

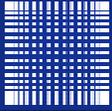
Aspektorientierte Programmierung in C++

Sören Frey | Florian Walker
Vortrag im Rahmen des Master Seminars



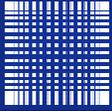
hochschule mannheim

HS Mannheim SS2006



Übersicht

- 1. Wiederholung AOP Grundlagen**
- 2. Motivation – Warum AOP in C++**
- 3. Vorstellung des durchgängigen Szenarios**
- 4. AOP mit reinem C++**
 - 4.1 Präprozessor**
 - 4.2 Templates**
 - 4.3 Namensräume**
 - 4.4 Begrenzungen**
 - 4.5 Schlussfolgerungen**
- 5. AOP mit AspectC++**
 - 5.1 Überblick**
 - 5.2 Funktionsweise**
 - 5.3 Szenario in AspectC++**
 - 5.4 Generisches Observer Pattern**
 - 5.5 Generierter Code**
 - 5.6 Toolsupport**
- 6. Weitere Ansätze**
- 7. Zusammenfassung**



1. AOP Grundlagen

» AOP Grundlagen

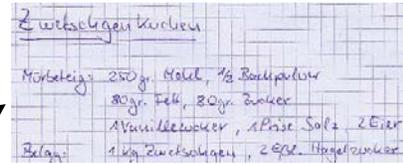
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ Einordnung:

♦ Assembler

♦ Prozedurale Sprache (PASCAL, FORTRAN)

```
kuchen = backen(mehl,  
zucker, butter)
```



♦ OO-Sprachen (C++, JAVA)

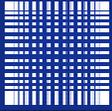
```
kuchen = new  
Kuchen(mehl, eier,  
zucker);  
Kuchen.backe();
```



♦ Aspektorientierte Sprachen (AspectJ, AspectC++)

```
OOPS um Aspekte  
angereichert
```





1. AOP Grundlagen

» AOP Grundlagen

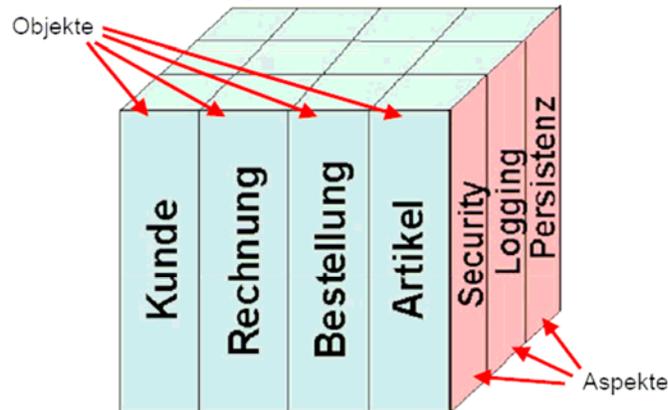
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

Präsentation MSI: AOP in Java

06.04.2006

Motivation (2)

- Beispiel: Bestellsystem



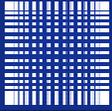
Quelle: <http://www.informatik.hs-mannheim.de/~knauber/MSI-MSI-06/index.htm>

Folie 4

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Kernfunktionalitäten (eng. *core concerns*) können durch Objektorientierung sauber in Module getrennt werden. Es gibt jedoch Belange wie Sicherheit, Datenerfassung und Fehlerbehandlung in jedem System die die Kernfunktionalitäten quer schneiden (eng. *crosscut*) und sich deshalb nicht eindeutig in Softwaremodule zuordnen lassen. Dies führt zu einer Verstreuung der *crosscutting concerns* über den gesamten Code einer Anwendung und beeinflusst so die Wiederverwendbarkeit, Wartung und Verständlichkeit.



1. AOP Grundlagen - Begriffe

» AOP Grundlagen

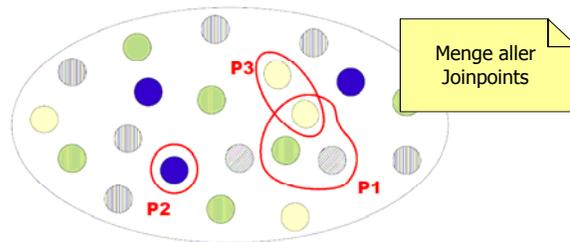
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

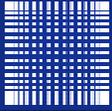
♦ Joinpoint

- ♦ Wohldefinierter Punkt im Programmfluss
- ♦ Können sein: Aufruf, Ausführung einer Methode, Zugriff auf Variable, Behandlung einer Exception ...

♦ Pointcut

- ♦ Die Auswahl eines oder mehrerer Joinpoints
- ♦ Bei Erreichen des Pointcuts wird der Aspekt-Code ausgeführt





1. AOP Grundlagen - Begriffe

» AOP Grundlagen

- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

♦ Advice

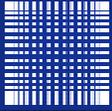
- ♦ **Der Code des Aspekts**
- ♦ **Ausführung bei Erreichen des Pointcuts**
- ♦ **Kann eingewebt werden: z.B. before, after, around**

♦ Introduction

- ♦ **Erweiterung anderer Klassen, Interfaces um zusätzliche Funktionalität**
- ♦ **Beispielsweise hinzufügen neuer Funktionen oder Attribute**

♦ Aspect

- ♦ **„Container für neue Konzepte“**
- ♦ **können Advices und Pointcuts enthalten**
- ♦ **sowie Methoden und Variablen**



2. Motivation

- » AOP Grundlagen
- » **Motivation**
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

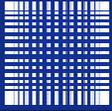
- ♦ **Vorteile AOP**
 - ♦ **Vermeidung von redundantem Code, bessere Wiederverwendbarkeit/Wartbarkeit, erhöhte Übersichtlichkeit ...**
- ♦ **Verbinden mit C++, da**
 - ♦ **Millionen Programmierer verwenden C++**
 - ♦ **Für viele Domänen die einzige sinnvolle Sprache (z.B. bei vielen eingebetteten Systemen)**
 - ♦ **Sehr viele Programme in C++ geschrieben wurden**
 - ♦ **Verbesserung der Wartbarkeit (Erweiterungen)**

Folie 7

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Verbesserung der Wartbarkeit da Erweiterungen oft die *crosscutting concerns* sind.



3. Das Szenario

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » **Das Szenario**
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

♦ Anwendung: WordOOP

♦ Einfache „Textverarbeitung“

♦ Funktionen

- ♦ **Authentifikation über Benutzernamen/Passwort**
- ♦ **Texteingabe und anschließende Speicherung**
- ♦ **Gespeicherten Text laden und anzeigen**

WordOOP

```
+authenticate(string& user_, string& passw_):bool  
+showMenueAndGetChoice():int  
+enterAndSaveNewText():void  
+loadAndDisplaySavedText():void  
+writeTextToFile(string& text, string& file):void  
+getTextFromFile(string& file):string  
+logout():void
```

3. Das Szenario

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » **Das Szenario**
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ WordOOP - Die einfache Anwendung

```
#include "WordOOP.h"
#include <fstream>

bool WordOOP::authenticate(string& user_, string& passw_){
    string user = "MSI";
    string passw = "MSI";
    return user.compare(user_) == 0 &&
        passw.compare(passw_) == 0;
}

int WordOOP::showMenueAndGetChoice(){
    cout << endl
        << "1: Enter and save new text" << endl
        << "2: Load and display saved text" << endl
        << "3: Exit" << endl
        << endl
        << "Your choice: ";

    int res;
    cin >> res;
    return res;
}

void WordOOP::enterAndSaveNewText(){
    string fileName;
    string text;
    cout << endl << "Enter text: ";
    cin.ignore(); // Erase last "return"
    getline(cin, text);
    cout << "Enter new file name: ";
    cin >> fileName;
    writeTextToFile(text, fileName);
}

void WordOOP::loadAndDisplaySavedText(){
    string fileName;
    cout << endl << "Enter file name: ";
    cin >> fileName;
    string text = getTextFromFile(fileName);
    cout << endl << "TEXT IN FILE IS: " << text << endl;
}

void WordOOP::writeTextToFile(string& text, string& file){
    ofstream out;
    out.open(file.c_str());
    out << text;
    out.close();
}

string WordOOP::getTextFromFile(string& file){
    char text[256];
    ifstream in;
    in.open(file.c_str());
    if(in.is_open()){
        in.getline(text, 256);
        in.close();
        return string(text);
    }
    else
        return string("##ERROR WHILE OPENING FILE##");
}

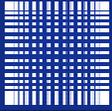
void WordOOP::logout(){
    cout << "GOODBYE !" << endl;
}
```

Folie 9

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Inhalt der Implementierungsdatei WordOOP.cpp
 - Definition der Klasse
 - Fachlicher Code
- Klassendeklaration in der Header-Datei WordOOP.h
- Verwendung durch Anwendungscode (app.cpp)

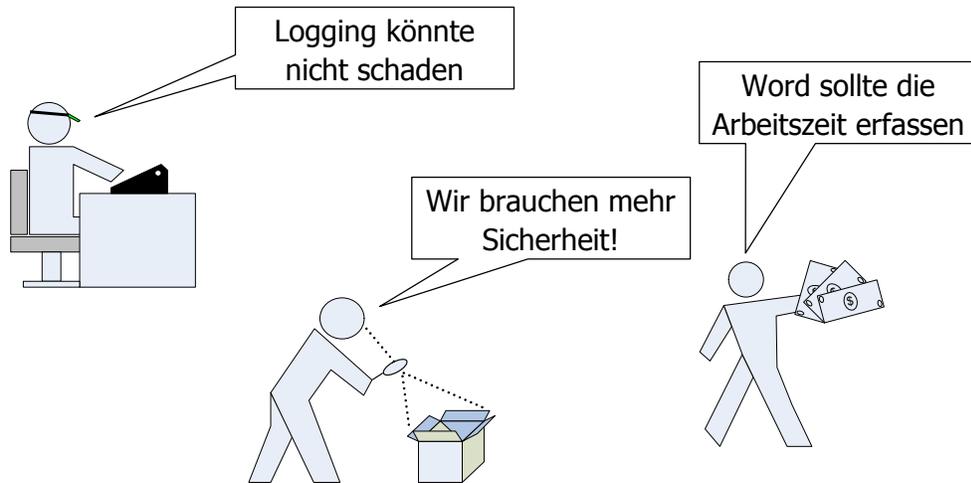


3. Das Szenario

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » **Das Szenario**
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

Typisches Problem:

- ♦ **Verschiedene Stakeholder fordern Erweiterungen von WordOOP**



3. Das Szenario

♦ Die nicht mehr ganz einfache Anwendung WordOOP mit allen Aspekten

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » **Das Szenario**
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include "WordOOP.h"
#include <fstream>
#include <istream>
bool WordOOP::authenticate(string& user_, string& passw_){
    string user = "MSI";
    string passw = "MSI";

    if(user.compare(user_) == 0
       && passw.compare(passw_) == 0){
        startTime = time(0);
        return true;
    }
    else return false;
}

int WordOOP::showMenuAndGetChoice(){
    cout << endl
         << "1: Enter and save new text" << endl
         << "2: Load and display saved text" << endl
         << "3: Exit" << endl
         << endl
         << "Your choice: ";

    int res;
    cin >> res;
    return res;
}

//Simple caesar-encryption
string WordOOP::encryptText(string& textToEncrypt){
    string encryptedText;
    string::iterator iterator = textToEncrypt.begin();
    for(unsigned int i = 0; i < textToEncrypt.size(); i++){
        encryptedText += (((char)*iterator) + 3);
        iterator++;
    }
    return encryptedText;
}

void WordOOP::enterAndSaveNewText(){
    string fileName;
    string text;
    cout << endl << "Enter text: ";
    cin.ignore(); // Erase last "return"
    getline(cin, text);
    cout << "Enter new file name: ";
    cin >> fileName;
    string encryptedText = encryptText(text);
    writeTextToFile(encryptedText, fileName);
    string message = "File " + fileName + " saved";
    logger.sendMessageToFile(message);
}
```

```
string WordOOP::getWorkTime(){
    string workTime;
    time_t diff = endTime - startTime;
    int numOfHours;
    int numOfMinutes;
    int numOfSeconds;

    numOfHours = (int) (diff / 3600);
    numOfMinutes = (int) ((diff -
                          (numOfHours * 3600)) / 60);
    numOfSeconds = diff - numOfHours * 3600
                  - numOfMinutes * 60;

    string numString;
    ostream hourOutStream;
    ostream minuteOutStream;
    ostream secondOutStream;

    if(numOfHours < 10)
        workTime = "0";

    hourOutStream << numOfHours;
    numString = hourOutStream.str();
    workTime += numString + ":";

    if(numOfMinutes < 10)
        workTime += "0";

    minuteOutStream << numOfMinutes;
    numString = minuteOutStream.str();
    workTime += numString + ":";

    if(numOfSeconds < 10)
        workTime += "0";

    secondOutStream << numOfSeconds;
    numString = secondOutStream.str();
    workTime += numString + ":";

    return workTime;
}

void WordOOP::logout(){
    cout << "GOODBYE!" << endl;
}
```

```
void WordOOP::writeTextToFile(string& text, string& file){
    ofstream out;
    out.open(file.c_str());
    out << text;
    out.close();
}

string WordOOP::getTextFromFile(string& file){
    char text[256];
    ifstream in;
    in.open(file.c_str());

    if(in.is_open()){
        in.getline(text, 256);
        in.close();
        return string(text);
    }
    else
        return string("#ERROR WHILE OPENING FILE##");
}

void WordOOP::setEndTime(time_t end){
    endTime = end;
}

void WordOOP::loadAndDisplaySavedText(){
    string fileName;
    cout << endl << "Enter file name: ";
    cin >> fileName;
    string text = getTextFromFile(fileName);
    if(text != "#ERROR WHILE OPENING FILE##")
        cout << endl << "TEXT IN FILE IS: "
              << decryptText(text) << endl;
    else
        cout << endl << "TEXT IN FILE IS: " <<
              text << endl;
    string message = "File " + fileName + " loaded";
    logger.sendMessageToFile(message);
}

//Simple caesar-decryption
string WordOOP::decryptText(string& textToDecrypt){
    string decryptedText;
    string::iterator iterator = textToDecrypt.begin();
    for(unsigned int i = 0; i < textToDecrypt.size(); i++){
        decryptedText += (((char)*iterator) - 3);
        iterator++;
    }
    return decryptedText;
}
```

Folie 11

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Inhalt der Implementierungsdatei nach Realisierung aller geforderten Aspekte direkt in der Fachklasse.

3. Das Szenario

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » **Das Szenario**
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

Welcher Code tut was?

```
#include "WordOOP.h"
#include <fstream>
#include <istream>
bool WordOOP::authenticate(string& user_, string& passw_){
    string user = "MSI";
    string passw = "MSI";

    if(user.compare(user_) == 0
       && passw.compare(passw_) == 0){
        startTime = time(0);
        return true;
    }
    else return false;
}

int WordOOP::showMenuAndGetChoice(){
    cout << endl
         << "1: Enter and save new text" << endl
         << "2: Load and display saved text" << endl
         << "3: Exit" << endl
         << endl
         << "Your choice: ";

    int res;
    cin >> res;
    return res;
}

//Simple caesar-encryption
string WordOOP::encryptText(string& textToEncrypt){
    string encryptedText;
    string::iterator iterator = textToEncrypt.begin();
    for(unsigned int i = 0; i < textToEncrypt.size(); i++){
        encryptedText += (((char)*iterator) + 3);
        iterator++;
    }
    return encryptedText;
}

void WordOOP::enterAndSaveNewText(){
    string fileName;
    string text;
    cout << endl << "Enter text: ";
    cin.ignore(); // Erase last "return"
    getline(cin, text);
    cout << "Enter new file name: ";
    cin >> fileName;

    string encryptedText = encryptText(text);
    writeTextToFile(encryptedText, fileName);
    string message = "File " + fileName + " saved";
    logger.sendMessageToFile(message);
}
```

```
string WordOOP::getWorkTime(){
    string workTime;
    time_t diff = endTime - startTime;
    int numOFHours;
    int numOFMinutes;
    int numOFSeconds;

    numOFHours = (int) (diff / 3600);
    numOFMinutes = (int) ((diff -
                          (numOFHours * 3600)) / 60);
    numOFSeconds = diff - numOFHours * 3600
                  - numOFMinutes * 60;

    string numString;
    ostringstream hourOutputStream;
    ostringstream minuteOutputStream;
    ostringstream secondOutputStream;

    if(numOFHours < 10)
        workTime = "0";

    hourOutputStream << numOFHours;
    numString = hourOutputStream.str();
    workTime += numString + ":";

    if(numOFMinutes < 10)
        workTime += "0";

    minuteOutputStream << numOFMinutes;
    numString = minuteOutputStream.str();
    workTime += numString + ":";

    if(numOFSeconds < 10)
        workTime += "0";

    secondOutputStream << numOFSeconds;
    numString = secondOutputStream.str();
    workTime += numString + ":";
    return workTime;
}

void WordOOP::logout(){
    cout << "GOODBYE !" << endl;
}
```

```
void WordOOP::writeTextToFile(string& text, string& file){
    ofstream out;
    out.open(file.c_str());
    out << text;
    out.close();
}

string WordOOP::getTextFromFile(string& file){
    char text[256];
    ifstream in;
    in.open(file.c_str());

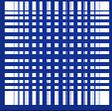
    if(in.is_open()){
        in.getline(text, 256);
        in.close();
        return string(text);
    }
    else
        return string("##ERROR WHILE OPENING FILE##");
}

void WordOOP::setEndTime(time_t end){
    endTime = end;
}

void WordOOP::loadAndDisplaySavedText(){
    string fileName;
    cout << endl << "Enter file name: ";
    cin >> fileName;
    string text = getTextFromFile(fileName);
    if(text != "##ERROR WHILE OPENING FILE##")
        cout << endl << "TEXT IN FILE IS: "
                << encryptText(text) << endl;
    else
        cout << endl << "TEXT IN FILE IS: " <<
            text << endl;
    string message = "File " + fileName + " loaded";
    logger.sendMessageToFile(message);
}

//Simple caesar-decryption
string WordOOP::decryptText(string& textToDecrypt){
    string decryptedText;
    string::iterator iterator = textToDecrypt.begin();

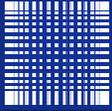
    for(unsigned int i = 0; i < textToDecrypt.size(); i++){
        decryptedText += (((char)*iterator) - 3);
        iterator++;
    }
    return decryptedText;
}
```



3. Das Szenario - Probleme

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » **Das Szenario**
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Vermischung des Codes mit verschiedenen logisch getrennten Aspekten**
- ♦ **Code ist schwer zu schreiben**
 - ♦ **gleichzeitige Beachtung aller Aspekte**
- ♦ **Code ist schwer zu lesen**
- ♦ **Weiterentwicklung und Wartung sind umständlich**
 - ♦ **Verschiedene Belange sind über den gesamten Code verstreut**
- ♦ **Skalierbarkeit ist schwer**
 - ♦ **Anwender bekommt eine Klasse für alles**



4. AOP mit reinem C++

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » **AOP mit reinem C++**
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ Überblick

- ♦ **Erweiterung des vorgestellten Beispiels um verschiedene Aspekte**
 - ♦ **Sicherheit – Verschlüsselung der Textdateien**
 - ♦ **Arbeitszeiterfassung**
 - ♦ **Protokollierung der Dateizugriffe**
- ♦ **Umsetzung verschiedener AOP Konzepte mittels**
 - ♦ **Präprozessor**
 - ♦ **Templates**
 - ♦ **Namensräumen**
- ♦ **Ziel:**
 - ♦ **Vorteile und Beschränkungen von reinem C++ aufzeigen**
 - ♦ **Notwendigkeit von Spracherweiterungen einschätzen**

4.1 Präprozessor

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » **Präprozessor**
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
//WordOOP.h
#define SECURITY_ASPECT
#define LOGGING_ASPECT
#define WORKTIME_ASPECT

#ifdef WORKTIME_ASPECT
#include "time.h"
#endif
#ifdef LOGGING_ASPECT
#include "Logger.h"
#endif
using namespace std;
class WordOOP
{
public:
    WordOOP();
    virtual ~WordOOP();
    bool authenticate(string& user_,
                    string& passw_);
    int showMenueAndGetChoice();
    void enterAndSaveNewText();
    void loadAndDisplaySavedText();

#ifdef WORKTIME_ASPECT
        void setEndTime(time_t end);
        string getWorkTime();
#endif

    virtual void writeTextToFile(
        string& text, string& file);
    virtual string getTextFromFile(
        string& file);
    void logout();

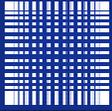
private:
#ifdef SECURITY_ASPECT
        string encryptText(string&
textToEncrypt);
        string decryptText(string&
textToDecrypt);
#endif
#ifdef WORKTIME_ASPECT
        time_t startTime;
        time_t endTime;
#endif
#ifdef LOGGING_ASPECT
        Logger logger;
#endif
}; //class WordOOP
```

Folie 15

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

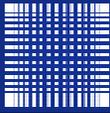
- Der Präprozessor führt Änderungen am Quellcode durch, bevor der eigentliche Compiler das Programm übersetzt.
- #ifdef, #endif ermöglichen die bedingte Übersetzung bestimmter Programmteile ⇔ „compile-time-Schalter“
 - Häufige Anwendung: Konfiguration von Debug-Code



4.1 Präprozessor

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » **Präprozessor**
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Vorteil:**
 - + Funktionen können aktiviert/deaktiviert werden
 - ♦ **Nachteile:**
 - Keine Modularisierung der Aspekte
 - Verteilung des Aspekts über den gesamten Quellcode
 - Quellcode ist sehr schwer zu lesen
- ➔ Eleganter: C++ - Templates



