Università degli Studi di Napoli "Federico II"

Ingegneria del Software

a.a. 2013/14

Lezioni 10: Architetture Software

Obiettivi della lezione

- Comprendere le principali Architetture Software
  - Concetto di Architettura
  - Tipi di Architetture
    - Repository Architecture
    - Client/Server Architecture
    - Peer-To-Peer Architecture
    - Model/View/Controller

Organizzare sottosistemi in Architetture

Definizione di Architettura SW

- "*L'architettura software è l'organizzazione di base di un sistema, espressa dai suoi componenti, dalle relazioni tra di loro e con l'ambiente, e i principi che ne guidano il progetto e l'evoluzione*."

[IEEE/ANSI 1471–2000]

- Informalmente, un'architettura software è la **struttura del sistema**, costituita dalle varie parti che lo compongono, con le relative relazioni.

Architetture

- L’architettura di un sistema software viene definita nella prima fase di System Design (*progettazione architetturale*)
- Lo scopo primario è la scomposizione del sistema in sottosistemi:
  - la realizzazione di più componenti distinti è meno complessa della realizzazione di un sistema come monolito.
  - Permette di parallelizzare lo sviluppo
  - Favorisce modificabilità, riusabilità, portabilità, etc…

Architetture

- Definire un'architettura significa mappare funzionalità su moduli
  - Es: Modulo di interfaccia utente, modulo di accesso a db, modulo di gestione della sicurezza, etc…
- La definizione delle architetture deve seguire ove possibile I principi di Alta Coesione e Basso Accoppiamento
  - Ogni sottosezione dell'architettura dovrà fornire servizi altamente relati tra loro, cercando di limitare il numero di altri moduli con cui è legato
- La definizione dell'architettura prevede:
  - **Identificazione e relazione dei sottosistemi**
  - **Definizione politiche di controllo**

Entrambe le scelte sono cruciali e difficilmente modificabili quando lo sviluppo è iniziato.

Identificazione sottosistemi

Layer e Partizioni

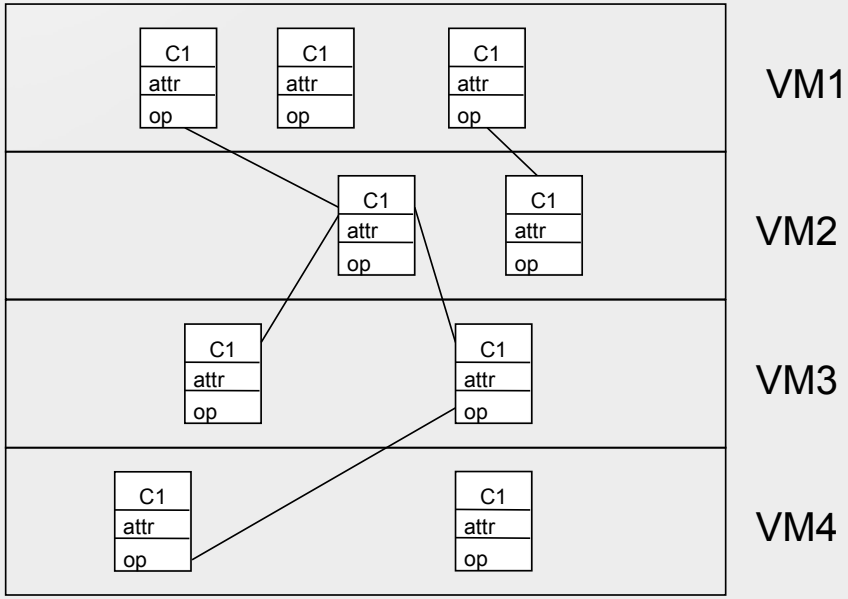
- La definizione dell'architettura logica di un sistema grande è di solito ottenuta decomponendolo in sottosistemi, usando **layer** e **partizioni**.
- La decomposizione gerarchica di un sistema fornisce un insieme ordinato di layer.
- Un layer è un gruppo di sottosistemi che provvede a realizzare servizi (layer → servizi) possibilimente utilizzando servizi forniti da altri layer.
- I layer sono organizzati in modo tale che ciascun layer possa dipendere solo da layer di livello più basso e debba ignorare l'esistenza di layer di livello più alto.

Architettura chiusa: ogni layer può accedere solo al layer immediatamente sottostante

Architettura aperta: un layer può accedere a tutti layer di livello più basso

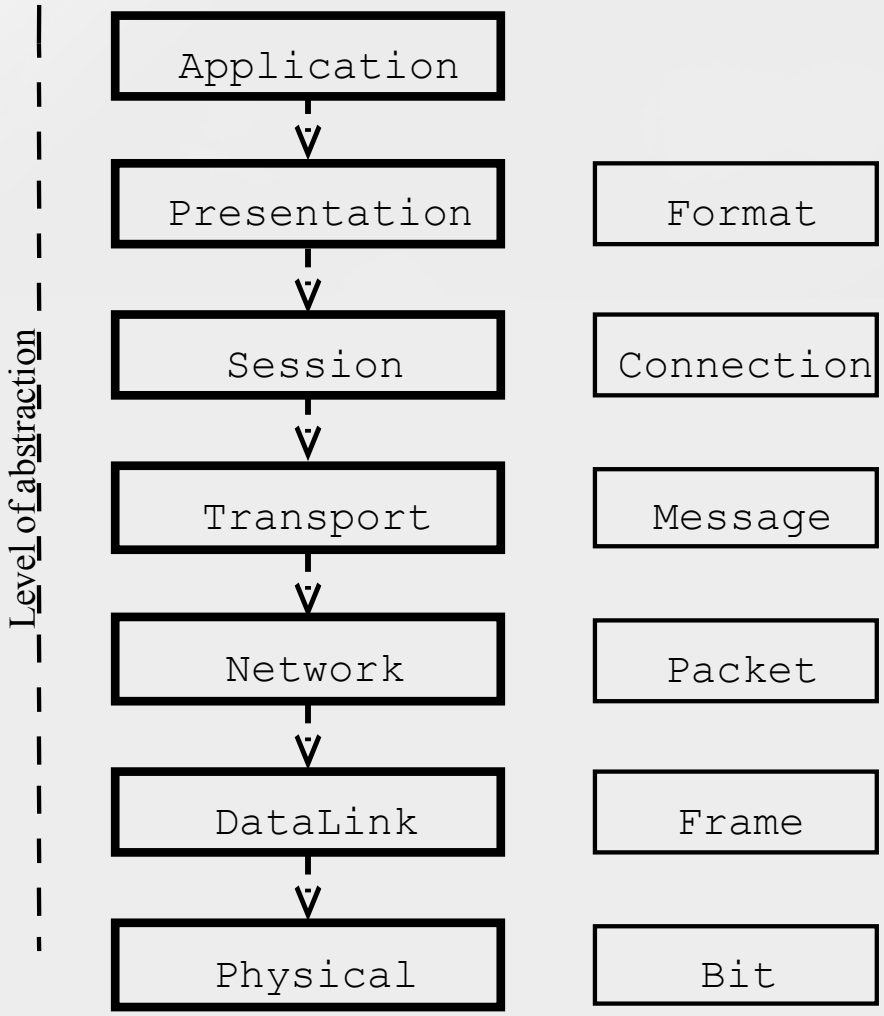
Architettura Chiusa

- Una macchina virtuale può solo chiamare le operazioni dello strato sottostante
- Design goal: alta manutenibilità e portabilità



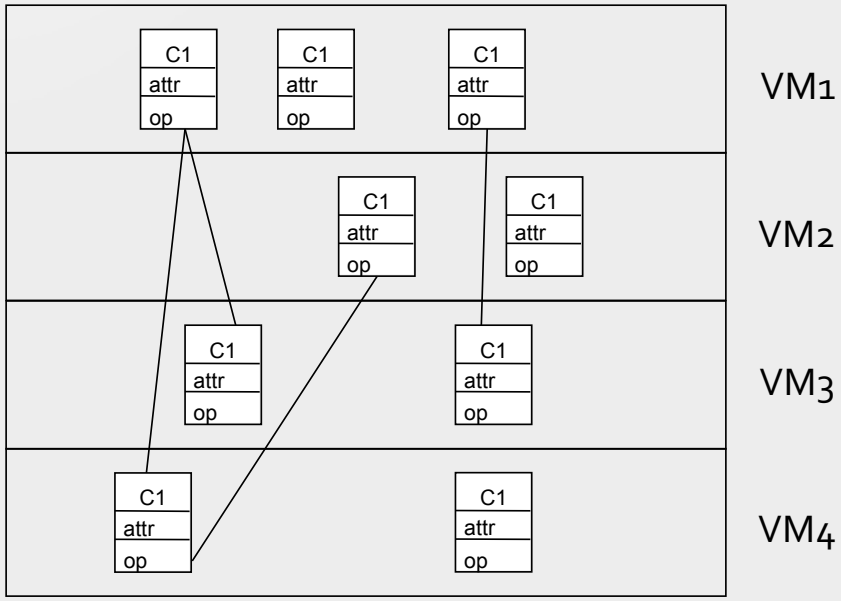
Esempio di Architecture Chiusa

- Pila ISO OSI
- Il modello di riferimento definisce 7 layer di protocolli di rete e metodi di comunicazione tra i layer.



