



PROFINIT
new frontier group

Architecture and Design

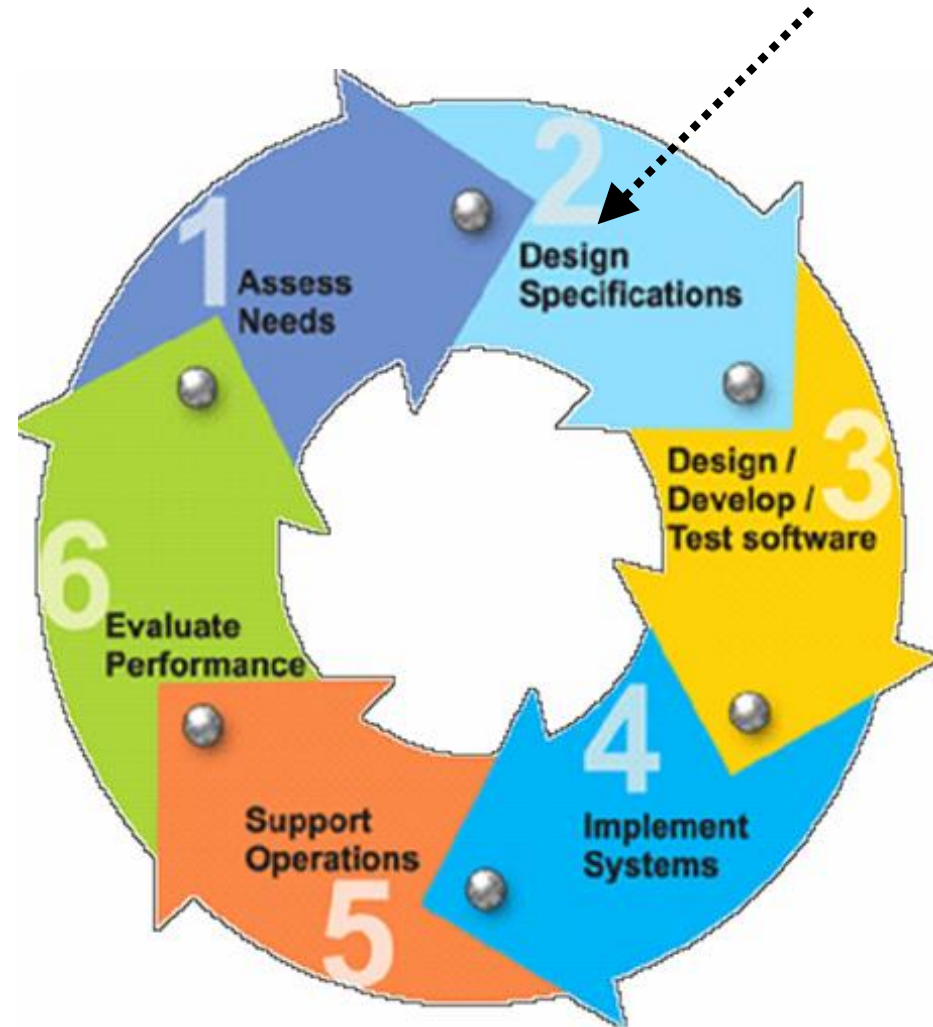
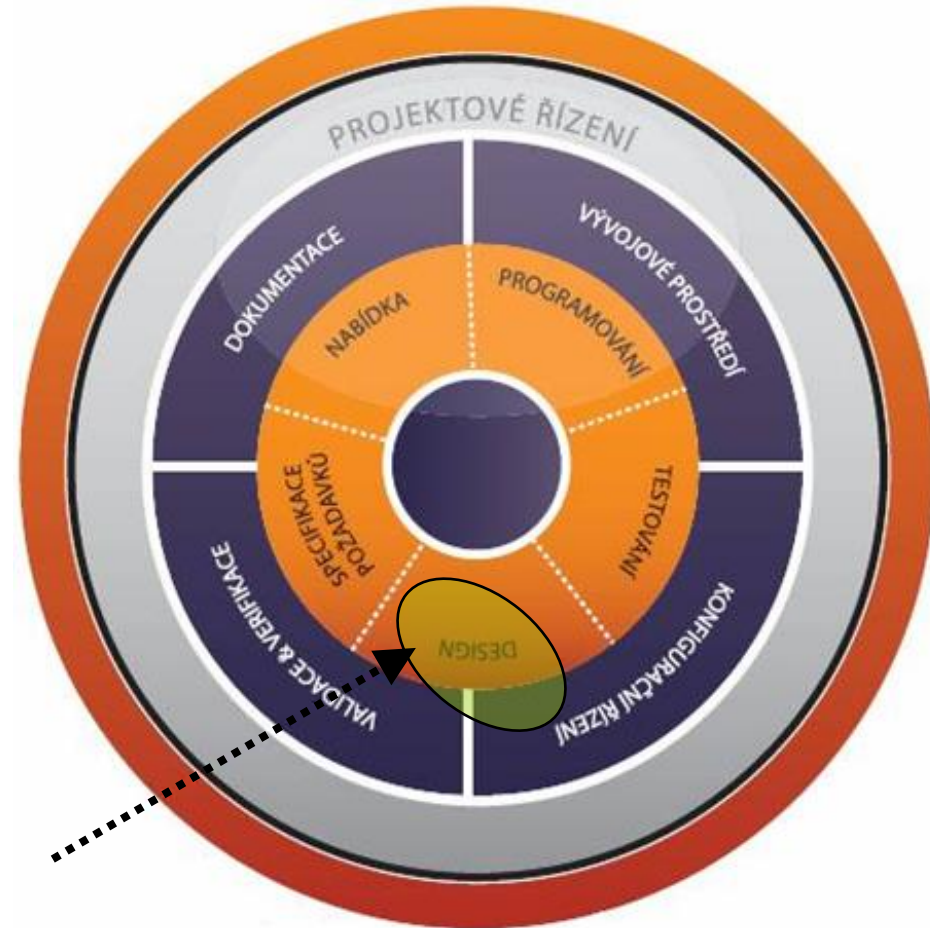
Tomáš Krátký, Bohumír Zoubek

Tomas.kratky@profinit.eu, @tomas_kratky

bohumir.zoubek@profinit.eu, @BohumirZoubek

<http://www.profinit.eu/pro-univerzity/univerzitni-vyuka.html>

Softwarový proces



(Software System) Architecture

- Struktura
- Dokumentace této struktury

Základní typy architektury

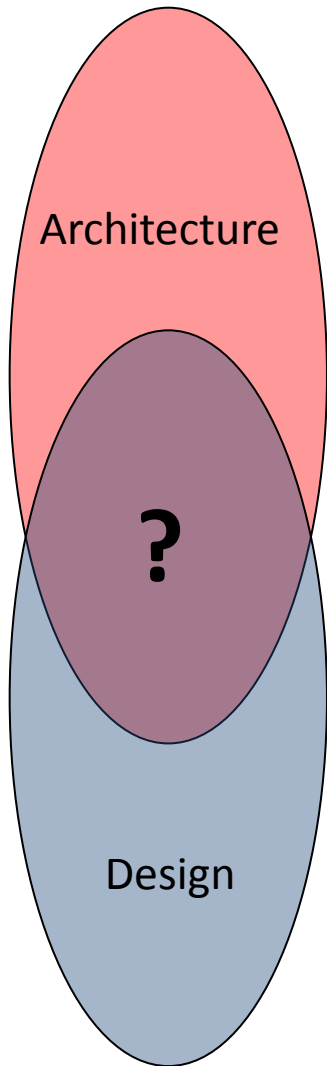
- Software architecture
- Business (process) architecture
 - obchodní strategie, řízení, organizace, obchodní procesy
- Information technology (system) architecture
 - HW a SW infrastruktura nutná pro chod organizace
- Information architecture
 - organizace a správa dat (MDM, BI, DWH, ...)



