

MDSD in der Praxis

Dr. Shota Okujava

shota.okujava@isento.de

www.isento.de

Agenda

- ➔ Einführung/Begriffsdefinition
- Softwareentwicklungsprozess und MDSD
- Technologien und Werkzeuge
- Probleme und Herausforderungen
- Fazit

- Model Driven Software Development – Erzeugen eines Programmcodes aus formalen Modellen.
- Im Laufe eines Softwareentwicklungsprozesses können mehrere Modelle entstehen:
 - Fachliches Modell
 - Technisches Modell
 - Geschäftsprozessmodell
 - Business Domain Modell
 - ...
- In einem Softwareentwicklungsprojekt ist es wichtig, die Modellelemente aus unterschiedlichen Modellen aufeinander abbilden und diese Abbildung persistent halten zu können

- In der Literatur und Praxis kursieren viele ähnliche Begriffe und Abkürzungen:
 - MDSD – Model Driven Software Development
 - MDSE – Model Driven Software Engineering
 - MDA – Model Driven Architecture
 - MDE – Model Driven Engineering
 - MDD – Model Driven Development
- Diese Begriffe stehen meistens für das gleiche Paradigma in der Softwareentwicklung, unterscheiden sich jedoch in (teilweise unwichtigen) Details, wie z.B. Markenschutzrechte

- Ein minimaler Zyklus besteht aus folgenden Schritten:
 - Erstellung des Modells
 - **Optional:** Transformation des Modells in ein anderes Modell oder Zusammenführen mehrerer Modelle (Model-to-Model-Transformation)
 - Transformation des Modells in Text oder Programmcode (Model-to-Code-/Model-to-Text-Transformation)
 - **Optional:** Erweiterung des Generierten Codes
- Die Anzahl der Modelle und der Transformationen ist von der Komplexität des Softwareentwicklungsprozesses abhängig

Vorteile des MDSD

- Der Code ist mit dem Modell synchron und entspricht (meistens) der Dokumentation
- Der Code ist standardisiert und damit viel einfacher zu verstehen und zu warten
- Die Generierung kann teilweise komplexe Felder abdecken, wie z.B. Deployment, Workflow-Definition, Schnittstellen zu anderen Systemen
- Durch strikte Rollentrennung zwischen Modellierer und Programmierer werden Barrieren geschaffen – es kann besser festgelegt werden, wer welche Aufgaben zu übernehmen hat.

Nachteile des MDSD

- Es besteht die Gefahr, dass die Modelle zu komplex werden
- Der Entwickler ist nicht mehr so flexibel und kann nicht immer nach Belieben den Code ändern
- Zusätzliche Regeln werden eingeführt, die den Prozess der Softwareentwicklung komplexer machen

