

Projektowanie obiektowe oprogramowania

Wykład 9

Wzorce architektury aplikacji (1)

Wiktor Zychła 2014

1 Automated code generation

To bardziej technika wspomagająca niż wzorzec, ale wykorzystywana w praktyce bardzo często. Chodzi o generowanie kodu przez automat, ale w taki sposób, żeby „kod który generuje kod” nie był tylko i wyłącznie kodem imperatywnym, ale możliwie jak najbardziej deklaratywnym.

Realizowane przez wiele narzędzi, np. **Text Template Transformation Toolkit (T4)**.

Przykład: szablon generowania kodu klasy.

```
<#@ template debug="false" hostspecific="false" language="C#" #>
<#@ assembly name="System.Core" #>
<#@ output extension=".cs" #>

<#
    string ClassName = "Foo";
    string[] FieldNames = { "Bar", "Qux" };
#>

public class <#= ClassName #>
{
    <# foreach ( var field in FieldNames ) { #>

        public string <#= field #>;

    <# } #>
}
```

Wykonanie szablonu spowoduje wygenerowanie kodu:

```
public class Foo
{
    public string Bar;

    public string Qux;
}
```

Szablon może pozyskać dane w dowolny sposób – z pliku, z bazy danych itd.

To co należy zapamiętać to to, że generatory kodu powinny udostępniać strategię generowania jedno i dwustopniowego (w przypadku T4: `TextTemplatingFileGenerator` vs `TextTemplatingFilePreprocessor`).

W generowaniu **jednostopniowym (bezpośrednim)** efektem ewaluacji szablonu jest dokument wynikowy (jak wyżej).

W generowaniu **dwustopniowym** efektem ewaluacji szablonu jest kod imperatywny, który trzeba skompilować i wykonać i dopiero wynikiem wykonania tego kodu jest docelowy dokument. Zaletą podejścia dwustopniowego jest możliwość automatyzacji scenariuszy automatycznego generowania (łączenia wielu szablonów, generowania tego samego szablonu wielokrotnie z różnymi parametrami).

Zrefaktoryzujemy powyższy przykład.

Krok 1. Określenie parametrów szablonu na zewnątrz, w definicji klasy częściowej:

```
public partial class TextTemplate1
{
    public string ClassName;
    public string[] FieldNames;
}
```

Krok 2. Korekta szablonu w taki sposób żeby odwoływał się do pól-parametrów:

```
<#@ template debug="false" hostspecific="false" language="C#" #>
<#@ assembly name="System.Core" #>
<#@ output extension=".cs" #>

public class <#= this.ClassName #>
{
    <# foreach ( var field in this.FieldNames ) { #>

        public string <#= field #>;

    <# } #>
}
```

Krok 3. Zamiana strategii generowania szablonu na `TextTemplatingFilePreprocessor`. Efektem generacji będzie tym razem kod imperatywny klasy **TextTemplate1**, która będzie posiadać metodę **TransformText**, wykonującą proces ewaluacji szablonu.

Krok 4. Automatyzacja szablonu:

```
static void Main( string[] args )
{
    TextTemplate1 tpl = new TextTemplate1();
    tpl.ClassName = "Foo";
    tpl.FieldNames = new [] { "Bar", "Qux" };

    Console.WriteLine( tpl.TransformText() );
    Console.ReadLine();
}
```

Taki dwustopniowy model ewaluacji jest ogólniejszy – automatyzacja szablonu może odbywać się w kontekście złożonego procesu przetwarzania danych wejściowych i generowania wielu szablonów na podstawie jednego zbioru danych.

2 Object-relational mapping

Uwaga! Ilustracje pochodzą z podręcznika Patterns of Enterprise Application Architecture.

Wzorzec mapowania obiektowo-relacyjnego jest jednym z możliwych podejść do problemu niezgodności świata obiektowego i świata relacyjnego (relacyjnych baz danych). Wzorzec ORM jest interesujący w kontekście podwzorców.

2.1 Model first vs Code first

Różne strategie definiowania metadanych mogą przełożyć się na różną filozofię logistyki orm:

1. Model first – najpierw modelowana jest struktura relacyjna, a model obiektowy ją odwzorowuje (często jest generowany przez automat; patrz **Automated code generation**)
2. Code first – najpierw modelowana jest struktura obiektowa, a struktura relacyjna tylko ją odwzorowuje (często jest generowana i zarządzana przez automat; przykład z wykładu Entity Framework Code First + Migrations)

2.2 Metadata mapping

Silnik mapowania obiektowo-relacyjnego powinien udostępniać różne strategie definiowania metadanych:

1. Metadane są częścią definicji klas (atrybuty, określona hierarchia dziedziczenia)
2. Metadane są zewnętrzne w stosunku do definicji klas (definiowane deklaratorywnie w XML lub imperatywnie za pomocą API)

2.3 Lazy loading

Obiekt nie zawiera danych relacyjnych, ale wie jak je pozyskać.

