

XION IT SYSTEMS

AKTIENGESELLSCHAFT

Dresdnerstraße 81-85/8.Stock
A-1200 Wien

Tel: 0664-8242-600

E-mail: office@xion.at

Web: xion.at

Festnetz: +43/1/333 91 99-0

Fax: +43/1/333 91 99-199

x i o n . i t systems . a g



Software Wartung und Evolution

Dipl.-Ing. Dr. techn. Johannes Weidl-Rektenwald
Xion IT Systems AG

XION IT SYSTEMS

AKTIENGESELLSCHAFT

Dresdnerstraße 81-85/8.Stock
A-1200 Wien

Tel: 0664-8242-600

E-mail: office@xion.at

Web: xion.at

Festnetz: +43/1/333 91 99-0

Fax: +43/1/333 91 99-199

x i o n . i t systems . a g



Chapter 3

Chapter 3

- Inhalte
 - Restructuring
 - Refactoring
 - Reengineering
 - Dimensionen der Neuentwicklung
 - Organisation der Wartung
 - Management des Wartungsfalles
 - Life Cycle Modelle der Software Wartung
 - Produktivstellung

Restructuring

Restructuring: Definition

- Restructuring is the transformation of
 - one representation form to another
 - at the **same relative abstraction level**,
 - while preserving the subject system's **external behavior** (functionality and semantics).

Restructuring

- Abstraktionsniveau bleibt erhalten
- Code-to-code transformation
 - Beispiele
 - Ersetzung von goto statements
 - IF zu CASE Transformation
 - Verbesserung der Modularisierung
- Data-to-data transformation
 - Datennormalisierung (z.B. Transformation in 3. Normalform)
- Ziele
 - Verbesserte Struktureigenschaften, Modularisierung
 - Dadurch erhöhte Lesbarkeit, Testbarkeit, Effizienz

Restructuring: Historie

- 1966 Boehm/Jacobini
 - Jeder synchrone Ablauf eines Algorithmus kann mit 3 Konstrukten a) Sequenz b) Selektion c) Iteration logisch äquivalent zu hergebrachten mit goto programmierten Formen dargestellt werden
- 1968 Dijkstra (*goto* statement considered harmful)
 - Programme ohne *goto* sind übersichtlicher und besser lesbar
- 1972 Ashcroft und Manna
 - Alle Kontrollstrukturen in einem Programm können durch einen Algorithmus in while-Strukturen ersetzt werden

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

109

Restructuring: Historie

- 1975 Erste Restructuring Tools kommen auf den Markt
 - „Structured Engine“ für Fortran
 - Neater/2 für PL/I
- 1980 Belady et al
 - „A graphic representation of structured programs“
 - Bedeutsam für die grafische Unterstützung des Restrukturierungsprozesses
- Modern
 - Refactoring (entspricht Restructuring im OO Paradigma)

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

110

Refactoring

Refactoring: Motivation and Definition

- “Any fool can write code that a computer can understand. Good programmers write code that humans can understand.”
- Definition “Refactoring”
 - “Improving the design of a program after it has been written”
 - A change made to the internal structure of software to make it **easier to understand** and **cheaper to modify** without changing its observable behaviour
- Refactoring is
 - Perfective maintenance
 - Object-oriented restructuring
 - Functionality preserving

[Fowler99]

Refactoring

- Refactoring basiert auf Arbeiten von Ward Cunningham, Kent Beck und William Opdyke
- Es existiert eine große Anzahl von vordefinierten Refactoring Maßnahmen
 - z.B. Extract Method, Move Method, Move Field, Remove Parameter, Collapse Hierarchy, Remove Middle Man, ...
 - M. Fowler, "Refactoring – Improving the design of existing code", Addison-Wesley, 1999
 - www.refactoring.com

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

113

Refactoring: Advantages

- Advantages of Refactoring
 - Improves the Design of Software
 - Without refactoring, the design of software will decay
 - Makes Software Easier to Understand
 - Easier understanding means lower maintenance costs
 - Helps You Find Bugs
 - As you refactor, you better understand code
 - Helps You Program Faster
 - Based on the assumption that good design allows rapid development

[Fowler99]

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

114

When to Refactor

- „The Rule of Three“
 - Refactor when you **add a function**
 - Refactor when you **need to fix a bug**
 - Refactor as you do a **code review**

[Fowler99]

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

115

When to Refactor

- Duplicate Code
 - Extract method, Pull up field
- Long Method
 - Extract method, Introduce parameter object
- Large Class
 - Extract class, Extract subclass
- Switch Statements
 - Replace type code with subclasses/state
- ...

