

Paweł Rajba

pawel@ii.uni.wroc.pl

<http://www.kursy24.eu/>

Architektura aplikacji

Agenda

- Architektura
- Architectural styles
- Patterns of Enterprise Application Architecture
- Design Principles
- SOLID

Architektura

Bass, Clements i Kazman, 2003:

„Architektura oprogramowania programu lub systemu informatycznego jest strukturą lub zbiorem struktur tego systemu, obejmującym elementy oprogramowania, widoczne dla pozostałych elementów oprogramowania oraz zależności między nimi.”

ISO/IEC 42010:2007:

„Architektura systemu informatycznego jest to podstawowa organizacja systemu wraz z jego komponentami, wzajemnymi powiązaniem, środowiskiem pracy i regułami ustanawiającymi sposób jej budowy i rozwoju”

Architektura

- O architekturze systemu można mówić na różnym poziomie szczegółowości,
- ... z różnych punktów widzenia
- Interakcja z danymi jest jednym z aspektów
 - dane przepływają przez wszystkie warstwy systemu – od bazy danych do interfejsu użytkownika (lub odwrotnie)

Architektura

- Dlaczego?
 - Łatwiej zrozumieć całość rozwiązania
 - W tym ułatwia zrozumienie, jak potencjalne zmiany wpłyną na rozwiązanie
 - Ułatwia tworzenie komponentów wielokrotnego zastosowania
 - Redukuje koszt utrzymania i rozwoju systemu
 - Pozwala kontrolować wymagania niefunkcjonalne
 - Jest niezbędna, aby zapewnić wysoką jakość oprogramowania

Architectural styles

- Bardzo ogólne podejście do architektury
- Opisują architekturę z różnych punktów widzenia
- Podział na kategorie
 - Communication
 - Service-Oriented Architecture (SOA), Message Bus
 - Deployment
 - Client/Server, N-Tier, 3-Tier
 - Domain
 - Domain Driven Design
 - Structure
 - Component-Based, Object-Oriented, Layered Architecture

Architektura klient-serwer

- Dwie strony komunikacji
 - Klient – strona żądająca dostępu do danych, usługi
 - aktywny: wysyła żądanie do serwera i oczekuje odpowiedzi
 - Serwer – udostępnia dane i usługi
 - pasywny: czeka na żądania od klientów
 - w momencie otrzymania żądania, przetwarza je, a następnie wysyła odpowiedź
- Rodzaje architektury klient serwer
 - dwuwarstwowa, trójwarstwowa, wielowarstwowa

Architektura dwuwarstwowa

- Przetwarzanie i składowanie danych odbywa się w jednym module
- Dawniej bardzo popularny, obecnie wypierany przez model trójwarstwowy
- W tym modelu jest zapewniony wielodostęp
- Tańsze niż w modelu wielowarstwowym, ale
 - Problem ze skalowalnością
 - Gdzie logika biznesowa?
 - Trudniej zapewnić różne sposoby prezentacji
 - np. web client, mobile client

Architektura trójwarstwowa

- Przetwarzanie i składowanie danych następuje w dwóch osobnych modułach
- Występują następujące warstwy
 - Prezentacji
 - Logiki biznesowej
 - Danych
- Skalowalne, łatwiej zapewnić różne formy prezentacji

Architektura wielowarstwowa

- Przetwarzanie, składowanie i inne operacje na danych odbywają się w wielu osobnych modułach
- Zwykle tworzy się hierarchie warstw, gdzie warstwa n komunikuje się z warstwami $n-1$ i $n+1$
- Ważne cechy podejścia warstwowego
 - Abstrakcja, enkapsulacja, podział funkcjonalności pomiędzy warstwy, reużywalność, luźne powiązania
- Główne zalety takiego podejścia
 - Abstrakcja, izolacja, zarządzalność, wydajność, reużywalność, testowalność

Architektura wielowarstwowa

- Przykładowy podział na warstwy
 - Warstwa interfejsu użytkownika
 - np. web client, mobile client
 - Warstwa zarządzania treścią, tzw. backend
 - np. CMS
 - Warstwa usług: web services & data services
 - np. dostarczanie danych innym modułom
 - Warstwa uwierzytelnienia i autoryzacji
 - np. delegacja na zupełnie zewnętrzny serwer
 - Warstwa pamięci masowej, czyli baza danych

Przetwarzanie danych

- W architekturze wielowarstwowej przetwarzanie może być
 - Na serwerze bazy danych (funkcje i procedury)
 - Na serwerze aplikacji
 - Rola hurtowni danych
- Zalety i wady poszczególnych rozwiązań