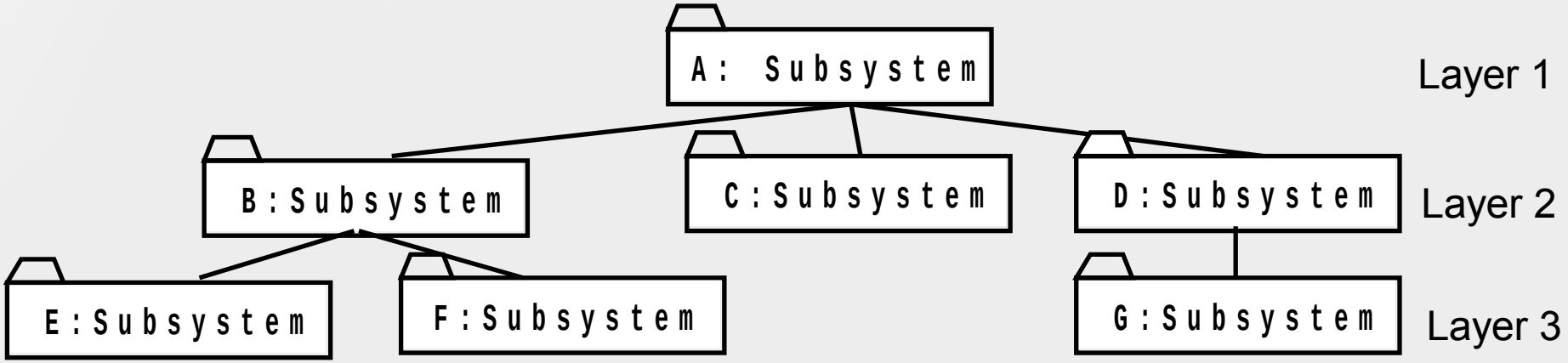
Architettura Aperta

- Una macchina virtuale può utilizzare i servizi delle macchine dei layer sottostanti
- Design goal: efficienza a runtime



Decomposizione di sottosistemi in Layer

- Euristiche per la decomposizione di sottosistemi:
- Non più di 7+/-2 sottosistemi
  - Più sottosistemi accrescono la cohesion ma anche la complessità (più servizi)
- Non più di 5+/-2 layer

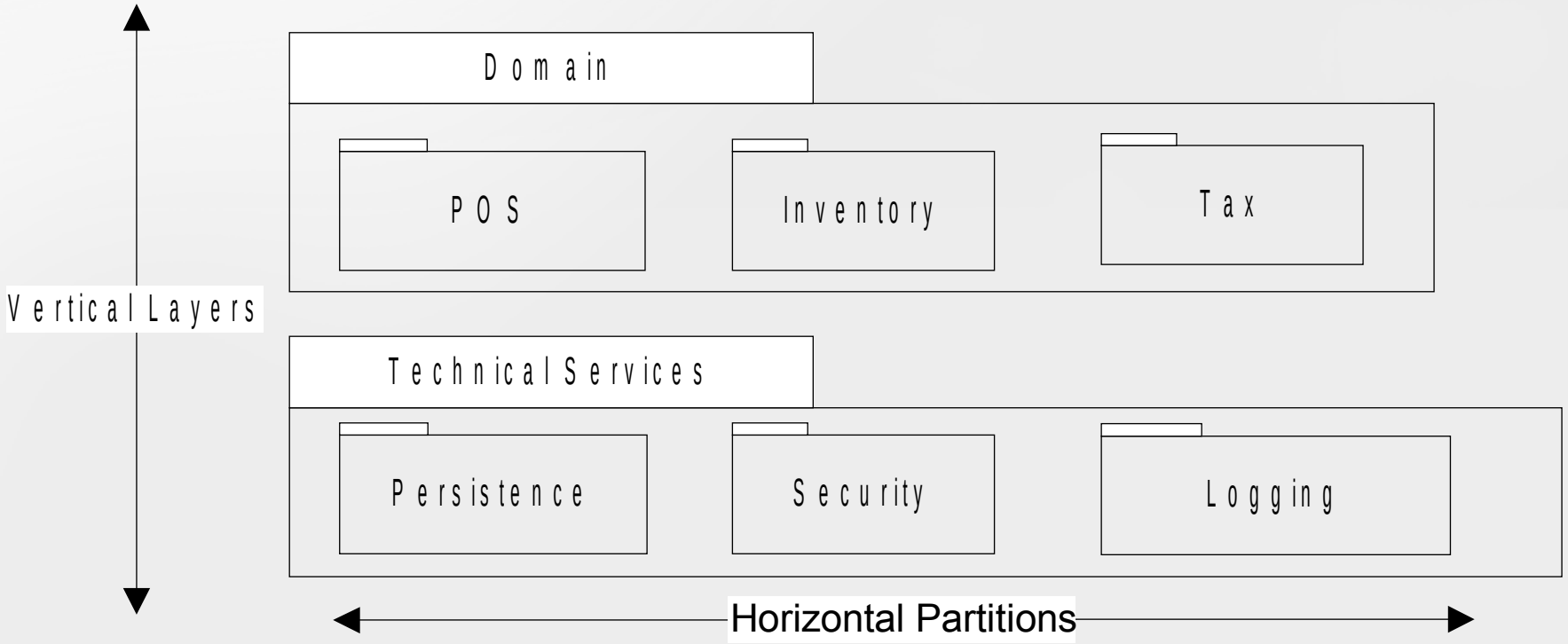


Partitione

- Un altro approccio per trattare con la complessità consiste nel suddividere (partitioning) il sistema in **sottosistemi paritari** (peer) fra loro, ognuno responsabile di differenti classi di servizi.

- In generale una decomposizione in sottosistemi è il risultato di un'attività di partitioning e di layering
  - Prima si suddivide il sistema in sottosistemi al top-level che sono responsabili di specifiche funzionalità (partitioning)
  - Poi, ogni sottosistema è organizzato in diversi layer, se il livello di complessità lo richiede, finché non sono semplici abbastanza da poter essere implementate da un singolo sviluppatore (layering)

