

E Java & Komponentenmodelle, Jini

E.1 Überblick

- Software-Komponenten
- Komponentenmodelle
- Java & Komponentenmodelle: JavaBeans
 - Architektur
 - Properties
 - Ereignisse (Events)
 - Introspection
- Jini
 - ein verteiltes Komponentenmodell
- Anwendbarkeit von Software-Komponenten

E.2 Literatur

- Edw01. W. Keith Edwards. *Core Jini*. Prentice Hall, Upper Saddle River, NJ, 2nd Edition 2001.
- Szy02. Clemens Szyperski. *Component Software — Beyond Object-Oriented Programming*. Addison-Wesley, Harlow, England, 2nd Edition 2002.
- Grif98. Frank Griffel. *Componentware — Konzepte und Techniken eines Softwareparadigmas*. dpunkt-Verlag, Heidelberg, 1998.
- JavaBeans. <http://www.sun.com/beans/>
- Jini. <http://www.jini.org>

E.3 Komponentenmodelle

1 Software Komponenten

■ Definition (Szyperski)

Eine Softwarekomponente ist ein wiederverwendbares Stück Software

- hat eine gut spezifizierte Schnittstelle
- kann in nicht-vorhergeplanten Kontexten eingesetzt werden
- ist eine eigenständig vermarktbare Einheit

■ Beispiele

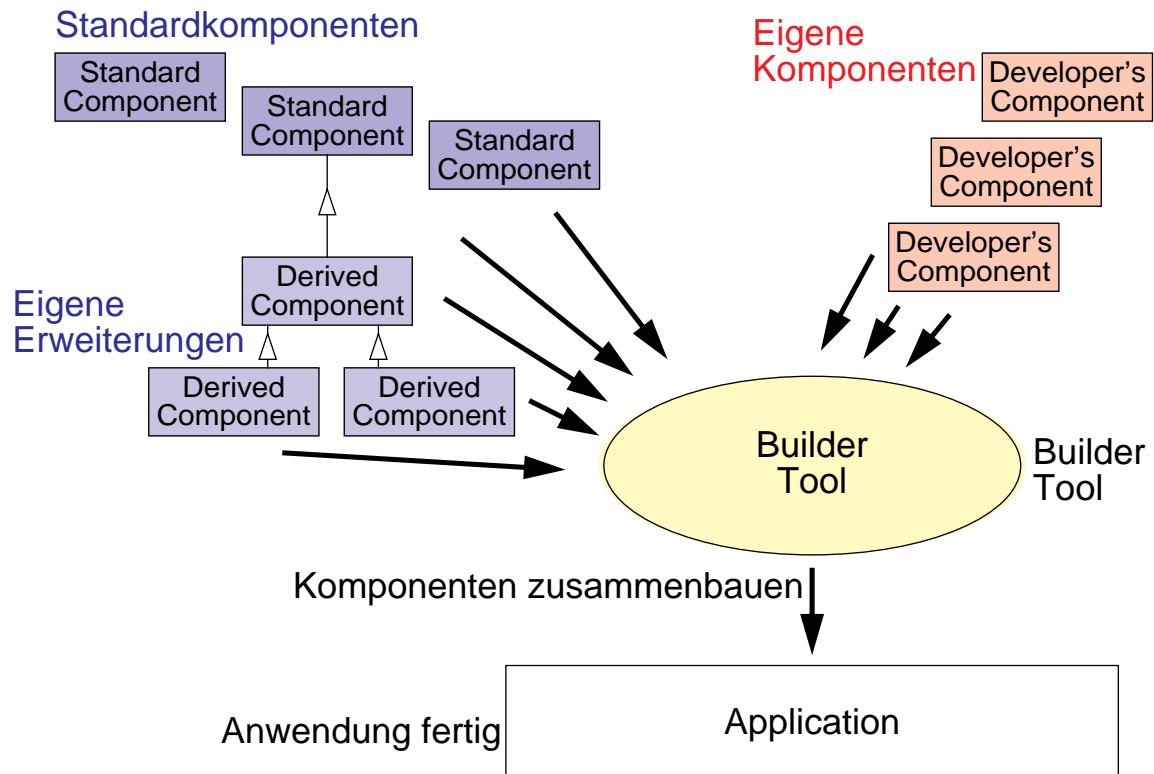
- Elemente einer Fenster-Oberfläche
- Software-Modul, das ein Gerät repräsentiert (Messgerät, Drucker, ...)
- Rechtschreibprüfungs-Modul für Textverarbeitungssysteme