Enterprise
architecture

Role a význam architektury

- na projektu?
- v podniku?



Software architecture

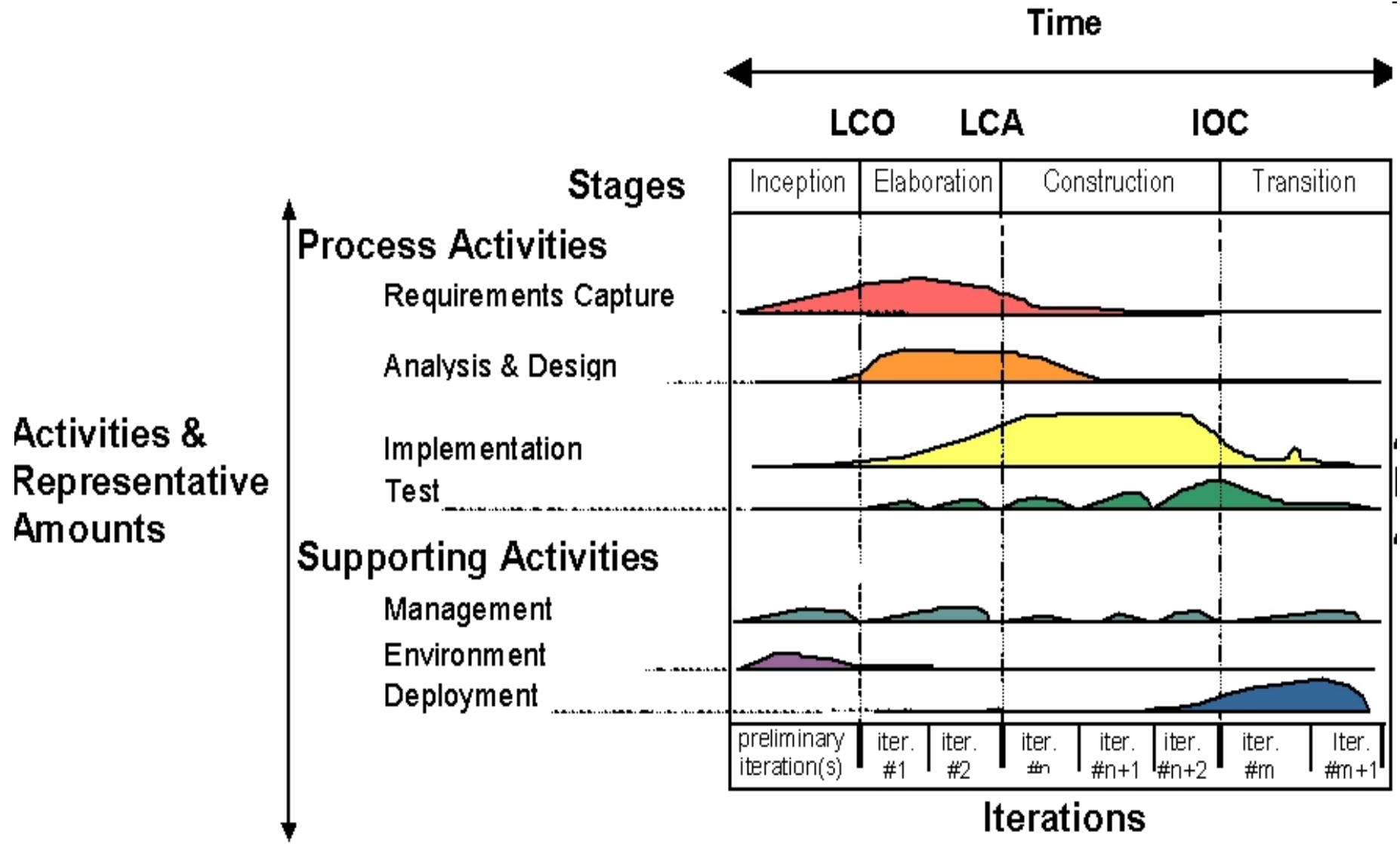
- Realizace **nefunkčních** požadavků
- Strategický design
 - Programovací paradigmatata, architektonické styly, principy, standardy, ...

Software design

- Realizace **funkčních** požadavků
- Taktický design
 - Design patterns, programovací idiomy, refaktoring, ...

*„Architecture is about the **important** stuff. Whatever that is ...“
Martin Fowler, Who needs an Architect ?*