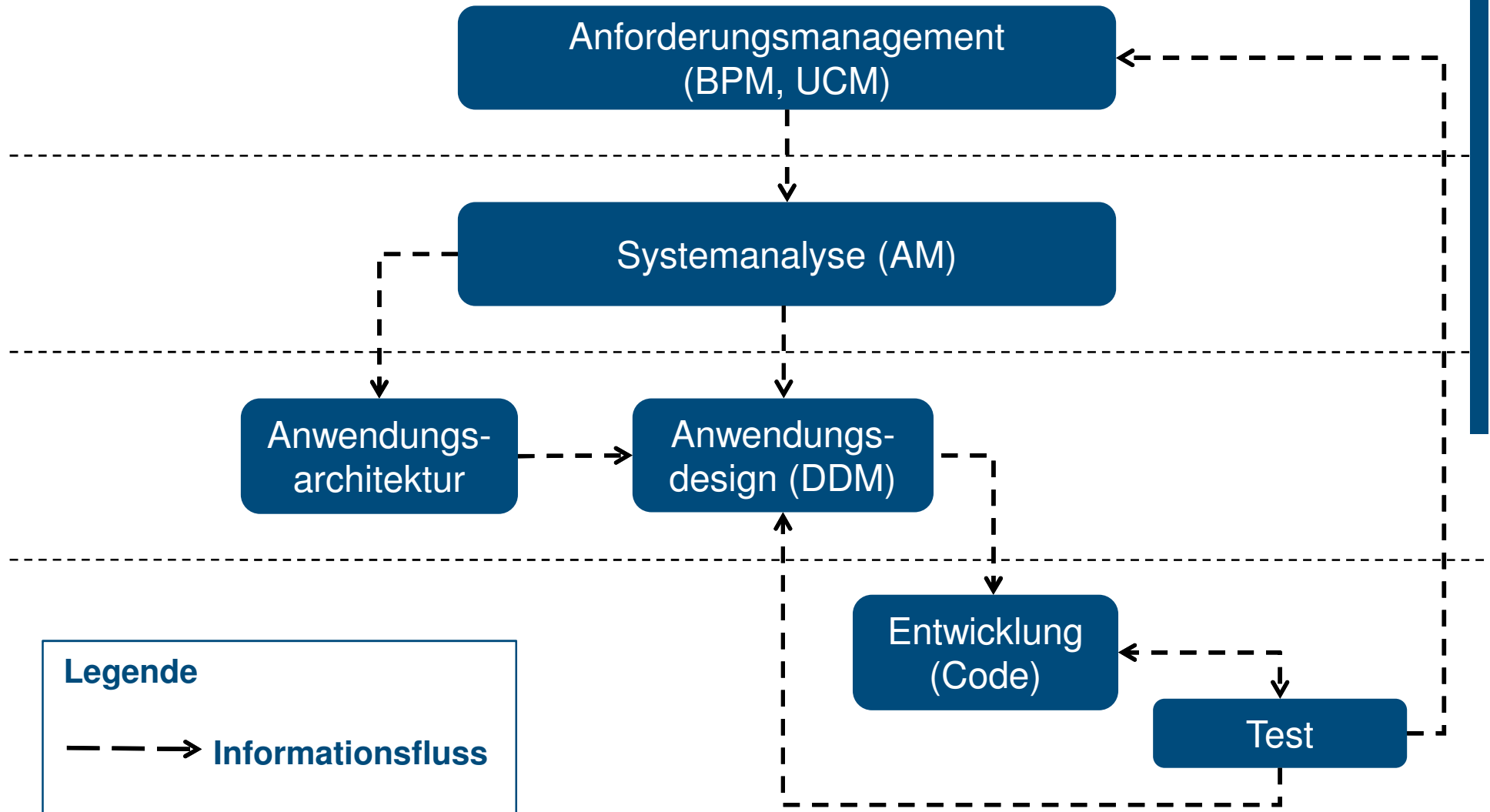
- Die Vor- und Nachteile sind sehr stark von der Projektorganisation und vom Projektteam abhängig

Agenda

- Einführung/Begriffsdefinition
- ➔ Softwareentwicklungsprozess und MDSD
- Technologien und Werkzeuge
- Probleme und Herausforderungen
- Fazit

- Ein Modell ist ein vereinfachter Abbild der Realität
- Ein Modell hat eine bestimmte Zielsetzung. In einem Softwareentwicklungsprozess kann diese Zielsetzung je nach Disziplin unterschiedlich aussehen:
 - Anforderungsmanagement: Grobes Modell zur Veranschaulichung der Zusammenhänge und der Abläufe, z.B. BP-Modell
 - Systemanalyse: Fachlich bedingte Elemente, Beziehungen und Abläufe
 - Anwendungsdesign: Technische Gegebenheiten des Anwendungssystems – Persistenzmodell, Servicemodell

