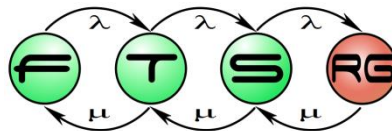


Folyamatmodellezés

**Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem
Hibatűrő Rendszerek Kutatócsoport**



Tartalom

Ismétlés, kitekintés



Folyamatmodellezés célja



Folyamatmodellek



Vezérlési folyamat



Megvalósítás

Tartalom

Ismétlés, kitekintés



Folyamatmodellezés célja



Folyamatmodellek



Vezérlési folyamat



Megvalósítás

Ismétlés: felépítési vs. viselkedési modellek

■ Felépítési (*structural*) modellek

- Statikus
- Rész és egész, összetevők
- Kapcsolatok, összeköttetések

Az autóban van kamera és kormányvezérlő

A kamera jeleket küld a sáv elhagyásáról (mennyit? mikor?)

■ Viselkedési (*behavioral*) modellek

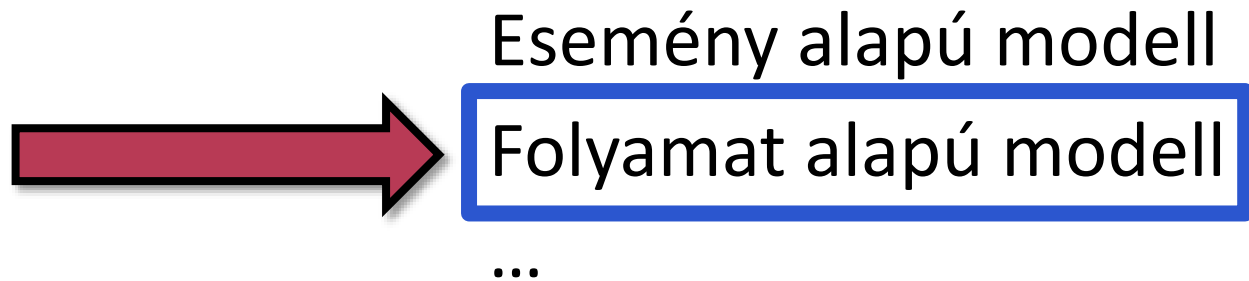
- Dinamikus
- Időbeli lefolyás
- Állapot, folyamat
- Reakciók a külvilágra

A sávtartó rendszerben a kamera jeleit fogadva a kormányvezérlő beavatkozik (mikor/hogyan?)

■ Nem fed le mindent, nem válik élesen szét...

Viselkedésmodellek fő kérdései

- Mit „csinál” a rendszer?



- Most „milyen”, és hogyan változik a rendszer?



Folyamat: lépések sorozata, melyek sorrendben történő végrehajtása valamilyen célra vezet.