Softwarový proces



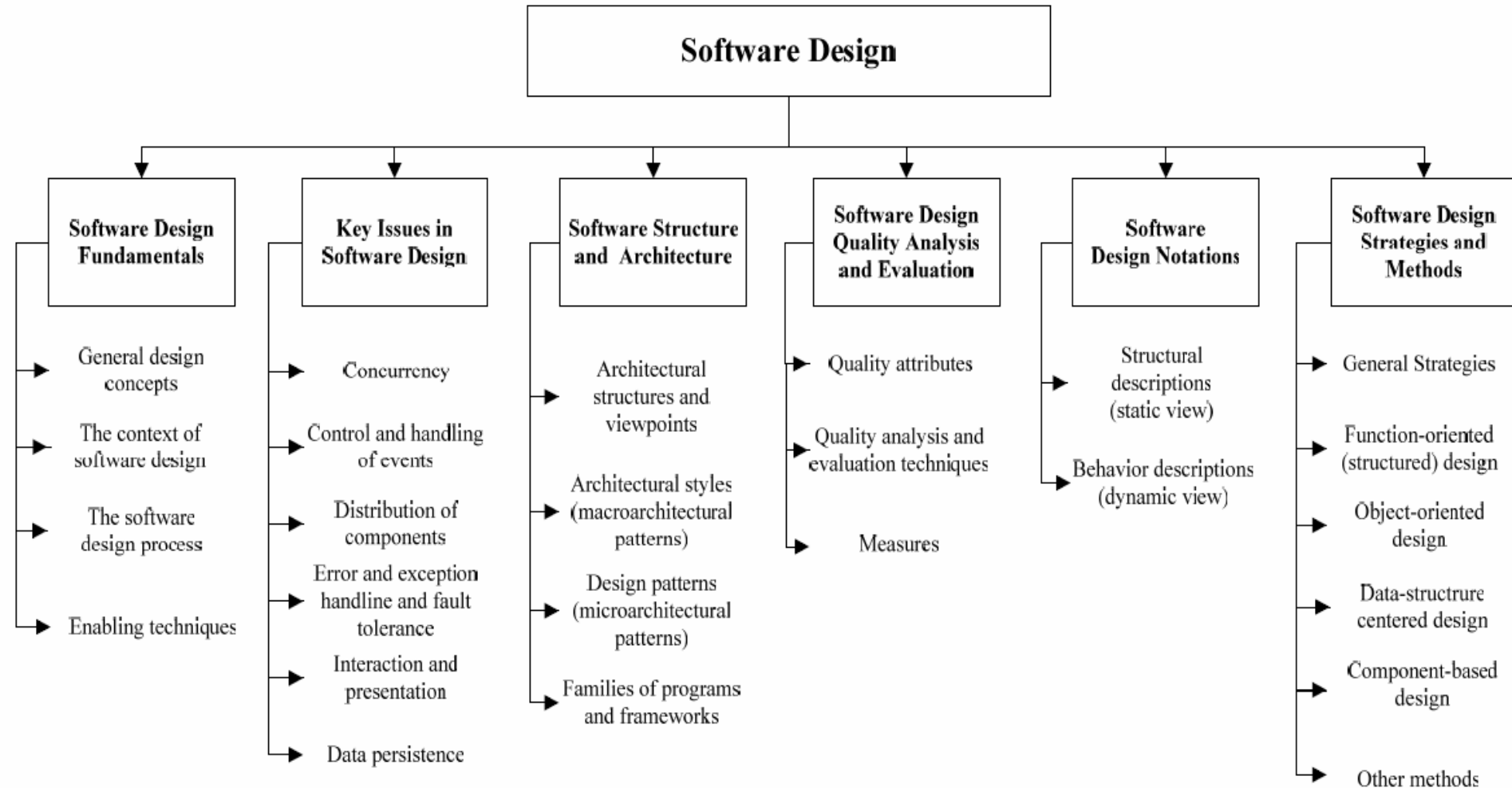
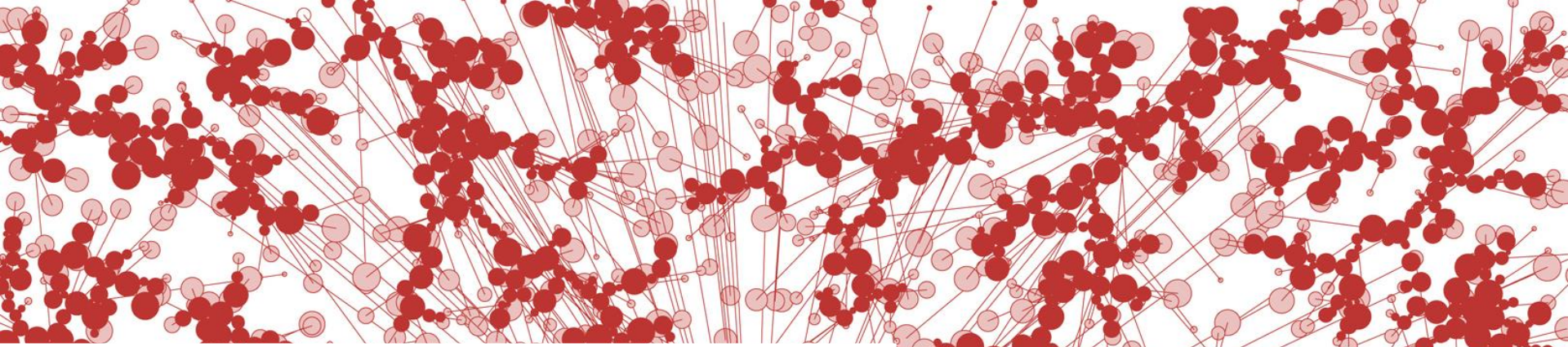
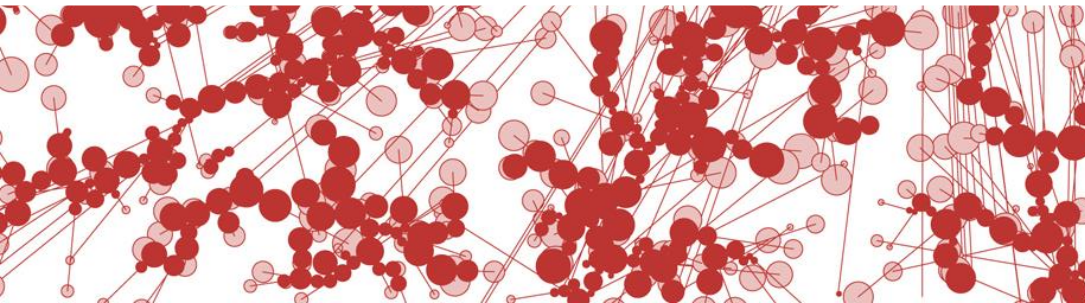
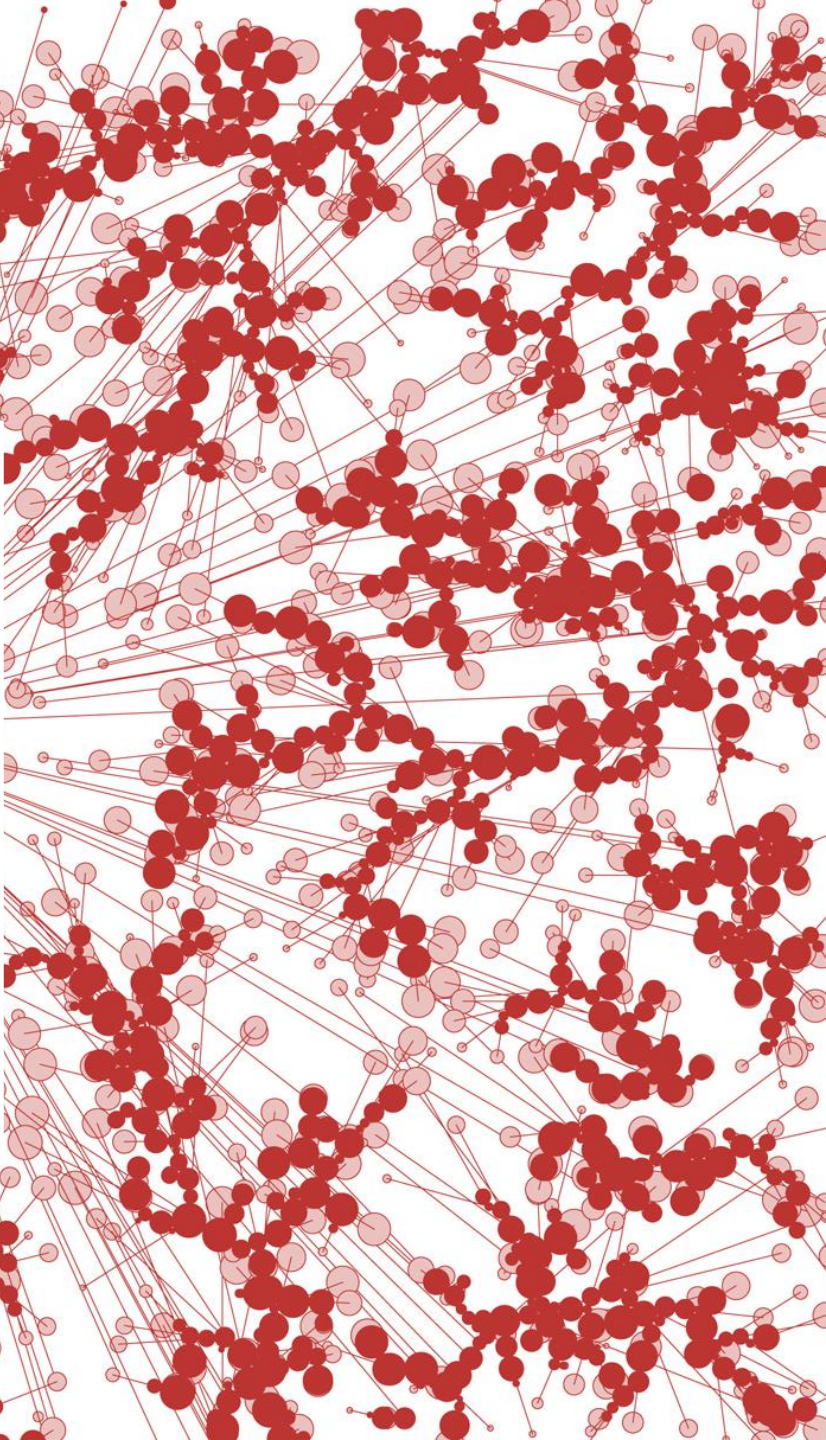