4.2 Templates

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Möglichkeit generischen Code zu erzeugen**
- ♦ **Auswertung zur Übersetzungszeit**
 - ♦ **Parametertyp wird durch konkreten Typ ersetzt**
- ♦ **Typische Anwendung: generische Datentypen und Funktionen**

```
// Ein Stack für eine beliebige Klasse T
template<class T> class Stack
{
public:
    Stack() : maxStack(256) // Konstruktor mit Initialisierung der Konstanten maxStack
        { s = new T[maxStack]; index=0;}
    ~Stack() {delete[] s;}
    bool pop(T *); // abholen
    bool push(T *); // drauflegen
private:
    const int maxStack; // Konstante für die Stackgröße
    T *s; // Der Stack selbst
    int index; // aktuelle Position im Stack-Array
};
```

Beispiel: <http://www.willemer.de/informatik/cpp/cpptempl.htm>

Folie 17

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Generische Programmierung ist ein Paradigma, bei dem einzelne Funktionen oder Klassen möglichst allgemein beschrieben werden, so dass sie für verschiedene Datentypen anwendbar sind.
- Wie beim Präprozessor erfolgt die Auswertung zur Übersetzungszeit.
- Templates auch für Funktionen möglich. Beispiel:

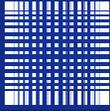
```
template <class T>
T Algorithmus1 (T a, T b, T c){
    T d = a+b+c;
    return d;
}
```

• Aufruf:

```
int A = 5, B = -26, C = -48, D = 0;
D = Algorithmus1<int>(A, B, C);
```

- Wenn die Datentypen der Argumente gleichartig sind, kann die Angabe des speziellen Datentyps weggelassen werden. Der Compiler findet selbst den Typ heraus:

```
int A = 5, B = -26, C = -48, D = 0;
D = Algorithmus1 (A, B, C);
```



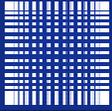
4.2 Templates

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Templates erlauben die Kapselung des Aspektcodes unabhängig vom fachlichen Code**

```
class WordOOP {  
...  
    void writeTextToFile(string& text, string& file){  
        ofstream out;  
        out.open(file.c_str());  
        out << text;  
        out.close();  
    }  
    string getTextFromFile(string& file){  
        char text[256];  
        ifstream in;  
        in.open(file.c_str());  
        if(in.is_open()){  
            in.getline(text, 256);  
            in.close();  
            return string(text);  
        }  
        else return string("##ERROR WHILE OPENING FILE##");  
    }  
... };
```

Fachlicher Code
des Szenarios



4.2 Templates – Erster Aspekt

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ Sicherheitsaspekt als Wrapper-Template welches von der Fachklasse erbt

```
//generischer Wrapper welcher die Fachklasse T (WordOOP) um den SecurityAspect erweitert
template <class T>
class SecurityAspect : public T {
public:
    void writeTextToFile(string& text, string& file){
        T::writeTextToFile(encryptText(text),file);
    }
    string getTextFromFile(string& file){
        return decryptText(T::getTextFromFile(file));
    }

private:
    string encryptText(string& textToEncrypt){
        ...
        return encryptedText;
    }
    string decryptText(string& textToDecrypt){
        ...
        return decryptedText;
    }
};
```

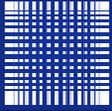


Folie 19

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- (eng.) Wrapper = Hülle
- Wrapper-Template erbt von der fachlichen Klasse und überschreibt die für den Aspekt relevanten Methoden.
- Before Advice: Aspekt-Code wird vor fachlichem Code ausgeführt
- After Advice: Aspekt-Code wird nach fachlichem Code ausgeführt



4.2 Templates – Erster Aspekt

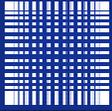
- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ Sicherheitsaspekt als Wrapper-Template welches von der Fachklasse erbt

```
//generischer Wrapper welcher die Fachklasse T (WordOOP) um den SecurityAspect erweitert
template <class T>
class SecurityAspect : public T {
public:
    void writeTextToFile(string& text, string& file){
        T::writeTextToFile(encryptText(text),file);
    }
    string getTextFromFile(string& file){
        return decryptText(T::getTextFromFile(file));
    }

private:
    string encryptText(string& textToEncrypt){
        ...
        return encryptedText;
    }
    string decryptText(string& textToDecrypt){
        ...
        return decryptedText;
    }
};
```

After Advice



4.2 Templates - Weaving

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ Vereinigung (weaving) von fachlichem Code und Aspektcode durch Definition eines Typ-Alias (**typedef**)

```
#include "WordOOP.h" //class WordOOP{...}
#include "SecurityAspect.h" //template <class T> class SecurityAspect : public T { ... }

typedef SecurityAspect<WordOOP> SecureAspectWord;

int main() {
    SecureAspectWord aspectWord = SecureAspectWord();
    string user;
    string passw;

    cout << "Username: ";
    cin >> user;
    cout << "Password: ";
    cin >> passw;

    if(!aspectWord.authenticate(user, passw))
        ...
    aspectWord.logout();
}
```

Folie 21

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Mithilfe der typedef-Anweisung können Synonyme (andere Namen) für bestehende Datentypen gebildet werden

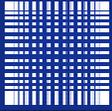
- **Syntax:**

```
typedef Datentyp Synonym;
```

- **Beispiele:**

```
typedef unsigned short WORD;
```

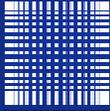
```
typedef unsigned long DWORD;
```



4.2 Templates – Zwischenstand

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » **Templates**
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Implementierung von Aspekten als Wrapper-Templates**
 - ♦ **Aspekt erbt von der Fachklasse und überschreibt die notwendigen Methoden**
 - ♦ **Weaving erfolgt durch Definition von Typ-Alias**
- ♦ **Generischer Aspektcode**
 - ♦ **Aspekt kann auf jede Fachklasse angewendet werden, welche die gleiche Schnittstelle besitzt**
- ♦ **Trennung des Aspektcodes**
 - ♦ **Der gesamte für den SecurityAspect relevante Code ist im Template gekapselt**
 - ♦ **Fachklasse und Aspekt könnten separat weiterentwickelt werden**



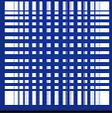
4.2 Templates – Zweiter Aspekt

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ Umsetzung wie erster Aspekt → Wrapper-Template

```
template <class T> //WorkTimeAspect als Wrapper
class WorktimeAspect : public T {
private:
    time_t startTime;
    time_t endTime;
public:
    bool authenticate(string& user_, string& passw_){
        startTime = time(0);
        return T::authenticate(user_,passw_); //after advice
    }
    ^ void logout(){
        endTime = time(0);
        cout << "You have been working for " << getWorkTime() << " ";
        T::logout(); //after advice
    }
    string getWorkTime(){ ←
        ...
        return workTime;
    }
};
```

Einführen einer neuen Methode (Introduction)



4.2 Templates - Weaving

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ Bereits bekannte Verwendung von typedef

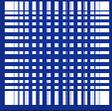
```
#include "WordOOP.h" //class WordOOP{...}
#include "SecurityAspect.h" //template <class T> class SecurityAspect : public T { ... }
#include "WorktimeAspect.h" //template <class T> class WorktimeAspect : public T { ... }

typedef WorktimeAspect<SecurityAspect<WordOOP> > WorkTimeRecordingSecureAspectWord;

int main(){
    WorkTimeRecordingSecureAspectWord aspectWord =
        WorkTimeRecordingSecureAspectWord();

    string user;
    string passw;
    cout << "Username: ";
    cin >> user;
    cout << "Password: ";
    cin >> passw;

    if(!aspectWord.authenticate(user, passw))
        ...
    aspectWord.logout();
}
```



4.2 Templates - Reihenfolge

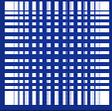
- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ Reihenfolge der Aspekte:
→ äußerer Aspekt zuerst

```
//Zuerst Arbeitszeiterfassung dann Security
typedef WorktimeAspect<SecurityAspect<WordOOP> > WorkTimeRecordingSecureAspectWord;
//Zuerst Security dann Arbeitszeiterfassung
typedef SecurityAspect<WorktimeAspect<WordOOP> > SecureWorkTimeRecordingAspectWord;
```

- ♦ Welches Aspekt soll zuerst ausgeführt werden?
 - ♦ Im Beispiel noch kein Problem
- ♦ Forderung: Aspekte sollten unabhängig von der Reihenfolge sein

- Reihenfolge der Aspekte im Beispiel bisher nicht relevant, da die Aspekte die Fachklasse nicht an der gleichen Stelle erweitern/modifizieren.



4.2 Templates – Dritter Aspekt

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ Vorgehen wie bei den zwei vorangegangenen Aspekten

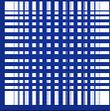
```
template <class T>
class LoggingAspect : public T {
public:
    void writeTextToFile(string& text, string& file)
    {
        string beforeUsageMessage =
            getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        T::writeTextToFile(text, file);
        string afterUsageMessage =
            getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
    }

    string getTextFromFile(string& file)
    {
        string beforeUsageMessage =
            getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        string res = T::getTextFromFile(file);
        string afterUsageMessage =
            getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
        return res;
    }

private:
    void writeMessageToFile(string& message) {
        //Make message persistent
    }

    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }

    string getAfterUsageMessage() {
        return "File accessed";
    }
};
```



4.2 Templates – Dritter Aspekt

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Aspekt verwendet „around advice“ welcher fachlichen Code innerhalb des Aspektcodes ausführt**

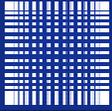
```
template <class T>
class LoggingAspect : public T {
public:
    void writeTextToFile(string& text, string& file)
    {
        string beforeUsageMessage =
            getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        T::writeTextToFile(text, file);
        string afterUsageMessage =
            getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
    }

    string getTextFromFile(string& file)
    {
        string beforeUsageMessage =
            getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        string res = T::getTextFromFile(file);
        string afterUsageMessage =
            getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
        return res;
    }
};

private:
    void writeMessageToFile(string& message) {
        //Make message persistent
    }

    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }

    string getAfterUsageMessage() {
        return "File accessed";
    }
};
```



4.2 Templates – Dritter Aspekt

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ Mehrfacher Code durch Definition des gleichen Advices für mehrere Joinpoints

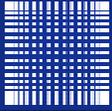
```
template <class T>
class LoggingAspect : public T {
public:
    void writeTextToFile(string& text, string& file)
    {
        string beforeUsageMessage =
            getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        T::writeTextToFile(text, file);
        string afterUsageMessage =
            getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
    }

    string getTextFromFile(string& file)
    {
        string beforeUsageMessage =
            getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        string res = T::getTextFromFile(file);
        string afterUsageMessage =
            getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
        return res;
    }
};

private:
    void writeMessageToFile(string& message) {
        //Make message persistent
    }

    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }

    string getAfterUsageMessage() {
        return "File accessed";
    }
};
```