Architettura Logica: Layers e Partizioni



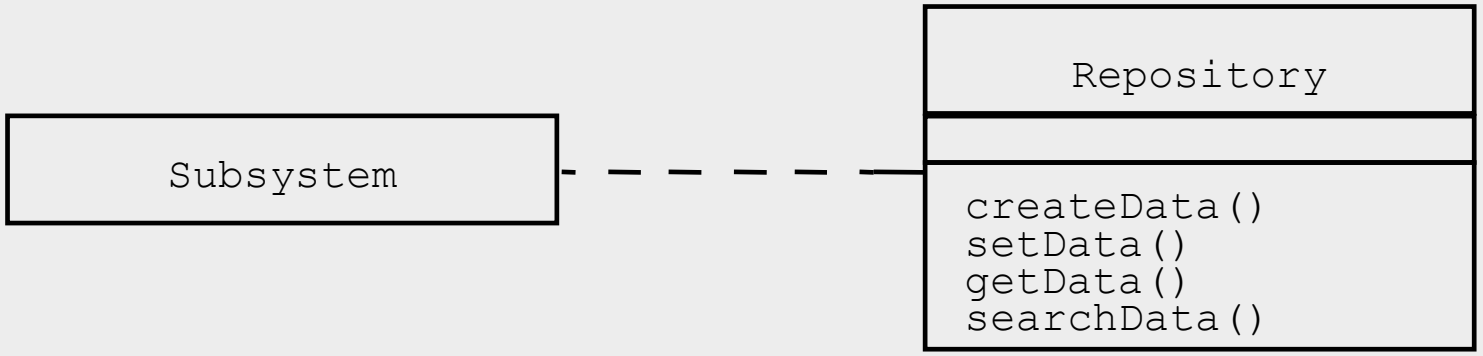
Principali modelli architetturali

Principali Software Architectures

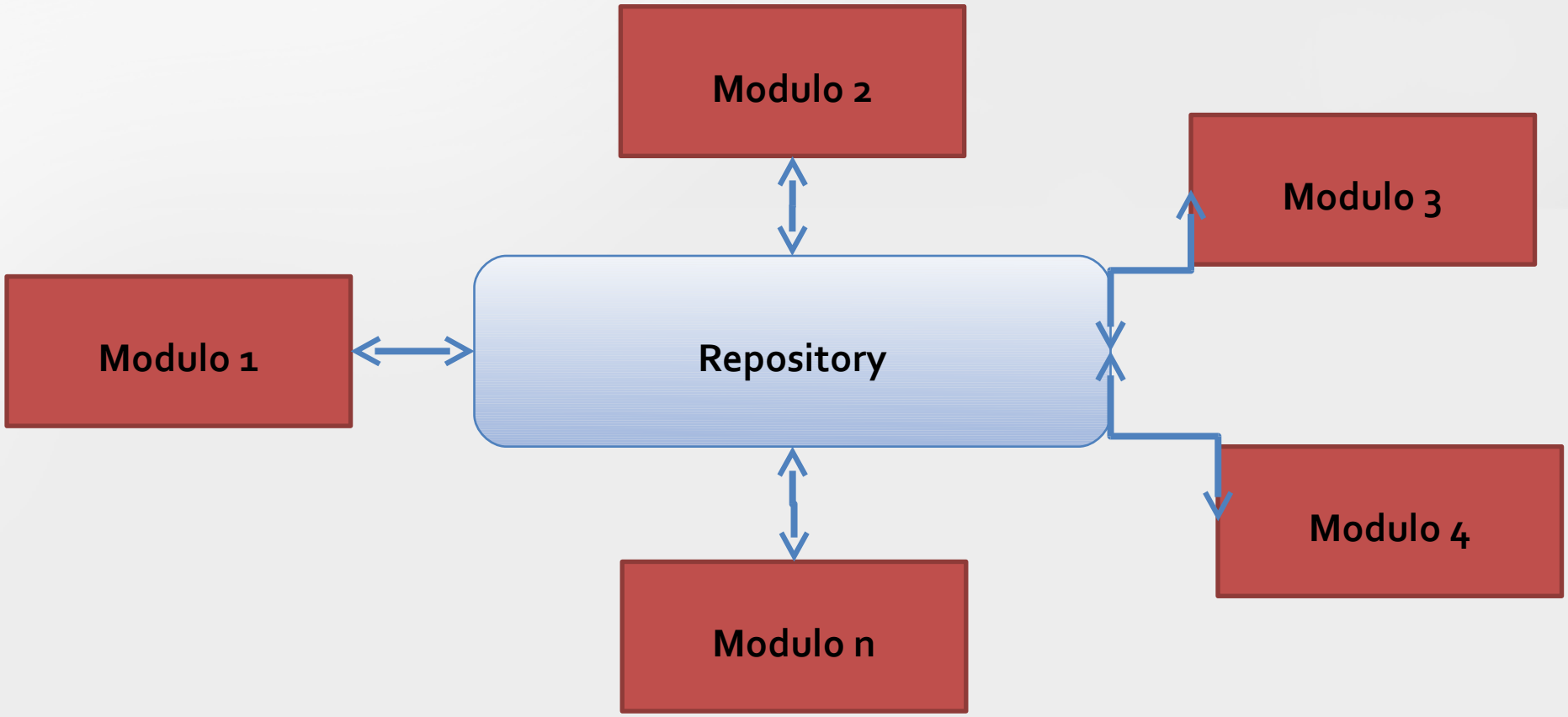
- Nell'ingegneria del sw sono stati definiti vari modelli architetturali che possono essere usati come base di architetture software:
  - Repository Architecture
  - Client/Server Architecture
  - Peer-To-Peer Architecture
  - Model/View/Controller

Repository Architecture

- I sottosistemi accedono e modificano una singola struttura dati chiamata **repository**.
- I sottosistemi sono “relativamente indipendenti” (interagiscono solo attraverso il repository)
- Il flusso di controllo è dettato o dal repository (un cambiamento nei dati memorizzati) o dai sottosistemi (flusso di controllo indipendente)

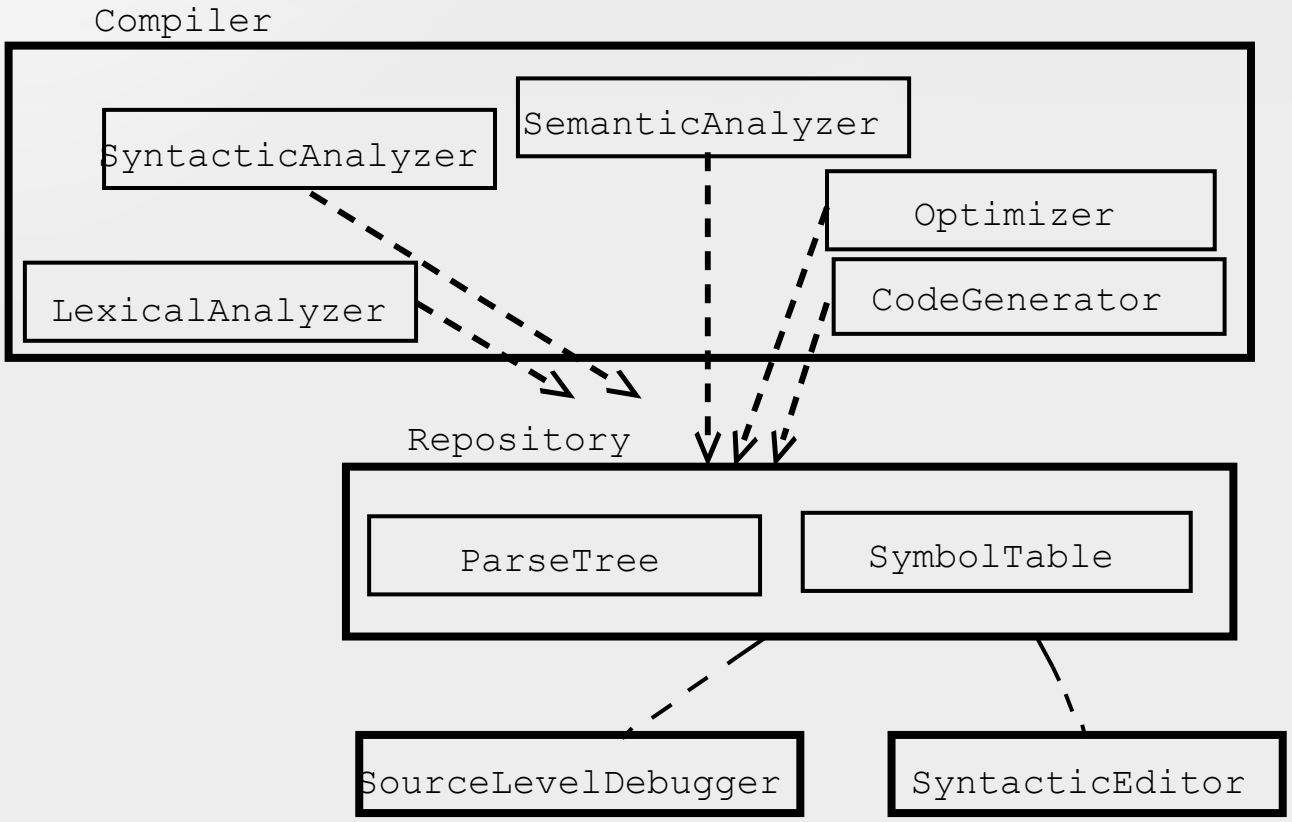


Repository Architecture



Esempio di Repository Architecture

- Database Management System
- Compilatori



Vantaggi dell'architettura a repository

- Modo efficiente di condividere grandi moli di dati: *una scrittura – molte letture*
- Un sottosistema non si deve preoccupare di come i dati sono prodotti/usati da ogni altro sottosistema
- Gestione centralizzata di backup, security, access control, recovery da errori...
- Il modello di condivisione dati è pubblicato come repository schema: facile aggiungere nuovi sottosistemi

Svantaggi dell'architettura a repository

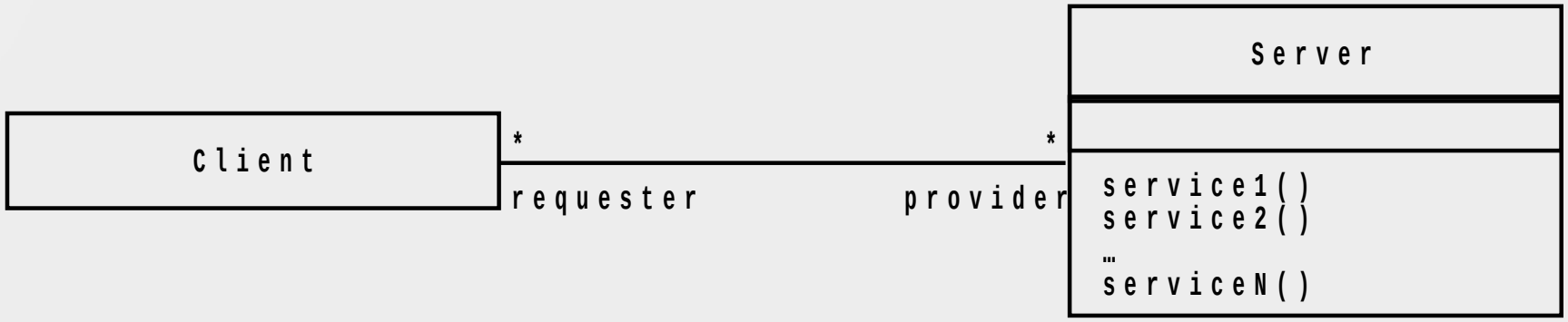
- I sottosistemi devono concordare su un modello dati di compromesso: minori performance
- Data evolution: la adozione di un nuovo modello dati è difficile e costosa:
  - esso deve venir applicato a tutto il repository,
  - tutti i sottosistemi devono essere aggiornati
- Diversi sottosistemi possono avere diversi requisiti su backup, security… non supportati
- E' difficile distribuire efficientemente il repository su piu' macchine (continuando a vederlo come logicamente centralizzato): problemi di ridondanza e consistenza dati.