Tartalom

Ismétlés, kitekintés



Folyamatmodellezés célja



Folyamatmodellek



Vezérlési folyamat

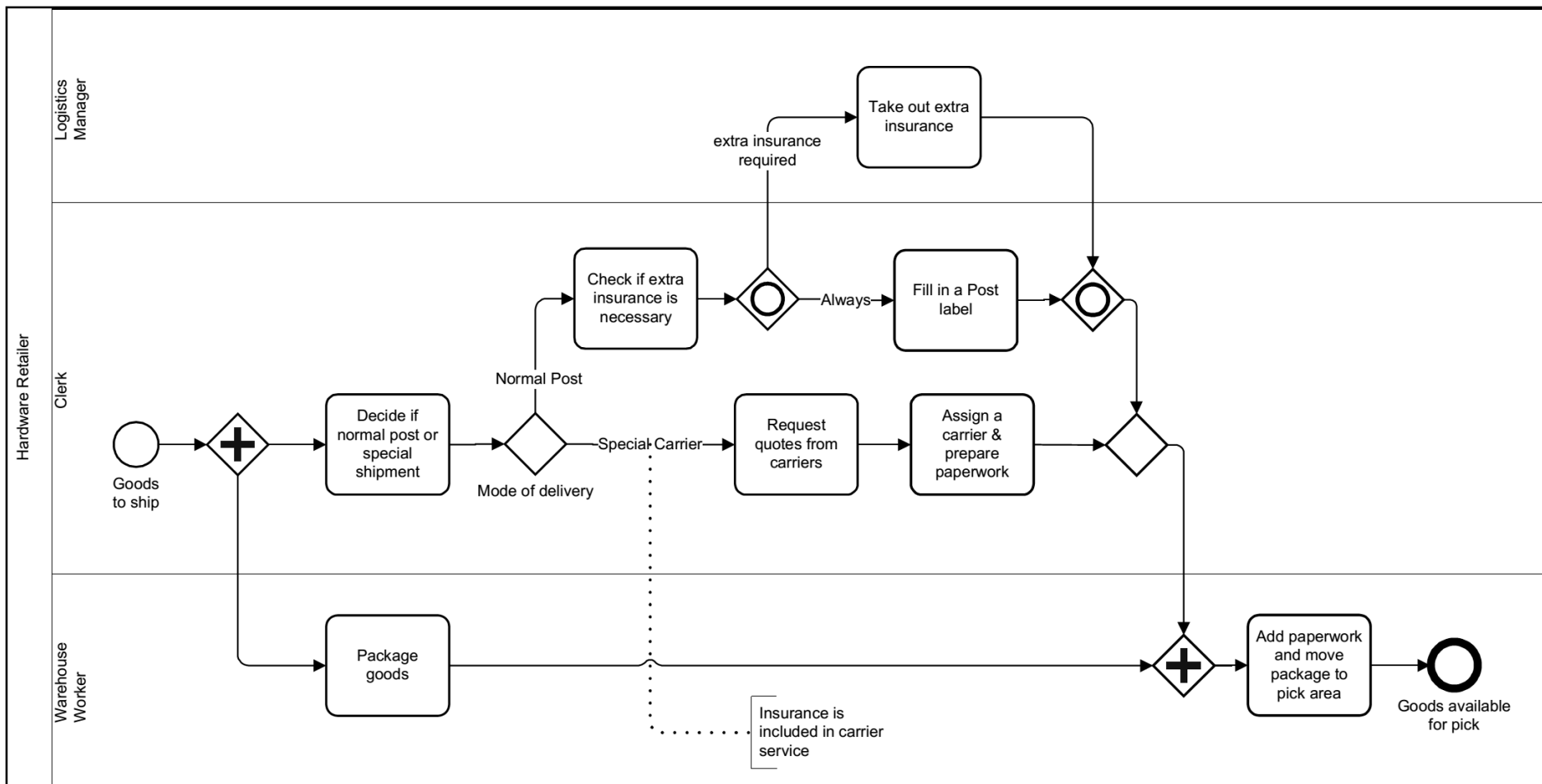


Megvalósítás

Folyamatmodellezés célja

- Dokumentáció
- Implementáció
 - Végrehajtható modellek
 - Kódgenerálás
- Modell szintű ellenőrzés (Verifikáció)
 - Szimuláció
 - Monitorozás
 - Automatizált modellellenőrzés

Példa: HW rendelés kiszállítása



Példa: HW rendelés kiszállítása

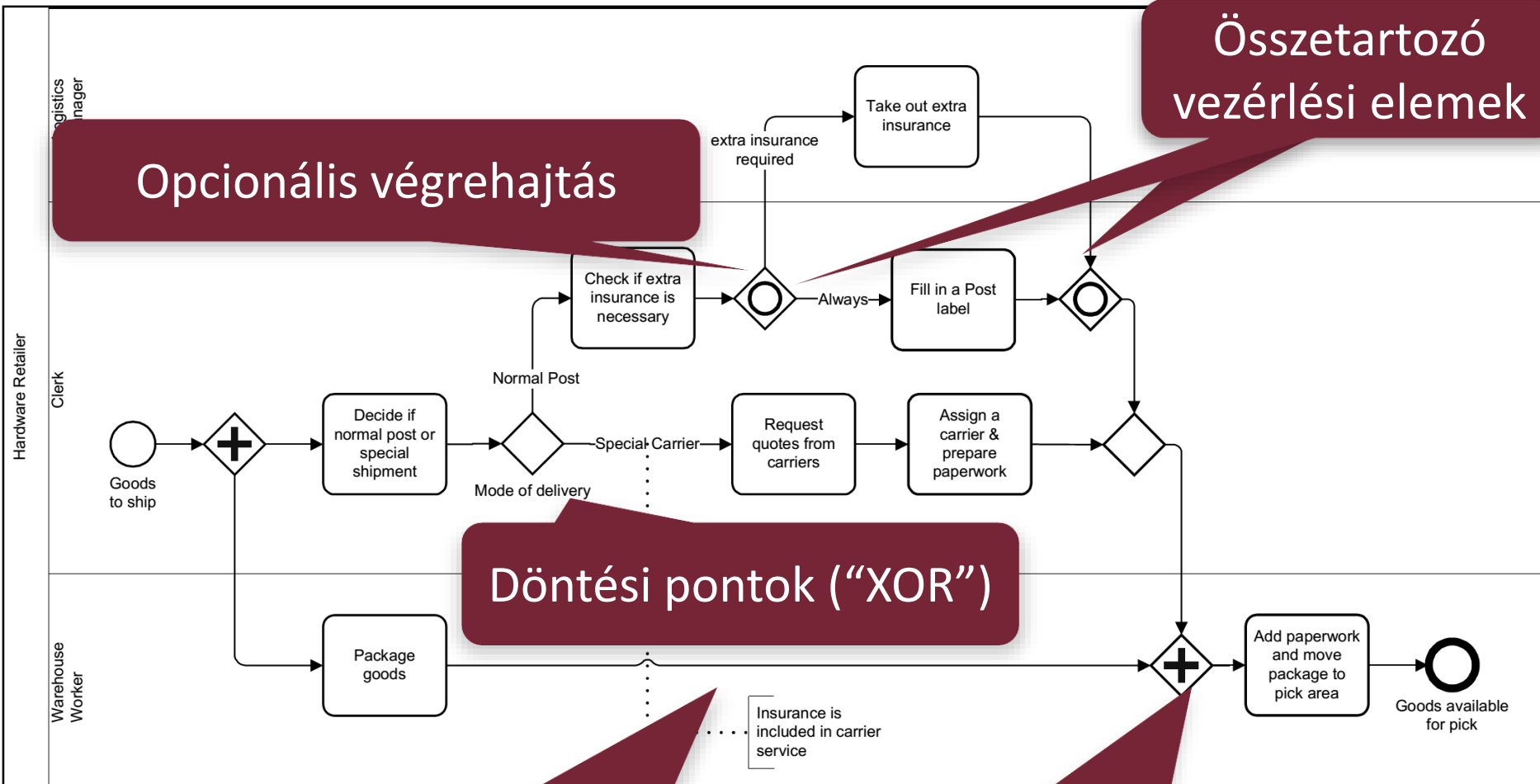
Opcionális végrehajtás

Összetartozó vezérlési elemek

Döntési pontok ("XOR")

Lépések végrehajtási sorrendje

"Párhuzamos" (független) végrehajtás ("AND")



Mire épül?

