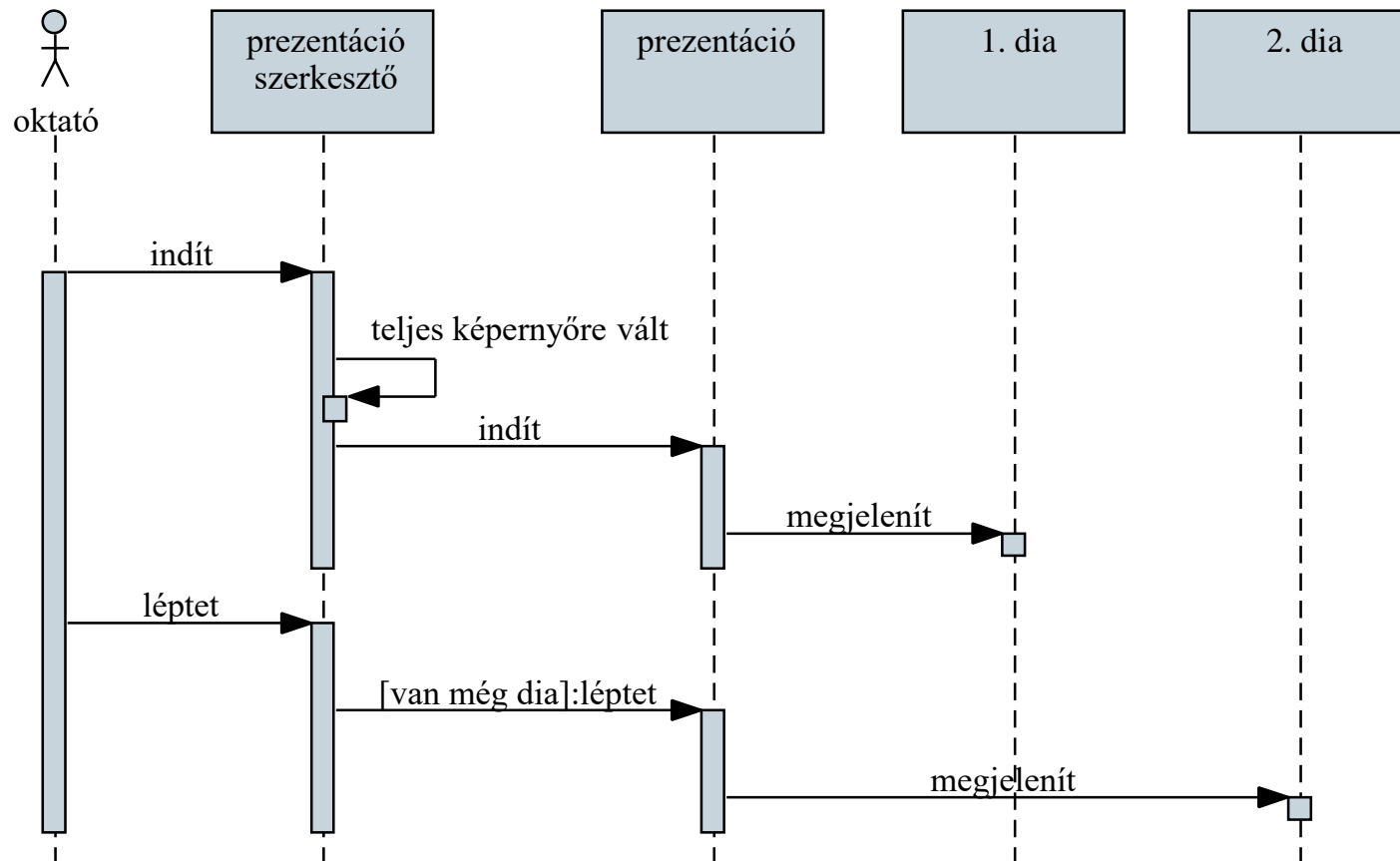
Szekvencia diagram



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Szekvencia diagram

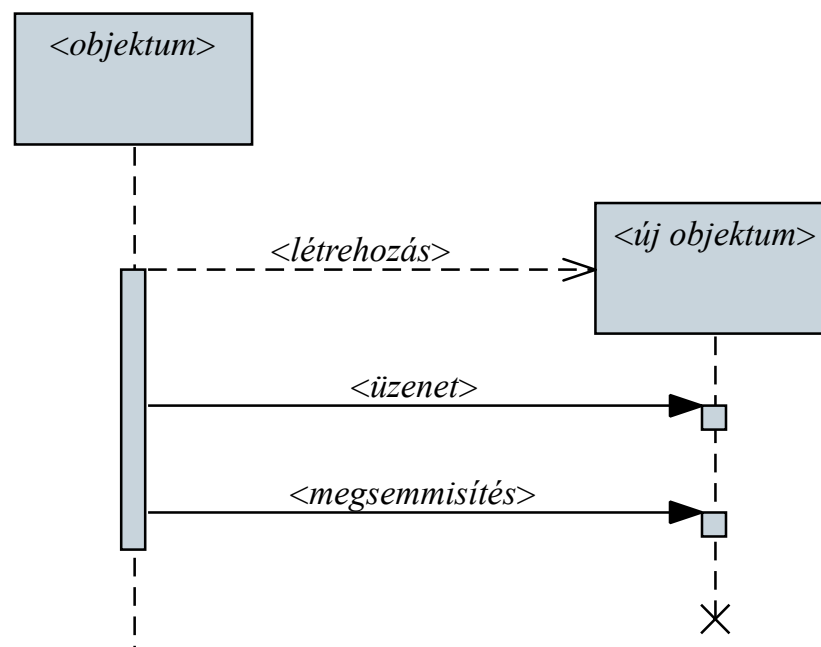
- Pl. (prezentáció):



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Objektumok élettartama

- A szekvencia során üzenet segítségével
 - *létrehozhatunk* új objektumokat (a konstruktorral), ekkor elindul az életvonaluk
 - *megsemmisíthetünk* objektumokat (a destruktoral), ekkor vége az életvonaluknak
 - kommunikálhatunk az objektumokkal a két üzenet között



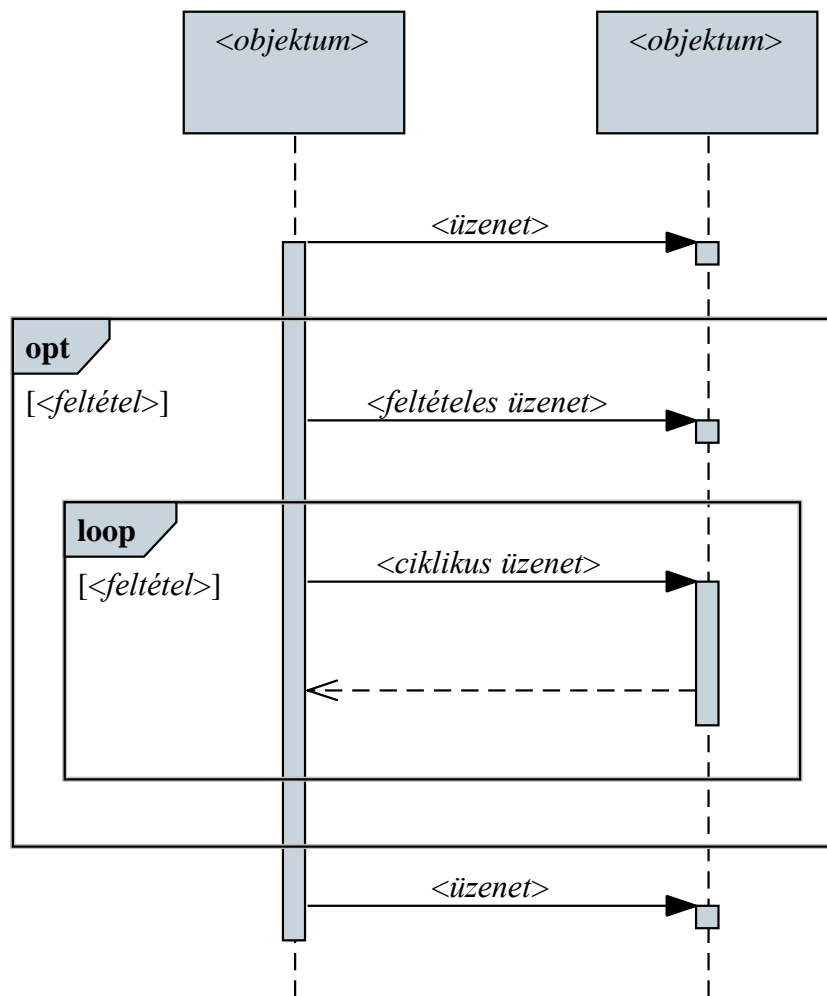
Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Összetett végrehajtás ábrázolása

- A szekvencia során ábrázolhatunk
 - *feltételes szakaszt* (**opt**), amely csak a feltétel teljesülésekor hajtódik végre
 - *elágazást* (**alt**), ahol a feltétel függvényében különböző ágakat hajthatunk végre
 - *ciklust* (**loop**), ahol a tevékenységet a feltétel függvényében többször is végrehajtjuk
 - *párhuzamos szakaszt* (**par**), ahol egyszerre párhuzamosan végezzük a tevékenységeket
 - *kritikus szakaszt* (**critical**), amely nem végezhető párhuzamosan