Architettura Client-server

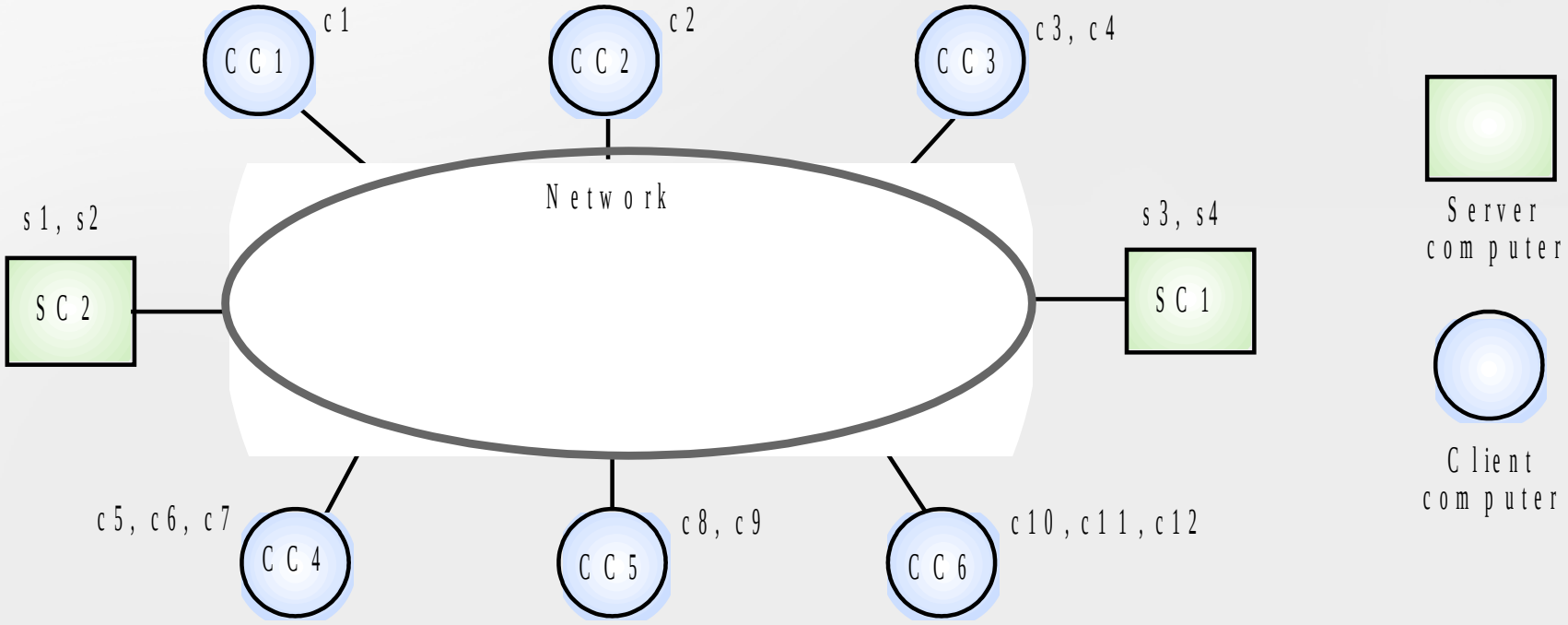
- E’ una architettura distribuita dove dati ed elaborazione sono distribuiti su una rete di nodi di due tipi:
  - I server sono processori potenti e dedicati: offrono servizi specifici come stampa, gestione di file system, compilazione, gestione traffico di rete, calcolo.
  - I client sono macchine meno prestazionali sulle quali si eseguono le applicazioni-utente, che utilizzano i servizi dei server.
- I Client devono conoscere i nomi e la natura dei Server;
- I Server non devono conoscere identità e numero dei Clienti.

Client/Server Architecture

- Un sottosistema, detto server, fornisce servizi ad istanze di altri sottosistemi detti client che sono responsabili dell'interazione con l'utente.
- I Client chiamano il server che realizza alcuni servizi e restituisce il risultato.
  - I Client conoscono l'interfaccia del Server (i suoi servizi)
  - I Server non conoscono le interfacce dei Client
  - La risposta è in generale immediata
- Gli utenti interagiscono solo con il Client

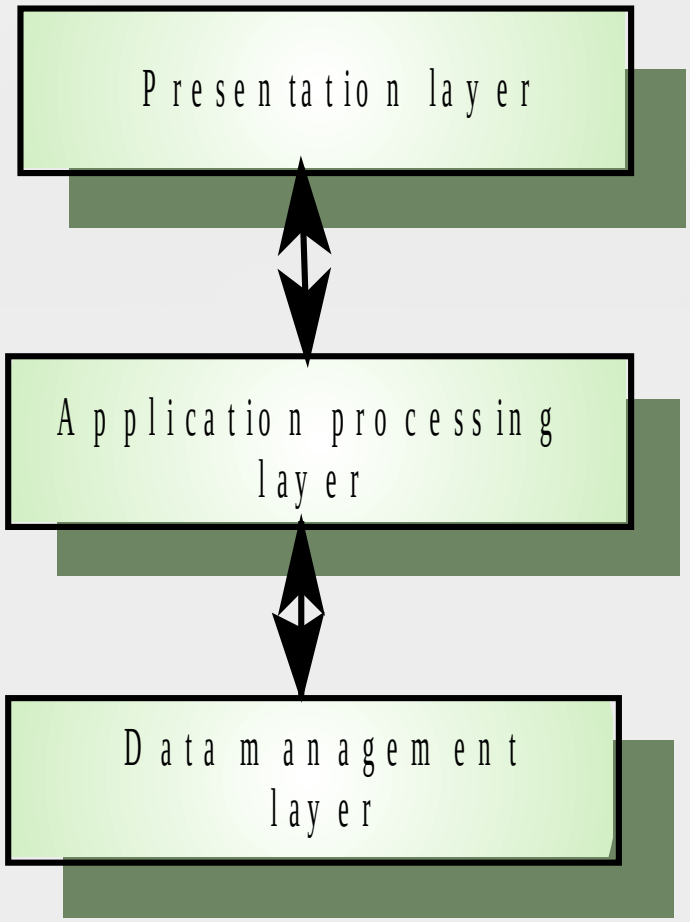


Computers in a C/S network

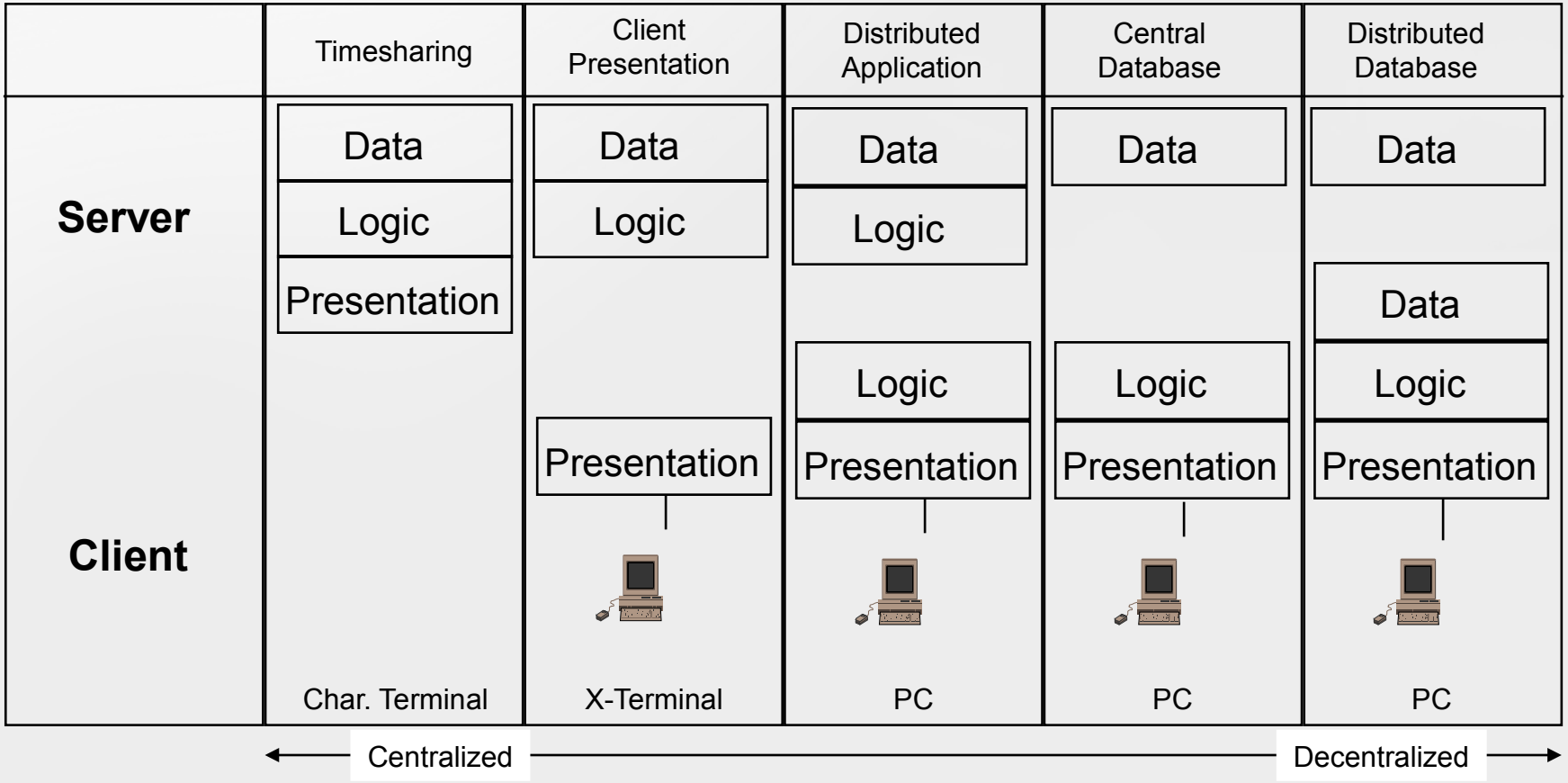


Strati funzionali nell'architettura C/S

- Praticamente ogni applicazione può essere suddivisa logicamente in tre parti:
  - La **presentazione** che gestisce l'interfaccia utente (gestione degli eventi grafici, controlli formali sui campi in input, help, …)
  - La **logica applicativa** vera e propria
  - La **gestione dei dati** persistenti su database
- La scelta della politica di allocazione di queste componenti porta alla classificazione dell'architettura C/S:
  - 2-tiered
  - 3-tiered
  - n-tiered