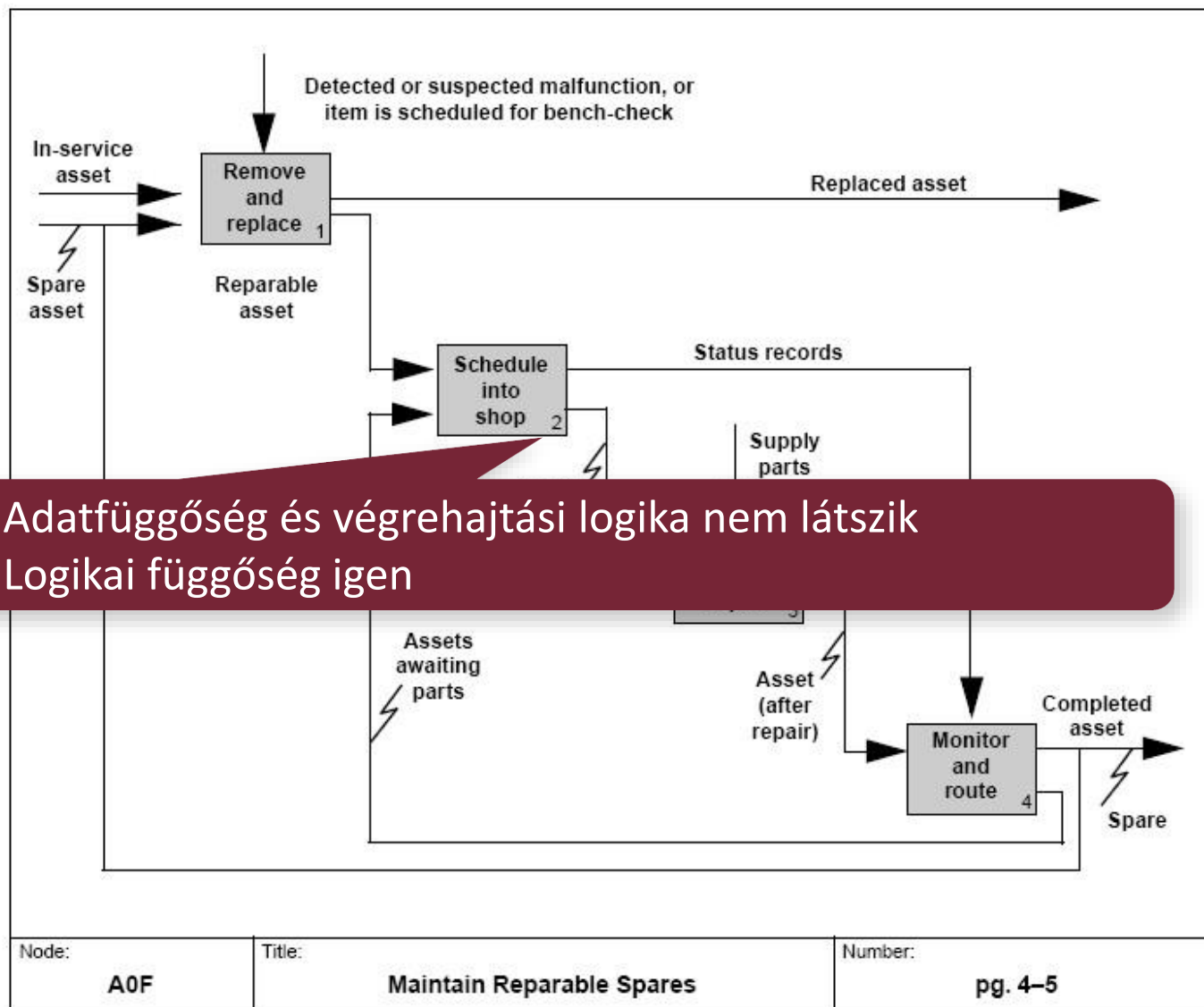
■ Történeti előzmények

- Programok vezérlési szerkezete
- Ütemezés (pl. GANTT diagramok)
- Gyártási/irodai folyamatok modellezése
- IDEF-0: 1980-as évek, US AirForce
- Logisztikai folyamatok leírása
- Üzemeltetés: “runbook”

