

Modellgetriebene Entwicklung von grafischen Benutzerschnittstellen

Stefan Link, Thomas Schuster, Philip Hoyer, Sebastian Abeck

Institut für Telematik, Fakultät für Informatik
Universität Karlsruhe (TH)
76128 Karlsruhe
{ link | tschu | hoyer | abeck }@ cm-tm.uka.de

Abstract: Der Ansatz der modellgetriebenen Softwareentwicklung fokussiert die Entwicklung von Software durch deren Modellierung und einer anschließenden Transformation auf den Quellcode der gewünschten Zielplattform. Eine durchgehend werkzeunterstützte Transformation der Modelle auf Quellcode ist unter anderem auf Grund ungenügender Metamodelle zur Beschreibung einiger Aspekte bislang nicht möglich. Diese Arbeit greift den Aspekt der Benutzerinteraktion heraus und zeigt, wie durch die Erweiterung einer Modellierungssprache auf Metamodellebene eine werkzeunterstützte, modellgetriebene Entwicklung plattformunabhängiger Benutzerschnittstellen ermöglicht wird. Eine Fallstudie demonstriert die Machbarkeit und den Mehrwert unserer Arbeit.

1 Einleitung

Die modellgetriebene Softwareentwicklung ordnet der Modellierung eines Softwaresystems einen zentralen Stellenwert zu. Die Software wird dabei zunächst durch Modelle spezifiziert und anschließend durch deren Transformation in den Quellcode der gewünschten Zielplattform überführt [KWB03]. Eine aktuelle Fragestellung der modellgetriebenen Ansätze liegt im Grad der möglichen Werkzeugunterstützung bei der Transformation vom Modell zum Quellcode [PM06]. Mit den vorhandenen Modellierungssprachen ist es zwar möglich, eine Vielzahl unterschiedlicher Aspekte auszudrücken, jedoch sind gerade im Bereich der Modellierung von grafischen Benutzerschnittstellen (engl. graphical user interface, GUI) die vorhandenen Modellierungselemente nicht ausreichend, um alle relevanten Informationen so zu erfassen, dass eine vollständig werkzeunterstützte Transformation ermöglicht wird [Lo06].

Hier setzt diese Arbeit mit Hilfe einer Ausprägung der modellgetriebenen Ansätze, der Model-driven Architecture (MDA) [MM03] und der in der MDA verwendeten grafischen Modellierungssprache Unified Modeling Language (UML) [OMG07, RBJ04] an. Wir zeigen, wie es mit zwei Erweiterungen der UML möglich wird, eine GUI so zu spezifizieren, dass diese mit der Transformationssprache QVT (Queries Views Transformations) [OMG05] in einem mehrstufigen Transformationsprozess auf Quellcode einer beliebigen Zielplattform transformiert werden kann. Diese Mehrstufigkeit beachtet im Gegensatz zu bestehenden Arbeiten eine notwendige Portabilität der GUI und die verschiedenen Rollen, die am Softwareentwicklungsprozess beteiligt sind.

2 Stand der Technik

Das Vorgehen der modellgetriebenen Softwareentwicklung und im Speziellen das der MDA wird in anderen Arbeiten umfassend eingeführt [PM06, MM03, KWB03]. Al-mendros-Jimenez und Iribarne untersuchen in [AI04, AI05] wie GUIs durch den Einsatz von UML-Anwendungsfall- und Aktivitätsdiagramme modellgetrieben entwickelt werden können. Lorenz [Lo06] verfolgt das gleiche Ziel und schlägt zunächst eine Unterscheidung zwischen System- und Benutzeraktionen vor, um den Benutzeranteil klar herauszustellen. Diese Unterscheidung wird auch von Petrasch et al. in [PM06] verfolgt und als Grundlage für unseren Ansatz übernommen. Während [AI05] eine Transformation auf Java Applets favorisiert, schließen [Lo06, PM06] mit einer Transformation auf J2EE/Struts ab. Die genannten Ansätze führen damit eine Transformation direkt auf die gewünschte Zielplattform durch.

Wir schlagen als unseren Beitrag ein auf den bestehenden Ansätzen aufbauendes Vorgehen vor, das zum Einen der Vielfalt der heute vorhandenen Endgeräte (PCs, PDAs, Smartphones etc.) gerecht wird und zum Anderen die am modellgetriebenen Softwareentwicklungsprozess beteiligten Rollen besser unterstützt. Ziel eines ersten Transformationsschritts muss ein plattformunabhängiges Modell zur abstrakten Beschreibung der GUI sein, das von GUI-Experten in einem zweiten Schritt auf ein plattformspezifisches Modell und damit eine konkrete GUI für die jeweilige Zielplattform transformiert wird.