Objektumorientált tervezés: végrehajtás

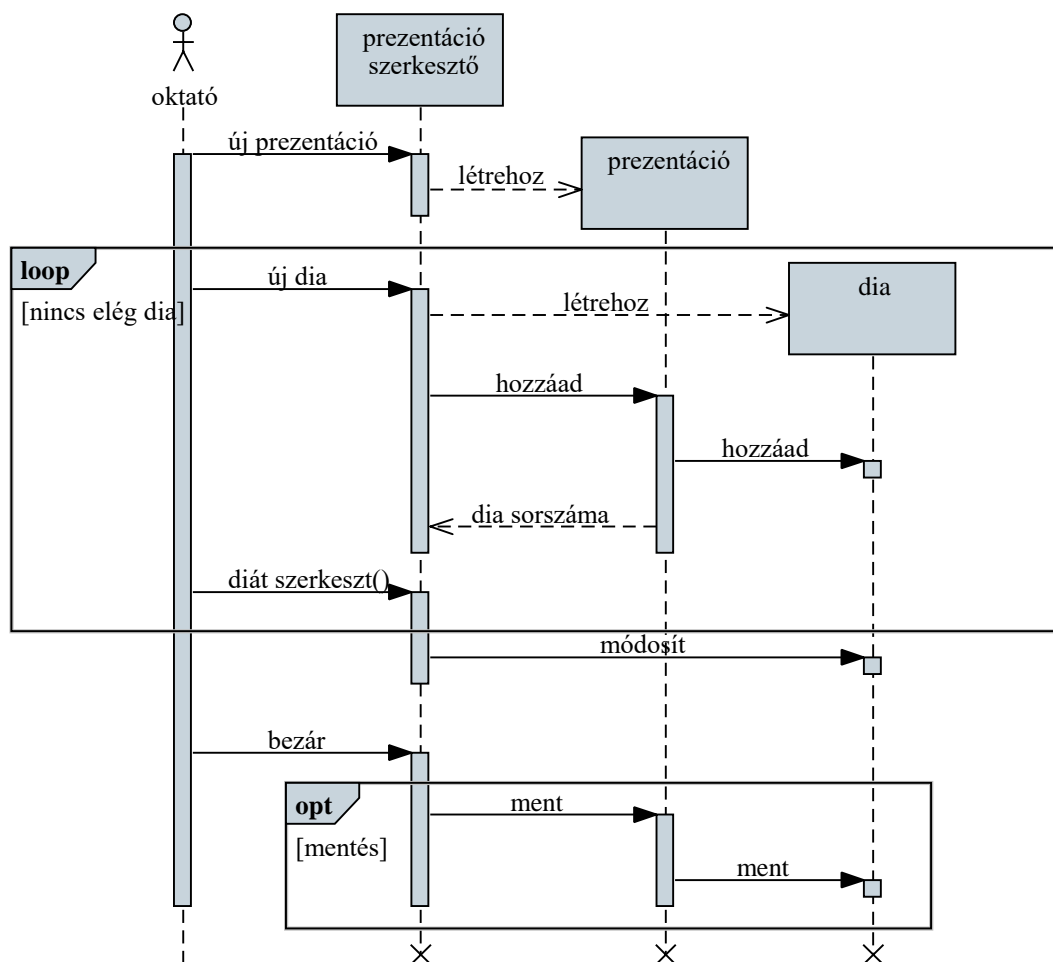
Összetett végrehajtás ábrázolása



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Összetett végrehajtás ábrázolása

- Pl. (prezentáció szerkesztés):



Esettanulmányok

Tic-Tac-Toe játék

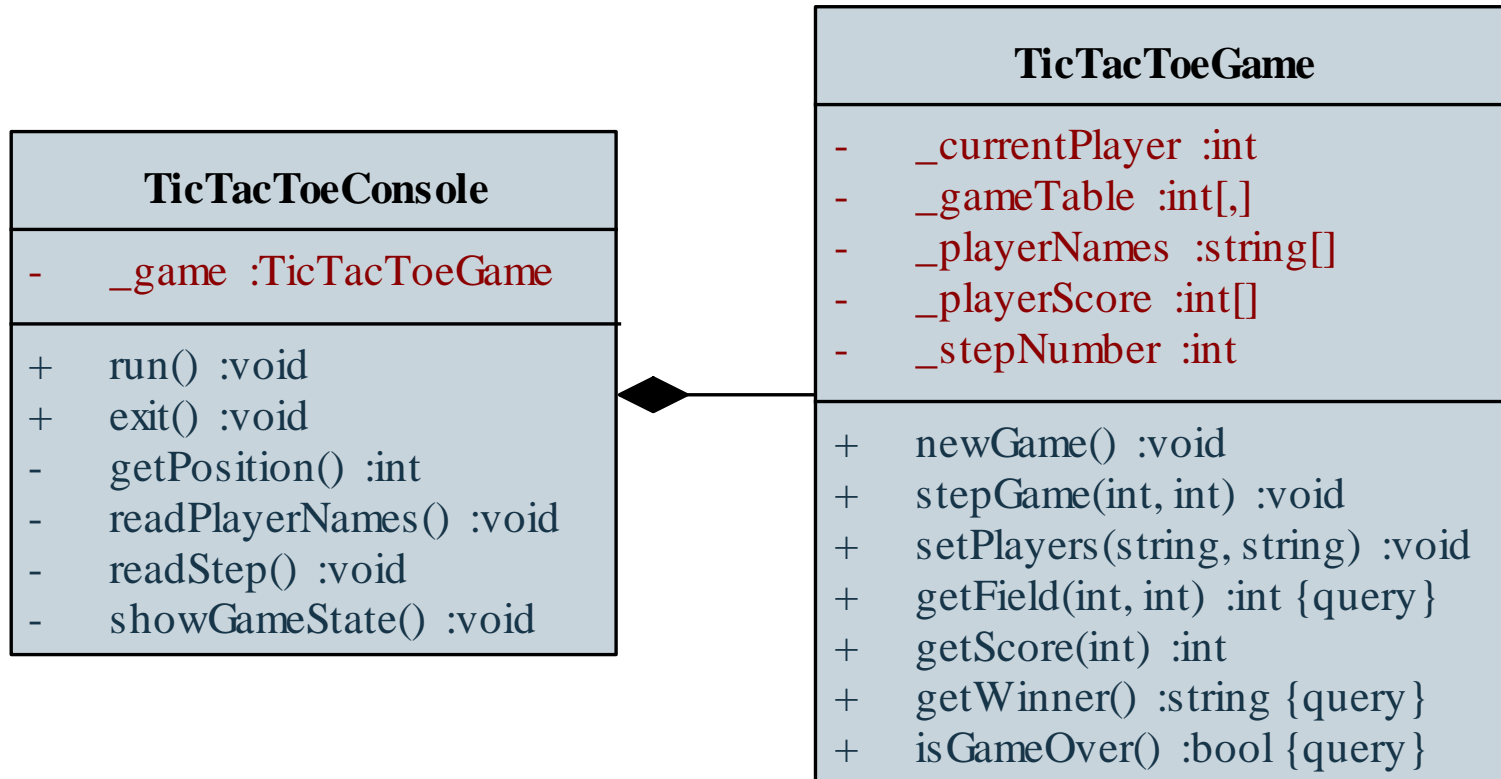
Feladat: Készítsünk egy Tic-Tac-Toe programot, amelyben két játékos küzdhet egymás ellen.

- a programban jelenjen meg egy játéktábla, amelyen végig követjük a játék állását (a két játékost az 'X' és 'O' jelekkel ábrázoljuk)
- legyen lehetőség a játékosok neveinek megadására, új játék indítására, valamint játékban történő lépésre (felváltva)
- a program kövesse végig, melyik játékos hány kört nyert
- program automatikusan jelezzen, ha vége egy játéknak, és jelenítse meg a játékosok pontszámait

Esettanulmányok

Tic-Tac-Toe játék

Szerkezeti tervezés:



Esettanulmányok

Tic-Tac-Toe játék

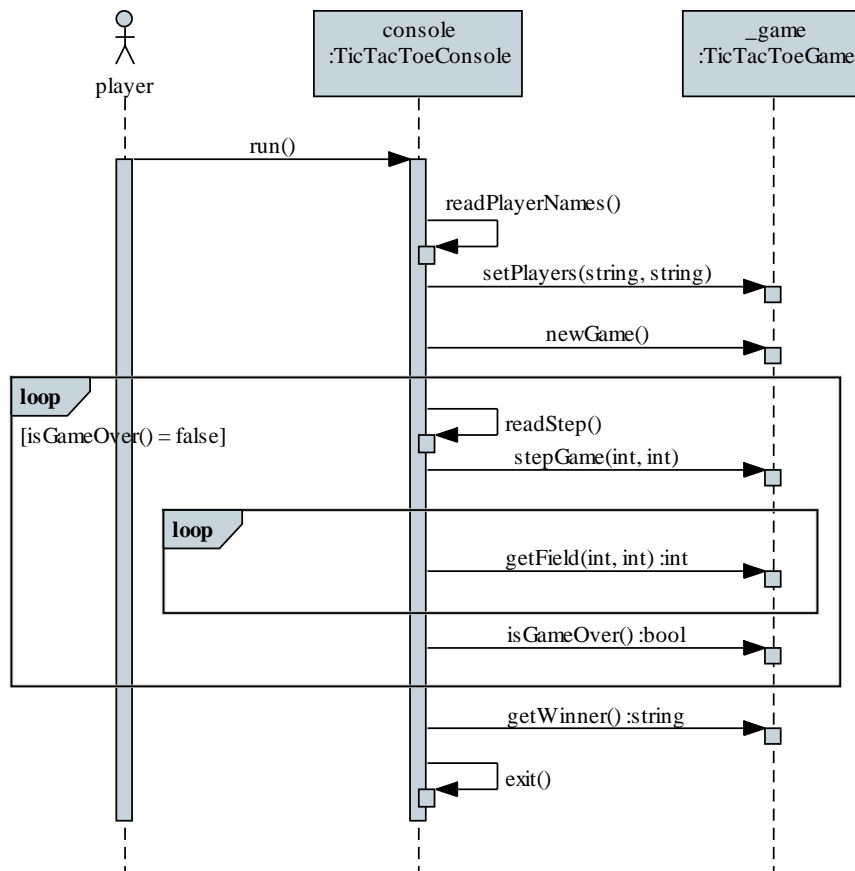
Dinamikus tervezés (kommunikáció):

- A játék általános szekvenciája:
 - a játékot futtatjuk (**run**)
 - a játékosok megadják neveiket (**readPlayerNames**, **setPlayers**)
 - elindul a játék (**newGame**)
 - a játékosok felváltva lépnek (**readStep**, **stepGame**)
 - minden lépés közben megjelenítjük az állást (**showGameState**, **getField**), és ellenőrizzük az állapotot (**isGameOver**)
 - amennyiben vége van a játéknak, lekérdezzük a győztes nevét (**getWinner**)

Esettanulmányok

Tic-Tac-Toe játék

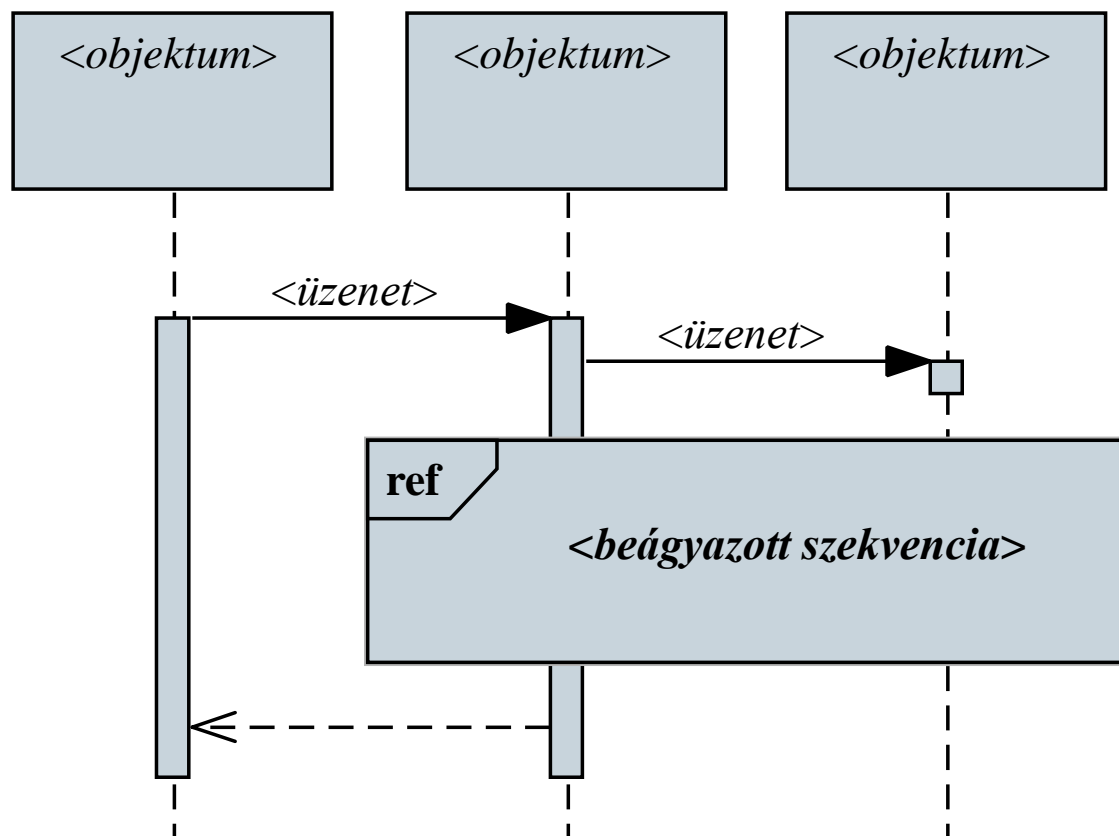
Dinamikus tervezés (kommunikáció):



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Beágyazott diagramok

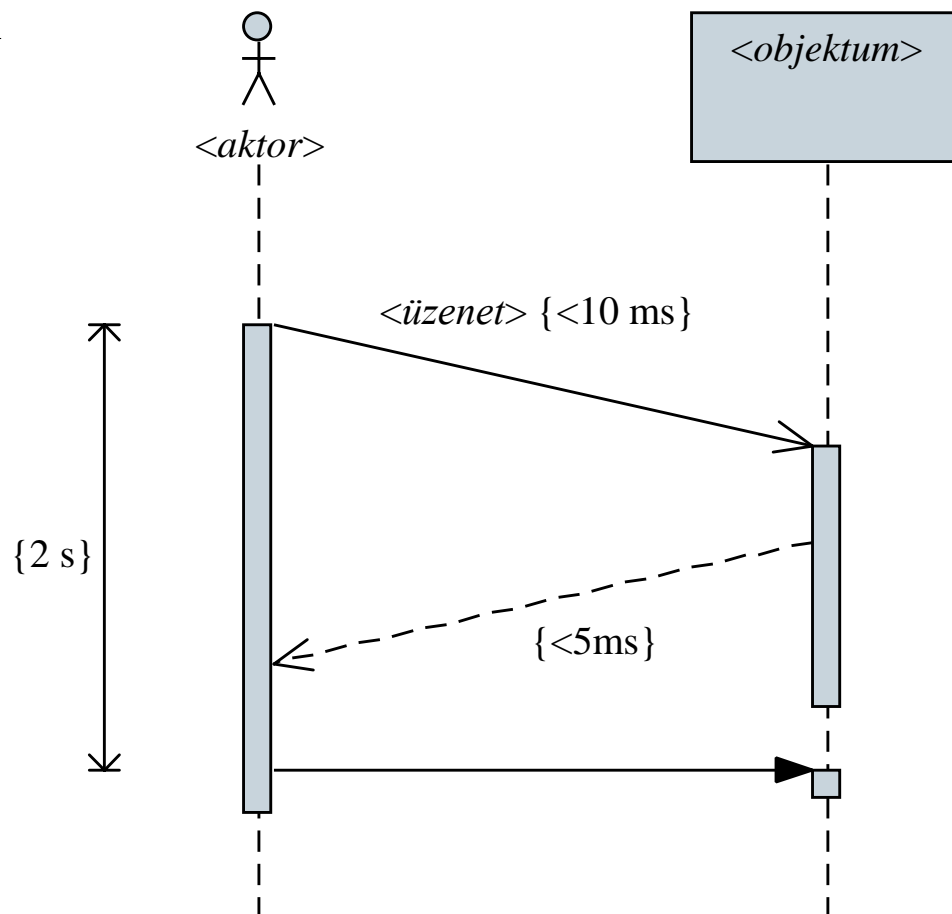
- Egy szekvenciába beágyazhatunk másik szekvenciát is (**ref**), ezzel csökkentve a diagram bonyolultságát



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Időtartam

- A szekvenciában az idő relatív lefolyását tényleges időbeli lefolyássá is alakíthatjuk időtartam megadásával
 - üzenetek és üzenetek közötti szakaszok rendelkezhetnek időtartammal
 - az időtartam lehet pontos, intervallum, vagy korlát (alsó/felső)