Classificazione delle soluzioni Client/Server a 2 livelli

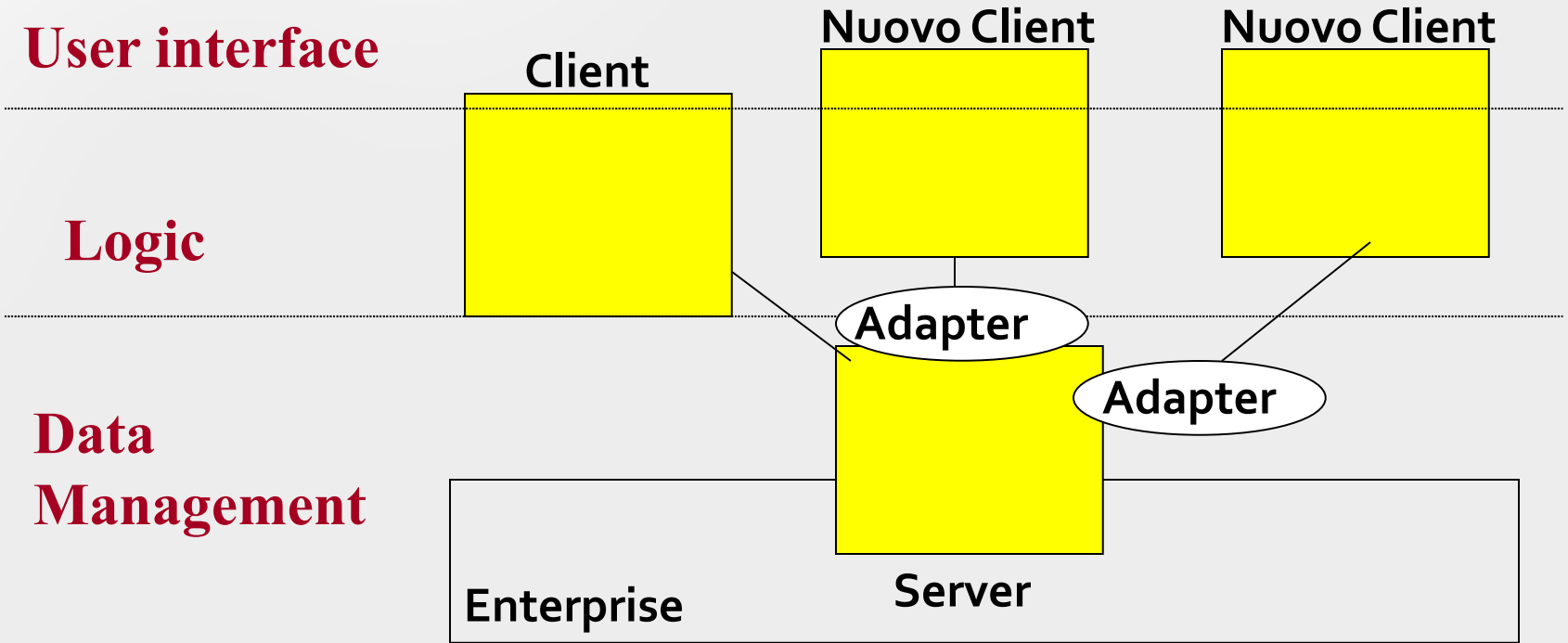


Architetture client/server a 2 livelli

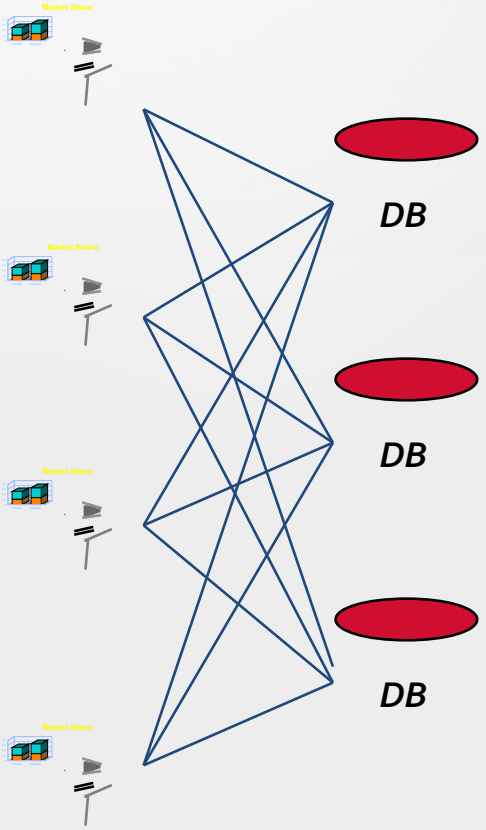
- Vantaggi:
  - E' la più semplice architettura distribuita
- Svantaggi:
  - Traffico di messaggi intenso (frontend comunica continuamente con server dati)
  - Logica di business non gestita in una componente separata dell'architettura: suddivisa tra frontend e backend
    - client e server di applicazione dipendono l'uno dall'altro
    - difficile riutilizzare interfaccia in servizio che accede a dati diversi
    - tendenza a cablare la business logic nell'interfaccia utente: cambio di logica significa cambiare anche interfaccia

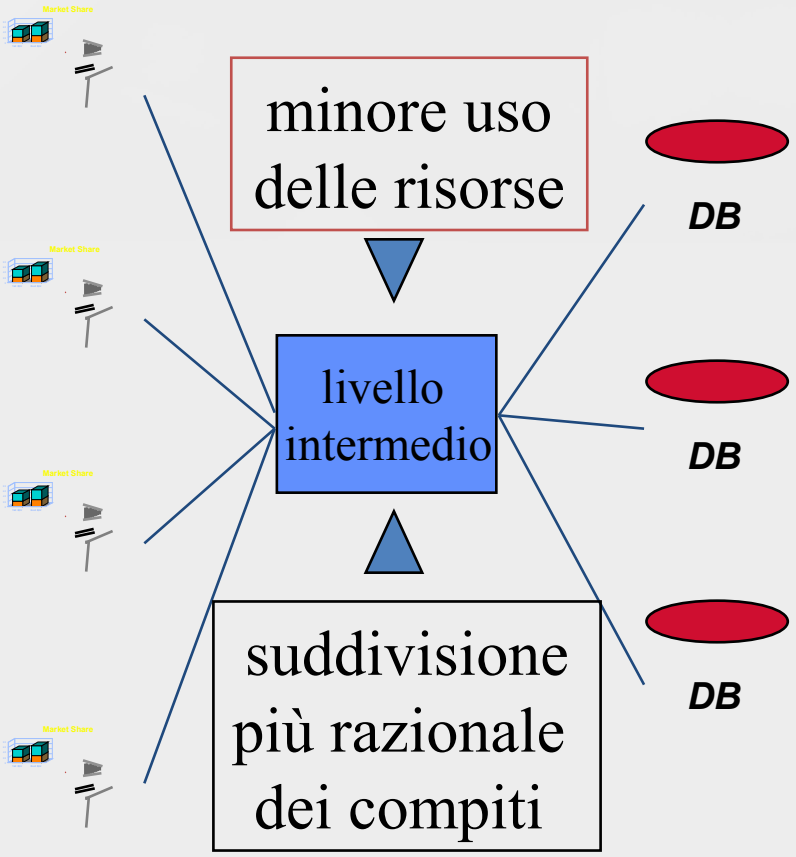
Architetture client/server a 2 livelli

- Problema: mancato riconoscimento dell'importanza della business logic
  - Es: servizio accessibile da più device (telefonino, desktop) □ stessa logica, interfaccia diversa