Figure 1 Breakdown of topics for the Software Design KA



Architektura



Architecture needs, stakeholders

Stakeholder	Concern
Customer	<ul style="list-style-type: none">• Schedule and budget estimation• Feasibility and risk assessment• Requirements traceability• Progress tracking
User	<ul style="list-style-type: none">• Consistency with requirements and usage scenarios• Future requirement growth accommodation• Performance, reliability, interoperability, etc.
Architect and System Engineer	<ul style="list-style-type: none">• Requirements traceability• Support of tradeoff analyses• Completeness, consistency of architecture
Developer	<ul style="list-style-type: none">• Sufficient detail for design• Reference for selecting / assembling components• Maintain interoperability with existing systems
Maintainer	<ul style="list-style-type: none">• Guidance on software modification• Guidance on architecture evolution• Maintain interoperability with existing systems

Table 2: Stakeholder Concerns

Dokumentace architektury

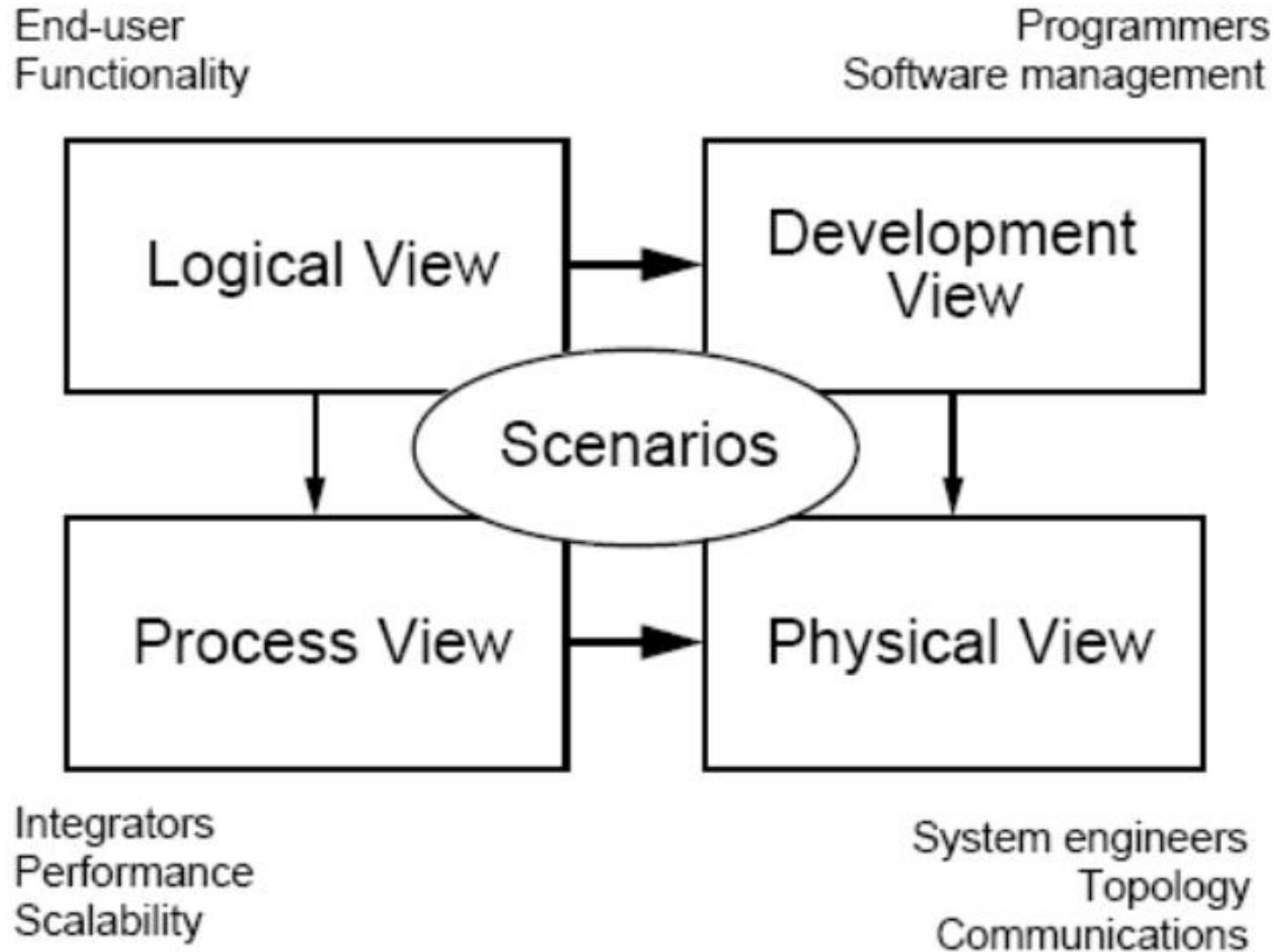


Figure 1 — The “4+1” view model

Dokumentace architektury

<i>View</i>	<i>Logical</i>	<i>Process</i>	<i>Development</i>	<i>Physical</i>	<i>Scenarios</i>
<i>Components</i>	Class	Task	Module, Subsystem	Node	Step, Scripts
<i>Connectors</i>	association, inheritance, containment	Rendez-vous, Message, broadcast, RPC, etc.	compilation dependency, “with” clause, “include”	Communica- tion medium, LAN, WAN, bus, etc.	
<i>Containers</i>	Class category	Process	Subsystem (library)	Physical subsystem	Web

<i>Stakeholders</i>	End-user	System designer, integrator	Developer, manager	System designer	End-user, developer
<i>Concerns</i>	Functionality	Performance, availability, S/W fault- tolerance, integrity	Organization, reuse, portability, line- of-product	Scalability, performance, av ailability	Understand- ability
<i>Tool support</i>	Rose	UNAS/SALE DADS	Apex, SoDA	UNAS, Openview DADS	Rose

Table 1 — Summary of the “4+1” view model

- Functional / logic view
- Code / module view
- Development / structural view
- Concurrency / process/thread view
- Physical / deployment view
- User action / feedback view
- Data view

Vliv kontextu na architekturu

- databázový systém / subsystem
- web systém / subsystem
- (tlustý) klient systém / subsystem
- OO systém / subsystem
- data warehouse systém
- integrační systém / subsystem
- ...