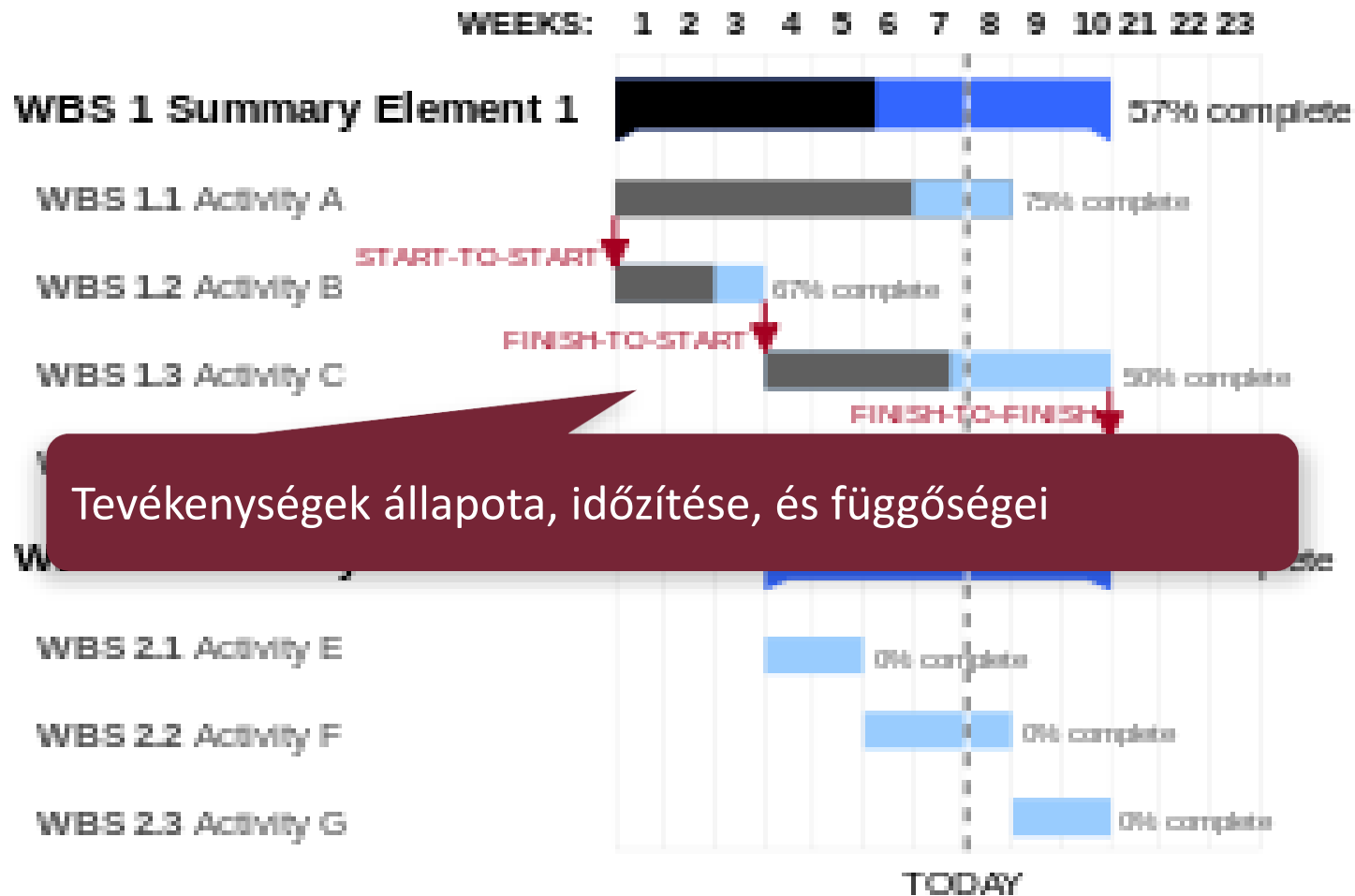
■ Közös elemek

- Vannak elemi lépések
- Köztük függőségek (idő? adat? sorrend?)
- Döntési pontok
- → általános célú folyamatmodellezési nyelvek (pl. BPMN)

Példa: IDEF-0



Példa: GANTT



Tevékenységek állapota, időzítése, és függőségei

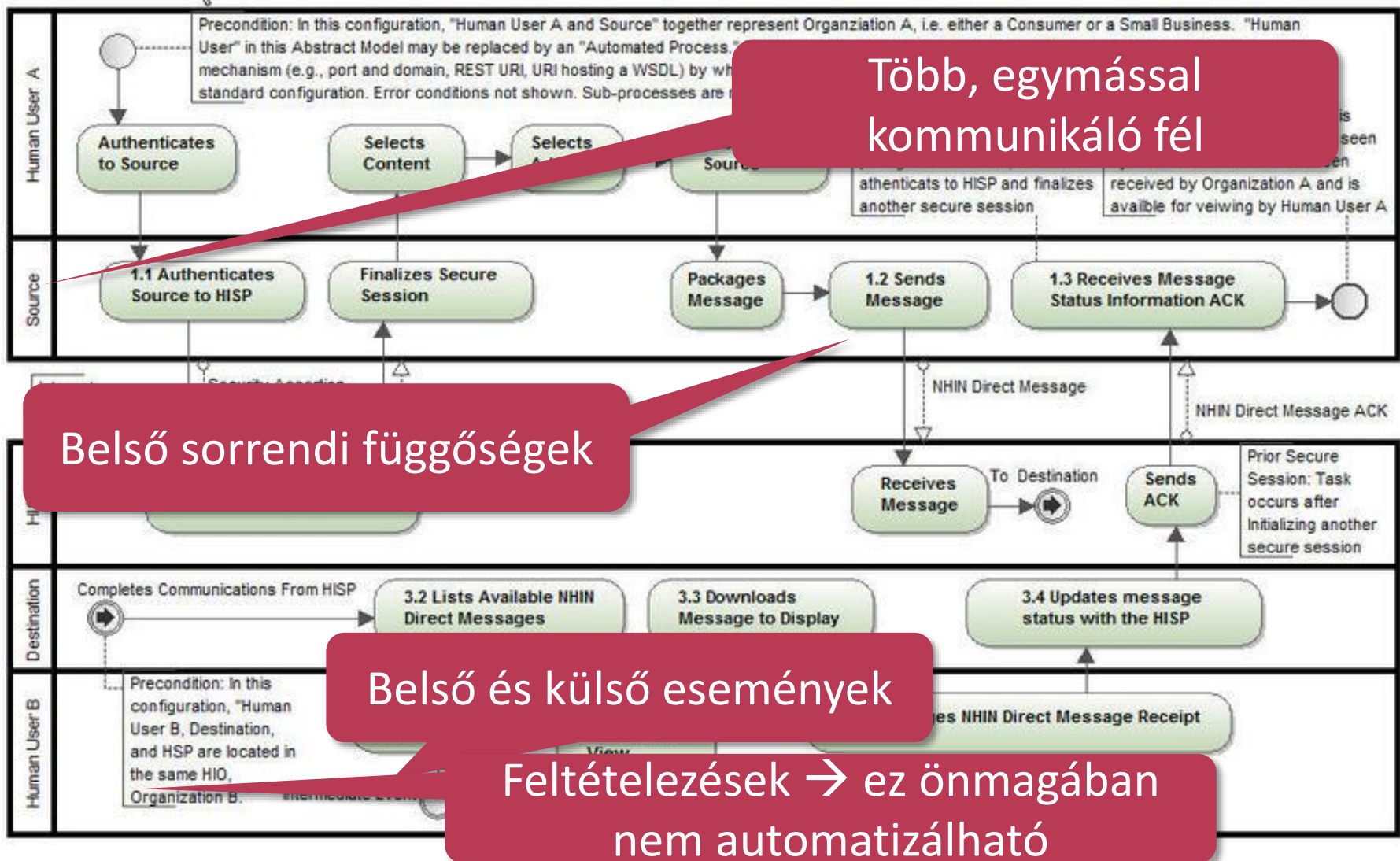
Mit használ fel?