Architetture 2-Tiers vs. 3-Tiers





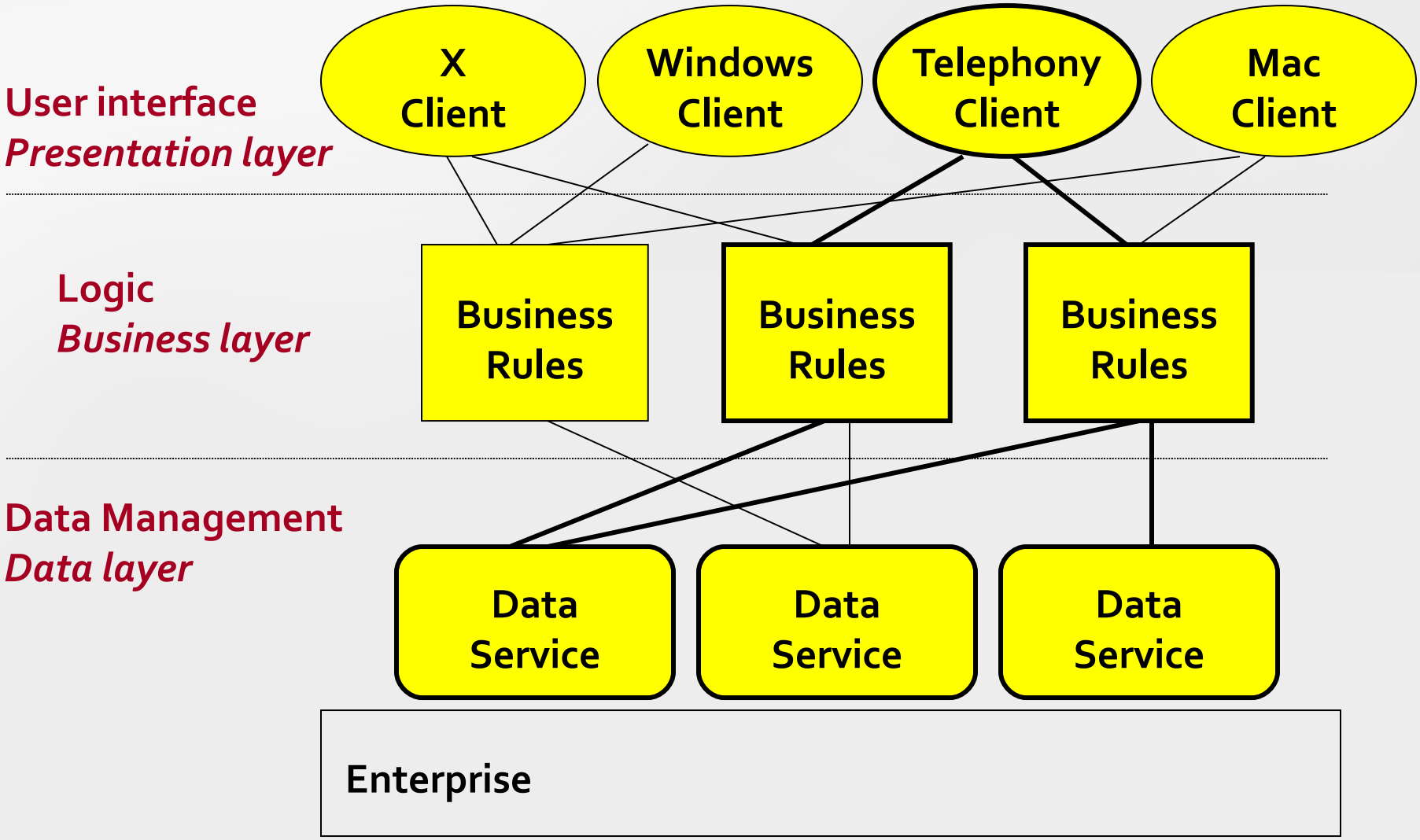
Architetture three-tier - I

- Introdotte all'inizio degli anni '90
- Business logic trattata in modo esplicito:
  - livello 1: gestione dei dati (DBMS, file XML, …..)
  - livello 2: business logic (elaborazione dati, …)
  - livello 3: interfaccia utente (presentazione dati, servizi)
- Ogni livello ha obiettivi e vincoli di design propri
- Nessun livello fa assunzioni sulla struttura o implementazione degli altri:
  - livello 2 non fa assunzioni su rappresentazione dei dati, né sull'implementazione dell'interfaccia utente
  - livello 3 non fa assunzioni su come opera la business logic..

Architetture three-tier - II

- Non c'è comunicazione diretta tra livello 1 e livello 3
  - Interfaccia utente non riceve, né inserisce direttamente dati nel livello di data management
  - Tutti i passaggi di informazione nei due sensi vengono filtrati dalla business logic
- I livelli operano senza assumere di essere parte di una specifica applicazione
  - applicazioni viste come collezioni di componenti cooperanti
  - ogni componente può essere contemporaneamente parte di applicazioni diverse (e.g., database, o componente logica di configurazione di oggetti complessi)

Architetture three-tier - III



Vantaggi di architetture three-tier

- Flessibilità e modificabilità di sistemi formati da componenti separate:
  - componenti utilizzabili in sistemi diversi
  - modifica di una componente non impatta sul resto del sistema (a meno di cambiamenti nelle API)
  - ricerca di bug più focalizzata (separazione ed isolamento delle funzionalità del sistema)
  - aggiunta di funzionalità all'applicazione implica estensione delle sole componenti coinvolte (o aggiunta di nuove componenti)

Vantaggi di architetture three-tier

- Interconnettività
  - API delle componenti superano il problema degli adattatori del modello client server: N interfacce diverse possono essere connesse allo stesso servizio etc.
  - Facilitato l'accesso a dati comuni da parte di applicazioni diverse (uso dello stesso gestore dei dati da parte di business logics diverse)
- Gestione di sistemi distribuiti
  - Business logic di applicazioni distribuite (e.g., sistemi informativi con alcuni server replicati e client remoti) aggiornabile senza richiedere aggiornamento dei client

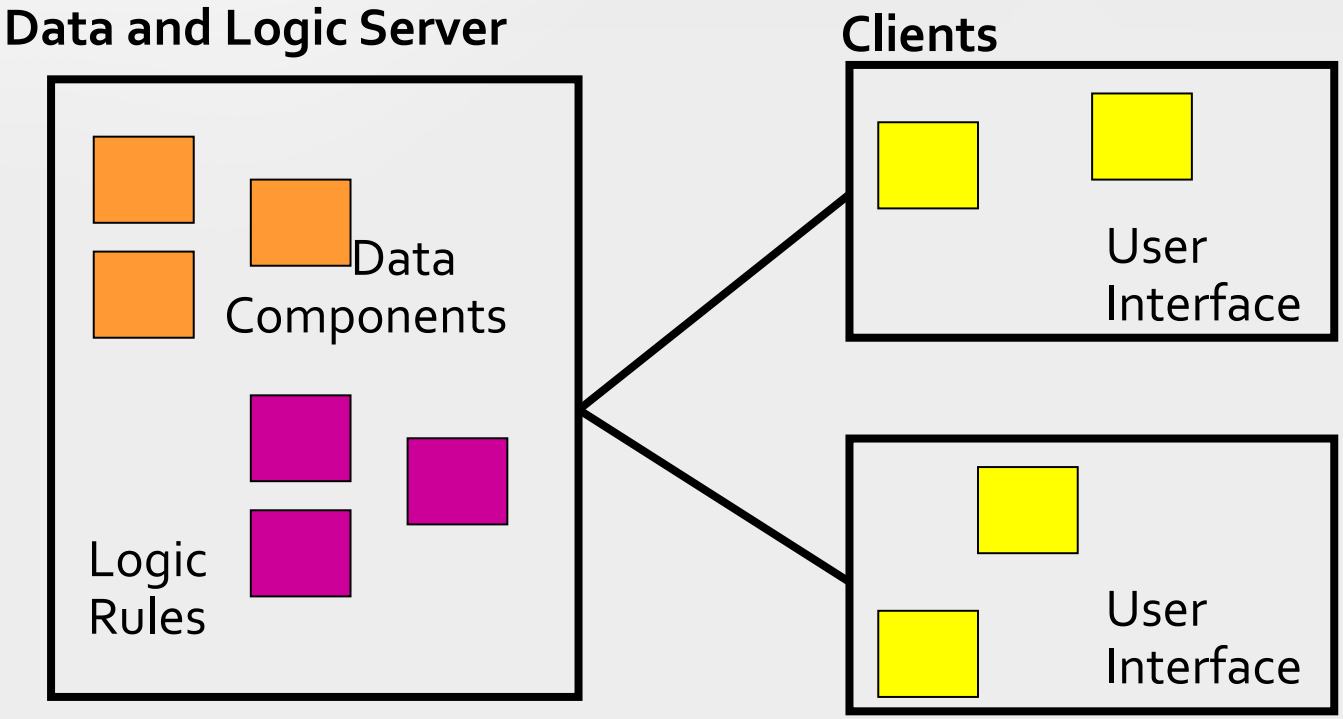
Svantaggi di architetture three-tier

- Dimensioni delle applicazioni ed efficienza
  - Pesante uso della comunicazione in rete e latenza del servizio
  - Comunicazione tra componenti richiede uso di librerie SW per scambio di informazioni codice voluminoso

- **Problemi ad integrare Legacy software**
  - Molte imprese usano software vecchio (basato su modello monolitico) per gestire i propri dati
    - difficile applicare il modello three-tier per nuove applicazioni
    - introduzione di adapters per interfacciare il legacy SW