[Fowler99]

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

116

Refactoring: Problems

- Databases
 - Flexibility in refactoring depends on the [level of indirection](#)
 - Changing the database schema forces you to [migrate the data](#)
- Changing Interfaces
 - Many refactorings change the [interface](#) of a class
 - Public interfaces vs. published interfaces
 - Solution: leave the old interface unchanged and publish a new one
- Design changes that are difficult to refactor
 - Boils down to the question: Can everything be solved by refactoring?

[Fowler99]

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

117

Refactoring: Tools

- IDE embedded
 - Borland JBuilder
 - IntelliJ IDEA
 - Eclipse etc.
- Plugins
 - RefactorIt (NetBeans, Forte, JDeveloper, JBuilder)
 - JafaRefactor (jEdit)
- Tools are available for Java, Smalltalk, .NET, Visual Basic, Python, Self, ...
- [www.refactoring.com]

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

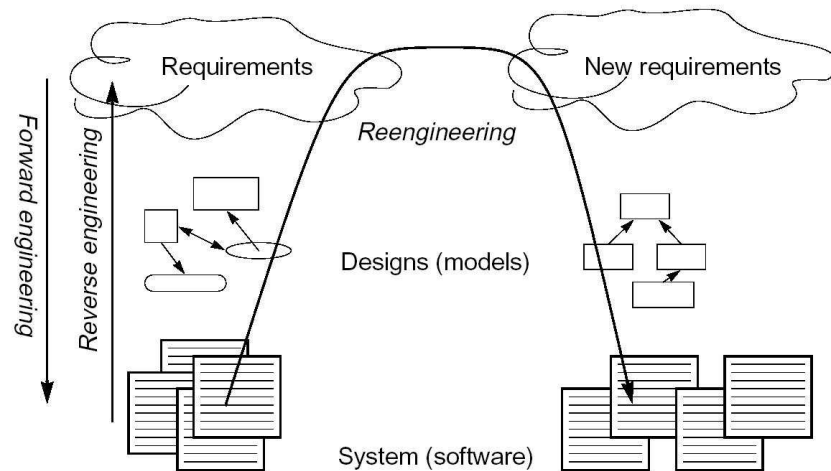
118

Re-Engineering

Re-Engineering: Definition

- Re-Engineering ist
 - die **Untersuchung und Änderung** eines bestehenden Systems
 - mit dem Ziel, das System in einer neuen, geänderten Form zu implementieren
 - **Strukturiert in Reverse Engineering und Forward Engineering Phase**

Reverse and Reengineering



© J. Weidl-Rektenwald since 2002

121

Re-Engineering: Probleme

- Komplexe Systeme können meist nur **schrittweise migriert** werden
 - Anbindung über *forward-* und *reverse-gateways*
- Reverse Engineering Ergebnisse sind unter Umständen dürftig
 - Fehlendes Know How, Werkzeuge
 - Hohe Komplexität der untersuchten Systeme
 - Zeitdruck
 - Im durch Forward Engineering erstellten System fehlt daher oft Funktionalität

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

122

Reengineering: Examples

- Data migration
 - Flat Files Data Repository to Database
- Programming language migration
 - e.g. 3GL to 4GL (Cobol to C++ or Java)
- User interface migration
 - Command line to GUI
- Procedural to object-oriented paradigm
 - „Re-architecting“

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

123

Dimensionen der Neuentwicklung

- Neuentwicklung
 - From scratch / Auf der grünen Wiese
 - Durch Anforderungsanalyse, typisches Forward Engineering
- Re-Engineering
 - Reverse Engineering von
 - Design
 - Architektur
 - Anforderungen
 - Anschließendes Forward Engineering
- Transformation
 - Intra-paradigmatisch vs. inter-paradigmatisch

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

124

Organisation der Wartung

„Organisation“

- *Organisation* als *Tätigkeit* („organisieren“) heißt, einem zielorientierten, sozio-technischen System eine *dauerhaft wirksame Struktur* zu geben. Diese Struktur entsteht durch formalisierte (verbindliche) *generelle Regelungen*, in dem die *Beziehungen* von *Aufgabenträgern, Informationen und Sachmitteln* bei der Aufgabenerfüllung festgelegt sind.