Zajímavá témata

Katalog

- základní GOF návrhové vzory
- prakticky nekonečné kombinace a variace

Význam

- znovupoužitelnost
- společný jazyk
- ...

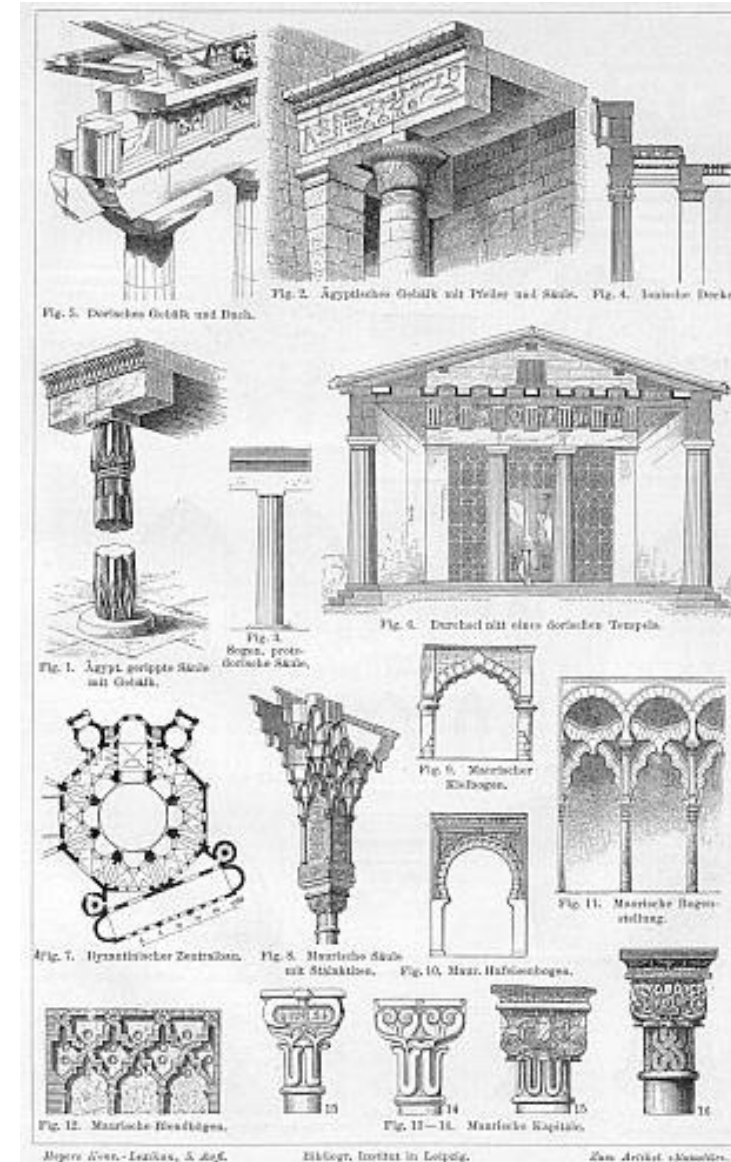
Pozor

- na počáteční nadšení
- na nadbytečné užívání patterns
 - indirection, úrovně abstrakce
 - složitost

Jaké znáte patterns ?

Architectural styles

- Pipes and filters
- Event driven architecture
- Layered architecture
- Multi-tier architecture
- MVC
- „Table driven” interpreters
- Big ball of mud 😊
- ... a mnoho dalších ...



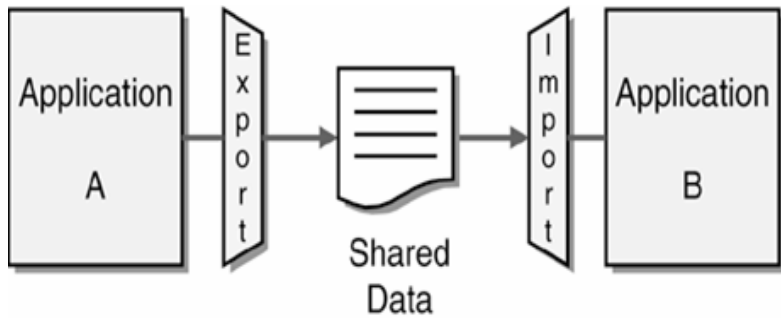
- Znovupoužitelný návrh pro SW systém
- Podpora (základna) při vývoji jiných SW aplikací
- Diktuje architekturu systému
- Určuje jak dekomponovat systém a jak budou jeho jednotlivé části komunikovat
- Základní dekompozice
 - **Frozen spots** – definice celkové architektury, neměnné
 - **Hot spots** – zajišťují rozšiřitelnost (abstraktní třídy, anotace)

Co odlišuje framework od knihovny - shrnutí

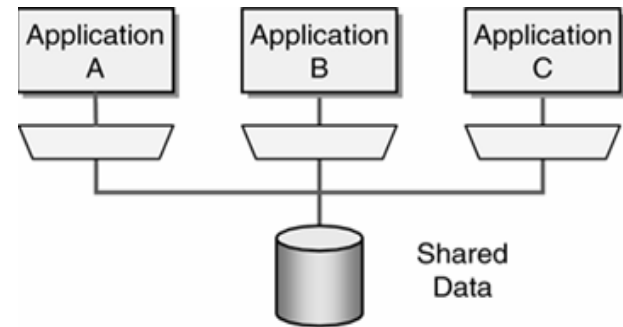
- Inversion of control
- Rozšiřitelnost
- Nemodifikovatelnost
- Defaultní chování

- Velmi zajímavé a časté téma prakticky u každého většího projektu
- Často spojené s tematikou enterprise architektury
- Často velmi netechnologické (procesy, entity)
- Uživí se zde mnoho buzzwords (EAI, SOA, MOM, ...)
- Obvykle velmi problematické (odpovědnost a peníze chybí, neochota, ...)