Esettanulmányok

Marika néni kávézója

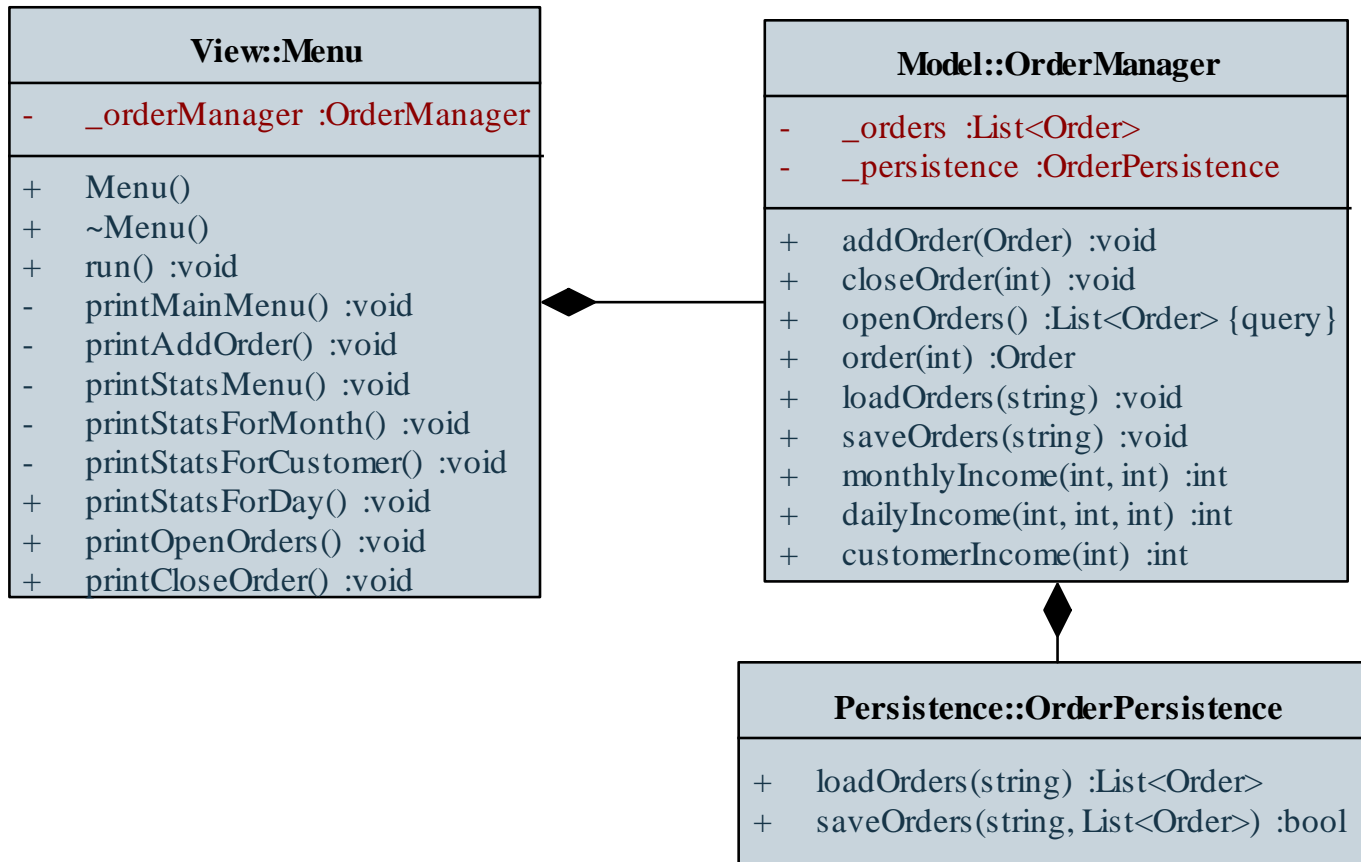
Feladat: Készítsük el Marika néni kávézójának eladási nyilvántartását végigkövető programot.

- a kávézóban 3 féle étel (hamburger, ufó, palacsinta), illetve 3 féle ital (tea, narancslé, kóla) közül lehet választani
- az ételek ezen belül különfélék lehetnek, amelyre egyenként lehet árat szabni, és elnevezni, az italok árai rögzítettek
- a program kezelje a rendeléseket, amelyekben tetszőleges tételek szerepelhetnek, illetve a rendelés kapcsolódhat egy törzsvásárlóhoz
- biztosítsunk lehetőséget a függőben lévő rendeléseket lekérdezésére, valamint napi, havi és törzsvásárlói számra összesített nettó/bruttó fogyasztási statisztikák követésére

Esettanulmányok

Marika néni kávézója

Szerkezeti tervezés:



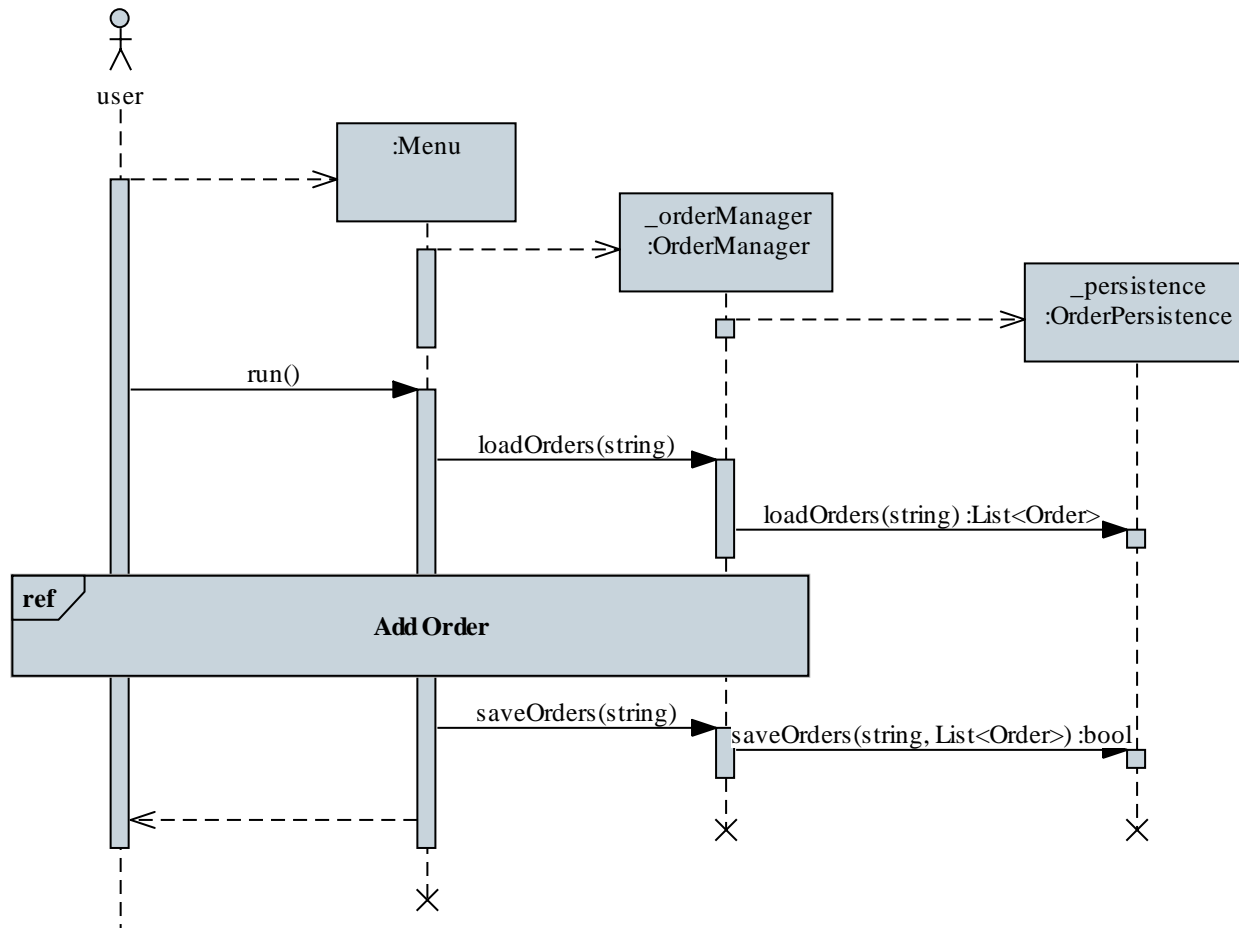
Esettanulmányok

Marika néni kávézója

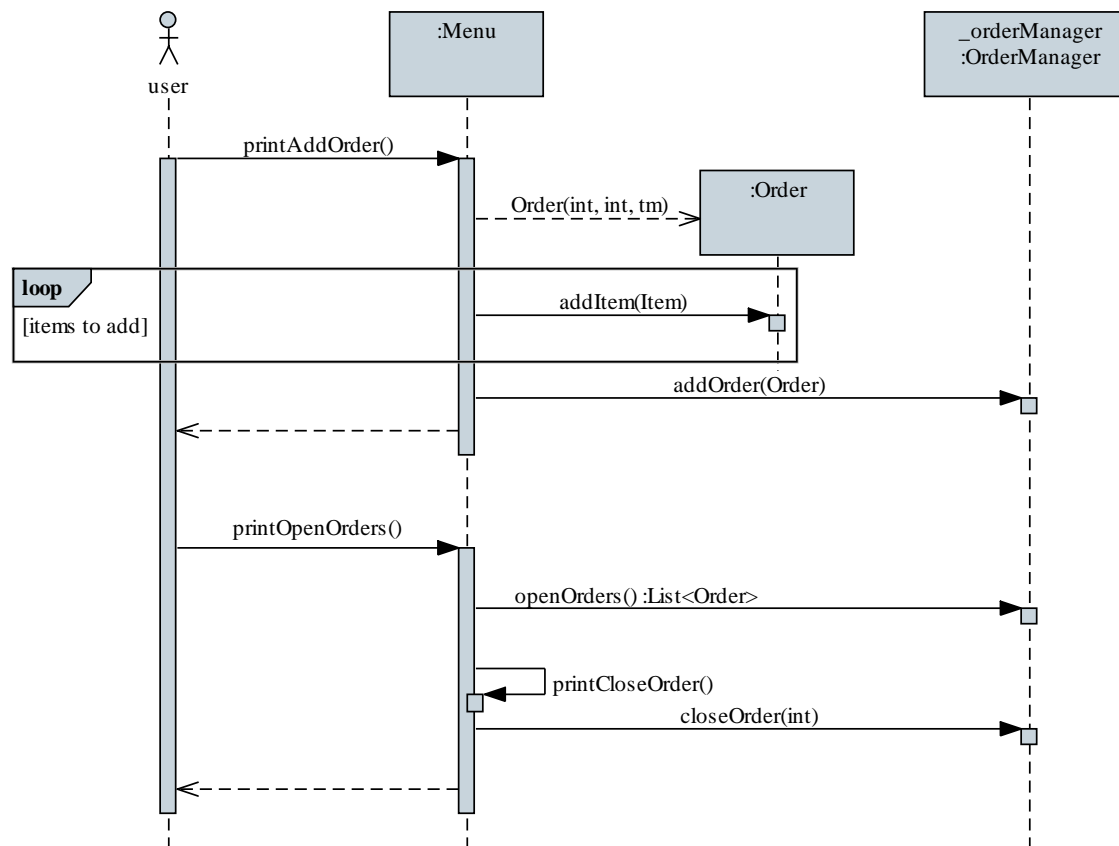
Dinamikus tervezés:

- Egy tétel hozzáadásának szekvenciája:
 - futtatjuk a menüt (**run**), amely először betölti az adatokat (**loadOrders**)
 - rendelés létrehozásakor (**printAddOrder**) felvesszük a tételeket (**addItem**), majd elmentjük a rendelést (**addOrder**)
 - listázva a nyitott rendeléseket (**printOpenOrders**) van lehetőségünk lezárni egy rendelést (**printCloseOrder**, **closeOrder**)
 - a futásból történő kilépéskor elmentjük az adatokat (**saveOrders**)

Dinamikus tervezés (rendelés felvétele, kommunikáció):



Dinamikus tervezés (Add Order):



Esettanulmányok

Memory játék

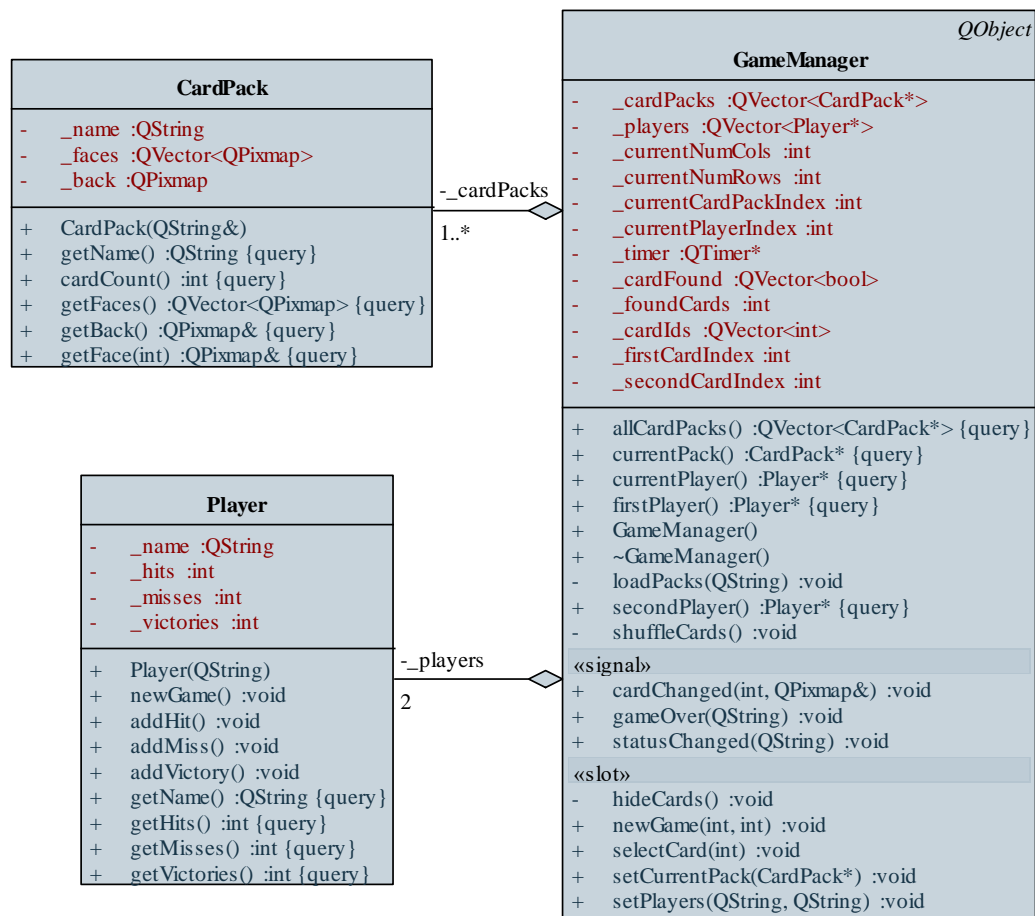
Feladat: Készítsünk egy *Memory* kártyajátékot, amelyben két játékos küzd egymás ellen, és a cél kártyapárok megtalálása a játéktáblán.

- a játékosok felváltva lépnek, minden lépésben felfordíthatnak két kártyát, amennyiben egyeznek, úgy felfordítva maradnak és a játékos ismét léphet, különben 1 másodperc múlva visszafordulnak
- a játékot az nyeri, aki több kártyapárt talált meg
- lehessen a játékosok neveit megadni, kártyacsomagot választani, valamint a kártyák számát (a játéktábla méretét) szabályozni

Esettanulmányok

Memory játék

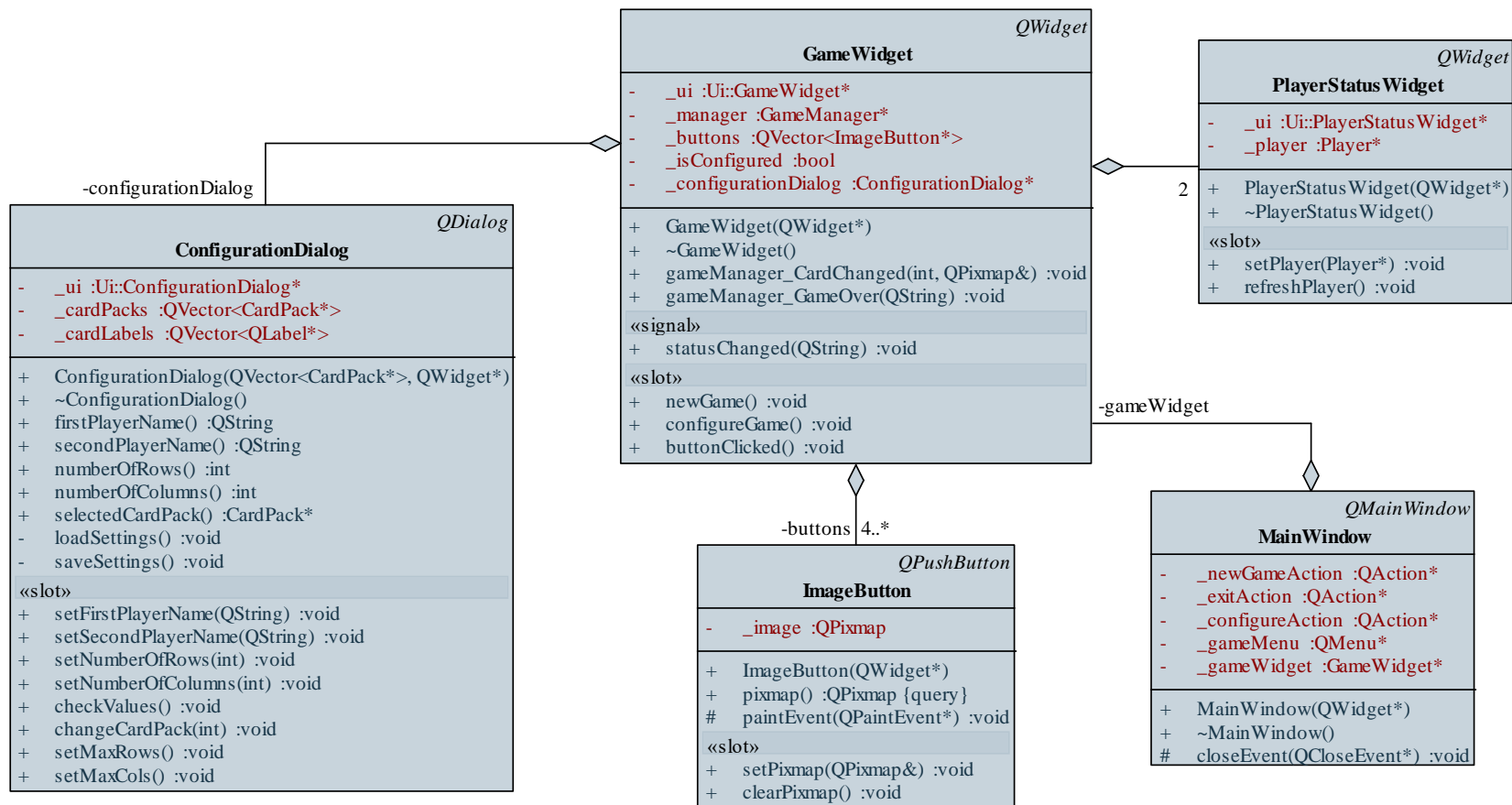
Szerkezeti tervezés (modell):