Three-tier è concettuale, non fisico

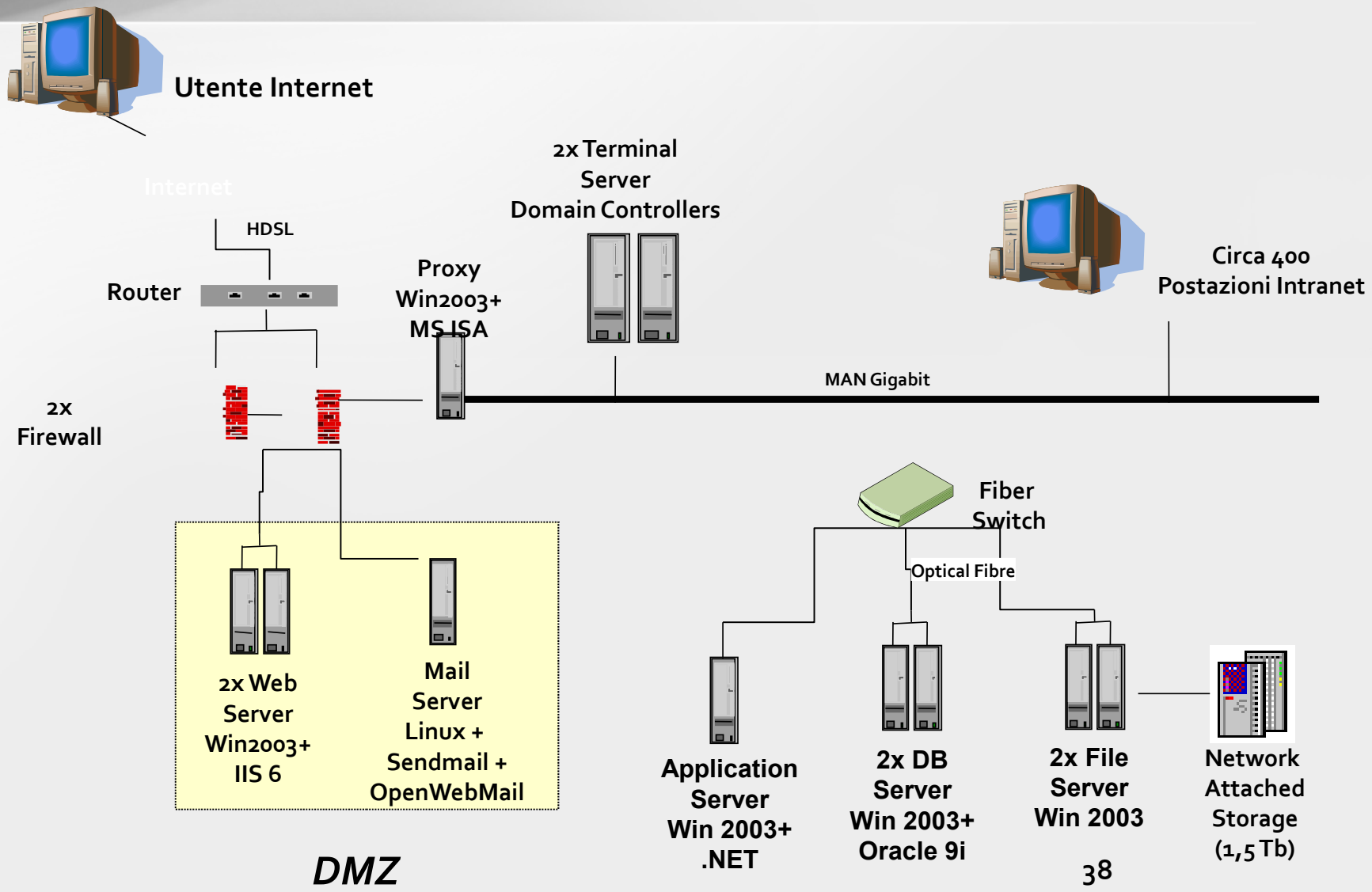
Si possono implementare architetture three-tier su due livelli di macchine, o anche su uno solo…



Architetture n-Tier

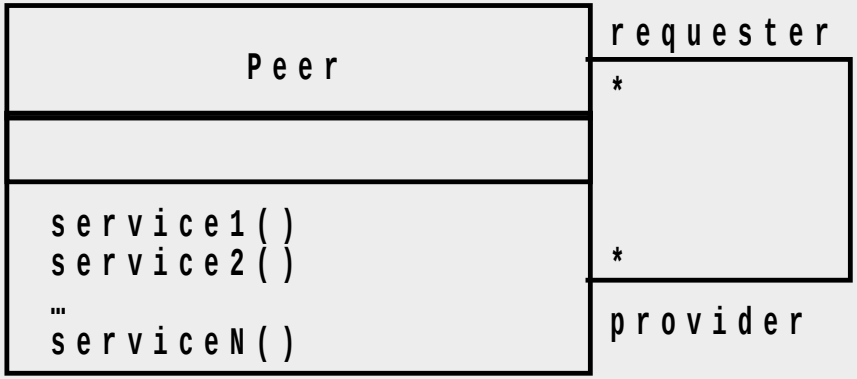
- Evoluzione delle 3-tier, su N livelli (Permettono configurazioni diverse.)
- Interfaccia utente (UI)
  - gestisce interazione con utente
  - può essere un web browser, WAP minibrowser, interfaccia grafica, …
- Presentation logic
  - definisce cosa UI presenta e come gestire le richieste utente
- Business logic
  - gestisce regole di business dell'applicazione
- Infrastructure services
  - forniscono funzionalità supplementari alle componenti dell'applicazione (messaging, supporto alle transazioni, …)
- Data layer:
  - livello dei dati dell'applicazione

Un'architettura Multi-Tier reale



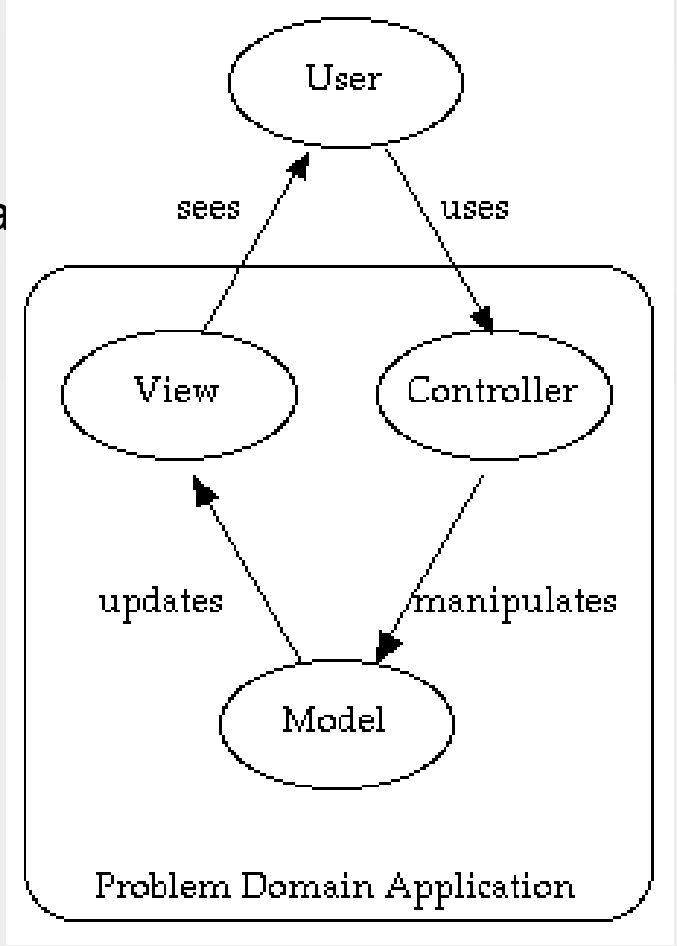
Peer-to-Peer Architecture

- E’ una generalizzazione dell’Architettura Client/Server
- Ogni sottositema può agire sia come Client o come Server, nel senso che ogni sottosistema può richiedere e fornire servizi.
- Il flusso di controllo di ogni sottosistema è indipendente dagli altri, eccetto per la sincronizzazione sulle richieste