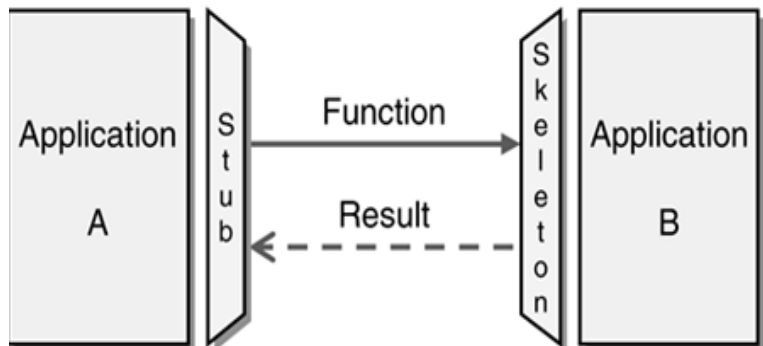
File transfer



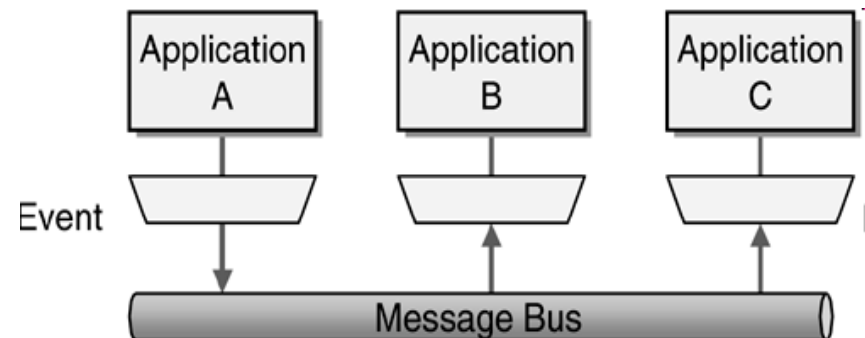
Shared database



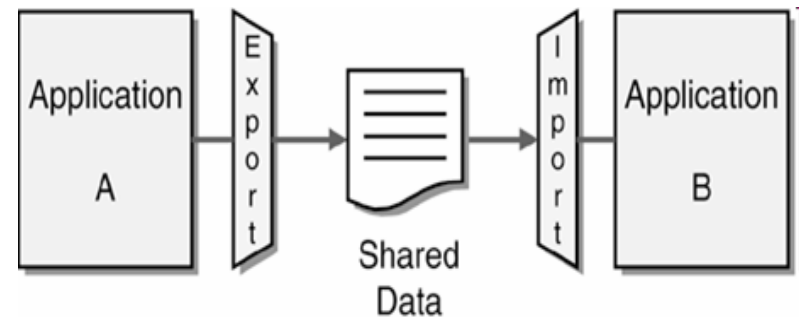
Remote procedure call



Messaging

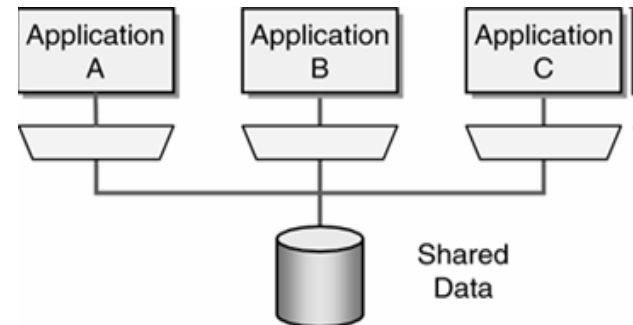


- Soubory jsou univerzální
- Aplikace jsou oddělené
- Problematický formát souborů
- Dávková synchronizace (out of sync)
- Zamykání souborů
- ...



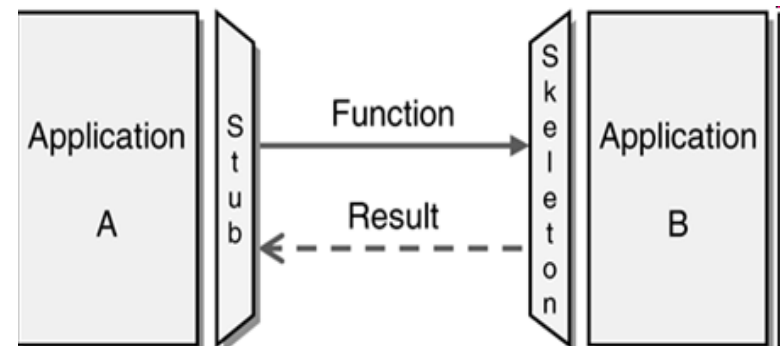
Shared database

- Aplikace sdílí společnou databázi
- Odpadají problémy se synchronizací
- Problém vytvořit vhodné unifikované schéma
- Balíkový software obvykle nedokáže schéma využít
- Potenciální úzké hrdlo z pohledu výkonnosti

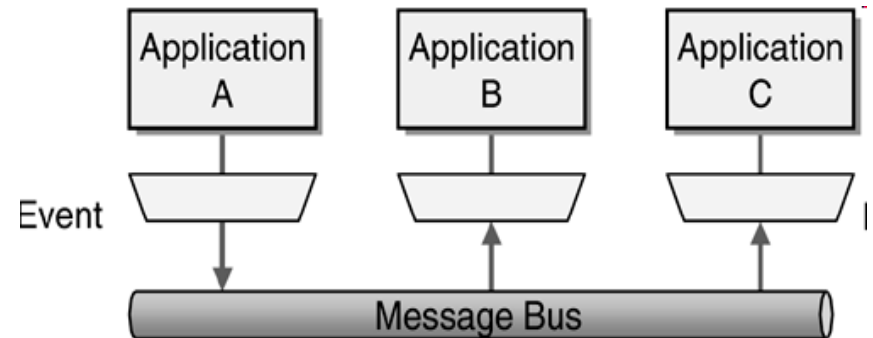


Remote Procedure Call

- Aplikace vlastní data, stará se o jejich integritu, ostatní volají funkce, které aplikace nabízí
- Koncept zapouzdření
- Mnoho technologií (CORBA, COM, Java RMI, .NET Remoting, Web Services, ...)
- Výkonový rozdíl mezi lokálním a vzdáleným voláním !
- Často vede k silným vazbám (tightly coupled)



- Podobné přenosu souborů (File transfer), ale
- mnoho malých datových paketů okamžitě namísto velkých dávek v delších intervalech
- retry mechanismus
- storage schéma je aplikacím skryto
- asynchronní přenos dat
- Hlavní koncepty
- routing, transformations



**Pro detailní pohled na zajímavé
systémy přijďte na naši přednášku.**



Design

Základní koncepty

- Dekompozice (decomposition)
- Abstrakce (abstraction)
- Zapouzdření (encapsulation)
- Koheze (cohesion (high))
- Vazby (coupling (low))

Základní pojmy

- Abstraktní datový typ (ADT)
- Typ (Type)
- Třída (Class)
- Objekt (Object)
- Instance
- Modul (Module)
- ... a mnoho dalších ...