3 Modellgetriebene Entwicklung von Benutzerschnittstellen

Im Folgenden stellen wir unseren Ansatz der modellgetriebenen Entwicklung von Benutzerschnittstellen auf Basis einer Erweiterung des UML-Aktivitätsdiagramms, sowie eines plattformunabhängigen Metamodells zur Beschreibung einer GUI vor.

3.1 Metamodelle zur Beschreibung von grafischen Benutzerschnittstellen

Ein UML-Aktivitätsdiagramm kann dazu verwendet werden, einen Systemanwendungsfall detailliert zu modellieren [Fo06] und dient im Sinne der MDA als plattformunabhängiges Modell (plattform independent model, PIM). In Anlehnung an [Lo06], verfeinern wir in einem ersten Schritt das UML-Aktivitätsdiagramm durch eine Unterteilung der Aktionen in System- und Benutzeraktionen. Dadurch kann spezifiziert werden, wann Eingaben (Mausklick, Eingabe des Namens etc.) vom Benutzer zu erwarten sind.

Die Herausforderung liegt nun in der Modellierung der für die GUI relevanten Informationen. Erwartet eine Benutzeraktion die Eingabe eines Parameters *MyInput*, so muss die dazu gehörende GUI ein Feld zur Eingabe des Parameters *MyInput* anbieten. Ferner muss festgehalten werden, dass das Eingabefeld die Bezeichnung *MyInput* trägt und von welchem Typ (String,...) diese Eingabe ist. UML-Aktivitätsdiagramme liefern derzeit keine, für eine werkzeugunterstützte Weiterverarbeitung adäquate Metaklasse, zur Spezifikation dieser Informationen. Zwar wird die Metaklasse *InputPin* [OMG06] angeboten, jedoch ist diese für unsere Zwecke zu allgemein gehalten, da diese die Spezifikation völlig beliebiger Datentypen zulässt.

Wir definieren daher ein UML-Profil *GUIActivityProfile* als leichtgewichtige Erweiterung des UML-Metamodells mit einem Stereotyp *GUIInputPin* als Erweiterung des InputPins, der nur GUI-relevante Datentypen (Abbildung 1) zulässt. Diese Einschränkung erreichen wir durch eine Aufzählung *GUIType*, die je nach Einsatzszenario nur geeignete Datentypen anbietet. Werden in einer Benutzeraktion mehrere Eingaben erwartet, so wird ein *GUIInputPin* je Eingabeparameter modelliert.

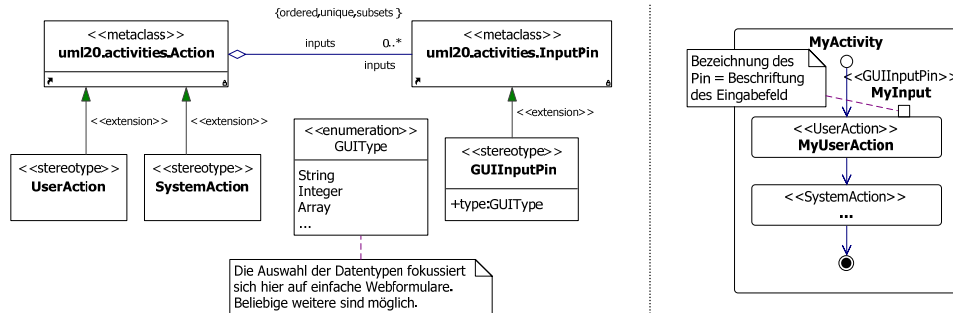


Abbildung 1: UML-Profil *GUIActivityProfile* und UML-Aktivitätsdiagramm mit *GUIInputPin*

Der *GUIInputPin* spezifiziert bewusst nicht den Typ des GUI-Elementes (Eingabefeld, Auswahlbox, etc.), mit dem der Eingabeparameter erfasst wird. Kann auf einem großen Bildschirm eine lange Auswahlliste zur Erfassung von *MyInput* dienen, so müssen hier auf einem Endgerät mit kleinem Display andere Lösungen realisiert werden. Diese Information wird im UML-Aktivitätsdiagramm noch nicht benötigt und sollte im Sinne der Trennung von Zuständigkeiten erst anschließend von einem GUI-Experten in einem eigenständigen Modell zur Beschreibung der GUI hinzugefügt werden. Das zweite von uns erstellte UML-Profil *GUIProfile* ermöglicht die Erstellung eines solchen GUI-Modells. Da die Beschreibung von GUIs auf einer großen, aber endlichen Menge von GUI-Elementen basiert, lässt sich jede GUI als beliebig tiefe Verschachtelung von GUI-Elementen beschreiben [Bo06, SW06]. Ein solches GUI-Modell kann final auf beliebigen Quellcode für eine konkrete Plattform transformiert werden. Abbildung 2 zeigt links einen kleinen Ausschnitt des erstellten UML-Profiles zur Beschreibung einer GUI, rechts eine einfache Instanziierung des Profils.