Patterns of Enterprise Application Architecture

- Sporo różnych wzorców, część dotyczy danych
- Katalog wzorców wg. guru Martina Fowlera
<http://martinfowler.com/eaCatalog/>
- Przyjrzymy się chwilę dwóm kategoriom
 - Domain Logic Patterns
 - Data Source Architectural Patterns
 - Pozostałe kategorie dot. będą omawiane przy okazji tematów, których dotyczą, np. przy omawianiu ORM

Patterns of Enterprise Application Architecture

- Domain Logic Patterns
 - Transaction Script
 - *Organizes business logic by procedures where each procedure handles a single request from the presentation.*
 - Domain Model
 - *An object model of the domain that incorporates both behavior and data.*
 - Table Module
 - *A single instance that handles the business logic for all rows in a database table or view.*
 - Service Layer
 - *Defines an application's boundary with a layer of services that establishes a set of available operations and coordinates the application's response in each operation.*

Patterns of Enterprise Application Architecture

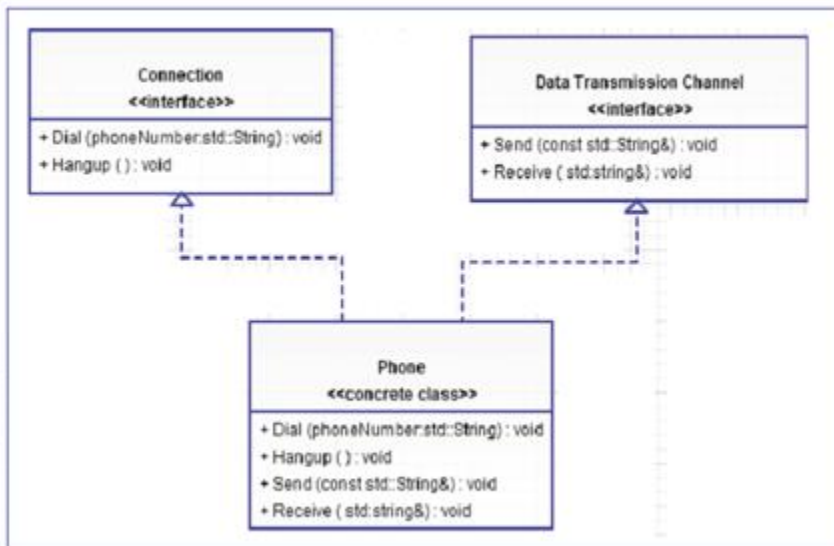
- Data Source Architectural Patterns
 - Table Data Gateway
 - *An object that acts as a Gateway (466) to a database table. One instance handles all the rows in the table.*
 - Row Data Gateway
 - *An object that acts as a Gateway (466) to a single record in a data source. There is one instance per row.*
 - Active Record
 - *An object that wraps a row in a database table or view, encapsulates the database access, and adds domain logic on that data.*
 - Data Mapper
 - *A layer of Mappers (473) that moves data between objects and a database while keeping them independent of each other and the mapper itself.*

Design principles: SOLID

■ S: Single Responsibility Principle

SRP says

"Every software module should have only one reason to change".



```
public class Employee
```

```
{
```

```
    public string EmployeeName { get; set; }
    public int EmployeeNo { get; set; }
```

```
    public void Insert(Employee e)
```

```
    {
```

```
        //Database Logic written here
```

```
    }
```

```
    public void GenerateReport(Employee e)
```

```
    {
```

```
        //Set report formatting
```

```
    }
```