- Ötlet rendszer/szoftvertervezésben:
 - használjunk fel meglévő elemeket
 - Írjuk le az összetett rendszer működését
- Alapelem lehet sokféle
 - webform validáció, email küldés, adatbázisművelet, távoli webszolgáltatás, emberi interakció, SMS küldés, diagram kirajzolás, stb.
- Mire “fordul” a vezérlési logika?
 - Lehet közvetlen kód (C/C++, C#, Java, ...)
 - Lehet egy végrehajtó környezet bemenete
 - “Csinálj nekem ilyen folyamatot”

Hol használnak még folyamatmodelleket?

- Informatikai rendszerek működtetése
 - ITIL, UK Gov. kezdeményezés
- Protokoll specifikáció
 - Összetett rendszer részei hogy működnek együtt
 - Melyik komponensnek mi a szerepe
- Végrehajtható folyamatok tervezése
 - Rendeléskiértékelés, hitelbírálat előkészítése, ...
- Adatfeldolgozási/elemzési folyamatok

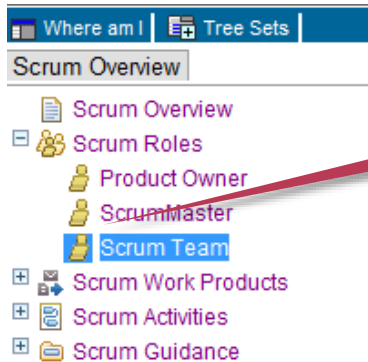
Példa: egészségügyi adatok kezelése



<http://wiki.directproject.org/Abstract+Model+Examples>

Példa: agilis fejlesztés, mint folyamat

Szerepek, termékek



Scrum Roles > Scrum Team

Role: Scrum Team



The Scrum Team builds the product that the customer is going to consume: the software or website, for example. The team in Scrum is "cross-functional" - it includes all the expertise necessary to deliver the potentially shippable product each Sprint - and it is "self-organizing", with a very high degree of autonomy and accountability.

Role Sets: Scrum Roles

A csoportmunka lépései



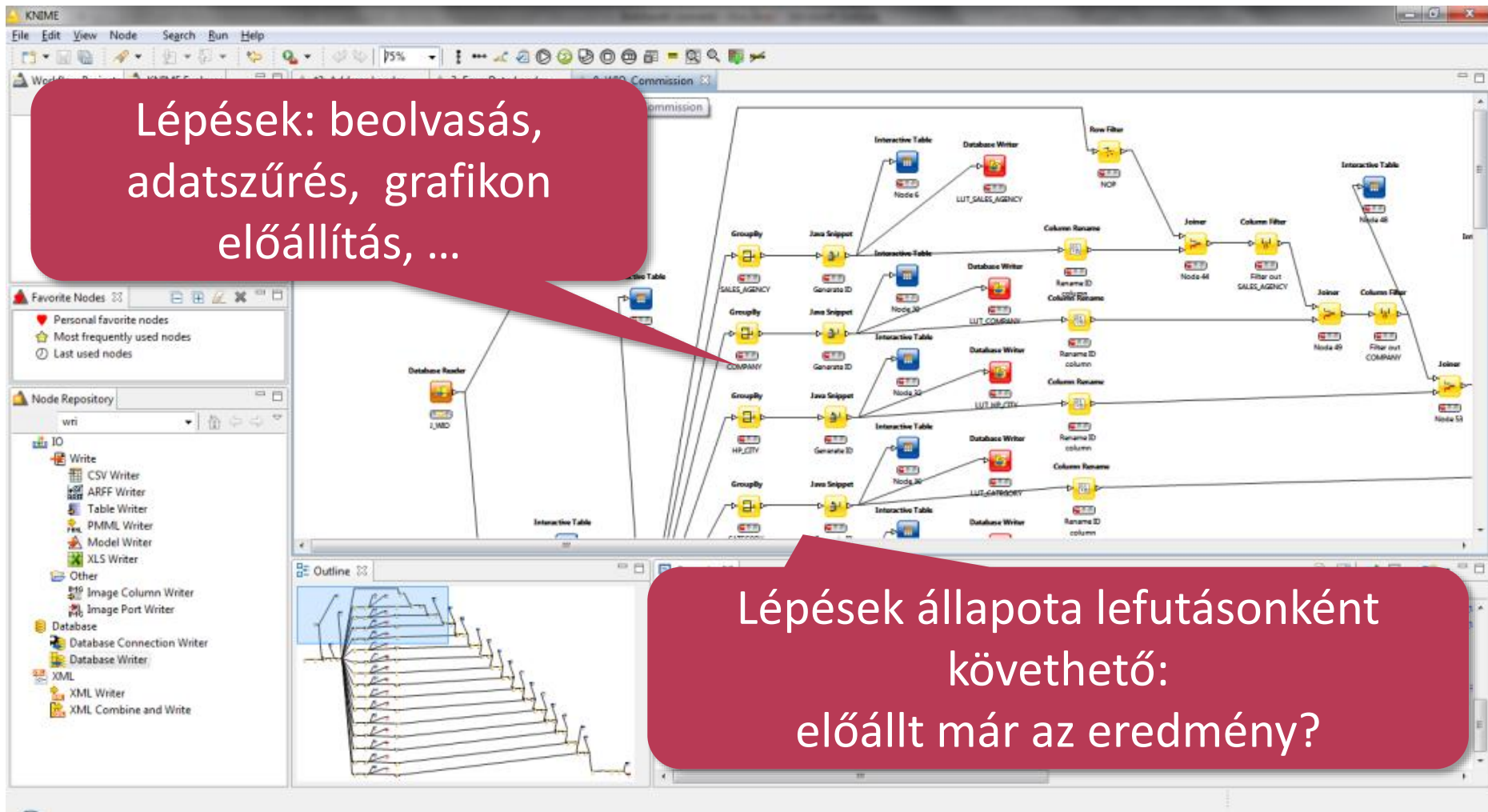
<http://www.eclipse.org/epf/>

Példák

- Banki folyamatok modellezése
 - Milyen tevékenységek tudnak le “záráskor”?
 - Át tud-e állni a bank a napi többszöri utalásra?
- Gyártási folyamat modellezése
 - Optimális gyártásütemezés: átszereljük vagy újat gyártsunk?
 - Mi történik a gyárban?
 - (ld. Szimuláció előadás)
- Üzletkötési folyamatok modellezése
 - Hol vannak ismétlődő kommunikációs minták?
 - Adatfeldolgozás modell alapon

Példa: adatfeldolgozási folyamat

Lépések: beolvasás,
adatszűrés, grafikon
előállítás, ...