„Full-Blown“ Softwareentwicklungsprozess



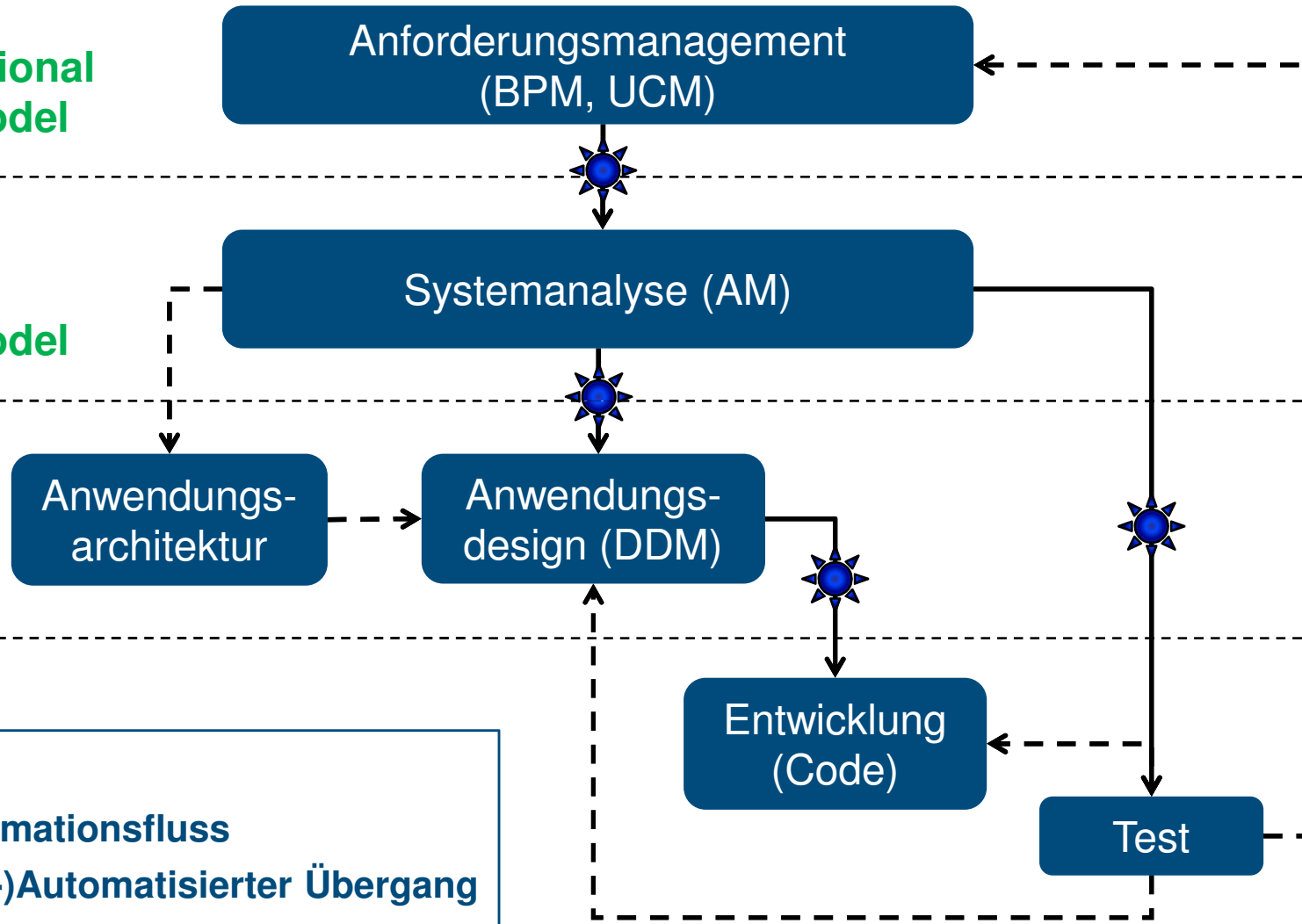
- In einem Softwareentwicklungsprozess gestalten sich die Übergänge zwischen Disziplinen besonders schwer
- Mögliche Problemfelder sind:
 - Informationsbasis ist verstreut auf viele Dokumente/Artefakte
 - Die von einer Disziplin generierten Inhalte sind
 - nicht eindeutig – es gibt zu viele Interpretationsmöglichkeiten
 - für andere Disziplinen nicht verständlich
- Durch den generativen Übergang können viele dieser Problemfelder adressiert werden.