? **also einfach Klassen im objektorientierten Sinn —
oder was ist da neu dran**

2 Softwarekomponenten (2)

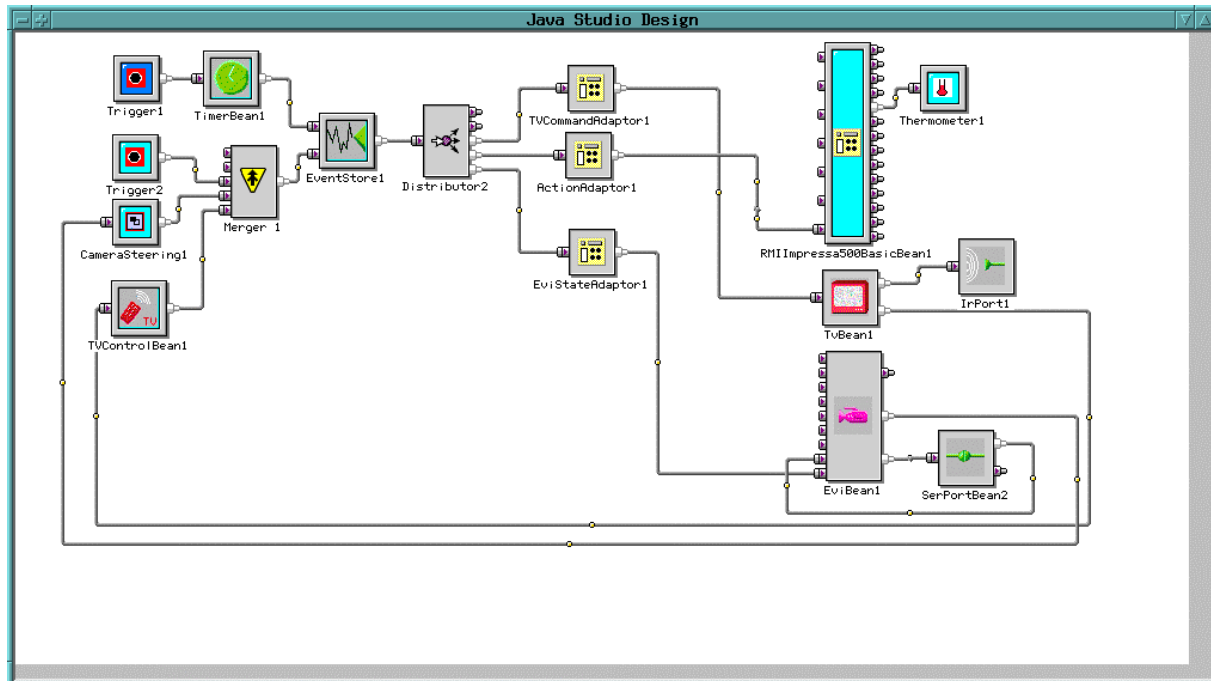
- Standard-Konventionen für die Schnittstellen von Software-Komponenten
 - ↑ **Komponenten-Modell**
 - ↳ Einfache Verwendbarkeit + Wiederverwendbarkeit
- Software-Komponenten sind selbst-beschreibend
 - Automatische Analyse von Schnittstelle und Eigenschaften möglich
 - Introspection / Reflection - Mechanismen
 - Interface-Repository
 - + Namens-Konventionen
- Zusammenstellung zu komplexen Anwendungen mit grafischen Werkzeugen (Builder-Tools)
 - Software-Baukasten