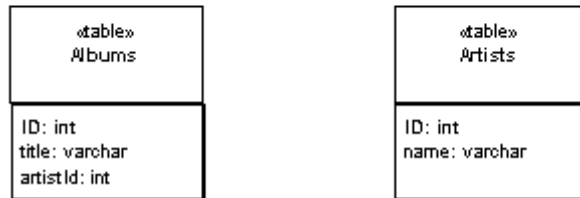
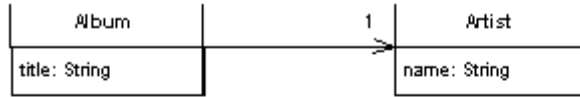
W praktyce Lazy loading realizowany jest na jeden z trzech sposobów:

1. **Lazy initialization** – leniwe właściwości (propercje) zawierają normalny, imperatywny kod dostępu do danych i flagę boole'owską, która działa jak strażnik, dzięki któremu kod dostępu do danych wykonuje się tylko za pierwszym razem
2. **Virtual proxy** – silnik mapowania obiektowo relacyjnego automatycznie tworzy wirtualne proxy do zwracanych obiektów, które to proxy mają automatycznie dołączony kod implementujący Lazy initialization (różnica jest taka, że nie trzeba tego kodu implementować bezpośrednio w klasie dziedziczonej)
3. **Value holder** – implementacja leniwych składowych deleguje pozyskiwanie wartości do zewnętrznych obiektów, które zarządzają dostępem do danych

W praktyce wszystkie trzy metody są wykorzystywane często, z przewagą 2. i 3.

2.4 Navigation properties (aka Foreign key mapping)

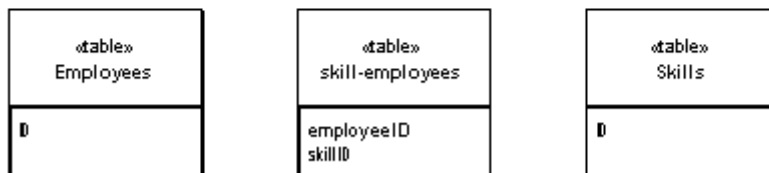
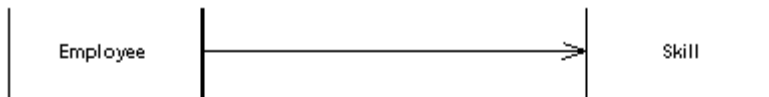
Mapowanie kluczy obcych na relacje między klasami.



To bardzo naturalne oczekiwanie. W modelu z diagramu powyżej oczekivalibyśmy właściwości nawigacyjnych (*navigation properties*) w obie strony – klasa **Album** powinna mieć właściwość typu **Artist**, a klasa **Artist** właściwość typu **IEnumerable<Album>**.

2.5 Many-to-many (aka Association table mapping)

Automatycznie modeluj asocjację relację wiele-do-wiele między obiektami jako pomocniczą tabelę

