



Specifying Patterns for Dynamic Pattern Instance Recognition with UML 2.0 Sequence Diagrams

Lothar Wendehals

Universität Paderborn

6. Workshop Software-Reengineering
Bad Honnef, 3. - 5. Mai 2004



- Unterstützung des Reverse Engineers durch Design-Rückgewinnung eines Software Systems
- Erzeugung von Design Dokumenten aus Quelltexten
- Dokumentation auf Basis von Klassendiagrammen und Entwurfsmustern

Ziel:

- Werkzeuggestützte Erkennung von Entwurfsmustern
- Formale Spezifikationssprache für Entwurfsmuster

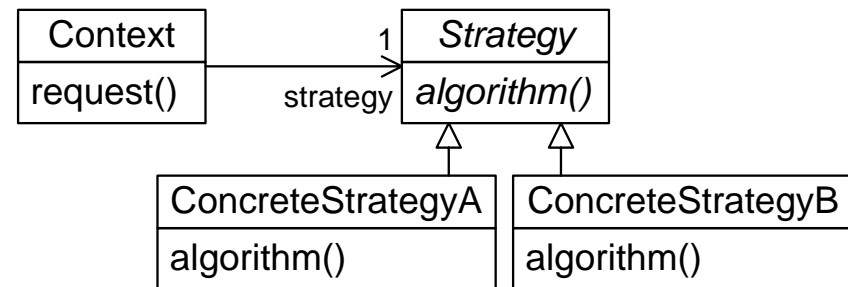


- Statische Analyse auf Abstrakten Syntaxgraphen (ASG)
- Formale, graphische Spezifikation von Entwurfsmustern mit Hilfe von Graphtransformationsregeln
- Spezifikation vor allem von strukturellen Eigenschaften
- Eingeschränkte Analyse der Methodenrumpfe
- Kombination von Teilmustern zu Entwurfsmustern
- Iterative, semi-automatische Analyse
- Unscharfe Bewertung der Analyseergebnisse (Präzisionswerte)

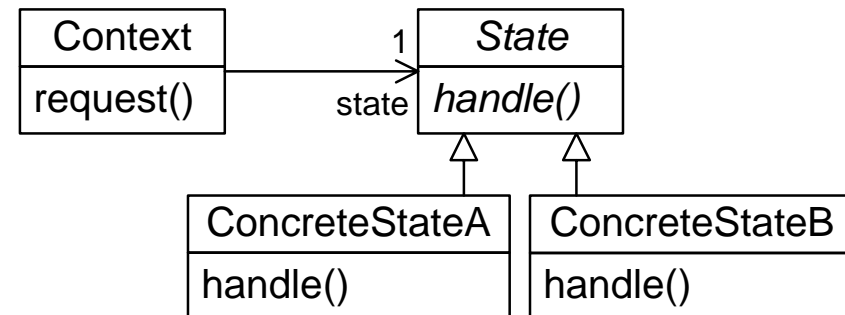


- Strukturell ähnliche Entwurfsmuster statisch nicht unterscheidbar

- Strategy:
Variiert einen Algorithmus unabhängig vom Kontext, in dem er verwendet wird



- State:
Ändert das Verhalten eines Objektes abhängig von seinem Zustand





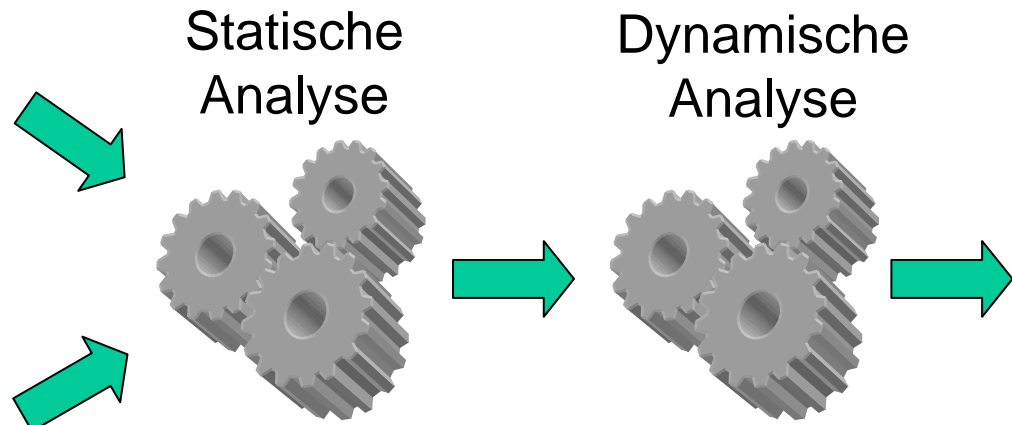
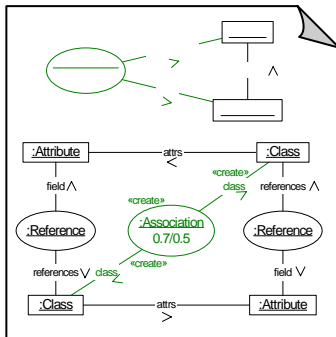
- Entwurfsmuster häufig unterscheidbar durch ihr Verhalten
 - Verhalten analysierbar durch Methodenaufrufe
 - Polymorphie und dynamische Methodenbindung verhindern korrekte statische Analyse
 - Statische Analyse gut geeignet für Struktur
 - Dynamische Analyse gut geeignet für Verhalten
-
- Kombination aus statischer und dynamischer Analyse
 - Spezifikation von Struktur- und Verhaltensmustern