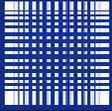


4.2 Templates – Wiederverwendung

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Anwendung eines Advice auf mehrere Joinpoints erfordert einheitliche Schnittstelle der Joinpoints**

```
template <class T>
class LoggingAspect : public T {
public:
    struct WriteAction
    {
        string message;
        string file;
        T t;
        void proceed() {t.writeTextToFile(message, file); }
    };
    struct ReadAction
    {
        string file;
        string res;
        T t;
        void proceed() {res = t.getTextFromFile(file); }
    };
    ...
};
```

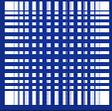


4.2 Templates – Wiederverwendung

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » **Templates**
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Advice als Template-Funktion**
 - ♦ **Action-Klasse parametrisiert die Funktion**

```
template <class T>
class LoggingAspect : public T {
public:
    ...
    template<class action>
    void myAdvice(action* a)
    {
        string beforeUsageMessage = getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        a->proceed();
        string afterUsageMessage = getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
    }
    ...
}
```



4.2 Templates – Wiederverwendung

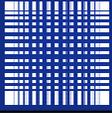
- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » **Templates**
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

♦ Advice an Joinpoints binden

- ♦ Durch die Action-Klassen konnte der Advice-Code in einer Funktion gekapselt werden

```
template <class T>
class LoggingAspect : public T {
public:
    ...
    void writeTextToFile(string& text, string& file)
    {
        WriteAction tjp = {text,file};
        myAdvice(&tjp);
    }

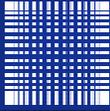
    string getTextFromFile(string& file)
    {
        ReadAction tjp = {file};
        myAdvice(&tjp);
        return tjp.res;
    }
    ...
};
```



4.2 Templates – Zwischenstand

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » **Templates**
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

- ♦ **Vermeidung von doppelten Codes durch**
 - ♦ **Delegierung an Action-Klassen**
 - ♦ **Implementierung des Advices als Template-Funktion**
 - ♦ **Parametrisieren der Template-Funktionen mit den Action-Klassen**
 - ♦ **Overhead durch Speicherung zusätzlicher Argumente / Rückgabewerte**



4.2 Templates

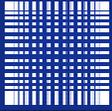
- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » **Templates**
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

♦ Kombination der Fachklasse mit allen Aspekten

```
typedef LoggingAspect<WorktimeAspect<SecurityAspect<WordOOP> > >  
                    LoggingAndWorkTimeRecordingSecureAspectWord;
```

♦ Vielleicht etwas besser zu lesen:

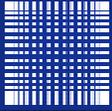
```
typedef SecurityAspect<WordOOP> SecureAspectWord;  
typedef WorktimeAspect<SecureAspectWord> WorkTimeRecordingSecureAspectWord;  
typedef LoggingAspect<WorkTimeRecordingSecureAspectWord> LoggingAndWorkTimeRecordingSecureAspectWord;
```



4.2 Templates - Probleme

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » **Templates**
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Eine Kerneigenschaft von AOP:**
Fachlicher Code ist sich *nicht* der Modifikation durch den Aspekt bewusst
- ♦ **Erweiterte Klasse kann nicht den gleichen Namen tragen wie Fachklasse**
 - ♦ **Auswahl erfolgt durch das gewählte Namensschema**
(z.B. LoggingAndWorkTimeRecordingSecureAspectWord)
- ♦ **→ Verletzung der Eigenschaft**
- ♦ **→ verbergen der Aspekte im Client-Code**



4.3 Namensräume

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » **Namensräume**
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Durch Verwendung von C++ namespaces**

- ♦ **Einführung von drei Namensräumen**
 - ♦ **components** – enthält Fachklasse (WordOOP)

 - ♦ **aspects** – enthält die Aspekte

 - ♦ **aspectconfiguration** – Auswahl der gewünschten Aspekte

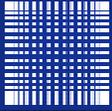
- + **Namensschema zur Auswahl entfällt**

Folie 35

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Namespaces (= namensräume) kennzeichnen Einheiten die zusammengehören. Sie verhindern Namenskonflikte und teilen den Code in logische Einheiten auf.
- Importieren aller Namen eines Namensraums mittels `using` Direktive (`using namespace myNS`)
- Zugriff auf Element in anderem Namensraum mittels Bereich-Auflösungs-Operator (`myNS::ElementA`)



4.3 Namensräume - Aspekte verbergen

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » **Namensräume**
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

```
namespace components {
    class WordOOP { ... }
}

namespace aspects {
    template <class T> class LoggingAspect : public T { ... }
    template <class T> class SecurityAspect : public T { ... }
    template <class T> class WorktimeAspect : public T { ... }
}

// AspectConfiguration.h
namespace aspectconfiguration {
    //select a aspect
    typedef aspects::SecurityAspect<components::WordOOP> WordOOP;
    //
    typedef aspects::WorktimeAspect<aspects::SecurityAspect<components::WordOOP>> WordOOP;
    ...
}

//App.cpp
#include "AspectConfiguration.h"

using namespace aspectconfiguration;

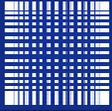
int main()
{
    WordOOP wordOOP = WordOOP();
    ...
}
```

Folie 36

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

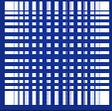
- Vermeidung von Namenskonflikten
- Fachlicher Code muss nur die Verwendung des aspectconfiguration-Namensraumes enthalten



4.4 Begrenzungen

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » **Begrenzungen**
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Einsatz der vorgestellten Methoden nur sinnvoll für einfache Aspekte**
- ♦ **Anwendung eines Aspekts auf Klassen mit unterschiedlicher Schnittstelle ist nicht möglich**
- ♦ **Kein Advice auf nicht virtuelle private Methoden möglich**
- ♦ **Starke Verwendung von Templates und Namensräumen macht den Code schwer zu verstehen und erschwert die Fehlerbeseitigung**
- ♦ **Oft: mehr Code für den Wrapper als für den Aspekt**

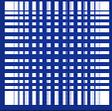


4.5 Schlussfolgerungen

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » **Schlussfolgerungen**
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

- ♦ **„separation of concerns“ ist mit C++ Templates ohne zusätzliche Tools und Spracherweiterungen möglich**
- ♦ **Jedoch nur sinnvoll wenn**
 - ♦ **eine geringe Anzahl Aspekte umzusetzen ist**
 - ♦ **die Aspekte einfacher Natur sind**
- ♦ **„AOP mit reinem C++ ist wie OOP mit C“**
- ♦ **→ Notwendigkeit von**
 - ♦ **Spracherweiterungen**
 - ♦ **Werkzeugunterstützung**

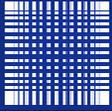
für größere Projekte sinnvoll.



5. AOP mit AspectC++

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » **AOP mit AspectC++**
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung





5.1 Überblick (1)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » **Überblick**
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

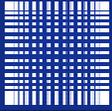
- ♦ <http://www.aspectc.org>
- ♦ **Erleichtert AOP mit C++**
- ♦ **Ging aus universitärem Forschungsprojekt hervor**
- ♦ **Open Source Compiler ist unter GPL verfügbar für Linux, Windows, Solaris, Mac OS X**
- ♦ **Version 1.0 ist noch nicht ganz erreicht (aktuell 1.0 pre3)**
- ♦ **Beschreibt Spracherweiterung zu C++**
- ♦ **An AspectJ angelehnte Syntax**
- ♦ **Definition von Aspekten in „Aspect-Header“ Dateien (Endung „.ah“)**

Folie 40

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Ursprünge an der Universität Magdeburg und der University of California, Irvine



5.1 Überblick (2)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » **Überblick**
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Pointcuts werden durch „named pointcuts“ und „matching expressions“ beschrieben**

- ♦ **Beispiele:**

```
pointcut functionsToMatch() = "void reset()";
```

Matcht Funktionen mit dem Namen „reset“, welche keine Parameter und den Rückgabtyp „void“ besitzen

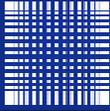
```
pointcut functionsToMatch() = "% printf(...)";
```

Matcht Funktionen mit dem Namen „printf“, welche beliebig viele Parameter und einen beliebigen Rückgabtyp besitzen

```
pointcut functionsToMatch() = "...::Service::%(...) const";
```

Matcht beliebige const Memberfunktionen der Klasse „Service“ in einem beliebigen Scope

- In „matching expressions“ kann auch nach Templates und deren Ausprägungen gesucht werden
- Auch die Suche nach virtuellen Methoden ist möglich



5.1 Überblick (3)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » **Überblick**
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ Mittels „code pointcuts“ können Punkte im Kontrollfluss sowie in der statischen Struktur definiert werden

- ♦ **Beispiele:**

```
!derived("Queue")
```

Beschreibt eine Menge von Klassen, welche nicht von der Klasse „Queue“ abgeleitet sind

```
execution(functionsToMatch())
```

Zeitpunkt, zu dem eine Funktion des Pointcuts "functionsToMatch" aufgerufen wird

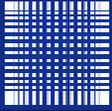
- ♦ Pointcuts können mittels „pointcut expressions“ kombiniert werden

- ♦ **Beispiel:**

```
call("void draw()") && within("Shape")
```

Beschreibt die Menge der Aufrufe der Funktion "draw()" aus Methoden der Klasse "Shape"

- Weitere Beispiele für zur Definition von „code pointcuts“ wären die Pointcut Funktionen `call()`, `construction()`, `destruction()`, `base()`



5.1 Überblick (4)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » **Überblick**
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

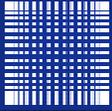
- ♦ **AspectC++ implementiert statischen Weber**
- ♦ **Hierzu werden Bibliotheken von PUMA („Pure Manipulator“) verwendet**
- ♦ **PUMA ist ein System zur Analyse und Manipulation von C++ Quellcode**
- ♦ **AspectC++ unterstützt die Erstellung von generischem Aspekt-Code durch**
 - 1. Vererbung von Aspekten und rein virtuellen Pointcuts**
 - 2. Umfangreiche Joinpoint API**

Folie 43

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

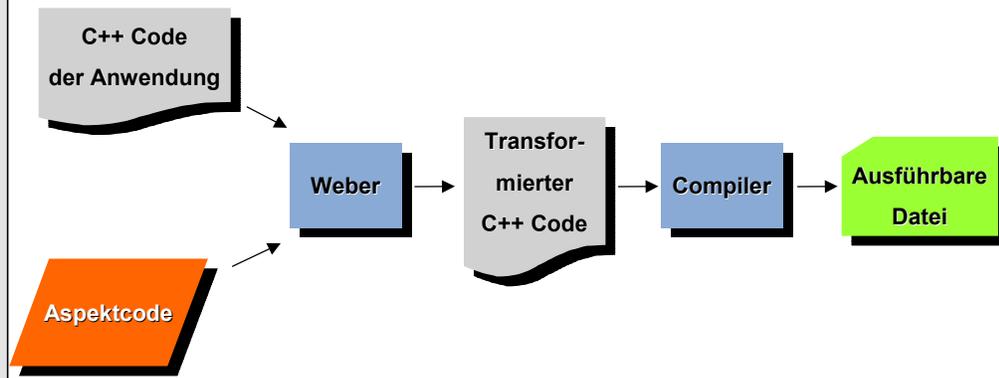
- PUMA wurde an der Universität Magdeburg entwickelt