... composition, asociace, delegace, inheritance, implementation inheritance, multiple inheritance, dynamic binding, static x dynamic type, information hiding, encapsulation, ad hoc polymorphism, component, OO framework, class category, members (data m., method m.), behavior (external), messages, reflection ...

Objektově orientovaný design/programování
vs.
Funkcionální design/programování

Hluboké pravdy s úsměvem

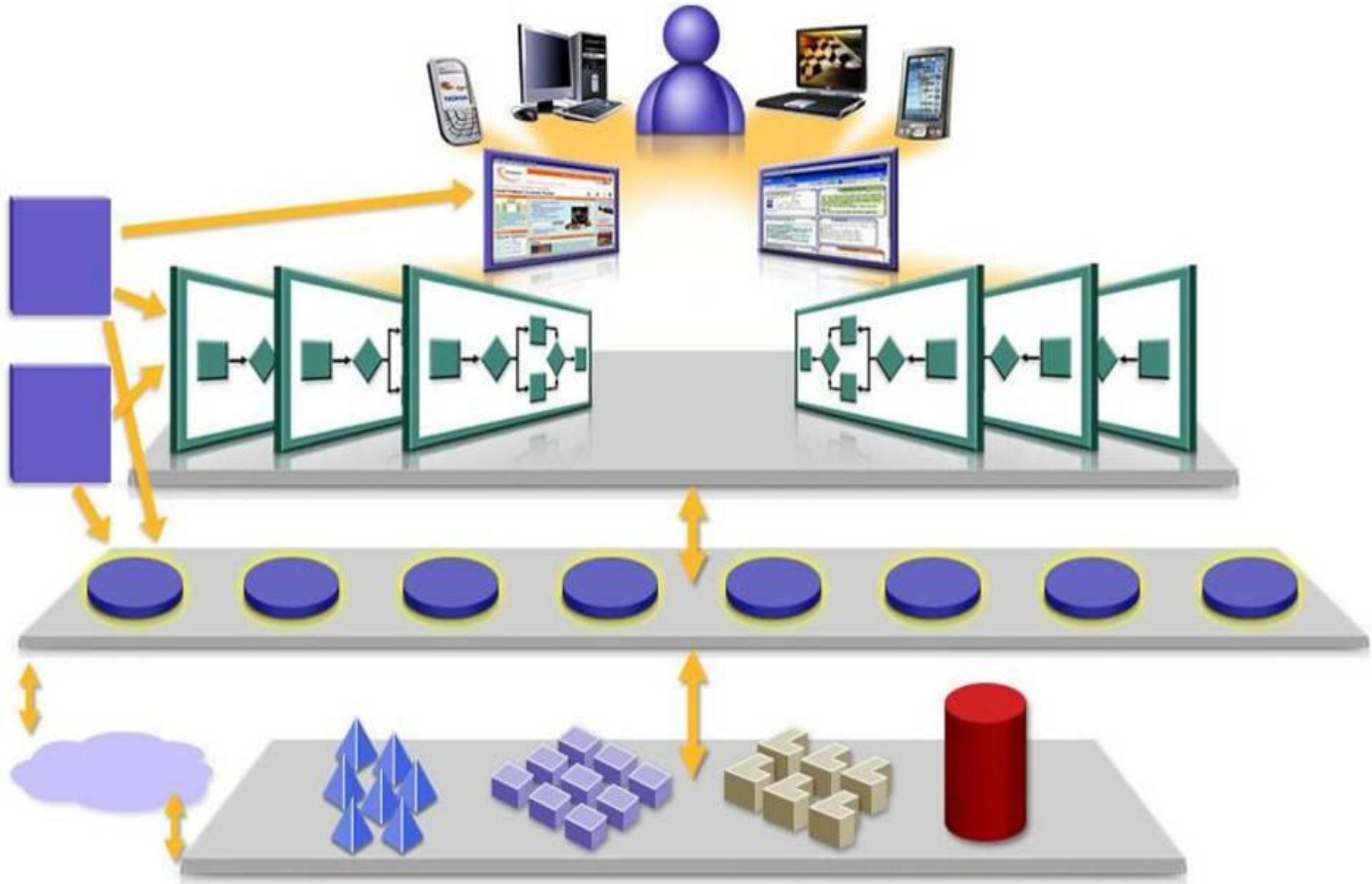
**Program to interface,
not implementation !**

**Favor object composition
over class inheritance !**

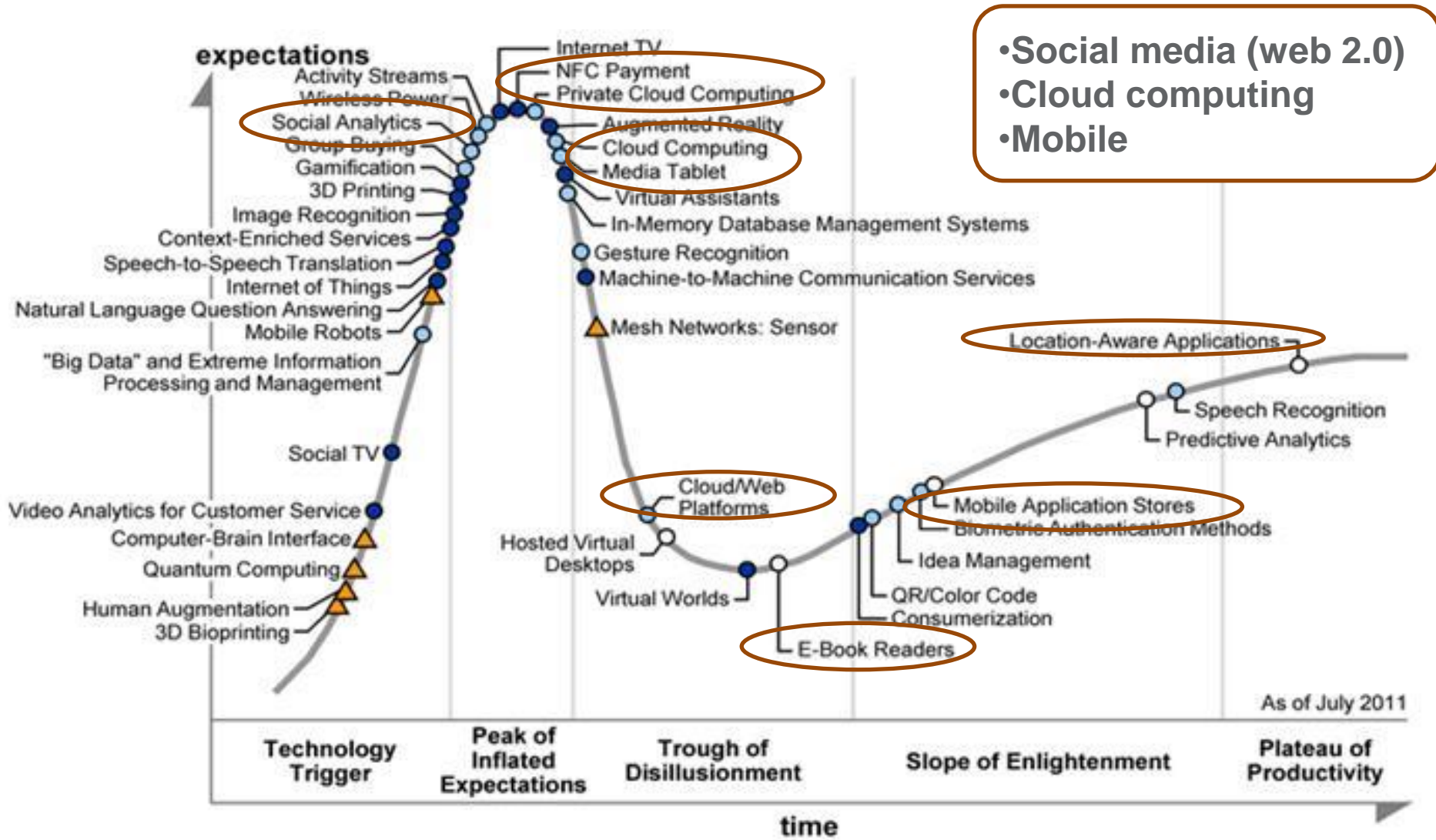
**Keep it DRY, shy and
tell the other guy !**