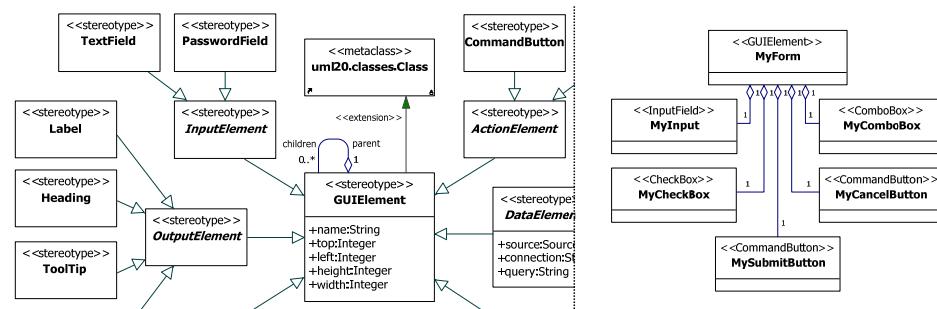


Abbildung 2: Ausschnitt aus UML-Profil *GUIProfile* und beispielhafte Instanziierung

Unser Vorgehen setzt sich somit zusammen aus der Erweiterung des UML-Aktivitätsdiagramms durch ein UML-Profil *GUIActivityProfile*, der Transformation der *GUIInputPins* auf ein GUI-Element und aus einem als GUI-Modell bezeichneten UML-Klassendiagramm. Das GUI-Modell selbst wird durch ein weiteres UML-Profil *GUIProfile* spezifiziert. Abschließend wird durch weitere Transformationen das GUI-Klassenmodell auf Quellcode der gewünschten Zielplattform abgebildet.

3.2 Modellgetriebene GUI-Entwicklung am Beispiel von XForms

Zur praktischen Umsetzung und Demonstration unseres Vorgehens nutzen wir das Werkzeug „Together Architect 8.0“ von Borland. Als Beispiel dient ein UML-Aktivitätsdiagramm zu einer Aktivität *SignOn*, die eine Benutzeraktion *ProvideUserCredentials* beinhaltet. Unter Verwendung des UML-Profiles *GUIActivityProfile* wird *ProvideUser-Credentials* mit zwei *GUIInputPins* *Username* und *Password* versehen und dann auf unser GUI-Modell transformiert. Hierbei werden die Bezeichner *Username* bzw. *Password* als Beschriftung des entsprechenden GUI-Elements verwendet. Der dazu gehörende Datentyp *String* der *GUIInputPins* wird zunächst auf das GUI-Elemente *InputField* abgebildet. Abbildung 3 gibt einen Auszug der entsprechenden QVT-Ausdrücke wieder.

<pre> query activity_profile:GUIInput ::guiinputs2classes(): uml20::classes::Class { if (self.GUIType = 'String') then self.pin2inputfield() -- mapping to inputfield else if (...) then self.... </pre>	<pre> mapping pin2inputfield(in pin: activity_profile:GUIInput): gui_profile::InputField { name:= pin.name; } </pre>
--	--

Abbildung 3: Zwei Beispiele für zur Transformation verwendeter QVT-Ausdrücke

Im zweiten Transformationsschritt überführen wir das GUI-Modell am Beispiel von XForms [Bo06] in ein plattformspezifisches Modell (PSM) der GUI und abschließend auf plattformspezifischen Code (PSC). Durch Anpassungen der Transformationsregeln sind Abbildungen auf viele weitere Zielplattformen möglich. Abbildung 4 zeigt alle Transformationen und das entsprechende Ergebnis im Zusammenhang.