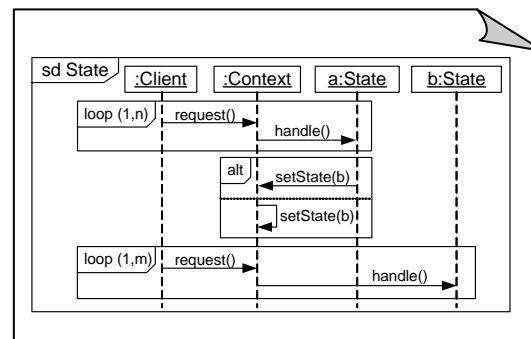
Quelltexte



Struktur-Muster

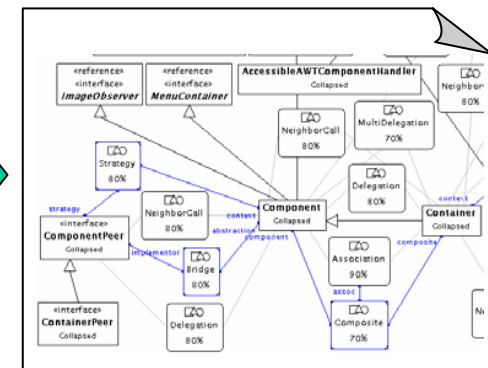


Verhaltens-Muster



Reverse Engineer

Tests



Datenfluss

Programm Ausführung



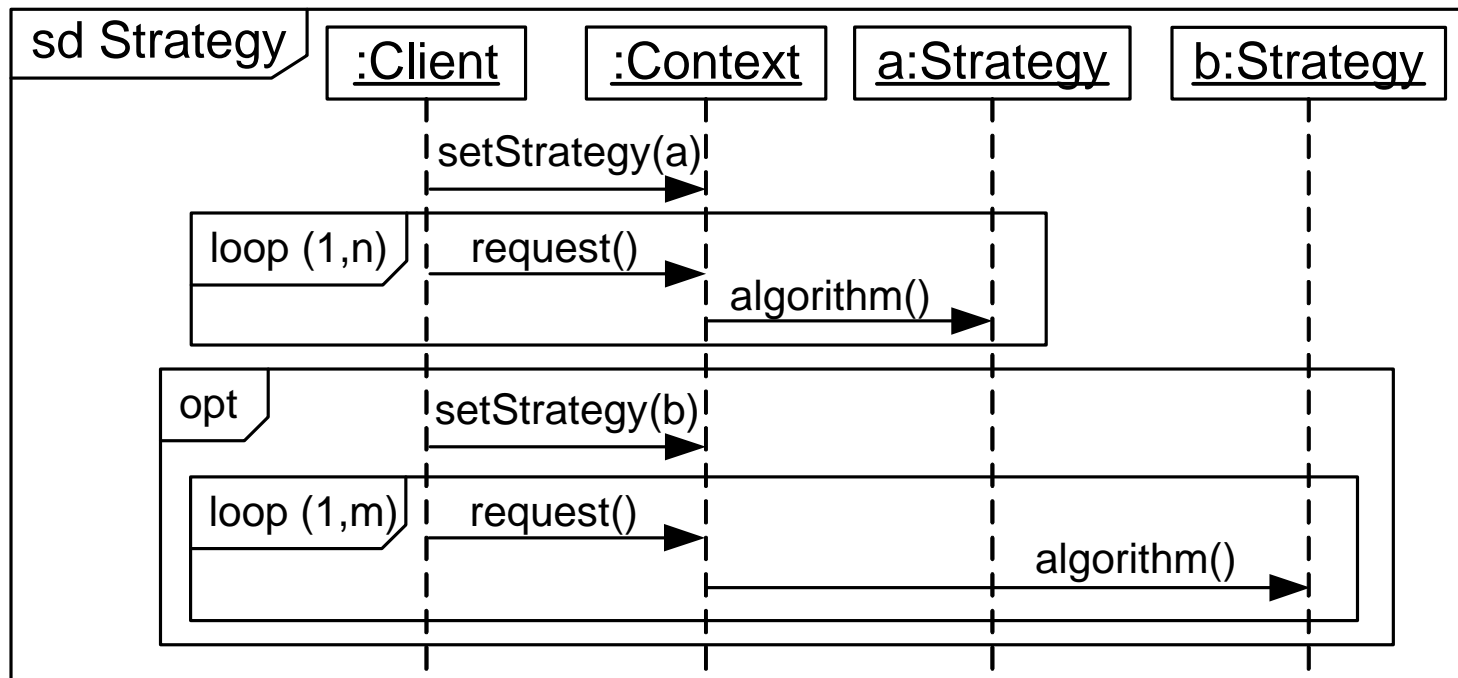
- Ergebnisse aus statischer Analyse verifizieren
 - Beobachtung von Musterinstanz-Kandidaten
 - Aufzeichnung eines Aufrufgraphen
 - Mustersuche auf dem Aufrufgraphen
- Spezifikation von Verhalten?