Modelle im „Full-Blown“ Softwareentwicklungsprozess

CIM - Computational Independent Model

PIM - Plattform Independent Model

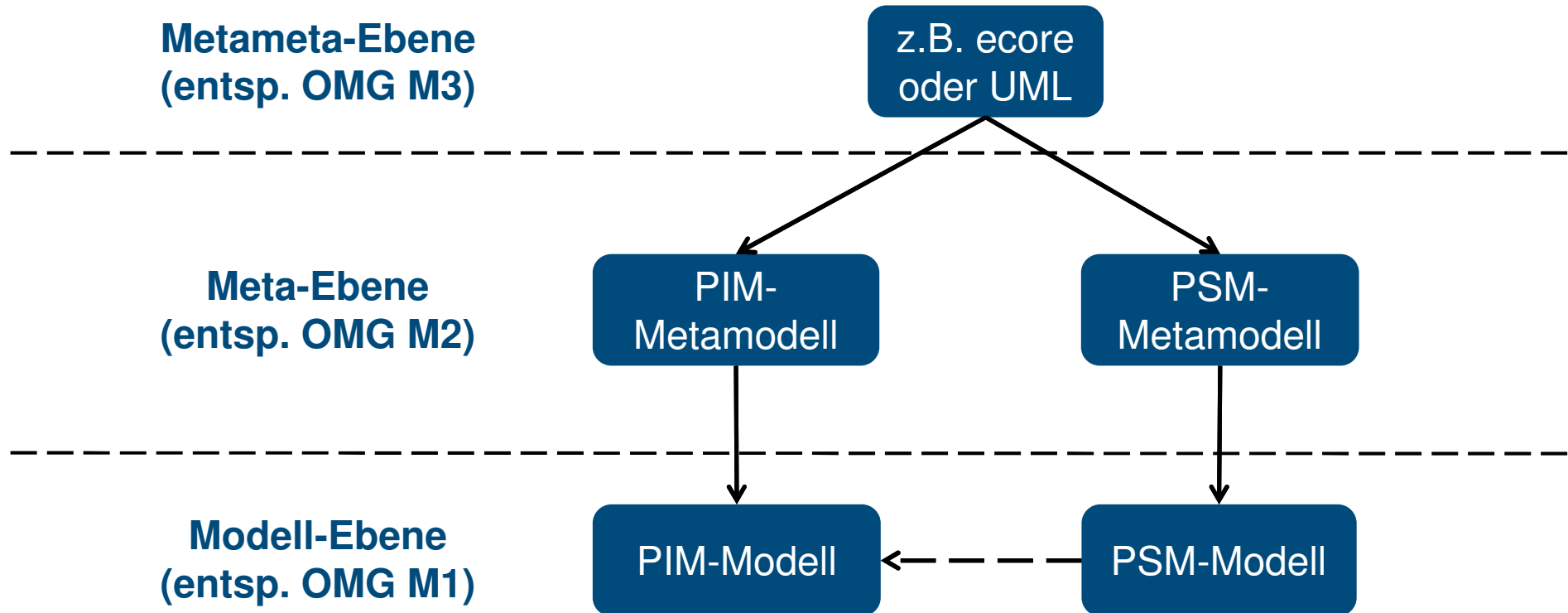
PSM - Plattform Specific Model



Legende

- - - -> Informationsfluss
- > (Teil-)Automatisierter Übergang

Modelle und Metamodelle



Legende

- Abstraktion
- Spezifikation

Agenda

- Einführung/Begriffsdefinition
- Softwareentwicklungsprozess und MDSD
- ➔ Technologien und Werkzeuge
- Probleme und Herausforderungen
- Fazit