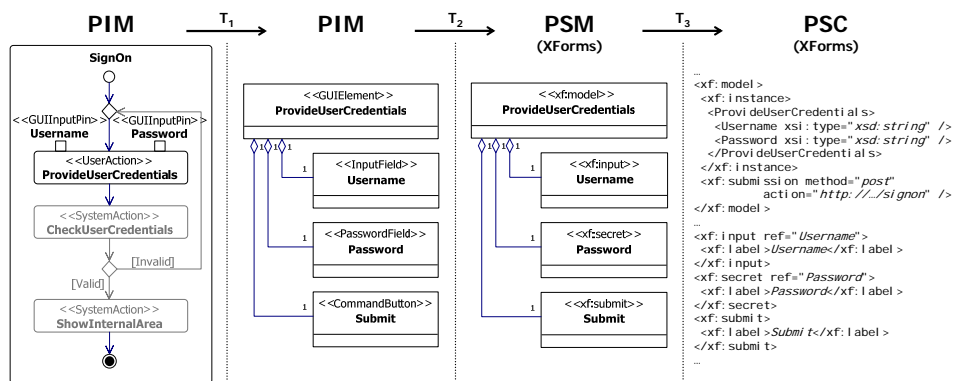


Abbildung 4: Modellbasierte Entwicklung von GUIs am Beispiel

4 Zusammenfassung und Ausblick

Wir konnten in dieser Arbeit zeigen, dass - aufbauend auf den Konzepten der MDA und bestehenden Arbeiten - eine modellgetriebene Entwicklung von grafischen Benutzerschnittstellen möglich ist. Der Fokus lag insbesondere auf der Plattformunabhängigkeit der Modelle sowie auf der Automatisierbarkeit der Transformationsschritte durch Werkzeugunterstützung. Weiter konnten wir zeigen, dass durch unseren Ansatz Abbildungen auf beliebige Zielplattformen durch Anpassung der Transformationen möglich werden. Diesem Ansatz folgend kann somit ein weiterer Aspekt des modellgetriebenen Softwareentwicklungsprozesses werkzeugunterstützt und damit automatisiert werden.

Unsere nächsten Schritte werden sich zum Einen mit der Erweiterung des Metamodells zur Beschreibung einer GUI befassen, um hier Verbesserungen der Ergonomie der GUI herbeizuführen. Zum Anderen werden wir als längerfristigen Schritt die Integration weiterer Aspekte der GUI, wie etwa die Modellierung von Layout und Navigation angehen, um benutzeraktionsübergreifende GUIs zu ermöglichen. Erste vielversprechende Ansätze hierzu sind in [Ko06] zu finden.

Literaturverzeichnis

- [AI04] Almendros-Jimenez, J.M.; Iribarne, L.: Describing use cases with activity charts. In: Proc. Metainformatics Symposium (MIS'04). Springer Verlag, 2004; S. 141-159.
- [AI05] Almendros-Jimenez, J.M.; Iribarne, L.: Designing GUI components from UML Use Cases. In: Proc. 12th IEEE Int. Conf. and Workshop on the Engineering of Computer Based Systems (ECBS'05). IEEE Computer Society Press, 2005; S. 210-217.
- [Bo06] Boyer, J.M.: XForms 1.1, W3C Working Draft, <http://www.w3.org/TR/2007/WD-xforms11-20070222>. W3C, 2006.
- [Fo06] Forbrig, P.: Objektorientierte Softwareentwicklung mit UML. Hanser Fachbuchverlag, 2006
- [Ko06] Koch, N.: Transformation Techniques in the Model-Driven Development Process of UWE. In: Proc. 6th Int. Conf. on Web engineering (ICWE'06). ACM Press, 2006.
- [KWB03] Kleppe, A.; Warmer, J.; Bast, W.: MDA Explained: The Model Driven Architecture: Practice and Promise. Addison-Wesley, 2003.
- [Lo06] Lorenz, A.: Anpassung von UML-Aktivitäten an den Prozess der Webapplikationsentwicklung. In: Proc. 36. Jahrestagung der Gesellschaft für Informatik (INFORMATIK 2006). Bonner Köllen Verlag, 2006; S. 178-184.
- [MM03] Mukerji, J.; Miller, J.: MDA Guide Version 1.0.1, <http://www.omg.org/cgi-bin/doc?omg/03-06-01>. OMG, 2003.
- [OMG05] Object Management Group: Meta Object Facility (MOF) 2.0 Query/View/Transformation (QVT) Specification, Final Adopted Specification, <http://www.omg.org/cgi-bin/doc?ptc/2005-11-01>. OMG, 2005.
- [OMG07] Object Management Group: Unified Modeling Language (UML), Version 2.1.1: Superstructure, <http://www.omg.org/cgi-bin/doc?formal/07-02-03>. OMG, 2007.
- [PM06] Petrasch, R.; Meimberg, O.: Model Driven Architecture – Eine praxisorientierte Einführung in die MDA. dpunkt Verlag, 2006.
- [RBJ04] Rumbaugh, J.; Booch, G.; Jacobsen, I.: The Unified Modeling Language Reference Manual, Second Edition. Addison-Wesley, 2004.
- [SW06] Sells, C.; Weinhardt, M.: Windows Forms 2.0 Programming, Addison Wesley, 2006.