



7. Architetture Software

definire la struttura

Andrea Polini

Ingegneria del Software
Corso di Laurea in Informatica

Nella fase di design devono essere prese **decisioni sulla struttura del software**. Questo implica la scomposizione del software in elementi più semplici e lo studio della loro composizione.

Molte scelte possibili....quale è quella più adatta e come sono vantaggi/svantaggi di ogni scelta?

Ingegneria del Software fornisce supporto alle decisioni ma certamente la fase di design richiede una buona dose di **creatività**

Le decisioni di scomposizione del sistema in sottosistemi e la definizione della struttura e “paradigmi” di comunicazione costituiscono quella che viene detta architettura software.

Disciplina emergente ancora non completamente matura. Sistema identificato come assemblaggio di:

- componenti
- connettori

L'insieme di questi elementi vengono composti in una configurazione

Documentazione e scopi

Al solito la fase di specifica architetturale produrrà documentazione utile alla descrizione/compresione dell'architettura.

Scopi principali di tale documentazione sono:

- Comunicazione
- Analisi
- Riuso

Architettura e QoS

Le scelte architetturali sono fortemente influenzate da fattori relativi a proprietà non funzionali.

- **Performance**: localizzare elementi critici all'interno di specifici componenti. Ridurre comunicazione tra questi.
- **Security**: strutturazione a strati dove gli strati più bassi forniscono supporto a quelli più alti
- **Safety**: ridurre le componenti critiche in modo da semplificare l'analisi
- **Availability**: semplificare la sostituzione di elementi del software senza dover fermare il sistema e includere meccanismi di replicazione
- **Maintainability**: ridurre la dimensione dei componenti

al solito necessario mediare!

Rappresentazione delle architetture

Uso di diagrammi schematici “scatole e linee” ...

linguaggi formali di specifica architeturale (Architectural Description Languages - ADL)

- Darwin
- C2
- Kobra
- Wright
- ...

Differenti linguaggi “semplificano” strutturazione in accordo a differenti stili architettureali.

Organizzazione dei sistemi software

stili architetturali

Differenti paradigmi per la definizione della struttura di interconnessione:

- Modello del “repository”
- Modello Cliente-Servente
- Modello a strati

Repository

Il sistema è strutturato attorno ad un repository comune tra tutti i componenti del sistema (ogni componente può poi essere basato su un repository interno).

Interazione tra i componenti avviene accedendo e modificando i dati nel repository.

Repository

pro e contro

- Metodo semplice per scambiare **grosse moli di dati** tra i componenti (+)
- Non di meno ci deve essere un **accordo sul formato dei dati**.
Difficile riuso (-)
Possibili problemi di performance (-)
- Un sottosistema non si interessa di **come gli altri sistemi utilizzeranno i dati**. **Disaccoppiamento** (+) **Modifiche al formato possono diventare complesse** (-)
- **Centralizzazione dei dati** può creare problemi di **affidabilità**.
- Attività di **gestione dei dati semplificata** (+) ma **poco flessibile** (-)
- Facile integrare nuovi componenti se questi sono “a conoscenza” del formato

Repository di tipo blackboard

Funzionalità del sistema distribuite **logicamente** all'interno di un insieme di componenti serventi.

Definizione di componenti clienti che sono quei componenti che hanno invece necessità di accedere ai servizi.

Non necessariamente clienti e serventi si trovano su macchine differenti...certamente paradigma particolarmente adatto in ambito distribuito (+). Modifiche ad un servente possono portare a revisioni importanti dei cliente (-) particolarmente difficoltose in caso di distribuzione.

Modello stratificato

Sistema strutturato a livelli. Ogni livello fornisce un servizio più “astratto” ai livelli superiori.

- Stratificazione favorisce sviluppo incrementale ed evoluzione.
- Modifiche ad uno strato risultano localizzate se non vengono modificate le interfacce. Altrimenti in generale propagazione al solo livello superiore.
- Non è sempre semplice definire struttura a strati per un sistema

Decomposizione modulare

Sottosistemi vengono strutturati in moduli. Distinzione tra modulo e sottosistema?

Due approcci fondamentali alla decomposizione in moduli:

- decomposizione orientata agli oggetti - il sottosistema viene strutturato come un insieme di oggetti interagenti
- decomposizione orientata alle funzioni (pipelining) - le attività del sottosistema vengono strutturate secondo un insieme di funzionalità da eseguire in sequenza.

Decomposizione object-oriented

Oggetti e definizione di precise interfacce.

Classici vantaggi del paradigma OO

- localizzazione delle modifiche (incapsulamento ed interfacce stabili)
- mapping su concetti reali semplice
- possibilità di riuso

Problemi sono principalmente legati alla necessità di riferire esplicitamente gli oggetti utilizzati. Modifiche ad interfacce diventano difficilmente gestibili.

Pipelining

Il sottosistema viene strutturato come un insieme di attività da eseguire in sequenza.

I vantaggi principali riguardano:

- funzioni possono essere facilmente riutilizzate
- corrisponde spesso a come le persone strutturano o pensano alle loro attività
- aggiungere una funzionalità diventa piuttosto semplice
- possibilità di avere concorrenza può essere semplificata

Gli svantaggi riguardano la difficoltà di implementare sistemi interattivi, e la necessità di stabilire un formato di interazione tra i diversi elementi del pipeline.

Il controllo si riferisce a come il il flusso del controllo si propaga tra i vari sottosistemi di un sistema software.

Principalemente si può optare tra due stili principali:

- **Controllo centralizzato** - esiste un sottosistema che controlla gli altri ed ha anche il compito di far partire ed arrestare il sistema.
- **Controllo basato su eventi** - ogni sottosistema è capace di rispondere indipendentemente ad eventi esterni.

Controllo centralizzato

Si distingue tipicamente tra due tipologie fondamentali:

- modelli call-return - il sistema parte con una routine principale (main) che passa il controllo alle altre routine le quali potranno fare lo stesso. Ogni routine si aspetta comunque di riavere il controllo “indietro” e dovrà dunque restituirlo. (No concorrenza)
- modelli del manager - esiste un sottosistema (manager) che può far partire concorrentemente più attività che possono procedere in parallelo.

Controllo centralizzato

Struttura del controllo è piuttosto semplice e semplifica la fase di analisi

Diventa difficile inserire comportamenti eccezionali al sistema che si possono verificare ad esempio come conseguenza di eventi esterni.

Controllo basato su eventi

L'andamento del sistema e del “Processo” è guidato da eventi generati esternamente (Sistemi guidati da eventi).

Certamente particolarmente adatto nel caso di sistemi interattivi, dove gli eventi esterni “scatenano” l'esecuzione di particolari procedure.

Tipicamente diversi modelli possono essere pensati per gestire gli eventi:

- Modelli Broadcast
- Modelli Publish/Subscribe