Esettanulmányok

Memory játék

Szerkezeti tervezés (nézet):



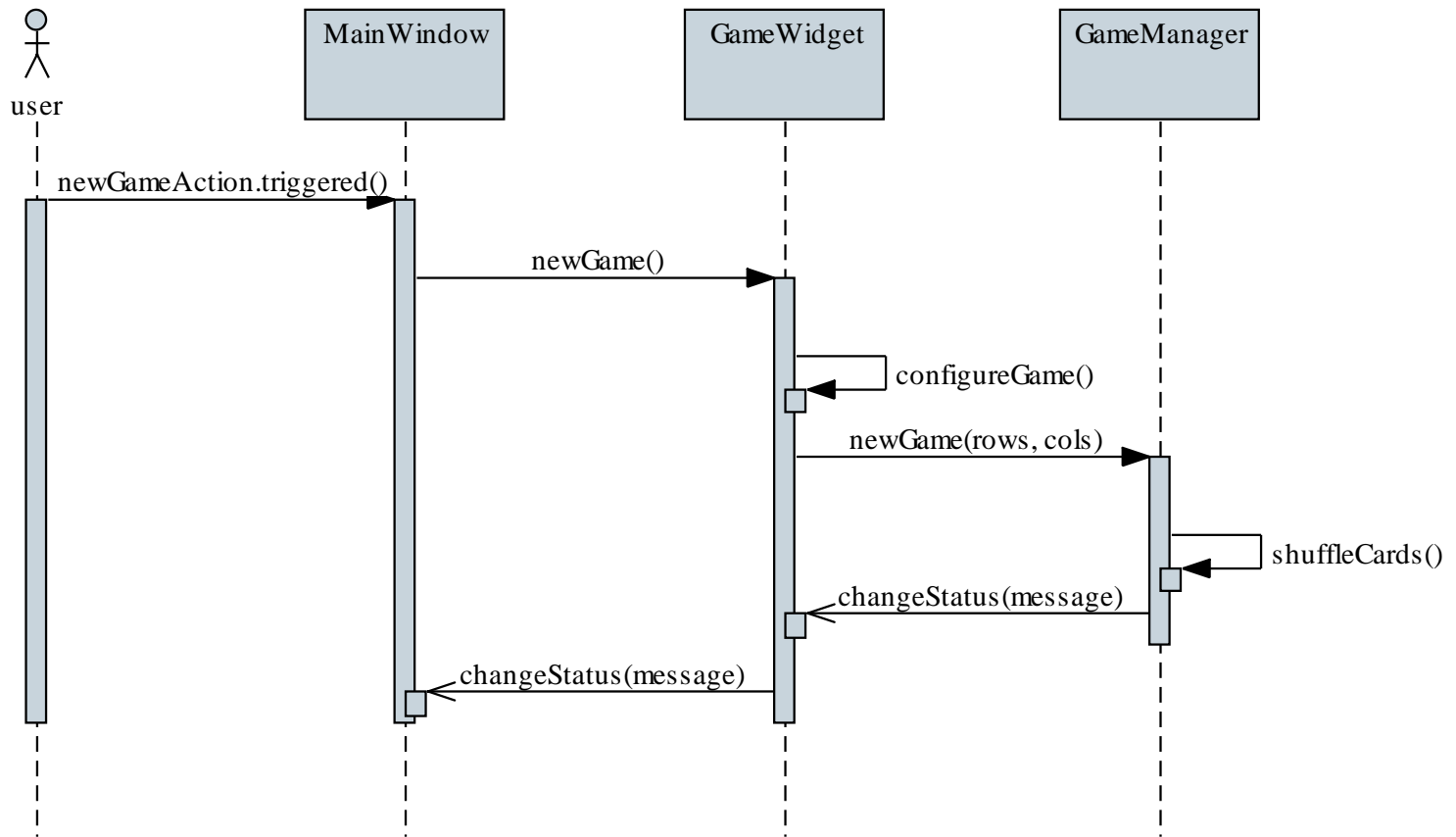
Dinamikus tervezés:

- Új játék indításának szekvenciája:
 - új játék indításához először a főablakban (**MainWindow**) kell kiváltanunk (**triggered**) a megfelelő akciót (**newGameAction**)
 - ennek hatására a főablak új játékot indít (**newGame**) a játék nézetében (**GameWidget**)
 - a nézet beállítja a játék paramétereit (**configureGame**)
 - a nézet létrehozza az új játékot (**newGame**) a modellben (**GameManager**)
 - a modell megkeveri a kártyákat (**shuffleCards**), majd eseménnyel jelzi az állapot változását (**changeStatus**)

Esettanulmányok

Memory játék

- Dinamikus tervezés* (új játék indítása, kommunikáció):



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

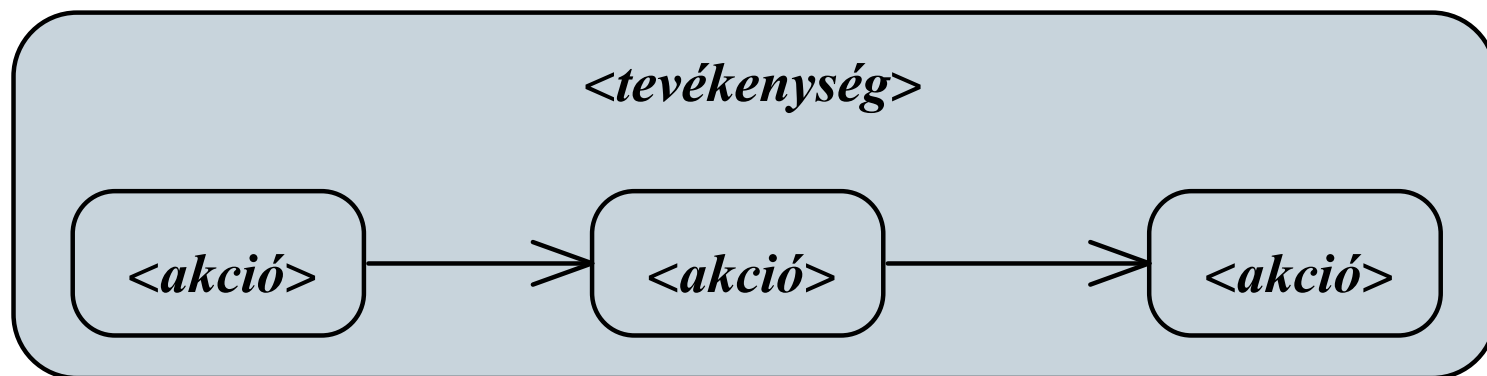
Tevékenység diagram

- A kommunikációs és szekvencia diagramok az interakciót elsősorban az objektumok szempontjából közelítik meg, nem a végrehajtott tevékenységsorozat szemszögéből
- Az *UML tevékenység diagram (activity diagram)* célja, hogy a végrehajtás lefolyását a tevékenységek és a tevékenységekben felhasznált adatok szempontjából közelítse meg
 - egy időbeli lefolyását látjuk a kommunikációnak, de a kommunikáció végrehajtója rejtett marad
 - jelölésrendszere hasonlít az állapotdiagramra, ugyanakkor jelentésében közelebb áll a szekvenciadiagramhoz

Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Tevékenység diagram elemei

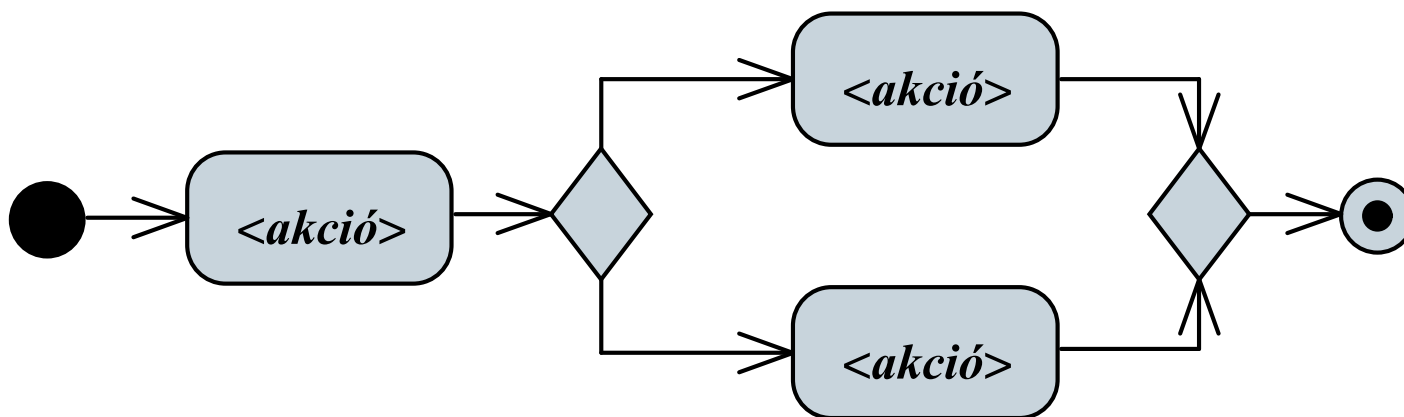
- A tevékenység diagram egy *tevékenységet* (*activity*) ábrázol, amely egy munkafolyamat megvalósulása
 - a munkafolyamat egyes lépései az *akciók* (*action*), amelyek adott funkciók végrehajtásai
 - az akciókat a *vezérlési folyam* (*control flow*) köti össze, amely meghatározza sorrendjüket