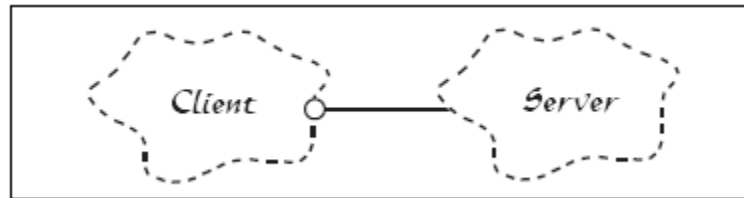
```
}
```

Responsibility 1

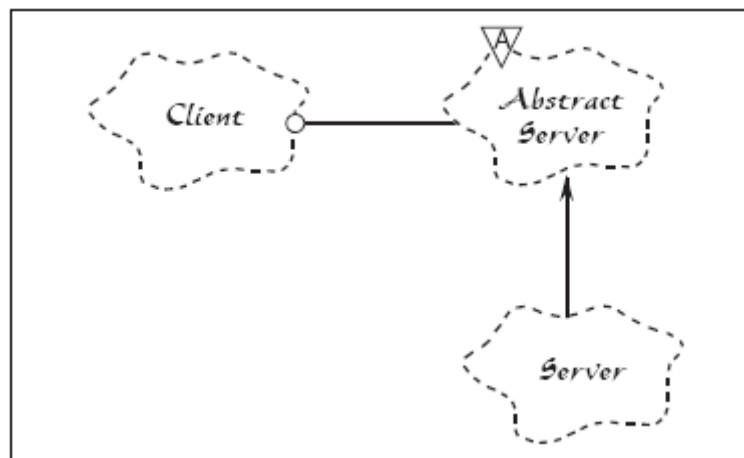
Responsibility 2

Design principles: SOLID

- O: Open/Closed Principle
 - Tu klienta trzeba zmienić

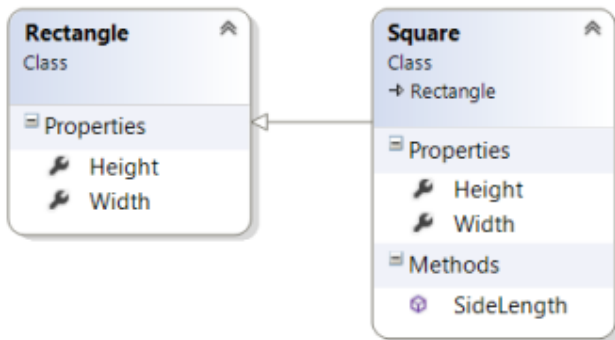


- Tutaj można podmienić serwer bez zmiany klienta



Design principles: SOLID

- L: Liskov substitution principle



- Przekazujemy Rectangle jako parametr
- Liczymy pole dla Rectangle

<https://mkatkoot.wordpress.com/2013/05/27/solid-liskov-substitution-principle/>

```
class Rectangle
{
    public virtual int Width { get; set; }
    public virtual int Height { get; set; }
}
```

```
class Square : Rectangle
{
    public override int Height
    {
        get { return base.Height; }
        set { SideLength(value); }
    }

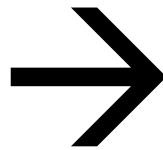
    public override int Width
    {
        get { return base.Width; }
        set { SideLength(value); }
    }

    // Both sides of a square are equal.
    public void SideLength(int value)
    {
        base.Height = value;
        base.Width = value;
    }
}
```

Design principles: SOLID

■ I: Interface Segregation Principle

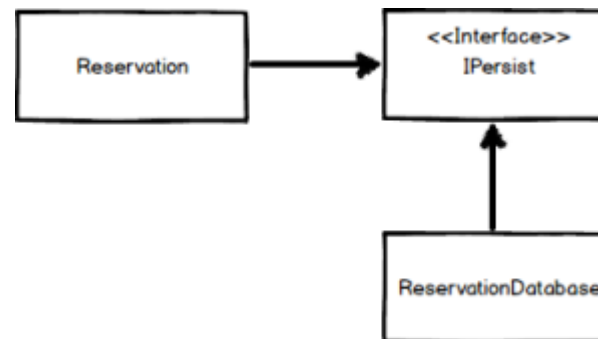
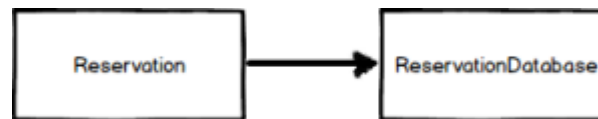
```
interface IWorker
{
    void Work();
    void Eat();
}
class Worker: IWorker
{
    public void Work()
    {
    }
    public void Eat ()
    {
    }
}
class Robot: IWorker
{
    public void Work()
    {
    }
    public void Eat ()
    {
        throw new NotImplementedException();
    }
}
```



```
interface IWorkable
{
    public void Work();
}
interface IFeedable
{
    public void Eat ();
}
class Worker: IWorkable, IFeedable
{
    public void Work()
    {
    }
    public void Eat ()
    {
    }
}
class Robot: IWorkable
{
    public void Work()
    {
    }
}
```

Design principles: SOLID

- D: Dependency Inversion Principle



- Other concepts:
 - Dependency Injection
 - Inversion of Control

Design principles summary

- SOLID
 - <http://www.oodesign.com/design-principles.html>
 - <http://joelabrahamsson.com/a-simple-example-of-the-openclosed-principle/>
 - <http://www.codeproject.com/Articles/567768/Object-Oriented-Design-Principles>
- KISS
 - http://en.wikipedia.org/wiki/KISS_principle
- DRY
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Don%27t_repeat_yourself
- SoC
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Separation_of_concerns
- YAGNI
 - http://en.wikipedia.org/wiki/You_aren%27t_gonna_need_it
- Law of Demeter
 - http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawo_Demeter

Literatura

- Software Architecture and Design

<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ee658093.aspx>