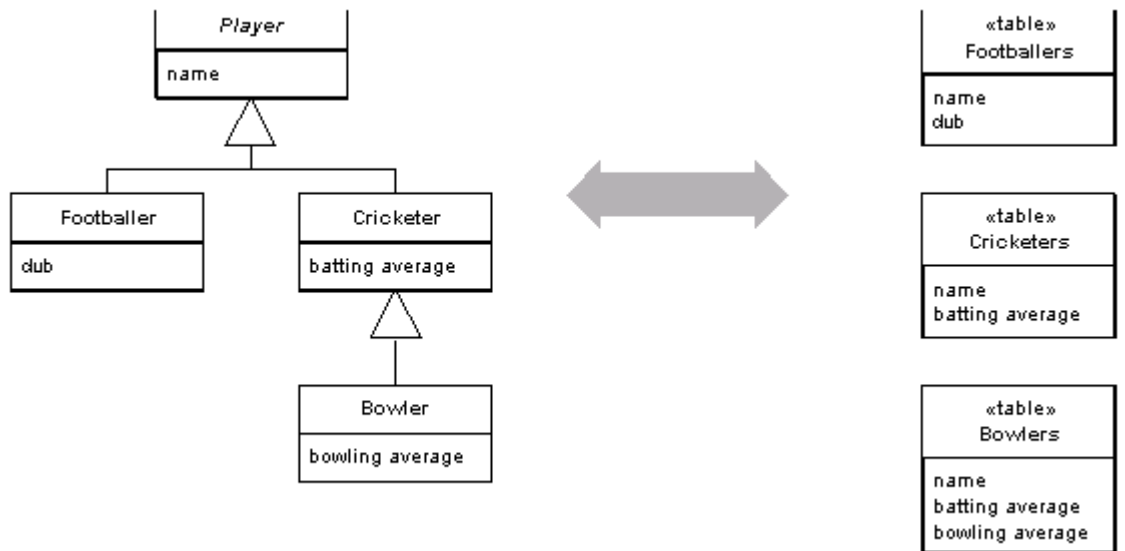


W prawidłowej implementacji tego podwzorca ważne jest to, żeby silnik mógł samodzielnie zarządzać tabelą odwzorowującą relację. W praktyce spotyka się często implementacje niepełne – za pomocą podwzorca Navigation modelowane są jawnie relacje między obiema klasami a istniejącą jawnie klasą-modelem dla tabeli odwzorowującej relację.

2.6 Concrete table/Single table/Class table Inheritance

Trzy możliwe strategie odwzorowania dziedziczenia w strukturze relacyjnej.

1. Concrete table (aka Table per Concrete Type, TPC)



W tym podejściu hierarchia mapuje się na osobne tabele dla każdej z konkretnych klas. Struktura relacyjna nie jest świadoma relacji dziedziczenia w modelu obiektowym.

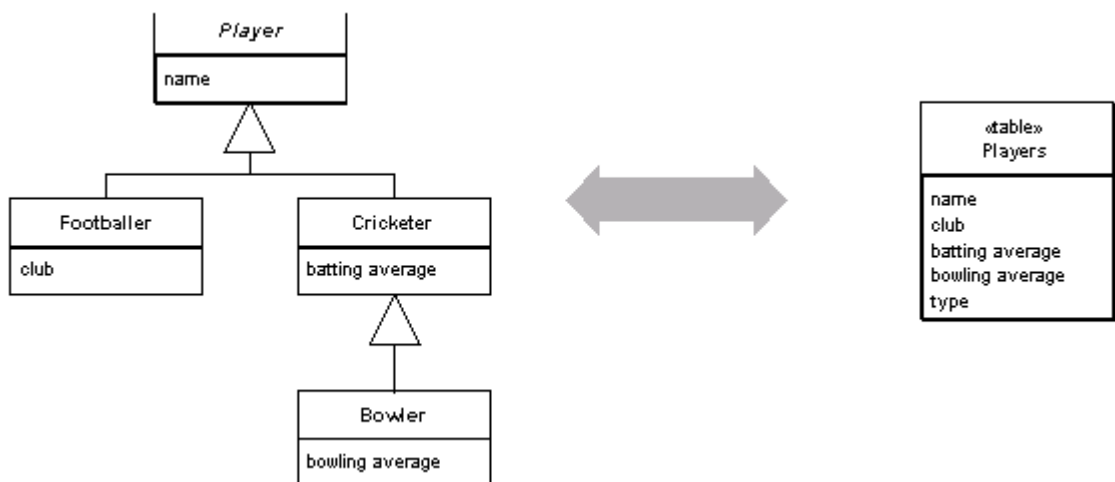
Plusy:

- to najprostsze możliwe podejście do mapowania dziedziczenia

Minusy:

- problematyczne zarządzanie identycznościami (technicznie baza danych wstawi do różnych przecięz tabeli obiekty o tym samym identyfikatorze – a przecież modelujemy jedną i tę samą hierarchię obiektów, więc identyfikatory powinny być różne!)
- problematyczne mapowanie relacji do zewnętrznych klas (relacje musiałyby dotyczyć każdej z tabel z osobna!)
- utrudnione zarządzanie strukturą relacyjną
- zapytania o obiekty mają z konieczności często postać UNION

2. Single table (aka Table per Hierarchy, TPH)



W tym podejściu hierarchia mapuje się na jedną tabelę zawierającą sumę kolumn z całej hierarchii oraz dodatkową kolumnę **dyskryminatora**, która określa rzeczywisty typ obiektu reprezentowanego przez wiersze tabeli.