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

A tevékenység diagram elemei

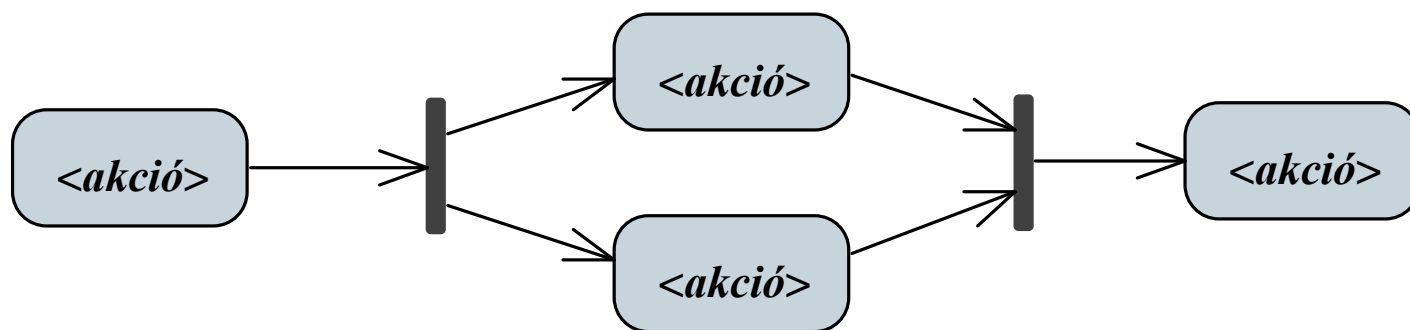
- A tevékenység során
 - egy kezdeti állapotból (*initial*) egy végállapotba (*final*) vezetjük a vezérlési folyamatot
 - elágazhatunk adott feltételek mentén (*decision*) a végrehajtásban, illetve különböző ágakat összevonhatunk (*merge*)



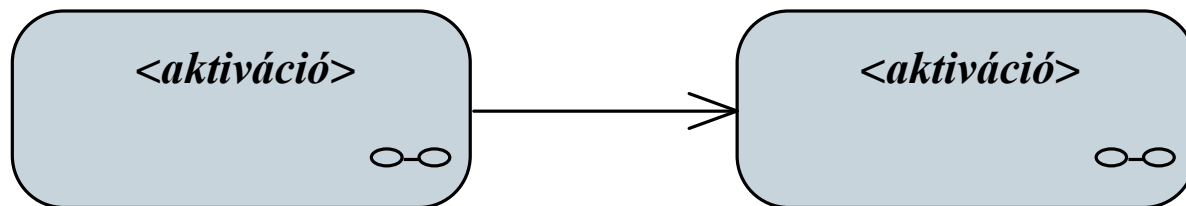
Objektumorientált tervezés: végrehajtás

A tevékenység diagram elemei

- párhuzamosíthatunk (*fork*), valamint összefuttathatjuk (*join*) a párhuzamos végrehajtást



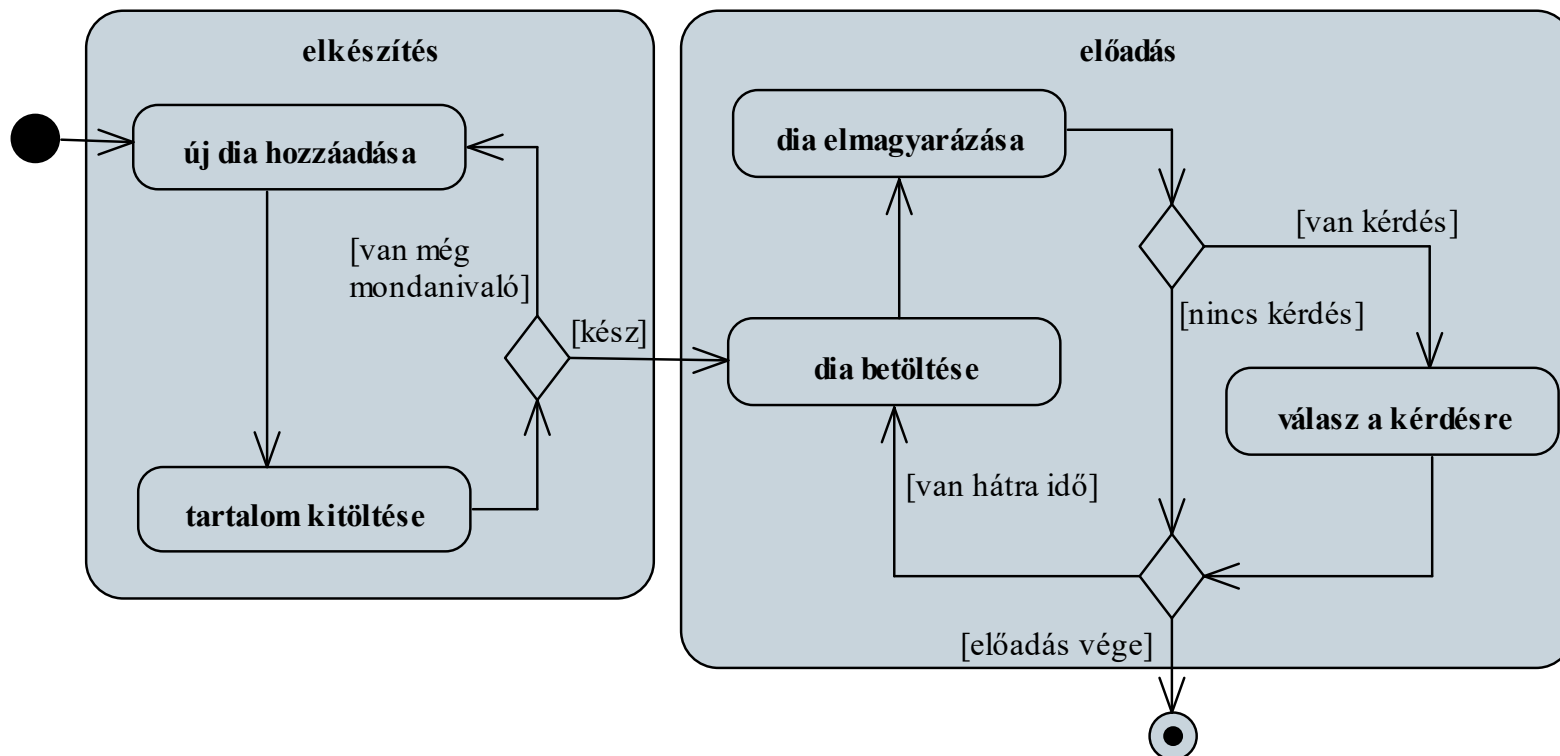
- általánosíthatjuk a tevékenységet (*generalization, composite*)



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

A tevékenység diagram elemei

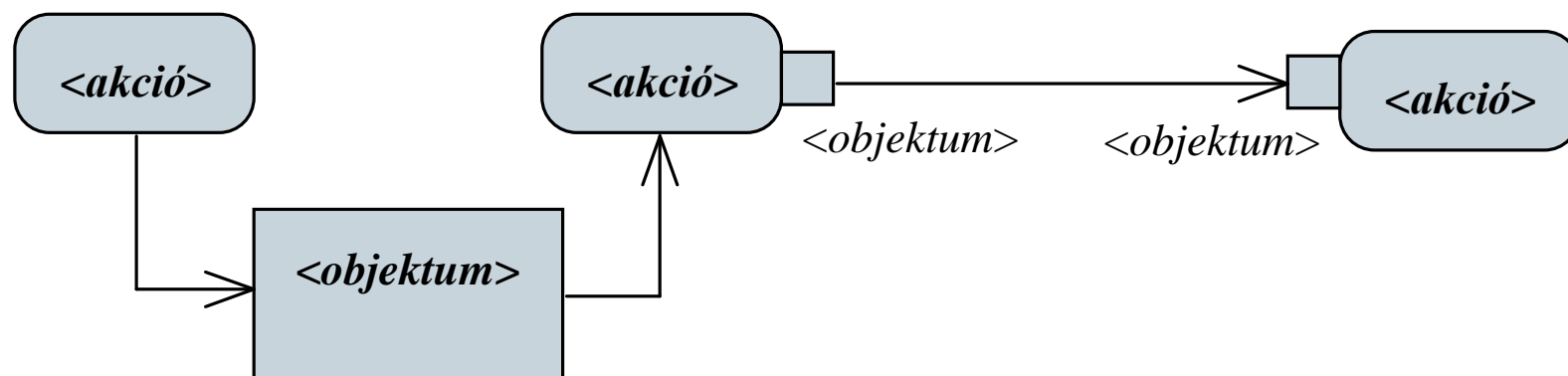
- Pl. (prezentáció elkészítése és előadása):