Organisation und Management

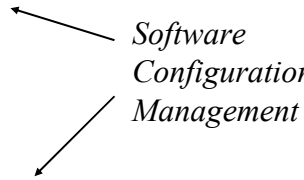
- *Organisation* als *Ergebnis* des Organisierens ist die **dauerhaft wirksame Struktur** von zielorientierten sozio-technischen Systemen.
- Gegenstand der Managementlehre ist die Gestaltung von **Organisationen**

Aktivitäten des Wartungsfalles (vgl. Lecture 1)

- Analyse bzw. Planung der Änderung
 - Program Comprehension
 - Change Impact Analysis
- Implementierung der Änderung
 - Restructuring
 - Change Propagation
- Verifikation und Validierung
- Re-Dokumentation

M
a
n
a
g
e
m
e
n
t

Management des Wartungsfalles

- Fehlermeldung bzw. Änderungsantrag
 - Life Cycle Management (Defect and Change Tracking)
 - Evaluierung/Reporting
 - Analyse bzw. Planung der Änderung
 - Program Comprehension
 - Change Impact Analysis
 - Implementierung der Änderung
 - Restructuring
 - Change Propagation
 - Verwalten der Artefakte (Software Artifact Management)
 - Verifikation und Validierung
 - Re-Dokumentation
 - Produktivstellung der Änderung
- Software Configuration Management*
- 

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

129

Life Cycle Modelle der Software Wartung

Life Cycle Modelle

- Life Cycle Modelle
 - beschreiben den zeitlichen Ablauf von Teil-Prozessen in einem Gesamtprozess
 - bieten einen Top-Level View auf einen Gesamtprozess

Life Cycle Modelle der Software Entwicklung

- Wasserfall Modell [W.W. Royce 1970]
- Spiralmodell [Boehm]
- Rapid prototyping
- OO
 - Fountain Model
 - Inkrementell-iterative Entwicklung (vgl. Rational Unified Process - RUP)
 - Extreme Programming (Kent Beck et al.)

Life Cycle Modelle der Software Wartung

- Quick-fix Model [Basili90]
 - Änderung erfolgt **sofort** auf der Code Ebene
 - Änderung wird in Dokumentation typischerweise **nicht** nachgezogen
- Iterative Enhancement Model [Basili90]
 - Beginnt eine Änderung bei den **Anforderungen** und zieht Änderungen definiert bis in die **Testphase** nach

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

133

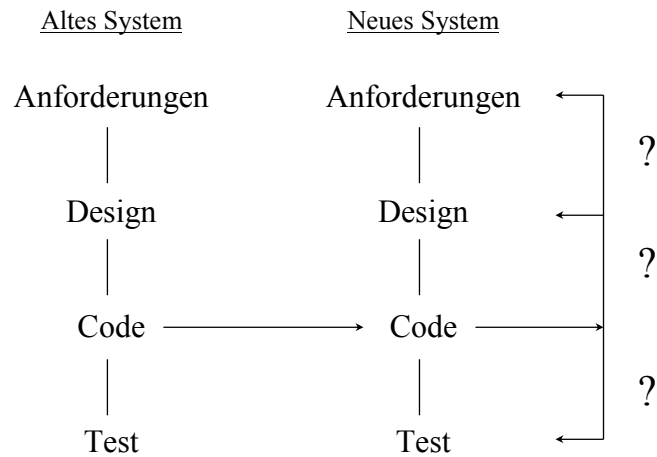
Life Cycle Modelle der Software Wartung

- Full-reuse Modell [Basili90]
 - Reengineering Ansatz
 - Klassisches Forward-Engineering beginnend mit den Requirements und Wiederverwendung von möglichst großen Teilen des Altsystems
 - Voraussetzung
 - **Altsystem ist in wieder verwendbare Teile strukturiert**

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

134

Quick Fix Model



© J. Weidl-Rektenwald since 2002

135

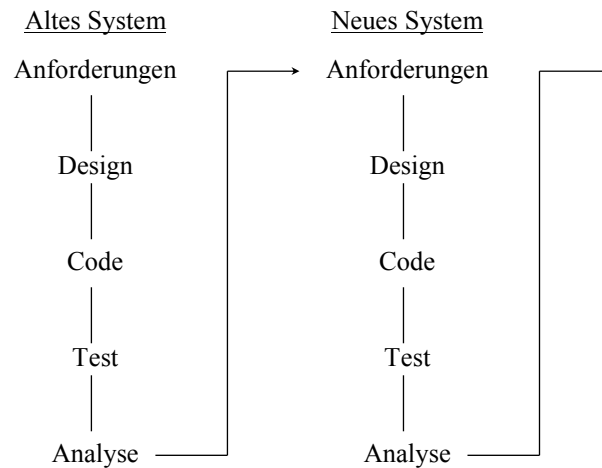
Quick Fix Model: Folgen

- Führt zu **unübersichtlichen** Systemen
- Mit jeder Änderung werden weitere Änderungen **erschwert**
 - Dokumentation zu den vorangegangenen Änderungen (warum?, warum hier?, warum nicht anders?) ist nicht vorhanden