- Übliche Spezifikationssprachen für Muster:
Prolog, Perl-Skripte, reguläre Ausdrücke,
Java-Programme
 - In statischer Analyse graphische Sprache basierend auf
UML-Objektdiagrammen
 - In dynamischer Analyse ebenfalls graphische Sprache
 - Möglichst intuitiv
- Verhalten spezifizieren wie im Forward Engineering:
UML 2.0 Sequenzdiagramme



- “A context forwards requests from its clients to its strategy. Clients usually create and pass a ConcreteStrategy object to the context...”*

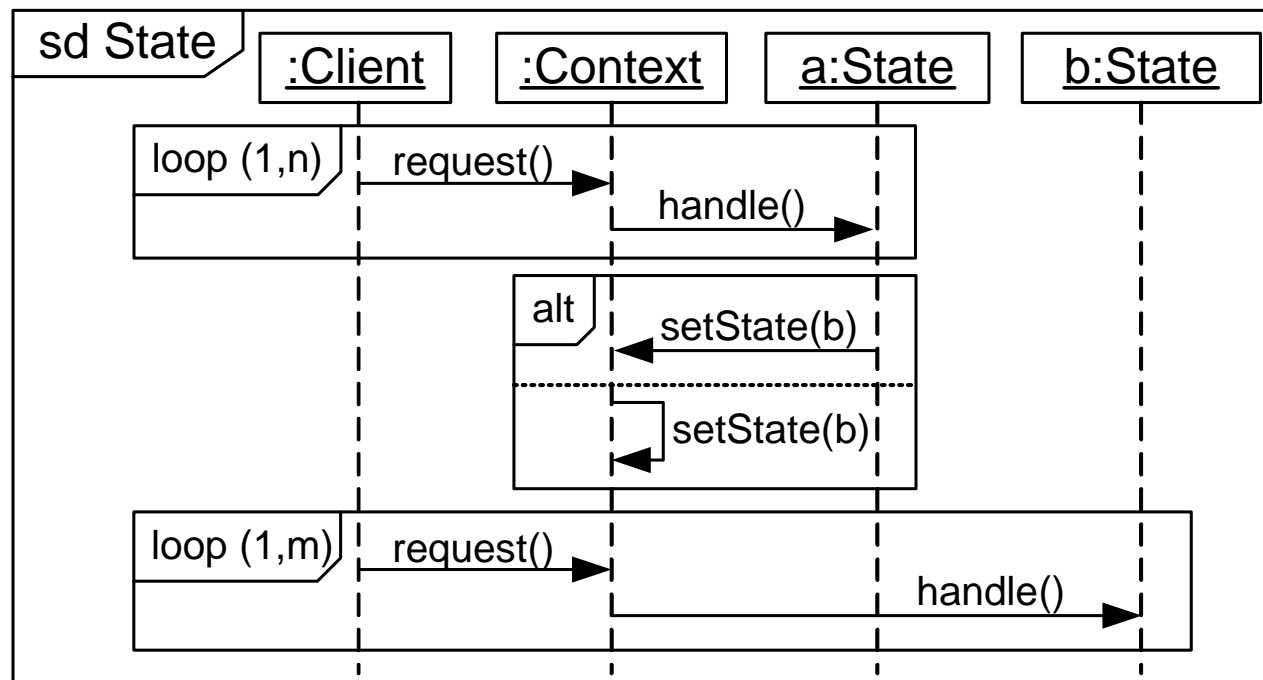


* Gamma, E.; Helm, R.; Johnson, R.; Vlissides J.:

Design Patterns – Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison-Wesley, 1995



- “... Clients can configure a context with State objects. Once a context is configured, its clients don't have to deal with the State objects directly. Either Context or the ConcreteState subclasses can decide which state succeeds another and under what circumstances.”*



* Gamma, E.; Helm, R.; Johnson, R.; Vlissides J.:

Design Patterns – Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison-Wesley, 1995



- Implizite *consider*-Semantik:
Nur explizit verwendete Methoden werden berücksichtigt
- Verhaltensmuster nur ein „Slice“ aus Aufrufgraphen
- Verhaltensmuster beschreibt Menge von Sequenzen mit gemeinsamer Subsequenz
- Weitere Syntaxelemente:
 - *negative*: Sequenz von Nachrichten darf nicht auftreten
 - *critical region*: Sequenz darf nicht durch andere Nachrichten unterbrochen werden
 - *reference*: Referenziert andere Sequenzen



- Komposition von Verhaltensmustern
- Unscharfe Bewertung der Verhaltensmuster-Instanzen
- Verrechnung der Ergebnisse aus statischer und dynamischer Analyse
- Einbindung in die Fujaba Tool Suite



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

www.FUJABA.de
Tool Suite