5.2 Funktionsweise (1)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ Erzeugung des ausführbaren Codes durch „source-to-source“ Transformation

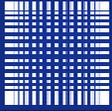


Folie 44

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Der Weber wird in diesem Fall durch einen Präprozessor implementiert



5.2 Funktionsweise (2)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » **Funktionsweise**
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

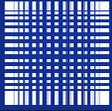
- ♦ **Essentiell für AspectC++ : PUMA**
- ♦ **Lexikalische, syntaktische und semantische Analyse des Quellcodes**
- ♦ **PUMA generiert Syntaxbäume, welche auch semantische Informationen enthalten**
- ♦ **Abstrakte Darstellung von Klassen, um diese analysieren zu können**
- ♦ **PUMA verwendet in neueren Versionen wiederum selbst in AspectC++ implementierte Aspekte**

Folie 45

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

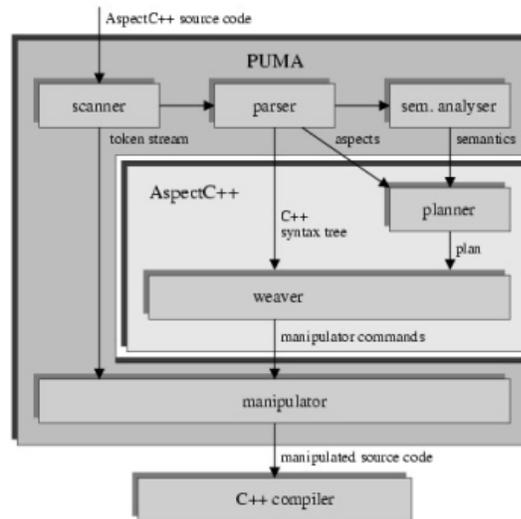
- Semantische Informationen betreffen beispielsweise die Sichtbarkeit von Variablen. Angenommen eine Klasse besitzt ein Attribut und Methoden, welche mit diesem Attribut arbeiten. Will man das Attribut umbenennen, so würde eine simple Textersetzung auch lokale Variablen mit dem selben Namen in den Methoden ersetzen. PUMA ermöglicht hierbei eine feinere Steuerung.



5.2 Funktionsweise (3)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ Übersicht der Architektur



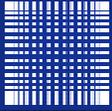
Quelle: <http://www.aspectc.org/fileadmin/publications/tools2002.ps.gz>

Folie 46

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- In der Planungsphase werden die „pointcut expressions“ ausgewertet und die Joinpoint Mengen berechnet. Es wird ein Plan für den Weber erstellt, welcher die Joinpoints und die dazu auszuführenden Operationen enthält. Der Weber überführt den Plan in konkrete Manipulationskommandos, welche auf dem C++ Syntaxbaum von PUMA basieren. Die eigentliche Manipulation wird von der „manipulation engine“ (manipulator) von PUMA ausgeführt. Hieraus resultiert reiner C++ Code, welcher die eingewobenen Aspekte enthält.



5.3 Szenario in AspectC++ (1)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » **Szenario**
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect SecurityAspect {
    advice execution( "%
AspectWord::writeTextToFile(...)" ) : before () {
        string textToEncrypt = * (tjp->arg<0>());
        * (tjp->arg<0>()) =
            encryptText(textToEncrypt);
    }

    advice execution( "%
AspectWord::getTextFromFile(...)" ) : after () {
        string textToDecrypt = * (tjp->result());

        if(textToDecrypt != "##ERROR WHILE OPENING
FILE##")
            * (tjp->result()) = decryptText(textToDecrypt);
    }

    //Simple caesar-encryption
    string encryptText(string& textToEncrypt) {
        string encryptedText;
        string::iterator iterator =
            textToEncrypt.begin();
```

```
        for(unsigned int i = 0; i < textToEncrypt.size();
            i++){
            encryptedText += (((char) *iterator) + 3);
            iterator++;
        }
        return encryptedText;
    }

    //Simple caesar-decryption
    string decryptText(string& textToDecrypt){
        string decryptedText;
        string::iterator iterator =
            textToDecrypt.begin();

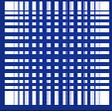
        for(unsigned int i = 0; i <
            textToDecrypt.size(); i++){
            decryptedText += (((char) *iterator) - 3);
            iterator++;
        }
        return decryptedText;
    }
};
```

Folie 47

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Nachfolgend wird der Aspekt zur Definition der Sicherheitsfunktionalitäten beschrieben



5.3 Szenario in AspectC++ (2)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » **Szenario**
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect SecurityAspect {
    advice execution( "%
AspectWord::writeTextToFile(...)" ) : before () {
        string textToEncrypt = * (tjp->arg<0>());
        * (tjp->arg<0>()) =
            encryptText(textToEncrypt);
    }

    advice execution( "%
AspectWord::getTextFromFile(...)" ) : after () {
        string textToDecrypt = * (tjp->result());

        if(textToDecrypt != "###ERROR WHILE OPENING
FILE###")
            * (tjp->result()) = decryptText(textToDecrypt);
    }

    //Simple caesar-encryption
    string encryptText(string& textToEncrypt) {
        string encryptedText;
        string::iterator iterator =
            textToEncrypt.begin();
```

Definition eines
neuen
Aspektes

```
        for(unsigned int i = 0; i < textToEncrypt.size();
            i++){
            encryptedText += (((char) *iterator) + 3);
            iterator++;
        }
        return encryptedText;
    }

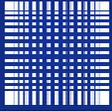
    //Simple caesar-decryption
    string decryptText(string& textToDecrypt){
        string decryptedText;
        string::iterator iterator =
            textToDecrypt.begin();

        for(unsigned int i = 0; i <
            textToDecrypt.size(); i++){
            decryptedText += (((char) *iterator) - 3);
            iterator++;
        }
        return decryptedText;
    }
};
```

Folie 48

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006



5.3 Szenario in AspectC++ (3)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » **Szenario**
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect SecurityAspect {
    advice execution( "%
AspectWord::writeTextToFile(...)" ) : before () {
        string textToEncrypt = * (tjp->arg<0>());
        * (tjp->arg<0>()) =
            encryptText(textToEncrypt);
    }

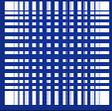
    advice execution( "%
AspectWord::getTextFromFile(...)" ) : after () {
        string textToDecrypt = * (tjp->result());

        if(textToDecrypt != "##ERROR WHILE OPENING
FILE##")
            * (tjp->result()) = decryptText(textToDecrypt);
    }

    //Simple caesar-encryption
    string encryptText(string& textToEncrypt){
        string encryptedText;
        string::iterator iterator =
            textToEncrypt.begin();
        while(iterator != textToEncrypt.end()){
            char c = *iterator;
            if(c >= 'A' && c <= 'Z')
                c = (char)(c + 3);
            else if(c >= 'a' && c <= 'z')
                c = (char)(c + 3);
            encryptedText += c;
            iterator++;
        }
        return encryptedText;
    }

    //Simple caesar-decryption
    string decryptText(string& textToDecrypt){
        string decryptedText;
        string::iterator iterator =
            textToDecrypt.begin();
        for(unsigned int i = 0; i <
            textToDecrypt.size(); i++){
            decryptedText += ((char) *iterator - 3);
            iterator++;
        }
        return decryptedText;
    }
};
```

Advice, welches die Daten vor dem persistenten Schreiben verschlüsselt. Zugriff auf Daten des betreffenden Joinpoints über Variable „tjp“. Manipulation des Arguments, mit welchem „writeTextToFile()“ aufgerufen wird



5.3 Szenario in AspectC++ (4)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect SecurityAspect {
    advice execution( "%
AspectWord::writeTextToFile(...)" ) : before () {
        string textToEncrypt = * (tjp->arg<0>());
        * (tjp->arg<0>()) =
            encryptText(textToEncrypt);
    }

    advice execution( "%
AspectWord::getTextFromFile(...)" ) : after () {
        string textToDecrypt = * (tjp->result());

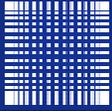
        if(textToDecrypt != "##ERROR WHILE OPENING
FILE##")
            * (tjp->result()) = decryptText(textToDecrypt);
    }

    //Simple caesar-encryption
    string encryptText(string& textToEncrypt) {
        string encryptedText;
        string::iterator iterator =
            textToEncrypt.begin();
```

```
        for(unsigned int i = 0; i < textToEncrypt.size();
            i++){
            encryptedText += (((char) *iterator) + 3);
            iterator++;
        }
        return encryptedText;
    }
};
```

Advice, welches die Daten nach dem Lesen von der Festplatte entschlüsselt. Der Rückgabewert der Funktion „getTextFromFile()“ wird geändert, so dass der entschlüsselte Wert zurück gegeben wird

```
        for(unsigned int i = 0; i <
            textToDecrypt.size(); i++){
            decryptedText += (((char) *iterator) - 3);
            iterator++;
        }
        return decryptedText;
    }
};
```



5.3 Szenario in AspectC++ (5)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » **Szenario**
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect SecurityAspect {
    advice execution( "%
AspectWord::getTextFromFile(...)" ) : after () {
        * (tjp->result()) = decryptText(textToDecrypt);
    }

    advice execution( "%
AspectWord::getTextFromFile(...)" ) : after () {
        string textToDecrypt = * (tjp->result());

        if(textToDecrypt != "##ERROR WHILE OPENING
FILE##")
            * (tjp->result()) = decryptText(textToDecrypt);
    }

    //Simple caesar-encryption
    string encryptText(string& textToEncrypt) {
        string encryptedText;
        string::iterator iterator =
            textToEncrypt.begin();

        for(unsigned int i = 0; i < textToEncrypt.size();
            i++){
            encryptedText += ((char) *iterator + 3);
            iterator++;
        }
        return encryptedText;
    }

    //Simple caesar-decryption
    string decryptText(string& textToDecrypt) {
        string decryptedText;
        string::iterator iterator =
            textToDecrypt.begin();

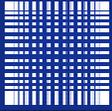
        for(unsigned int i = 0; i <
            textToDecrypt.size(); i++){
            decryptedText += ((char) *iterator - 3);
            iterator++;
        }
        return decryptedText;
    }
};
```

Einfache Funktionen zum Ver- und Entschlüsseln der Daten mittels César-Code

Folie 51

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006



5.3 Szenario in AspectC++ (6)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