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

136

Iterative Enhancement Model



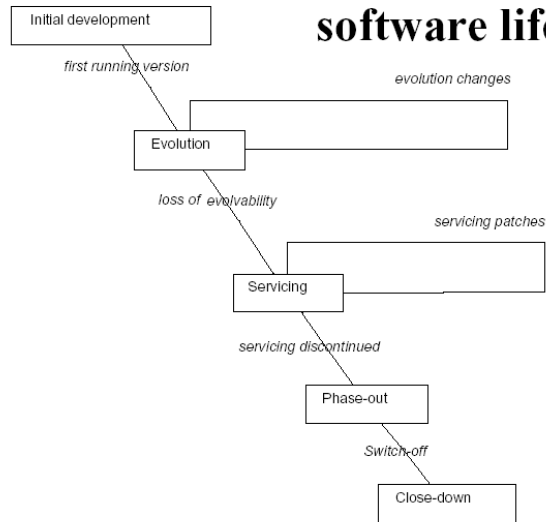
Staged Life Cycle Model

- Nach [Bennett/Rajlich]:
- „If changes can be anticipated at design time
 - They can be built in by parameterisations etc.“
 - (i.e. they can be planned for)
- „However, 40 years of hard experience confirms:
 - Many changes cannot even be **conceived** by the original designers
 - **Inability** to change software quickly and reliably means that business opportunities are lost
 - Our solution: base the software life cycle on the fact that many changes cannot be predicted“

© J. Weidl-Rektenwald since 2002

138

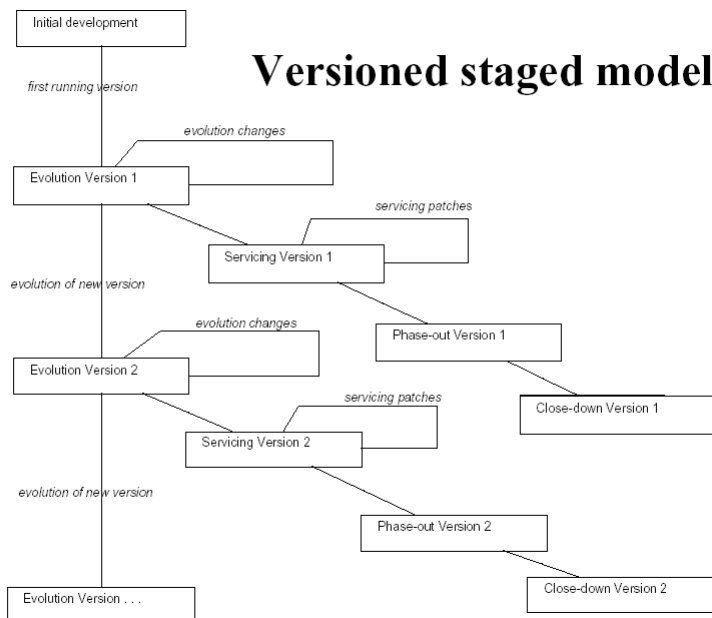
Staged model of software lifecycle



© J. Weidl-Rektenwald since 2002

139

Versioned staged model



© J. Weidl-Rektenwald since 2002

140

Produktivstellung

Wartungsfenster

- Ein Wartungsfenster ist ein **begrenzt**es Zeitintervall, in dem ein Produktionssystem für Wartungsarbeiten außer Betrieb geht
 - Das System muss **definiert** außer Betrieb genommen werden (Ankündigung und Wartungsmeldung)
 - Die Wartungsarbeiten müssen genau **geplant** werden (Projektmanagement)
 - Definition des „Point of no return“
 - **Ab diesem Zeitpunkt kann nicht mehr auf das alte System zurückgestellt werden (außer durch Einspielen eines Backups)**
 - Definition des Wiederanlaufes

Checkliste Wartungsfenster

- **Voraussetzung:** Freigabe der neuen Produktions-Release
- Projektplan erstellen
 - **Ressourcen/Rollen** festlegen
 - Detaillierter **Ablaufplan** (Work Breakdown Structure), Definition von Go/No-Go bzw. **Rollback** Punkten
 - **Dauer** definieren
- Projektplan durch **Tests** verifizieren
- Termin mit dem Systemverantwortlichen bzw. den Benutzern (intern, eventuell extern) vereinbaren
- Verteilen des **Projektplans** an die Akteure (Betriebsführungspersonal, Wartungspersonal, etc.)