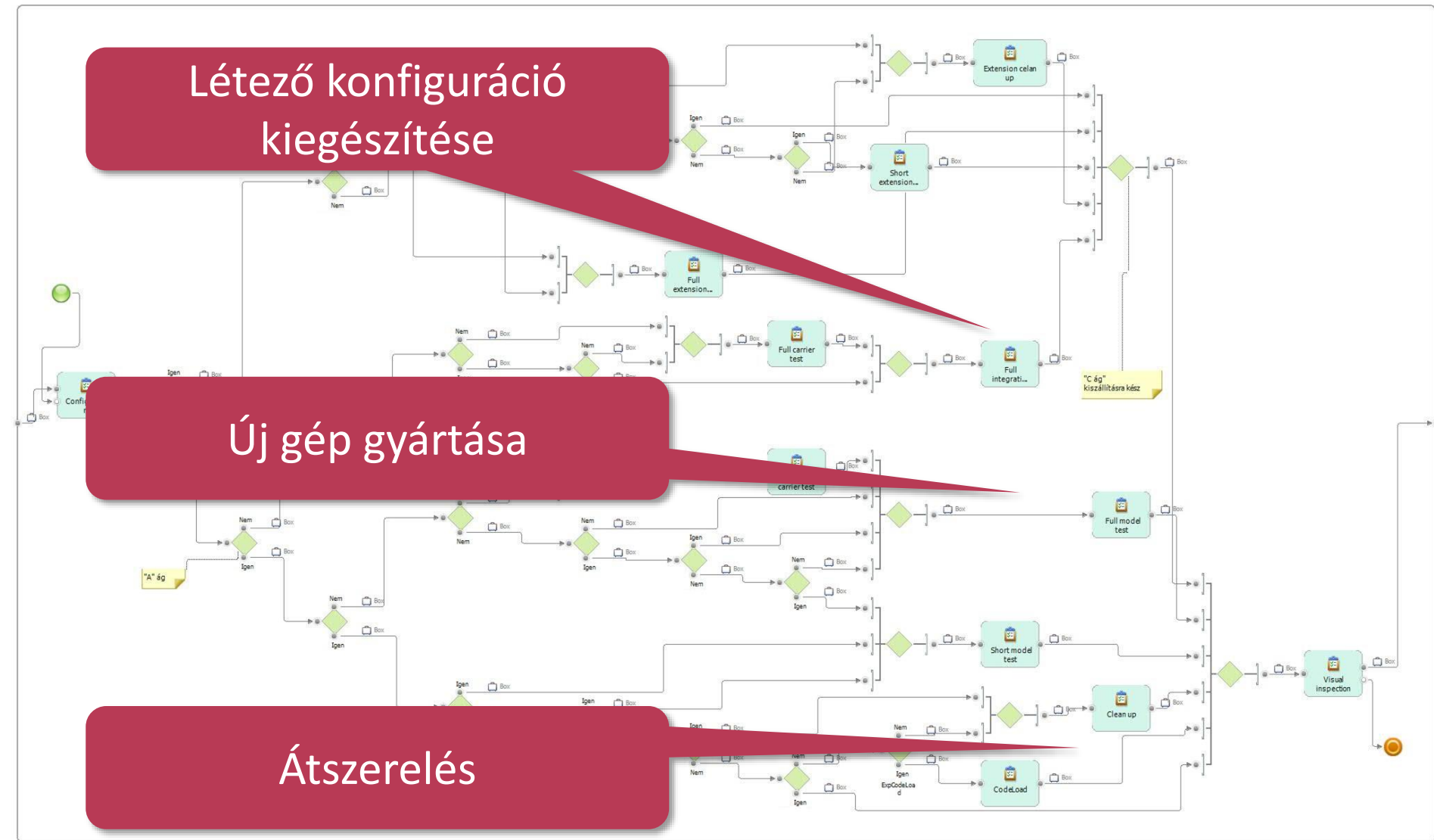
Eszköz: pl. KNIME

Példa: gyári tesztelés, mint folyamat

Létező konfiguráció
kiegészítése

Új gép gyártása

Átszerelés



Folyamatok tervezésének alapfogalmai

- Folyamat leíró nyelv
 - BPMN, jPDL, XPD, BPEL, UML AD, ...
 - Vezérlés, adatáramlás
 - Adatstruktúrák kapcsolhatóak hozzá
 - Végrehajtandó lépések definíciója
 - Időzítések, erőforrások
- Folyamat minta (template)
 - Pl. “Jegyrendelés” folyamat
 - Verziózás...
- Folyamat példány (instance)
 - „Gönczy László jegyet rendel Lisszabonba”