3 Philosophie



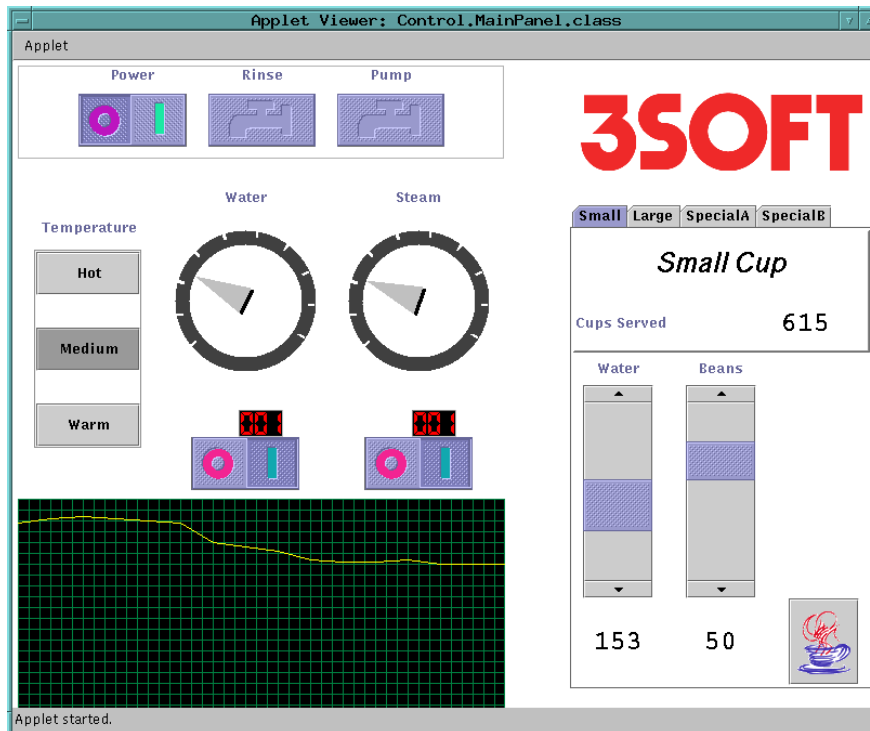
4 Beispiel für ein Builder Tool

■ JavaStudio



5 Beispiel für eine Anwendung

■ Bedienoberfläche unserer Kaffeemaschine



6 Komponentenmodell

- Richtlinien für Software-Komponenten
 - Namenskonventionen
 - Repositories, Introspection-Mechanismus
 - Schnittstellen-Semantik
 - Programmiermethodik
- Existierende Komponentenarchitekturen
 - ◆ JavaBeans
 - ◆ CORBA Component Model
 - ◆ ActiveX
 - nicht portabel, proprietär
 - ◆ OpenDOC
 - ziemlich tot
 - ◆ Hersteller-spezifische Speziallösungen
 - GUI-Builder Klassenbibliotheken

E.4 Java & Softwarekomponenten

1 Java — Ziele

- Lösung der verbreiteten Probleme bei der Entwicklung und Verteilung von Software
 - ◆ verschiedene Betriebssysteme (Unix, Windows, MacOS, ...)
 - ◆ verschiedene Hardware-Architekturen
- Java: Sprache und Ausführungsumgebung für *sichere, schnelle* und *sehr robuste* Anwendungen auf *verschiedenen Plattformen* in *heterogenen verteilten Netzen*

2 Java — wesentliche Eigenschaften für Komponenten

- objektorientiert
- Polymorphismus bei Methodenaufrufen
- sehr flexibel (dynamisches Laden und Binden)
- Reflection/Introspection Mechanismus

3 Java-Komponentenmodelle

- JavaBeans
- Jini

E.5 JavaBeans

1 Definition

- JavaBeans ist eine Schnittstellen-Spezifikation für wiederverwendbarer Software-Komponenten in Java
 - definiert die Java-Komponenten
 - und wie sie zusammenarbeiten
- Eine Bean ist eine beliebige Java-Klasse, die den JavaBeans-Konventionen folgt
- Die offizielle Definition:
A Java Bean is a reusable software component that can be visually manipulated in builder tools.

2 Architektur

- Eigenschaften (Properties)
 - initiale Einstellung von Eigenschaften (Zustand) einer Bean
- Methoden
Ereignisse (Events)
 - die Verknüpfungspunkte für Beans
- Adapter
 - zur Schnittstellenanpassung, wenn Beans nicht einfach zusammenpassen
- Introspection
 - statt eines Interface-Repositories:
einfach in die Bean reinschauen was sie kann