„Moderní“ trendy u našich zákazníků



Gartner Hype Cycle for Emerging tech.



- Social media (web 2.0)
- Cloud computing
- Mobile

Years to mainstream adoption:

- less than 2 years
- 2 to 5 years
- 5 to 10 years
- ▲ more than 10 years
- ⊗ obsolete before plateau

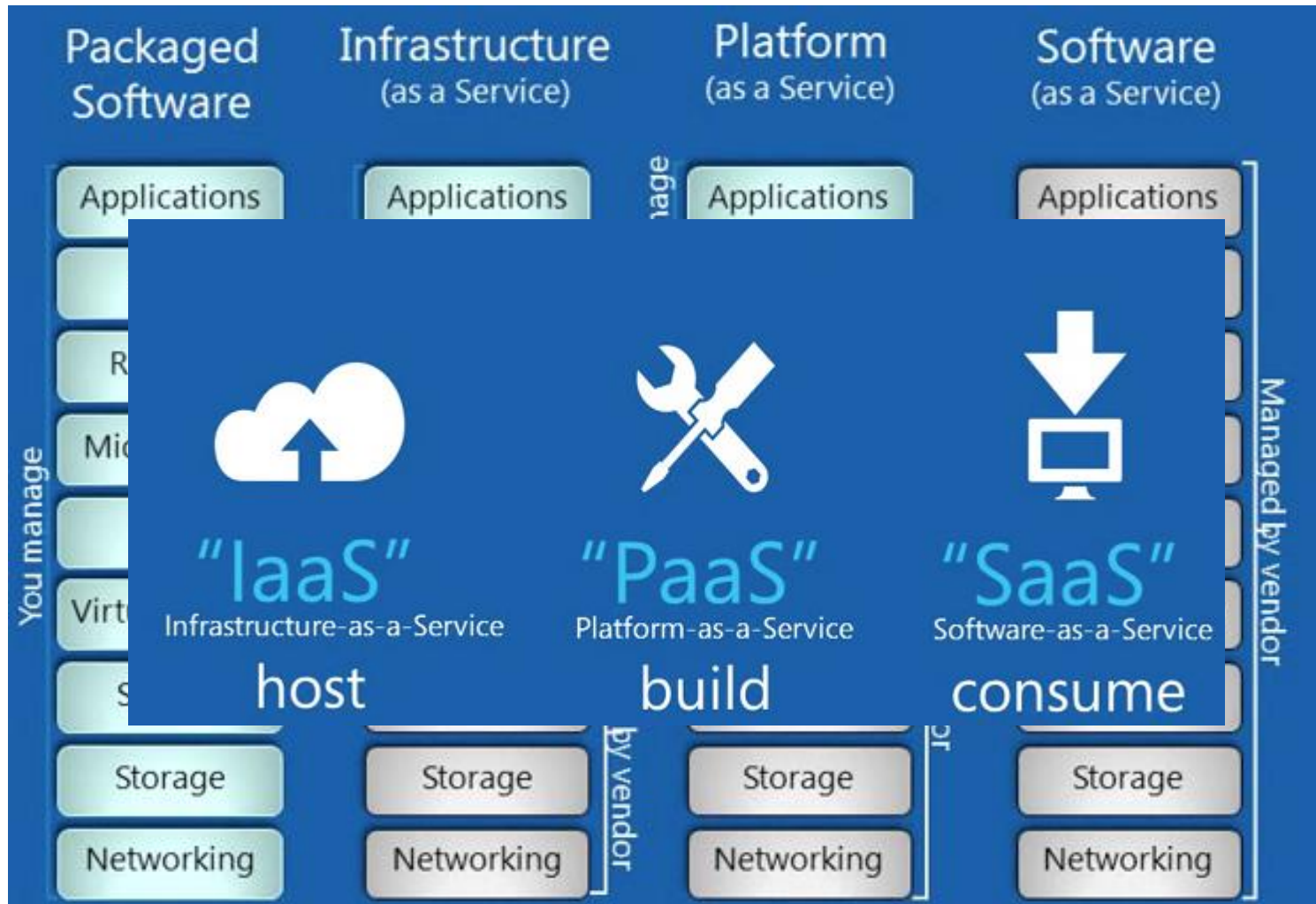
As of July 2011

Cloud?

- Princip, v čem spočívá?
- Čím je to (ne)zajímavé pro firmy, čím pro dodavatele?
- Jak souvisí s pojmy **SAAS**, **PAAS** a **IAAS**
 - Kdo provozuje infrastrukturu?
 - Kdo zajišťuje platformu (*social application platforms, raw compute platforms, web application platforms, business application platform*)?
 - Kdo píše aplikační kód?



IaaS, PaaS, SaaS





Goodies

Materiály SWENG - Architecture & design

ČLÁNKY

- [Softwarová architektura -](#) nezúžený, klasický, úvod do softwarové architektury
- [An Introduction to Software Architecture](#)
- [On the Definition of Software System Architecture](#)
- [On the Criteria To Be Used in Decomposing Systems into Modules](#)
- [Architectural Blueprints - The "4+1" View Model of SW Architecture](#) - článok diskutujúci spôsob a formu dokumentácie architektúry systému
- [Who Needs an Architect?](#)
- [A Rational Design Process: How and Why to Fake It](#)

CHECKLISTS

- [CxCheck_SwArchitecture.txt](#)
- [CxCheck_HighLevelDesign.txt](#)
- [CxCheck_HighQualityModules.txt](#)

TEMPLATES

- [SwDesignSpec.doc](#)
- [MIL-STD-498_InterfaceReqsSpecification.doc](#)
- [MIL-STD-498_InterfaceDesignDescription.doc](#)
- [MIL-STD-498_SwDesignDescription.doc](#)
- [MIL-STD-498_SysSubsysSpecification.doc](#)
- [MIL-STD-498_SysSubsysDesignDescription.doc](#)



Otázky ???