Tartalom

Ismétlés, kitekintés



Folyamatmodellezés célja



Folyamatmodellek



Vezérlési folyamat



Megvalósítás

Elemi tevékenység

Compile

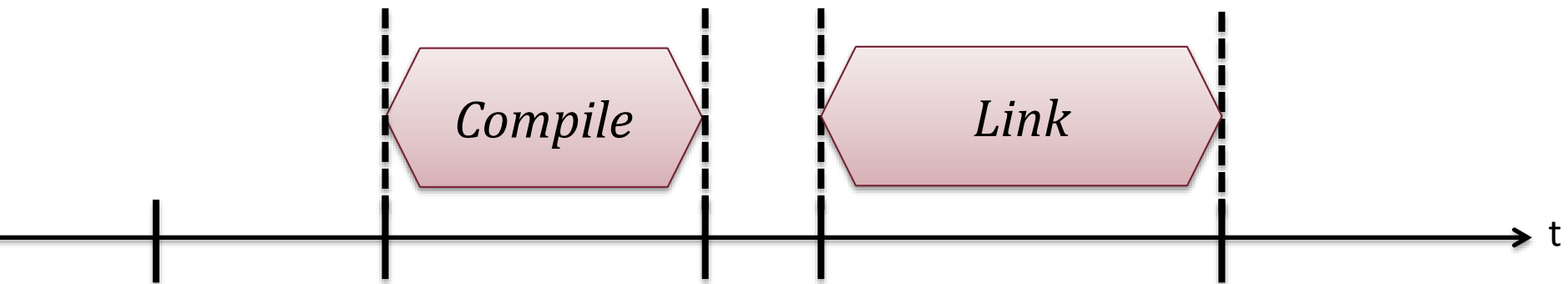
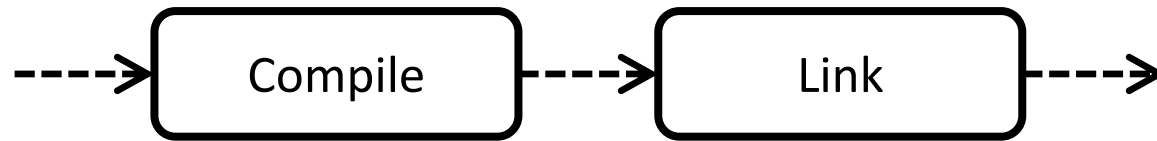
végrehajtás kezdete