3 Beispiele

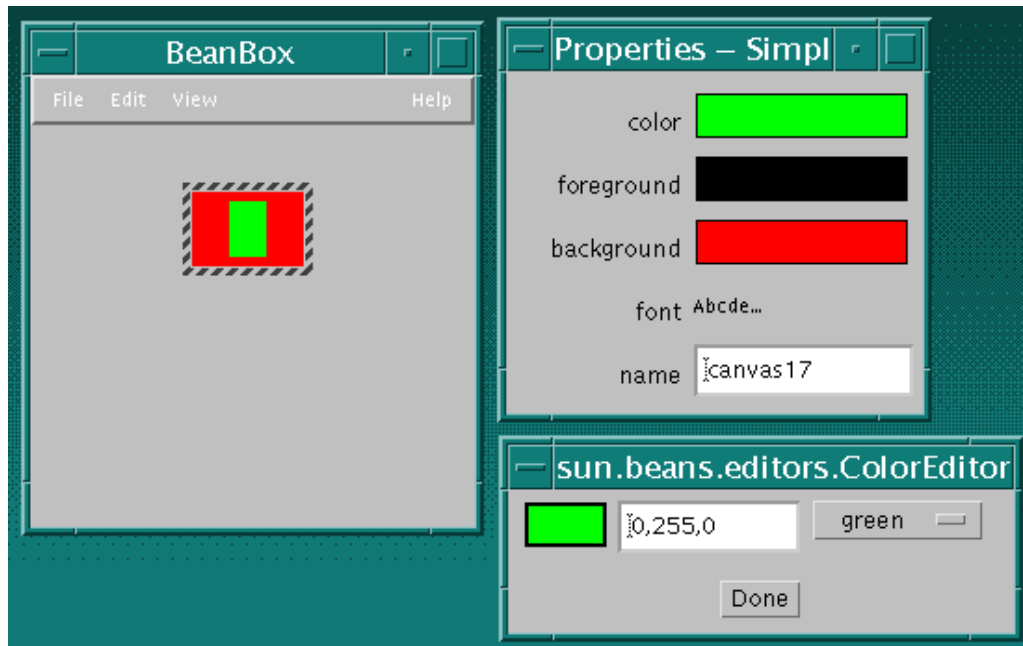
- Grafische Beans einer Benutzeroberfläche
 - Knöpfe, Regler, Textfenster
 - HTML rendering Bean
 - OpenGL canvas
- Unsichtbare Beans
 - Datenbank-Schnittstelle
 - Timer
 - löst Ereignisse in bestimmten Abständen aus
 - kann komplexe Zeit-Logik kapseln
- Softwarekomponenten, die Geräte/Geräteteile repräsentieren
 - Schalter
 - Sensoren, Aktuatoren
 - Video-Rekorder
 - Kaffeemaschine

4 Properties

- Beschreiben Eigenschaften von Komponenten
- Jede Property hat
 - einen **Namen** — symbolische, aussagekräftige Beschreibung der Eigenschaft (Color, Font, ...)
`private Color color;`(Instanzvariable der Bean-Klasse)
 - einen **Typ** —Java-Klasse, kapselt den Wert
 - Constraints — optionale Einschränkungen (z. B. read-only)
- Namens-Konventionen für Methoden zum Zugriff (Methoden der Bean-Klasse)
 - get-Methode zum Lesen
`public Color getColor(){ return color; }`
 - set-Methode für Modifikationen
`public void setColor(Color newColor){
 color = newColor;
 repaint();
}`

4 Properties (2)

- Beispiel: Property Color der Bean "SimpleBean"
 - SimpleBean wird in BeanBox geladen, Feld color anklicken öffnet ColorEditor



4 Properties (3)

- Simple properties
 - repräsentieren einen einzelnen Wert, Zugriff mit set/get-Methoden
- Indexed properties
 - repräsentieren ein Feld, set/get-Methoden haben einen index-Parameter
- Bound properties
 - informieren andere Objekte über Zustandsänderungen (PropertyChange event)
- Constrained properties
 - nicht erlaubte Zustandsänderungen können zurückgewiesen werden

5 Events

■ Umsetzung des Source-Listener Design-Patterns

- Source-Objekt informiert Listener über Zustandsänderungen
 - EventSource
 - hat Methoden für Listener, um sich zu registrieren/abzumelden

```

public void addTimerListener(TimerListener l)
public void removeTimerListener(TimerListener l)

```

add/remove

TimerListener muss spezielles
EventListener-interface implementieren

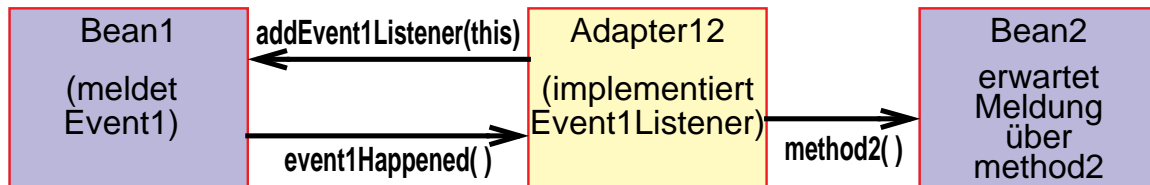
- EventObject
 - kapselt Informationen über Ereignis
- EventListener
 - Klasse die EventListener-Interface implementiert
(Subtyp von `java.util.EventListener`)