```
#include "time.h"
#include <string>
#include <sstream>

using namespace std;

aspect WorktimeAspect1{
    advice "AspectWord" : slice struct{
        time_t startTime;
        time_t endTime;

        string getWorkTime(){
            // Implementierung hier
            // uninteressant
        }
    };
};
```

```
#include "time.h"
#include <iostream>

using namespace std;

aspect WorktimeAspect2{
    advice execution("% AspectWord::authenticate(...)") &&
    that(aspectWord) : after(AspectWord& aspectWord){
        aspectWord.startTime = time(0);
    }

    advice execution("% AspectWord::logout(...)")
    && that(aspectWord) : before(AspectWord&
    aspectWord)
    {
        aspectWord.endTime = time(0);

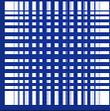
        cout << "You have been working for " <<
        aspectWord.getWorkTime() << " ";
    }
};
```

Folie 52

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Nachfolgend werden die Aspekte zur Erfassung der Arbeitszeit beschrieben



5.3 Szenario in AspectC++ (7)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

Bug in AspectC++ erzwingt Aufteilung in 2 Aspekte für Worktime-Komponente

```
#include "time.h"
#include <string>
#include <sstream>

using namespace std;

aspect WorktimeAspect1{
    advice "AspectWord" : slice struct{
        time_t startTime;
        time_t endTime;

        string getWorkTime(){
            // Implementierung hier
            // uninteressant
        }
    };
};

#include "time.h"
#include <iostream>

using namespace std;

aspect WorktimeAspect2{
    advice execution("%
AspectWord::authenticate(...)") &&
that(aspectWord) : after(AspectWord& aspectWord){
        aspectWord.startTime = time(0);
    }

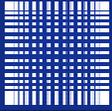
    advice execution("% AspectWord::logout(...)")
&& that(aspectWord) : before(AspectWord&
aspectWord)
    {
        aspectWord.endTime = time(0);

        cout << "You have been working for " <<
aspectWord.getWorkTime() << " ";
    }
};
```

Folie 53

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006



5.3 Szenario in AspectC++ (8)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

```
#include "time.h"
#include <string>
#include <sstream>

using namespace std;

aspect WorktimeAspect1{
    advice "AspectWord" : slice struct{
        time_t startTime;
        time_t endTime;

        string getWorkTime(){
            // Implementierung hier
            // uninteressant
        }
    };
};
```

Introduction von 2 Variablen und einer Methode in Applikation. Definition der Variablen im Aspekt wäre semantisch nicht gleichwertig !

```
#include "time.h"
#include <iostream>

using namespace std;

class AspectWord {
public:
    AspectWord() {}
    AspectWord(int i) {}
    AspectWord(int i, int j) {}
    AspectWord(int i, int j, int k) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q, int r) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q, int r, int s) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q, int r, int s, int t) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q, int r, int s, int t, int u) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q, int r, int s, int t, int u, int v) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q, int r, int s, int t, int u, int v, int w) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q, int r, int s, int t, int u, int v, int w, int x) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q, int r, int s, int t, int u, int v, int w, int x, int y) {}
    AspectWord(int i, int j, int k, int l, int m, int n, int o, int p, int q, int r, int s, int t, int u, int v, int w, int x, int y, int z) {}
};

aspectWord.startTime = time(0);

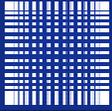
advice execution("% AspectWord::logout(...)")
&& that(aspectWord) : before(AspectWord&
aspectWord)
{
    aspectWord.endTime = time(0);

    cout << "You have been working for " <<
aspectWord.getWorkTime() << " ";
}
};
```

Folie 54

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006



5.3 Szenario in AspectC++ (9)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

```
#include "time.h"  
#include <string>  
#include <sstream>
```

```
using namespace std;
```

```
aspect
```

```
ad
```

Advice zum Starten der Zeitmessung. Eine Kontextvariable „aspectWord“ wird an „that()“ (die aufrufende Instanz) gebunden. Hierüber kann im Advice auf die neu eingeführte Variable zugegriffen werden

```
time_t endTime;
```

```
string getWorkTime() {  
    // Implementierung hier  
    // uninteressant  
}
```

```
};
```

```
};
```

```
#include "time.h"
```

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
aspect WorktimeAspect2{
```

```
    advice execution("%
```

```
AspectWord::authenticate(...)") &&  
    that(aspectWord) : after(AspectWord& aspectWord){  
        aspectWord.startTime = time(0);  
    }
```

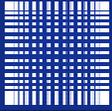
```
    advice execution("% AspectWord::logout(...)")
```

```
&& that(aspectWord) : before(AspectWord&  
aspectWord)
```

```
{  
    aspectWord.endTime = time(0);
```

```
    cout << "You have been working for " <<  
aspectWord.getWorkTime() << " " <<
```

```
};
```



5.3 Szenario in AspectC++ (10)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » **Szenario**
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include "time.h"
#include <string>
#include <sstream>

using namespace std;
```

```
aspect WorktimeAspect1{
    advice "AspectWord" : slice struct{
        time_t startTime;
        time_t endTime;
    }
};
```

Advice zum Beenden der Zeitmessung und Ausgabe der geleisteten Arbeitszeit. Wiederum wird über eine Kontextvariable auf die per Introduction neu eingeführten Klassenmember zugegriffen

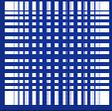
```
#include "time.h"
#include <iostream>

using namespace std;
```

```
aspect WorktimeAspect2{
    advice execution("% AspectWord::authenticate(...)") &&
    that(aspectWord) : after(AspectWord& aspectWord){
        aspectWord.startTime = time(0);
    }
};
```

```
advice execution("% AspectWord::logout(...)")
&& that(aspectWord) : before(AspectWord&
aspectWord)
{
    aspectWord.endTime = time(0);

    cout << "You have been working for " <<
    aspectWord.getWorkTime() << " ";
}
};
```



5.3 Szenario in AspectC++ (11)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect GenericLoggingAspect {
    virtual string getBeforeUsageMessage() = 0;
    virtual string getAfterUsageMessage() = 0;

    pointcut virtual functions() = 0;

    advice execution(functions()) : around() {
        string beforeUsageMessage =
            getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        tjp->proceed();
        string afterUsageMessage =
            getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
    }

    void writeMessageToFile(string& message) {
        //Make message persistent
    }
};
```

```
aspect WritingLoggingAspect : public
GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File written";
    }

    pointcut functions() = "%
        AspectWord::writeTextToFile(...)";
};

aspect ReadingLoggingAspect : public
GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File read";
    }

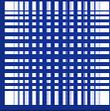
    pointcut functions() = "%
        AspectWord::getTextFromFile(...)";
};
```

Folie 57

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Nachfolgend wird der generische Aspekt zum Loggen von Daten und dessen reale Ausgestaltungen beschrieben



5.3 Szenario in AspectC++ (12)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect GenericLoggingAspect {
    virtual string getBeforeUsageMessage() = 0;
    virtual string getAfterUsageMessage() = 0;

    pointcut virtual functions();

    advice execution(functions()) : writeMessageToFile(AspectWord::writeTextToFile(...));

    string beforeUsageMessage() {
        getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
    }
    tjp->proceed();
    string afterUsageMessage =
    getAfterUsageMessage();
    writeMessageToFile(afterUsageMessage);
}

void writeMessageToFile(string& message) {
    //Make message persistent
};

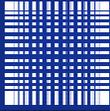
aspect WritingLoggingAspect : public
GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File written";
    }

    pointcut functions() = "%
AspectWord::writeTextToFile(...)";
};

aspect ReadingLoggingAspect : public
GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File read";
    }

    pointcut functions() = "%
AspectWord::getTextFromFile(...)";
};
```

Definition eines generischen Aspektes.
Hiervon werden 2 konkrete Aspekte
abgeleitet



5.3 Szenario in AspectC++ (13)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » **Szenario**
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect GenericLoggingAspect {
    virtual string getBeforeUsageMessage() = 0;
    virtual string getAfterUsageMessage() = 0;

    pointcut virtual functions() = 0;

    advice execution(functions()) : around() {
        string beforeUsageMessage =
            getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        tjp->proceed();
        string afterUsageMessage =
            getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
    }

    void writeMessageToFile(string& message) {
        //Make message persistent
    }
};
```

```
aspect WritingLoggingAspect : public
    GenericLoggingAspect{

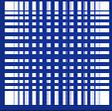
    return "File written";
}

pointcut functions() = "%
    AspectWord::writeTextToFile(...)";
};

aspect ReadingLoggingAspect : public
    GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File read";
    }

    pointcut functions() = "%
        AspectWord::getTextFromFile(...)";
};
```

Der Aspekt erhält durch rein virtuelle Methoden und einen rein virtuellen Pointcut eine generische Ausgestaltung



5.3 Szenario in AspectC++ (14)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » **Szenario**
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect GenericLoggingAspect {
    virtual string getBeforeUsageMessage() = 0;
    virtual string getAfterUsageMessage() = 0;

    pointcut virtual functions() = 0;

    advice execution(functions()) : around() {
        string beforeUsageMessage =
            getBeforeUsageMessage();
        writeMessageToFile(beforeUsageMessage);
        tjp->proceed();
        string afterUsageMessage =
            getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
    }

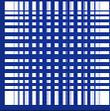
    void writeMessageToFile(string& message) {
        //Make message persistent
    }
};
```

```
aspect WritingLoggingAspect : public
    GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File written";
    }
};

GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File read";
    }

    pointcut functions() = "%
        AspectWord::getTextFromFile(...)";
};
```

Im „around-Advice“ des generischen Aspektes werden die jeweiligen Meldungen (vor und nach einem Methoden-Aufruf) ausgegeben. Durch „tjp->proceed()“ wird der eigentliche Methodenrumpf ausgeführt



5.3 Szenario in AspectC++ (15)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » **Szenario**
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect GenericLoggingAspect {
    virtual string getBeforeUsageMessage() = 0;
    virtual string getAfterUsageMessage() = 0;

    pointcut virtual functions() = 0;

    string afterUsageMessage =
        getAfterUsageMessage();
        writeMessageToFile(afterUsageMessage);
}

void writeMessageToFile(string& message) {
    //Make message persistent
}
};
```

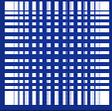
In den konkreten Aspekten werden die rein virtuellen Methoden überschrieben. Somit wird festgelegt, was bei Schreib- und Lesevorgängen jeweils vor und nach dem Methodenaufruf ausgegeben werden soll

```
aspect WritingLoggingAspect : public
GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File written";
    }

    pointcut functions() = "%
        AspectWord::writeTextToFile(...)";
};

aspect ReadingLoggingAspect : public
GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File read";
    }

    pointcut functions() = "%
        AspectWord::getTextFromFile(...)";
};
```