- Für ausgewählte Bereiche ist gute Werkzeugunterstützung gegeben
 - Z. B. UML-Editoren, Editoren für Transformationskripte
- Transformationssprachen sind sehr mächtig und ausreichend unterstützt
 - Z.B. ATL, QVT, oAW
- Metametasprachen sind ausreichend verfügbar und gut dokumentiert
 - Z.B. XTEXT, UML, ECORE

Modellierung: UML/ecore vs. Xtext

- UML und ecore als universelle Modellierungssprachen nur eingeschränkt für MDSD geeignet
- Volles Potenzial wird nur durch Definition der Metamodelle (Profile) entfaltet
- Xtext sieht von der grafischen Modellierung ab
Dadurch kann schneller Modelliert werden, große Modelle sind aber nicht mehr überschaubar
- Xtext ist vom Grund aus näher an den Entwickler und genießt bessere Akzeptanz
- Die wesentlichen Vorteile eines Modells sind die Einfachheit und Definition der Sichten auf das System
- Aber Vorsicht: Überladene Transformatoren und Generatoren erhöhen das Projektrisiko

PSM-Erweiterungen in UML

Element/Eigenschaften

HotelangebotEntity

- Stereotyp
- Labels
- Stereotypeigenschaften
- Spezifikation
- Merkmale
- Zugriffsberechtigung
- Eigenschaft
 - veroeffentlichungDerVerguetung : bo
 - Stereotyp
 - Labels
 - Stereotypeigenschaften
 - Spezifikation
 - Merkmale
 - Merkmale (Wertemengen)
 - boolean
 - Kommentar
 - Abhängigkeit
- Operation
- Generalisierung
- Kommentar
- Abhängigkeit
- Element-Import
- Paket-Import

Stereotypeigenschaften

Name	Std	Wert	Namensraum
DAW Protected Region...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	codeable in Object eXcellence
Column.name	<input checked="" type="checkbox"/>		MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Column.unique	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Column.nullable	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Column.insertable	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Column.updatable	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Column.columnDefinition	<input checked="" type="checkbox"/>		MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Column.table	<input checked="" type="checkbox"/>		MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Column.length	<input checked="" type="checkbox"/>	255	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Column.precision	<input checked="" type="checkbox"/>	0	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Column.scale	<input checked="" type="checkbox"/>	0	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Basic	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Basic.fetch	<input checked="" type="checkbox"/>	EAGER	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Temporal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
TemporalType	<input checked="" type="checkbox"/>	DATE	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Enumerated	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
EnumeratedType	<input checked="" type="checkbox"/>	STRING	MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Embedded.AttributeName	<input checked="" type="checkbox"/>		MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
Lob	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Persistent in SWEP Persistence JPA «UML»
Version	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Persistent in SWEP Persistence JPA «UML»
Field-based access	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	MapAbleProperty in SWEP Persistence JPA «UML»
createGetter	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	JavaProperty in J2SE «UML»
createSetter	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	JavaProperty in J2SE «UML»
AttributeOverrides	<input checked="" type="checkbox"/>		MapAble in SWEP Persistence JPA «UML»
isGeneric	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	JavaProperty in J2SE «UML»
genericValue	<input checked="" type="checkbox"/>		JavaProperty in J2SE «UML»
MinLaenge	<input checked="" type="checkbox"/>	0	PersistentProperty in SWEP Persistence JPA «UML»
MaxLaenge	<input checked="" type="checkbox"/>	*	PersistentProperty in SWEP Persistence JPA «UML»
Ausdruck	<input checked="" type="checkbox"/>	^([.]*\$	PersistentProperty in SWEP Persistence JPA «UML»
Validierungsregeln	<input checked="" type="checkbox"/>		PersistentProperty in SWEP Persistence JPA «UML»