5 Events (2)

- **PropertyChangeSupport**
 - automatisches Versenden von notification-Events, immer wenn sich der Wert einer Property ändert
- **VetoableChangeSupport**
 - ermöglicht das Zurückweisen von Property-Werten, die außerhalb des gültigen Bereichs liegen

6 Adapter

- Anpassung von Methoden einer Bean an Ereignisse einer anderen



- Adapter12 implementiert passendes Event-Listener Interface
 - Adapter12 registriert sich für Event1
 - Event1 findet statt,
Bean1 ruft Methode die im event-Interface festgelegte Methode (`event1Happened()`) bei allen registrierten Event-Listener-Objekten auf
 - `event1Happened()` im Adapter12 ruft `method2()` an Bean2 auf
- Adapter-Objekt kann Daten evtl. manipulieren (z. B. umrechnen)
 - Einfache Adapter können automatisch erzeugt werden

7 Introspection

- Automatische Analyse von Eigenschaften einer Bean
- Java1.1 Reflection API
 - Analyse von Java-Klassen zur Laufzeit
 - Instanzvariablen: Name & Typ
 - Methoden: Name, Parameter, Ergebnis-Typ
- JavaBeans Namens-Konventionen
 - get/set Methoden → Properties
 - add/remove Methoden → Events
 - andere Methoden → normale Methoden
- Alternative: Information in einer BeanInfo-Klasse
 - ◆ ähnlich wie ein Interface-Repository
 - Entwickler kann Properties und Events explizit spezifizieren

8 JavaBeans — Summary

- Beans = zusammensteckbare Software-Bausteine
 - Zustand = Properties
 - Eingänge = Methoden
 - Ausgänge = Events
 - wenn Stecker-Buchse nicht passen: Adapter

- ➔ z. B. ideal zur Software-Repräsentation von Geräten

- Probleme / Defizite
 - Zusammenstecken einfacher Komponenten zu komplexen Komponenten
 - ➔ hierarchische Beans
 - Ankoppeln neuer Software-Komponenten an laufende Anwendungen
 - Software-Komponenten im verteilten System

E.6 Jini

1 Überblick

- Standard für die Kommunikation zwischen "intelligenten" Geräten (Sun 1998)
- Komponentenarchitektur und Middleware für verteilte Systeme
 - Komponenten (Services) registrieren sich bei einem Lookup-Service
 - Klienten erhalten von dort Referenzen (RMI-Stub oder *Smart Proxy*)
 - Referenzen sind zeitlich begrenzt gültig (*Leasing*)
- Ziel: Geräte können sich flexibel an Netzwerk an- und abmelden und finden automatisch ihre Kommunikationspartner
 - Komponenten versuchen selbst die Verbindungen zu schalten
 - Konfiguration durch Builder-Tool nicht vorgesehen

2 wesentliche Konzepte

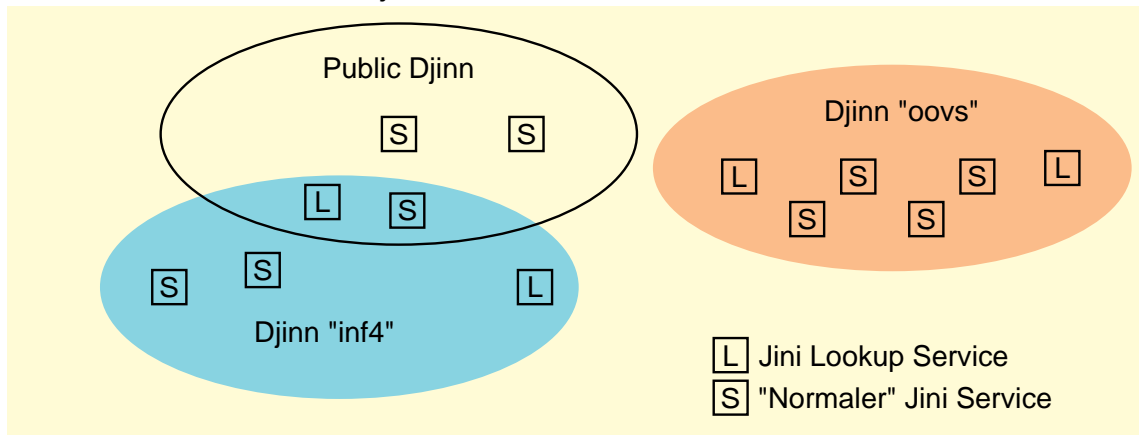
- Service
- Community
- Federation
- Discovery
- Lookup Service
(the naming service)
- Leasing
- Events
- Security
- Java RMI
- Transactions