5.3 Szenario in AspectC++ (16)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
#include <string>
using namespace std;

aspect GenericLoggingAspect {
    virtual string getBeforeUsageMessage() = 0;
    virtual string getAfterUsageMessage() = 0;

    pointcut virtual functions() = 0;

    advice execution(functions()) : around() {
        string beforeUsageMessage =

    }

    void writeMessageToFile(string& message) {
        //Make message persistent
    }
};
```

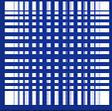
Durch die Realisierung des formalen rein virtuellen Pointcuts in den konkreten Aspekten wird festgelegt, bei welchen Methoden der Logging-Vorgang durchgeführt werden soll

```
aspect WritingLoggingAspect : public
GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File written";
    }

    pointcut functions() = "%
        AspectWord::writeTextToFile(...)";
};

aspect ReadingLoggingAspect : public
GenericLoggingAspect{
    string getBeforeUsageMessage() {
        return "";
    }
    string getAfterUsageMessage() {
        return "File read";
    }

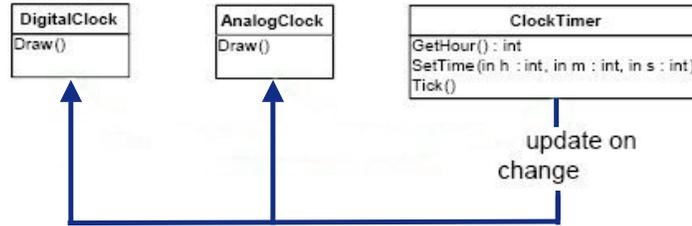
    pointcut functions() = "%
        AspectWord::getTextFromFile(...)";
};
```



5.4 Generisches Observer Pattern (1)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » **Observer Pattern**
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

♦ Szenario:



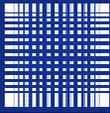
Quelle: <http://www.aspectc.org/fileadmin/publications/aosd-2005-tut-2x2.pdf>

Folie 63

Sören Frey | Florian Walker

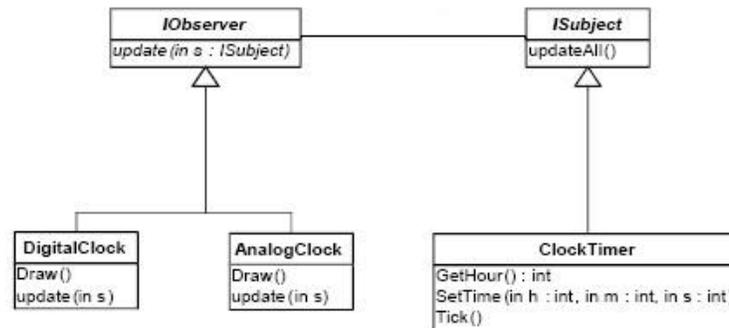
HS Mannheim SS2006

- Das Beispiel zeigt, dass auch bei der Implementierung von Design Patterns durch AOP eine weitergehende Modularisierung und eine „separation of concerns“ möglich ist



5.4 Generisches Observer Pattern (2)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » **Observer Pattern**
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung



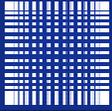
Quelle: <http://www.aspectc.org/fileadmin/publications/aosd-2005-tut-2x2.pdf>

Folie 64

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Ein Beobachter möchte über Geschehnisse in einer anderen Klasse in Kenntnis gesetzt werden, um darauf angemessen reagieren zu können. Hierzu kann er sich bei dem so genannten „Subject“ registrieren und deregistrieren. Im Beispiel soll ein Beobachter die Methode „Draw()“ aufrufen, wenn er ein Update-Ereignis erhält.



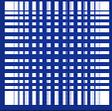
5.4 Generisches Observer Pattern (3)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » **Observer Pattern**
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
aspect ObserverPattern {
    ...
public:
    struct ISubject {};
    struct IObserver {
        virtual void update (ISubject *) = 0;};

    pointcut virtual observers() = 0;
    pointcut virtual subjects() = 0;
    pointcut virtual subjectChange() = execution(
        "% ..::%(...)" && !" % ..::%(...)" const" )
        && within( subjects() );

    advice observers () : baseclass( IObserver );
    advice subjects() : baseclass( ISubject );
    advice subjectChange() : after () {
        ISubject* subject = tjp->that();
        updateObservers( subject );
    }
    void updateObservers( ISubject* subject ) { ... }
    void addObserver( ISubject* subject, IObserver*
        observer ) { ... }
    void remObserver( ISubject* subject, IObserver*
        observer ) { ... }
};
```



5.4 Generisches Observer Pattern (4)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » **Observer Pattern**
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
aspect ObserverPattern {  
    ...  
    public:  
    struct ISubject {  
    struct IObserver {  
        virtual void update (ISubject *) = 0;};  
  
    pointcut virtual observers() = 0;  
    pointcut virtual subjects() = 0;  
    pointcut virtual subjectChange() = execution(  
        "% ...::%(...)" && !" % ...::%(...)" const"  
        && within( subjects() );  
  
    advice observers () : baseclass( IObserver );  
    advice subjects () : baseclass( ISubject );  
    advice subjectChange() : after () {  
        ISubject* subject = tjp->that();  
        updateObservers( subject );  
    }  
    void updateObservers( ISubject* subject ) { ... }  
    void addObserver( ISubject* subject, IObserver*  
        observer ) { ... }  
    void remObserver( ISubject* subject, IObserver*  
        observer ) { ... }  
};
```

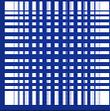
Interfaces für die
Subjekt- und
Observer-Rollen

Folie 66

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Jeder Beobachter soll eine update-Methode erhalten



5.4 Generisches Observer Pattern (5)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » **Observer Pattern**
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

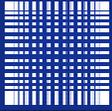
```
aspect ObserverPattern {
    ...
public:
    struct ISubject {};
    struct IObserver {
        virtual void update (ISubject *) = 0;
    };

    pointcut virtual observers() = 0;
    pointcut virtual subjects() = 0;
    pointcut virtual subjectChange() = execution(
        "% ..::%(...)" && !" % ..::%(...) const" )
        && within( subjects() );

    advice observers () : baseclass( IObserver );
    advice subjects () : baseclass( ISubject );
    advice subjectChange() : after () {
        ISubject* subject = tjp->that();
        updateObservers( subject );
    }

    void updateObservers( ISubject* subject ) { ... }
    void addObserver( ISubject* subject, IObserver*
        observer ) { ... }
    void removeObserver( ISubject* subject, IObserver*
        observer ) { ... }
};
```

Abstrakte Pointcuts, welche
Subjekte und Observer definieren
(müssen überschrieben werden)



5.4 Generisches Observer Pattern (6)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » **Observer Pattern**
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
aspect ObserverPattern {
    ...
public:
    struct ISubject {};
    struct IObserver {
        virtual void update (ISubject *) = 0;};

    pointcut virtual observers() = 0;
    pointcut virtual subjects() = 0;
    pointcut virtual subjectChange() = execution(
        "% ..::%(...)" && !" % ..::%(...)" const" )
        && within( subjects() );

    advice observers () : baseclass( IObserver );
    advice subjects () : baseclass( ISubject );
    advice subjectChange() : after () {
        ISubject* subject = tjp->that();
        updateObservers( subject );
    }

    void updateObservers( ISubject* subject ) { ... }
    void addObserver( ISubject* subject, IObserver*
        observer ) { ... }
    void remObserver( ISubject* subject, IObserver*
        observer ) { ... }
};
```

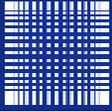
Pointcut der alle zustandsändernden Methoden definiert (standardmässig bei der Ausführung von allen nicht konstanten Methoden in Subjekten)

Folie 68

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Selbstverständlich könnte auch eine spezifischere Festlegung auf bestimmte Funktionen erfolgen, die „matching expressions“ sind hierbei mächtige Werkzeuge



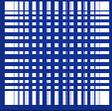
5.4 Generisches Observer Pattern (7)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » **Observer Pattern**
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

```
aspect ObserverPattern {  
    ...  
    public:  
    struct ISubject {};  
    struct IObserver {  
        virtual void update (ISubject *) = 0;;  
    };  
  
    pointcut virtual observers() = 0;  
    pointcut virtual subjects() = 0;  
    pointcut virtual subjectChange() = execution(  
        "% ..::%(...)" && !" % ..::%(...)" const" )  
        && within( subjects() );  
  
    advice observers() : baseclass( IObserver );  
    advice subjects() : baseclass( ISubject );  
    advice subjectChange() : after () {  
        ISubject* subject = tjp->that();  
        updateObservers( subject );  
    }  
  
    void updateObservers( ISubject* subject ) { ... }  
    void addObserver( ISubject* subject, IObserver*  
        observer ) { ... }  
    void removeObserver( ISubject* subject, IObserver*  
        observer ) { ... }  
};
```

Introduction der Rollen-
Interfaces als zusätzliche
Basisklassen in Subjekten und
Observern

- Matcht eine Klasse mit den angegebenen Subjekten oder Beobachtern, so wird ihr automatisch über Vererbung die jeweilige Rolle zugewiesen



5.4 Generisches Observer Pattern (8)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » **Observer Pattern**
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

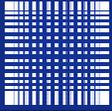
```
aspect ObserverPattern {
    ...
public:
    struct ISubject {};
    struct IObserver {
        virtual void update (ISubject *) = 0;};

    pointcut virtual observers() = 0;
    pointcut virtual subjects() = 0;
    pointcut virtual subjectChange() = execution(
        "% ..::%(...)" && !"%.::%(...) const" )
        && within( subjects() );

    advice observers () : baseclass( IObserver );
    advice subjects () : baseclass( ISubject );
    advice subjectChange() : after () {
        ISubject* subject = tjp->that();
        updateObservers( subject );
    }

    void updateObservers( ISubject* subject ) { ... }
    void addObserver( ISubject* subject, IObserver*
        observer ) { ... }
    void remObserver( ISubject* subject, IObserver*
        observer ) { ... }
};
```

Advice, der die Observer
nach dem Ausführen einer
zustandsändernden
Methode updated



5.4 Generisches Observer Pattern (9)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » **Observer Pattern**
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

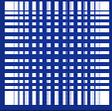
```
aspect ClockObserver : public ObserverPattern {  
    // define the participants  
    pointcut subjects() = "ClockTimer";  
    pointcut observers() = "DigitalClock" ||  
        "AnalogClock";  
  
    public:  
    // define what to do in case of a notification  
    advice observers() : void update(  
        ObserverPattern::ISubject* s ) {  
        Draw();  
    }  
};
```

Folie 71

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Zur Anwendung des Observer Patterns reicht es nun aus, lediglich die gewünschten Subjekte und Beobachter mittels Pointcuts zu spezifizieren und den update-Advice zu überschreiben

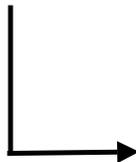


5.5 Generierter Code (1)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » **Generierter Code**
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

```
aspect SecurityAspect {  
    advice execution( "% AspectWord::writeTextToFile(...)" ) : before ()  
    {  
        string textToEncrypt = * (tjp->arg<0>());  
  
        * (tjp->arg<0>()) = encryptText(textToEncrypt);  
    }  
    ...  
};
```