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Adatok a tevékenységben

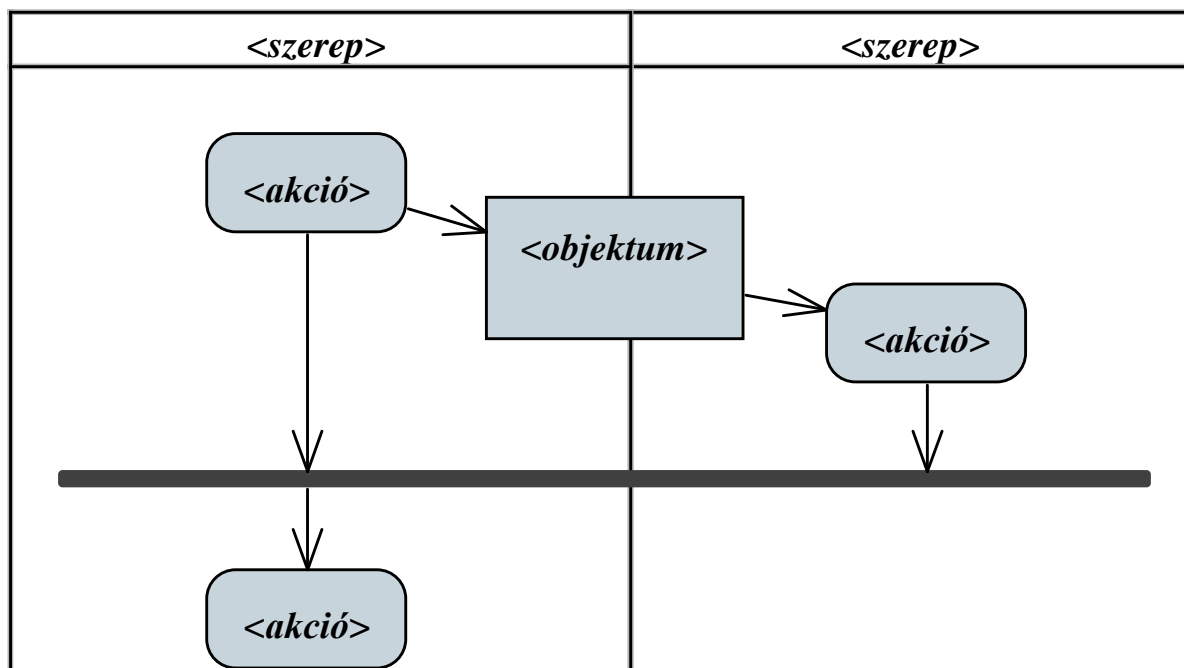
- Ábrázolhatjuk a tevékenység során átadott adatokat (objektumokat), amelynek két lehetősége:
 - az átadott/átvett objektum beiktatása a vezérlési folyamba
 - az átadott, illetve átvett objektum jelölése az akciónál (mint az akció bemenő, illetve kimenő értékei)



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

Tevékenységek felosztása

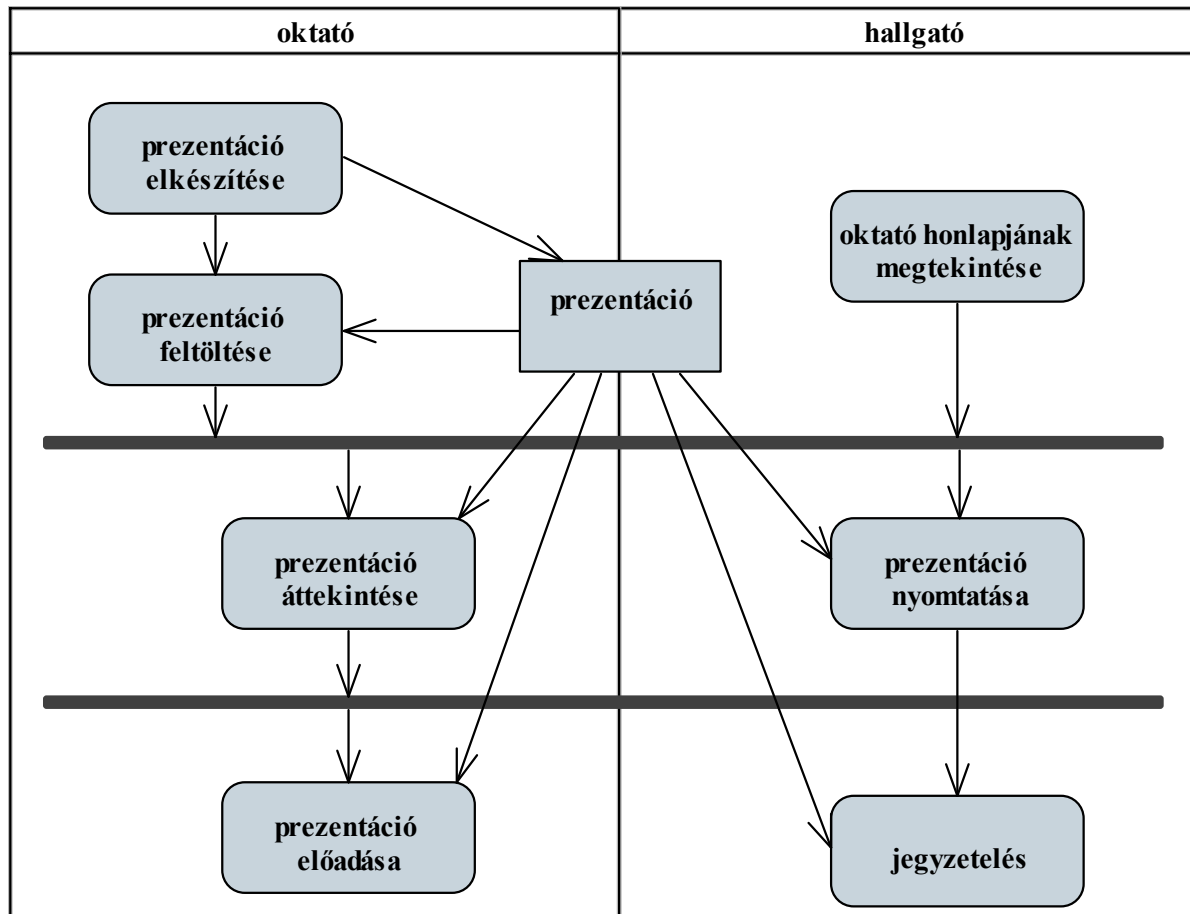
- Amennyiben azonosítani szeretnénk a tevékenységben betöltött szerepeket, feloszthatjuk a tevékenységet párhuzamos folyamatokra (*partitions*), amelyek között szinkronizálhatunk (*synchronization*)



Objektumorientált tervezés: végrehajtás

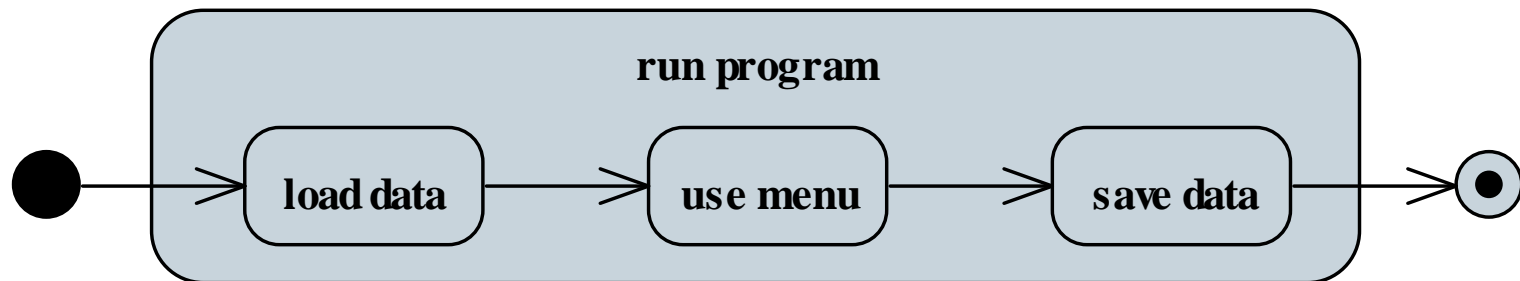
Tevékenységek felosztása

- Pl. (prezentáció elkészítése és előadása):



Dinamikus tervezés (tevékenység):

- Az alkalmazás indításakor betöltjük az adatokat, majd használjuk a menüt, végül mentjük az adatokat



- Lehetőségünk van új rendelés feltételére, amelyben létrehozunk egy új rendelést (esetlegesen törzsvásárlói kártya megadásával), tételeket veszünk fel, majd lezárjuk a rendelést (ha a vendég fizetett)

Dinamikus tervezés (tevékenységek):