3 Jini Services

- Mitglieder einer Jini-Community (*djinn*) haben gemeinsam Zugriff zu Diensten (Services)
- Service = etwas, das genutzt werden kann von:
 - einer *Person*, einem *Programm* oder einem anderen *Service*
 - Berechnung
 - Speicher
 - Kommunikationskanal
 - Software Filter
 - Gerät (Hardware)
 - ein anderer Benutzer
- Services werden bei einem Lookup Service registriert
 - Clienten können sich dort eine Referenz besorgen (Stub einer RMI-Remote-Referenz oder *Smart Proxy*)
- Services werden zur Durchführung einer bestimmten Aufgabe zusammengestellt

4 Djinn

- Gruppe von Jini Services, auch Community oder Federation genannt
- Alle Services in einem Djinn sehen sich



- Flacher Namensraum der Djinn

5 Discovery

- Auffinden von Jini Federations
 - Suche von verfügbaren Lookup-Diensten
 - Beitritt zu einer Federation: Teilnahmeprotokoll
- Verschiedene Discovery-Protokolle
 - Multicast Request Protocol
Finden von Lookup-Diensten
 - Multicast Announcement Protocol
Ankündigung eines Lookup-Dienstes
 - Unicast Discovery Protocol
Anmeldung bei bekanntem Lookup-Dienst

6 Leasing

- Teilweiser Ausfall in einem verteilten System führt zu speziellen Problemen
 - Referenzen werden ungültig
 - Betriebsmittel können nicht freigegeben werden
- Services in Jini werden für eine bestimmte Zeit "gemietet"
 - Lease = Zugriffsgarantie zu einem Service für eine bestimmte Zeitspanne
 - kann erneuert werden, wenn sie länger benötigt wird
 - Erneuerung kann vom Service-Provider verweigert werden
 - Lease läuft ab wenn sie der Client nicht erneuert (oder wegen eines Fehlers nicht erneuern kann)
 - nach Ablauf der Lease können die zugehörigen Ressourcen freigegeben werden

7 Ereignisse (Events)

- JavaBeans unterstützt nur lokale Events
 - Objekt, dass den Event auslöst und alle empfangenden Objekte müssen innerhalb eine JVM laufen
- Jini unterstützt verteilte Events
 - Registrierung erfolgt über RMI-Aufruf und der Übergabe eines Stubs
- Jini-Events werden nur solange zugestellt wie die zugehörige Lease gültig ist

8 Sicherheit

- Sicherheitsmodell auf der Basis von *principal information* und *access control lists*

E.7 Realistische Anwendungen für Komponenten-Software?

- Anwendungen, die zwischen Programmierung und Einsatz umfangreiche Konfiguration erfordern
 - Eingabe/Abfrage-Oberflächen
(z. B. SAP-Systeme)
 - Steuerungssysteme
flexible Test-Systeme
 - ↳ Aufbau aus Software-Komponenten, die die Geräte repräsentieren
(z. B. Gebäudeinstrumentierung)
- + Konfiguration erfordert wesentlich weniger Spezialwissen
- + Anwendungsarchitektur offener
 - ↳ kundenspezifische Erweiterungen einfacher realisierbar
- ➔ Probleme bei hochdynamischen Anwendungssystemen
(Objekte verschwinden, neue kommen hinzu)

E.8 Software-Komponenten für realistische Anwendungen?

- Klassenbibliotheken mit Komponenten für grafische Oberflächen
- Geräte, die ihre Software-Repräsentation "mitbringen"
- Komponenten aus dem Office-Automation-Bereich (Textverarbeitung, Datenbank-Anbindung, Kalkulation, ...)

...

? wo ist das Problem

- kein Standard-Komponenten-Modell
- Komponenten-Modelle haben zu starke Einschränkungen
- Builder-Tools nicht mächtig genug + nicht adaptierbar

? Lösung

- offene Komponenten-Modelle
- erweiterbare Werkzeuge (Builder-Tools), die Interoperabilität herstellen