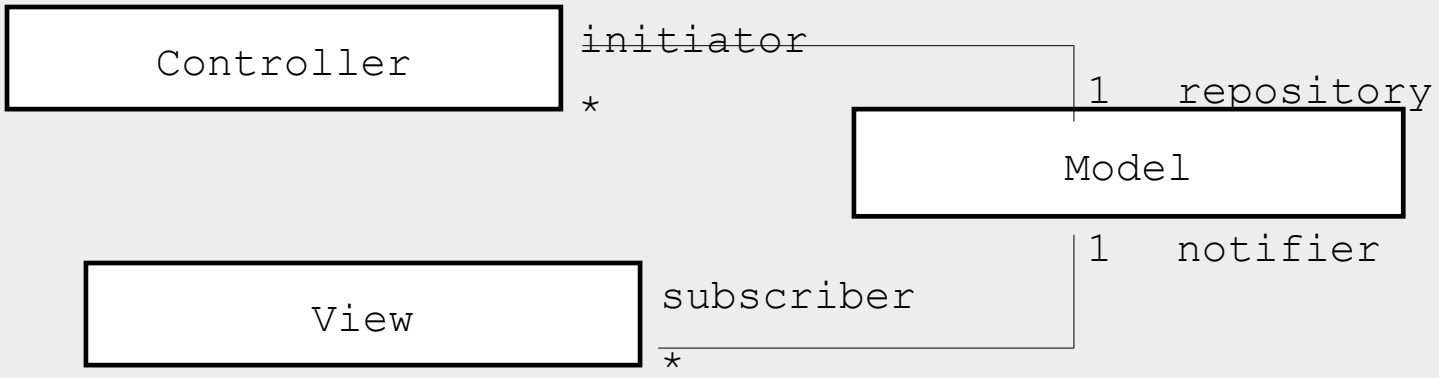
Model/View/Controller

- In questo stile architetturale i sottosistemi sono classificati in 3 tipi differenti:
  - Sottosistema Model: mantiene la conoscenza del dominio di applicazione
  - Sottosistema View (di visualizzazione), visualizza all'utente gli oggetti del dominio dell'applicazione
  - Sottosistema Controller: responsabile della sequenza di interazioni con l'utente
- I sottosistemi Model sono sviluppati in modo che non dipendano da alcun sottosistema View o Controller.
- Cambiamenti nel loro stato sono propagati a sottosistema View attraverso un protocollo "subscribe/notify".

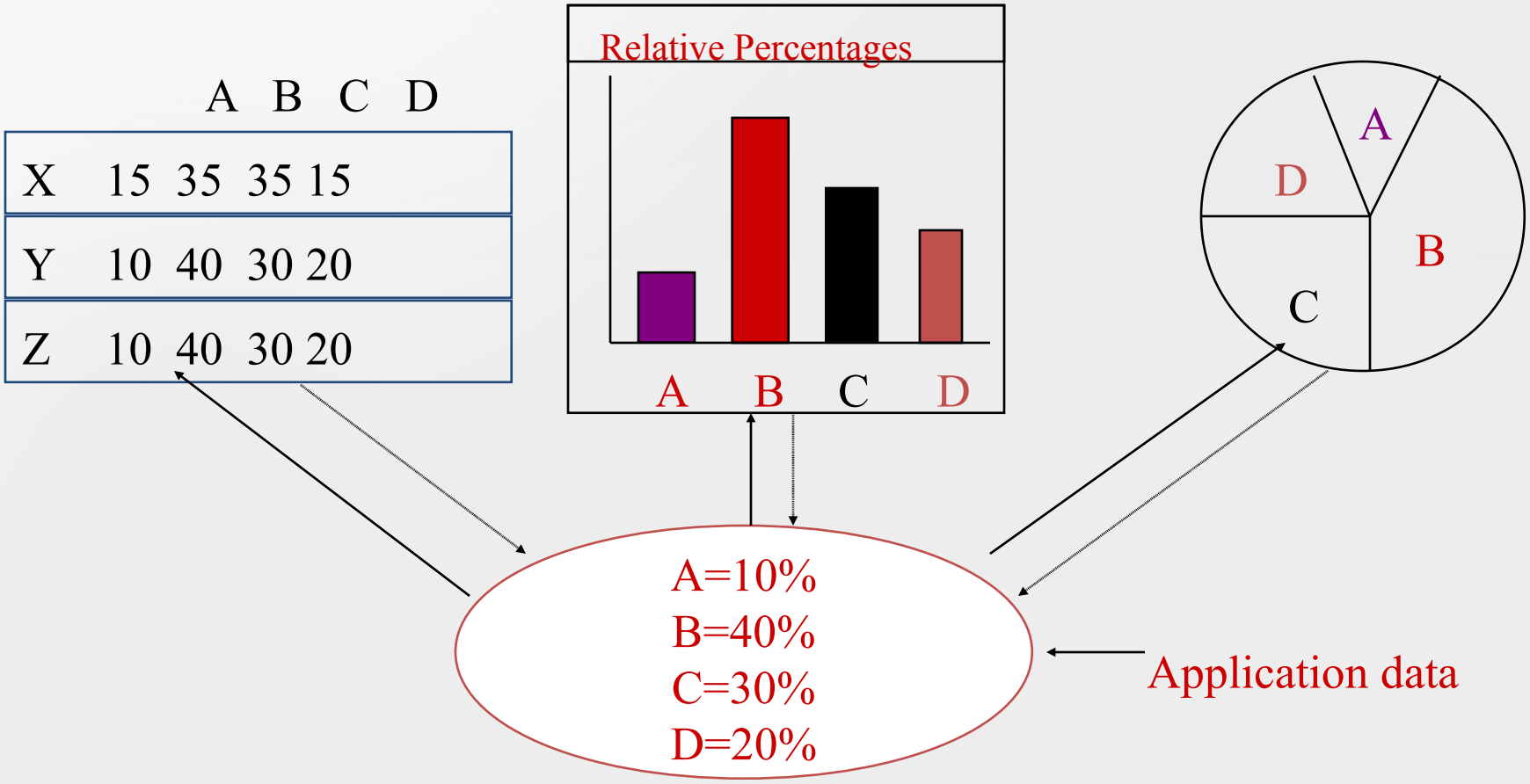


Model/View/Controller (cont)

- MVC è un punto di incontro tra l'architettura di tipo repository e quella a 3 livelli:
  - Il sottosistema Model implementa la struttura dati centrale,
  - il sottosistema Controller gestisce il flusso di controllo: ottiene gli input dall'utente e manda messaggi al modello
  - Il Viewer visualizza il modello

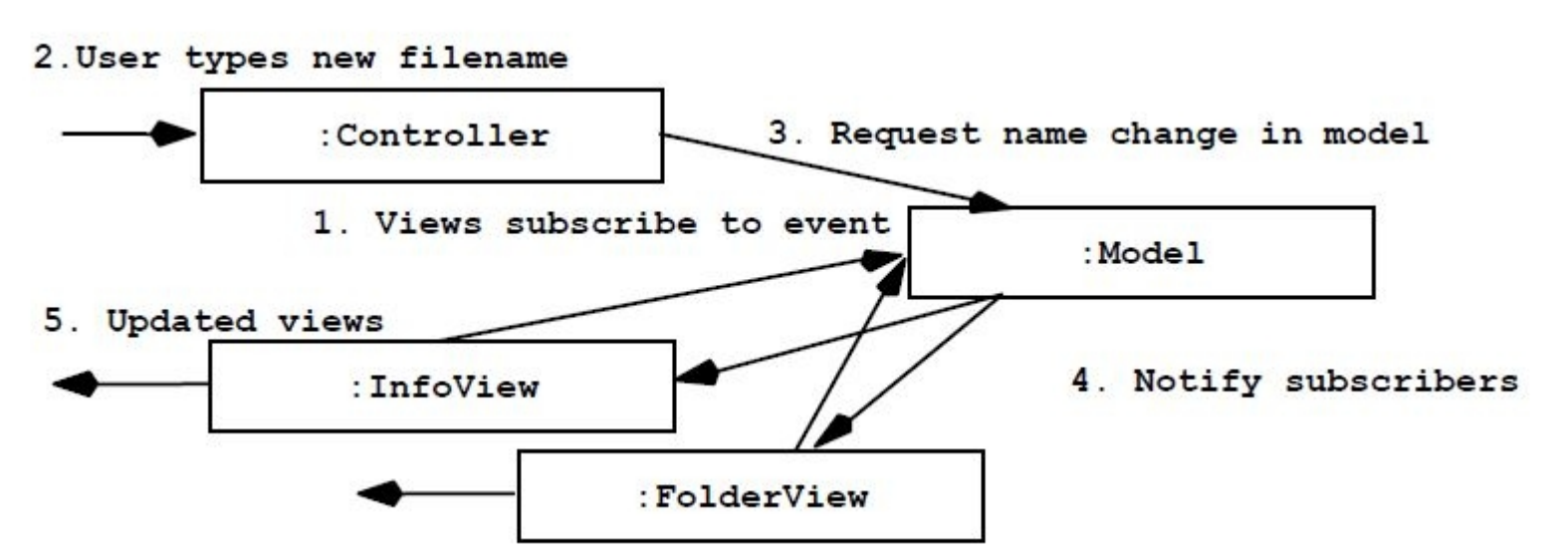


Esempio di View Multiple su un Model



Sequenza di Eventi

Cambiamo il nome del file



1. InfoView e FolderView sottoscrivono i cambi al modello File quando sono creati
2. L'utente digita il nuovo nome del file
3. Il Controller manda la richiesta al modello
4. Il modello cambia il nome del file e notifica i subscriber del cambiamento
5. Entrambi InfoView e FolderView sono aggiornati in modo tale che l'utente veda i cambi in modo consistente

Model/View/Controller: motivazioni

- Il motivo per cui si separano Model, View e Controller è che le interfacce utenti sono soggette a cambiamenti più spesso di quanto avviene per la conoscenza del dominio (il Model)
- MVC è appropriato per i sistemi interattivi, specialmente quando si utilizzano viste multiple dello stesso Model.
- Introduce lo stesso collo di bottiglia visto per lo stile architetturale Repository