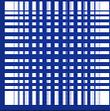
SecurityAspect.ah



```
class SecurityAspect {  
    static SecurityAspect *aspectof () {  
        static SecurityAspect __instance;  
        return &__instance;  
    }  
    template<class JoinPoint> void __a0_before(JoinPoint *tjp) {  
        ...  
    }  
    ...  
};
```

AspectWord.acc

- Der Beispielcode stellt lediglich einen kleinen Ausschnitt aus dem umfangreichen generierten Code dar



5.5 Generierter Code (2)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » **Generierter Code**
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

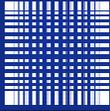
```
aspect SecurityAspect  
  advice execution( "% AspectWord::writeTextToFile(...)" ) : before ()  
  {  
    string textToEncrypt = * (tjp->arg<0>());  
  
    * (tjp->arg<0>()) = encryptText(textToEncrypt);  
  }  
  ...  
};
```

SecurityAspect.ah

Aspekte werden zu Klassen transformiert

```
class SecurityAspect {  
  static SecurityAspect *aspectof () {  
    static SecurityAspect __instance;  
    return &__instance;  
  }  
  template<class JoinPoint> void __a0_before(JoinPoint *tjp) {  
    ...  
  }  
  ...  
};
```

AspectWord.acc



5.5 Generierter Code (3)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » **Generierter Code**
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

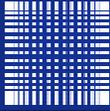
```
aspect SecurityAspect {  
    advice execution( "% AspectWord::writeTextToFile(...)" ) : before ()  
    {  
        string textToEncrypt = * (tjp->arg<0>());  
  
        * (tjp->arg<0>()) = encryptText(textToEncrypt);  
    }  
    ...  
};
```

SecurityAspect.ah

Eine globale Instanz des Aspektes wird standardmässig erstellt

```
class SecurityAspect {  
    static SecurityAspect *aspectof () {  
        static SecurityAspect __instance;  
        return &__instance;  
    }  
    template<class JoinPoint> void __a0_before(JoinPoint *tjp) {  
        ...  
    }  
    ...  
};
```

AspectWord.acc



5.5 Generierter Code (4)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » **Generierter Code**
- » Toolsupport
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

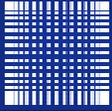
```
aspect SecurityAspect {  
  advice execution( "% AspectWord::writeTextToFile(...)" ) : before ()  
  {  
    string textToEncrypt = * (tjp->arg<0>());  
  
    * (tjp->arg<0>()) = encryptText(textToEncrypt);  
  }  
  ...  
};
```

SecurityAspect.ah

Advices werden zu
Memberfunktionen
umgeformt

```
class SecurityAspect {  
  static SecurityAspect *aspectof () {  
    static SecurityAspect __instance;  
    return &__instance;  
  }  
  template<class JoinPoint> void __a0_before(JoinPoint *tjp) {  
    ...  
  }  
  ...  
};
```

AspectWord.acc



5.6 Toolsupport (1)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » **Toolsupport**
 - » Weitere Ansätze
 - » Zusammenfassung

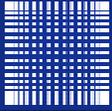
- ♦ **AspectC++ Compiler bedienbar über Kommandozeile**
- ♦ **Integration in Eclipse mittels ACDT (AspectC++ Development Tools) Plugin**
- ♦ **ACDT basiert auf Eclipse-Projekt CDT (C/C++ Development Tools)**
- ♦ **ACDT bietet:**
 - ♦ **Syntax-Highlighting**
 - ♦ **Erweiterte Outline-View, welche Aspekte, Advices und Pointcuts zeigt**
 - ♦ **Managed Builder, welcher Make-Files automatisch erstellt**
 - ♦ **Grafische Darstellung von Joinpoints und Navigation zu entsprechenden Funktionen, Klassen etc.**

Folie 76

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Homepage von ACDT: <http://acdt.aspectc.org>
- Homepage von CDT: <http://www.eclipse.org/cdt>

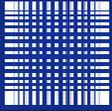


5.6 Toolsupport (2)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » **Toolsupport**
- » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

- ♦ **Markierungen von Joinpoints im Quellcode**
- ♦ **Unterstützung von eigenen Make-Files**
- ♦ **Für Microsoft Visual Studio® ist ein kommerzielles Add-In der Firma Pure-Systems erhältlich, welches den AspectC++ Compiler verwendet**

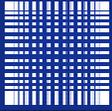
- Homepage der Firma Pure-Systems: <http://www.pure-systems.de>



5.6 Toolsupport (3)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » **Toolsupport**
 - » Weitere Ansätze
- » Zusammenfassung

Demo



6. Weitere Ansätze (1)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
- » **Weitere Ansätze**
- » Zusammenfassung

♦ FeatureC++

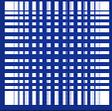
- ♦ **Spracherweiterung, welche merkmalsorientierte Programmierung mit AOP kombiniert**
- ♦ **Soll die „crosscutting concerns“ in den Merkmalen modularisieren**
- ♦ **Verwendet AspectC++**
- ♦ **Noch relativ am Anfang der Entwicklung (aktuell Version 0.3)**
- ♦ **Merkmale werden durch so genannte „Mixin Layers“ konsistent zusammengeführt**
- ♦ **Kombination führt zu „Aspectual Mixin Layers“**

Folie 79

Sören Frey | Florian Walker

HS Mannheim SS2006

- Homepage von FeatureC++: http://wwwiti.cs.uni-magdeburg.de/iti_db/forschung/fop/featurec/



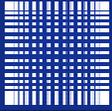
6. Weitere Ansätze (2)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
- » **Weitere Ansätze**
- » Zusammenfassung

♦ XWeaver

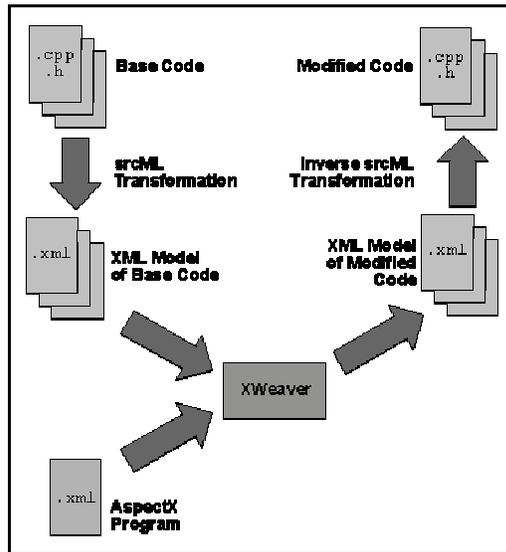
- ♦ Ermöglicht AOP mit C++ und Java
- ♦ Kommandozeilen Tool und Eclipse Plugin verfügbar
- ♦ Version 1.0 noch nicht erreicht (aktuell 0.9.4)
- ♦ Aspekt-Code muss in einem XML-Dialekt (AspectX) geschrieben werden
- ♦ Transformationen des Applikationscodes in XML (srcML)
- ♦ Weber ist in XSL implementiert

- Homepage von XWeaver: <http://www.xweaver.org/>
- Homepage von srcML: <http://www.sdml.info/projects/srcml/>



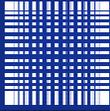
6. Weitere Ansätze (3)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
- » Präprozessor
- » Templates
- » Namensräume
- » Begrenzungen
- » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
- » Überblick
- » Funktionsweise
- » Szenario
- » Observer Pattern
- » Generierter Code
- » Toolsupport
- » **Weitere Ansätze**
- » Zusammenfassung



Quelle: <http://www.xweaver.org/>

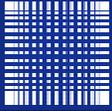
- Hierbei handelt es sich ebenso um eine „source-to-source“ Transformation



7. Zusammenfassung (1)

- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
- » **Zusammenfassung**

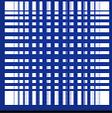
- ♦ **C++ Templates können verwendet werden, um die verschiedenen „concerns“ mit reinem C++ zu modularisieren**
- ♦ **Die fehlende Ausdrucksfähigkeit und schlechte Skalierung schränkt diese Technik ein auf**
 - ♦ **eine geringe Anzahl an Aspekten**
 - ♦ **wenige Interaktionen zwischen Aspekten**
 - ♦ **Anwendungen, die für die Verwendung von Aspekten „gut geeignet“ sind**
- ♦ **AspectC++ am weitesten verbreitet für AOP mit C++**
- ♦ **AspectC++ skaliert besser und ist weniger abhängig von „zweckdienlichen“ Anwendungen**



7. Zusammenfassung (2)

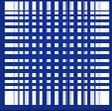
- » AOP Grundlagen
- » Motivation
- » Das Szenario
- » AOP mit reinem C++
 - » Präprozessor
 - » Templates
 - » Namensräume
 - » Begrenzungen
 - » Schlussfolgerungen
- » AOP mit AspectC++
 - » Überblick
 - » Funktionsweise
 - » Szenario
 - » Observer Pattern
 - » Generierter Code
 - » Toolsupport
 - » Weitere Ansätze
- » **Zusammenfassung**

- ♦ **AspectC++ bietet eine gute Unterstützung für wieder verwendbaren und generischen Code**
- ♦ **Unterstützung für wichtige Tools ist vorhanden**
- ♦ **Verwobener Quellcode kann von bevorzugtem Compiler kompiliert werden**
- ♦ **Wenige Alternativen**



Quellen (1)

- ♦ **PUMA – The PURE Manipulator:**
<http://ivs.cs.uni-magdeburg.de/~puma/>
- ♦ **Homepage von AspectC++**
<http://www.aspectc.org/>
- ♦ **C/C++ Development Tools**
<http://www.eclipse.org/cdt/>
- ♦ **AspectC++ Development Tools**
<http://acdt.aspectc.org>
- ♦ **Pure-Systems GmbH**
<http://www.pure-systems.de>



Quellen (2)

- ♦ **Aspect-Oriented Software Development Community & Conference**
<http://aosd.net/>
- ♦ **Homepage von FeatureC++**
http://www.witi.cs.uni-magdeburg.de/iti_db/forschung/fop/featurec/
- ♦ **Seminar Aspektorientierte Programmierung**
<http://myhpi.de/~nicolai/aspectc++.pdf>
- ♦ **iX 8/2001, S. 143: C++-Know-how - Teil 1-3**
<http://www.heise.de/ix/artikel/2001/08/143/>
- ♦ **Aspect Oriented Software Delopment – Vorlesung FH-Ulm**
<http://www.aosd.de/Vorlesung/SS06.html>
- ♦ **Aspekt-Orientierte Programmierung mit C++**
http://www4.informatik.uni-erlangen.de/Lehre/SS03/HS_AspectOS/Ergebnisse/Cpp-Ausarbeitung.pdf

**Danke für die
Aufmerksamkeit**



hochschule mannheim

HS Mannheim SS2006