Anwenden

Schließen

Alternative: xtext

- Mehr „Entwicklerfreundlich“
- Bei größeren Modellen schwer überschaubar
- Durch „Annotation by Exception“ nicht sehr aufwendig.

```
1 Application Kundenverwaltung{
2   packageName kundenverwaltung;
3   "Modul für Kundenverwaltung"
4   Module Core{
5     "Kunde"
6     UniqueConstraints ColumnNames (name anrede)
7     Entity Kunde{
8       Long id key Column kundenID;
9       String name;
10      Date geburtsdatum NotNull AsDate ;
11      Anrede anrede NotNull enumAsString;
12      int alter;
13     Repository KundeRepository{
14       Kunde findById(Long id);
15     }
16   }
17   "Stammkunde, eine Spezialisierung der Klasse Kunde"
18   Entity Stammkunde extends Kunde{
19     #+Adresse adresse opposite kunde;
20   }
21   "Adresse"
22   Entity Adresse{
23     Wohnort wohnort;
24     String strasseHausNo;
25     String land;
26     #Kunde kunde opposite adresse;
27   }
28 }
29 TypeDefinitions{
30   BaseType Wohnort{
31     String ort;
32     String plz;
33     Land land;
34   }
35   Enumeration Anrede{
36     HERR;
37     FRAU;
38   }
39   Enumeration Land{[]
40   }
41   JavaTypes{[]
42   }
43   PrimitiveTypes{[]
44   }
45 }
46 }
47 }
48 }
```

Agenda

- Einführung/Begriffsdefinition
- Softwareentwicklungsprozess und MDSD
- Technologien und Werkzeuge
- ➔ Probleme und Herausforderungen
- Fazit

- Die Herausforderungen sind:
 - **Prozessgestaltung** – Disziplinenübergänge bei der Iterativ-Inkrementellen Vorgehensweise sind nicht trivial
 - **Modellmanagement** – Die Verwaltung der Modelle inklusive modellübergreifende Abhängigkeiten der Elemente ist meistens sehr komplex und schwer überschaubar
 - **Versionierung** – Es gibt kaum reife Werkzeuge, die die Versionierung und das „Merge“ der komplexen Modelle beherrschen
 - **Heterogenität** der eingesetzten Technologien – Der „Allrounder“ im Projekt muss mindestens UML oder xtext, M2M-Transformation, M2C-Transformation und die Programmiersprache selbst beherrschen
 - **Akzeptanzproblem** – Einschränken des Entwicklers, „Das Richtige Maß“ an Modellierung

Erfolgreiche Praxisbeispiele für MDSD

- Organisationsweites Softwareentwicklungsprozess der Bundesagentur für Arbeit: bessere Projekterfolge durch die Homogenisierung der IT-Landschaft
- Ein Modell – mehrere Technologien: MDSD wurde eingesetzt zur Schnittstellengenerierung in C (Clientseitig) und Java (Serverseitig) – durch den generativen Übergang vom Modell in Code waren die während des gesamten Projekts hoch variablen Schnittstellen immer abgestimmt und fehlerfrei
- Modelle sind führend: Durch die Modellierung der wichtigsten Artefakte wurde die mangelnde Professionalität des Entwicklerteams ausgeglichen

Agenda

- Einführung/Begriffsdefinition
 - Softwareentwicklungsprozess und MDSD
 - Technologien und Werkzeuge
 - Probleme und Herausforderungen
- ➔ Fazit

Fazit

- Es besteht großes Interesse an MDSD, Werkzeugunterstützung wird zunehmend besser
- Zusammenspiel der heterogenen Technologien erhöht Komplexität und Risiko
- MDSD hat nur bei gut definierten Prozessen Erfolgsaussicht

- Ist CASE doch nicht gestorben? – Ist MDSD die Neugeburt der CASE und CASE-Werkzeuge?
- Wie ist der Reifegrad von MDSD?
- Gibt es „typische“ Projekte für MDSD?
- Hat MDSD Zukunft? Oder ist es der nächste Hype?
- Ist der klassische Programmierer, der den Programmcode schreibt, vom „Aussterben“ bedroht?

MDSD in der Praxis

Dr. Shota Okujava

shota.okujava@isento.de

www.isento.de