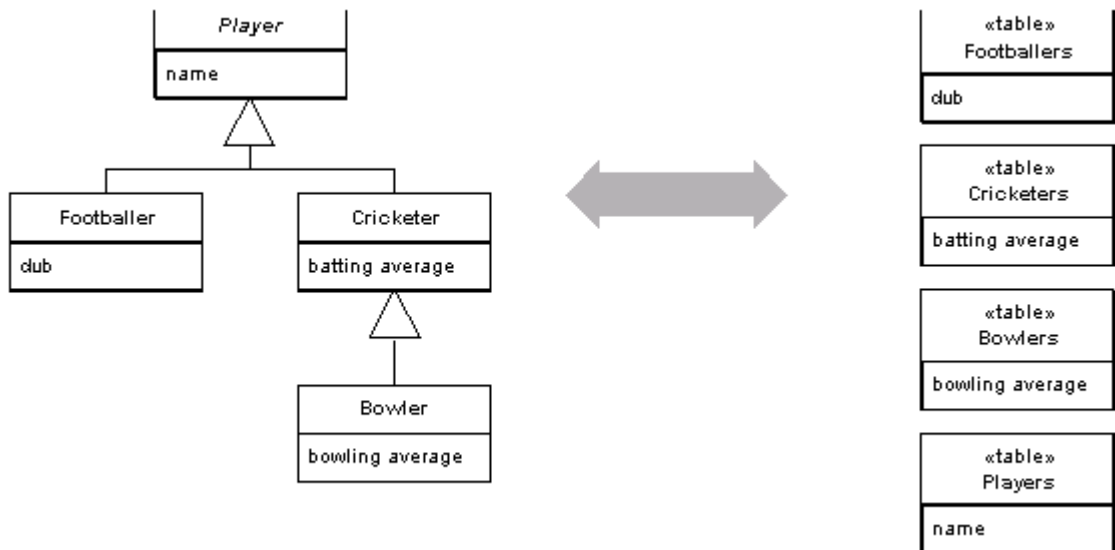
Plusy:

- Jedna tabela na hierarchię oznacza, że zapytania są wykonywane efektywnie

Minusy:

- Wszystkie te kolumny z klas potomnych, które nie występują w typie bazowym, muszą zezwalać w strukturze relacyjnej na przechowanie wartości NULL
- łamie trzecią postać normalną (kolumna dyskryminatora determinuje funkcjonalnie wartości dodatkowych kolumn, ale nie jest ona równocześnie częścią klucza głównego)

3. Class table (aka Table per Type, TPT)



W tym podejściu hierarchia mapuje się na tabele, ale każda z tabel odwzorowuje tylko te kolumny, które są właściwe dla klasy, którą modeluje. Dodatkowo, każda z tabel odwzorowujących klasy potomne zawiera wskazanie (klucz obcy) do tabeli odwzorowującej klasę bazową.

Plusy:

- Struktura relacyjna jest poprawnie znormalizowana
- Zarządzanie odwzorowaniem hierarchii typów na strukturę relacyjną jest oczywiste

Minusy:

- zapytania do skomplikowanych hierarchii są złożone i często nieefektywne (konieczność generowania złączeń typu INNER JOIN)

Więcej:

<http://weblogs.asp.net/manavi/archive/2010/12/24/inheritance-mapping-strategies-with-entity-framework-code-first-ctp5-part-1-table-per-hierarchy-tph.aspx>

<http://weblogs.asp.net/manavi/archive/2010/12/28/inheritance-mapping-strategies-with-entity-framework-code-first-ctp5-part-2-table-per-type-tpt.aspx>

<http://weblogs.asp.net/manavi/archive/2011/01/03/inheritance-mapping-strategies-with-entity-framework-code-first-ctp5-part-3-table-per-concrete-type-tpc-and-choosing-strategy-guidelines.aspx>

2.7 1st level cache (aka Identity map)

1st level cache - zapytania o obiekty o konkretnych identyfikatorach powinny być cache'owane. Identity map to jedna z technik implementacji, w której wewnętrznie wykorzystuje się kolekcję asocjacyjną, mapującą wartość identyfikatora na obiekt.

2.8 2nd level cache

2nd level cache – wybrane zapytania powinny być możliwe do cache'owania. Powinien istnieć jawny mechanizm do zarządzania cache. Implementacja podsystemu cache'owania powinna być wymienna.

2.9 Query language

Silnik powinien udostępniać obiektowy język zadawania zapytań, **inny** niż SQL. Dobrym przykładem języka zapytań jest **Linq**, inne przykłady to HQL, Criteria API, JPQL.

2.10 Global filter

Query language powinien dawać możliwość określenia „globalnego filtra” w taki sposób żeby był konsekwentnie automatycznie aplikowany do wszystkich poziomów zagnieżdżonych zapytań.

2.11 Soft Delete (logical delete)

Filozofia odwzorowywania danych w bazie danych, w której nigdy nie usuwa się fizycznie rekordów, a zamiast tego – znakuje się je jako usunięte w kolumnie dodatkowego dyskryminatora.

Wymaga wsparcia w języku zapytań (Query language), które najczęściej realizuje się jako globalny filtr (Global filter). Dodatkowo, wymaga wsparcia w warstwie mapowania (wykonanie usunięcia powinno zostać odwzorowane w strukturze relacyjnej jako oznakowanie).

Zalety:

- Często znakowanie (UPDATE) jest szybsze niż usuwanie (DELETE)
- Istnieje możliwość audytu (w tym przywrócenia!) usuniętych danych

Wady:

- Dodatkowa kolumna dyskryminatora musi być uwzględniana w zapytaniach (SELECT)