végrehajtás vége

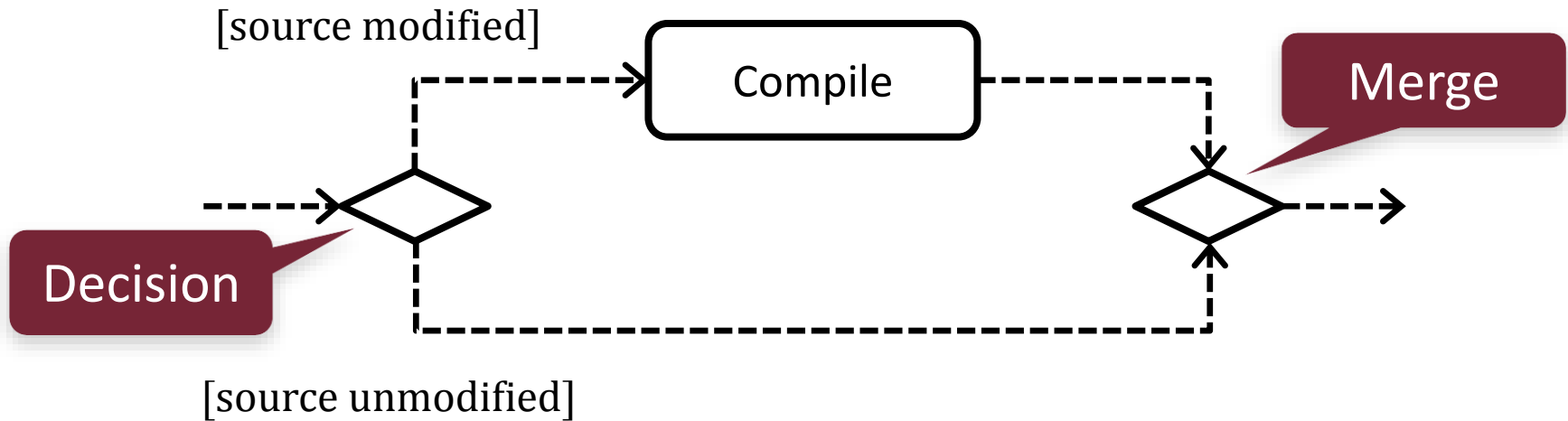
Compile

t

Szekvencia, vezérlésfolyam



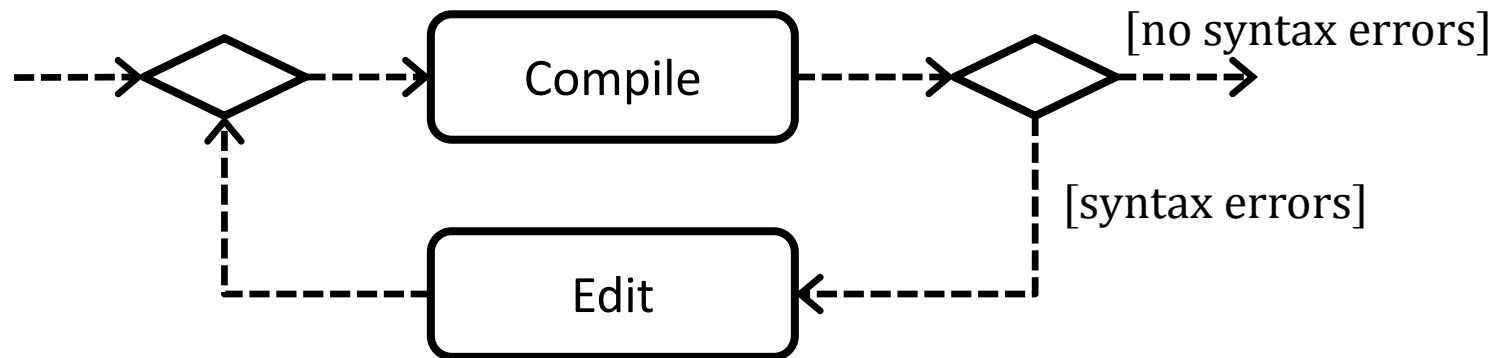
Őrfeltételek, elágazás



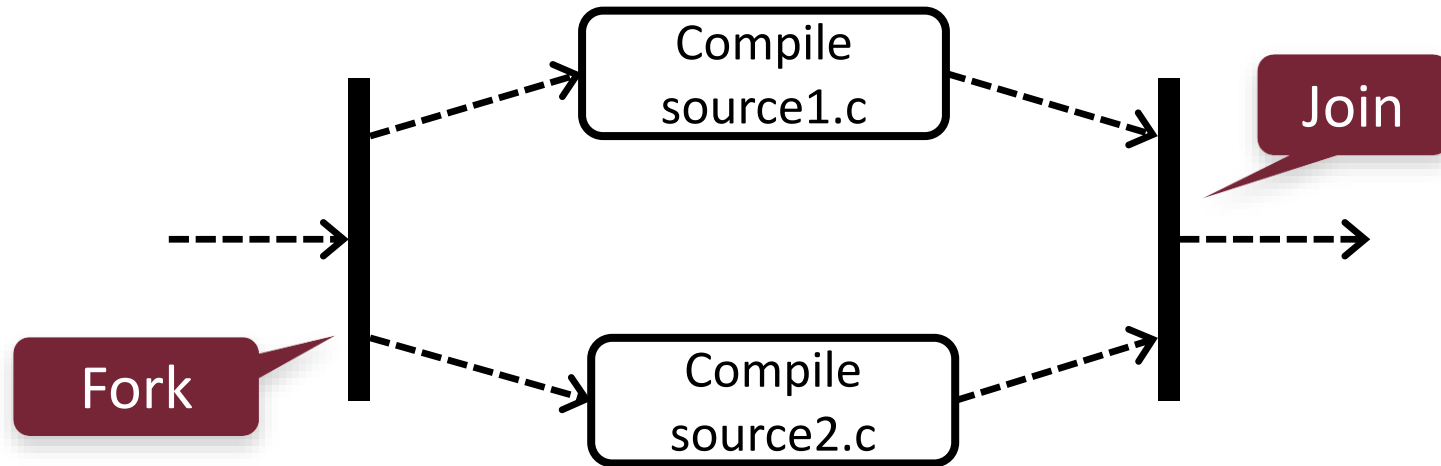
■ Szemantika:

- Csak az egyik ág hajtódik végre
- Nemdeterminizmus lehetséges
 - Átlapolódó őrfeltételek
 - Vagy egyszerűen őrfeltételek nélkül

Ciklus



Fork / Join

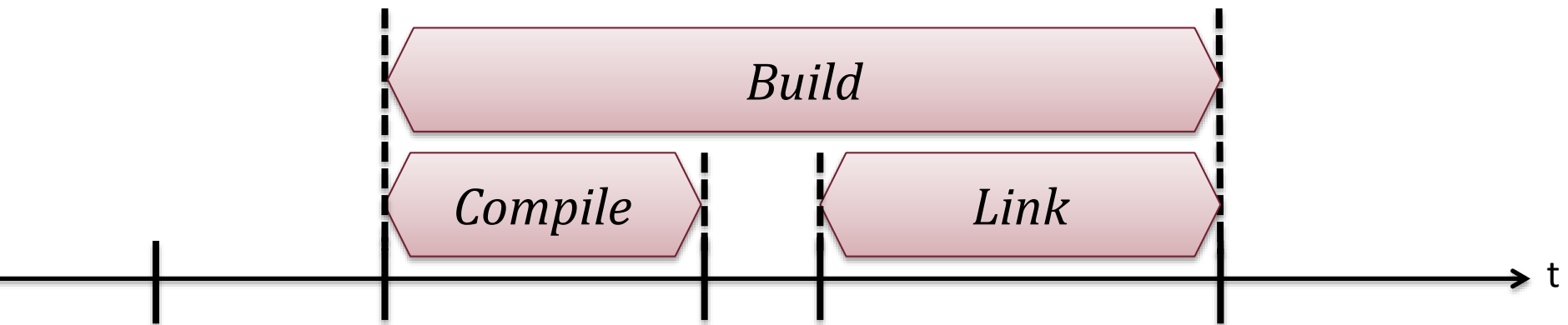
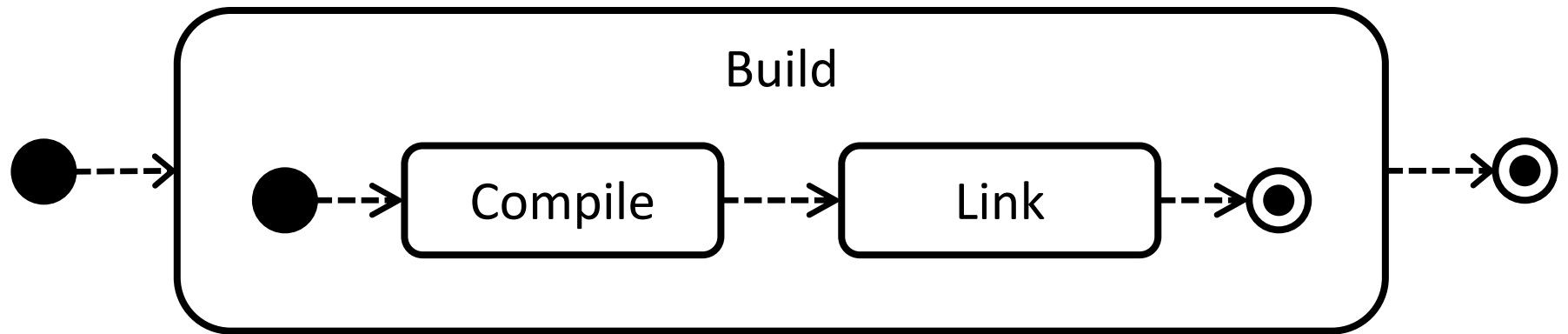


- Szemantika:
 - Nem meghatározott végrehajtási sorrend
 - Párhuzamos / átlapolt végrehajtás is lehet
- Lásd: SzGArch tárgy

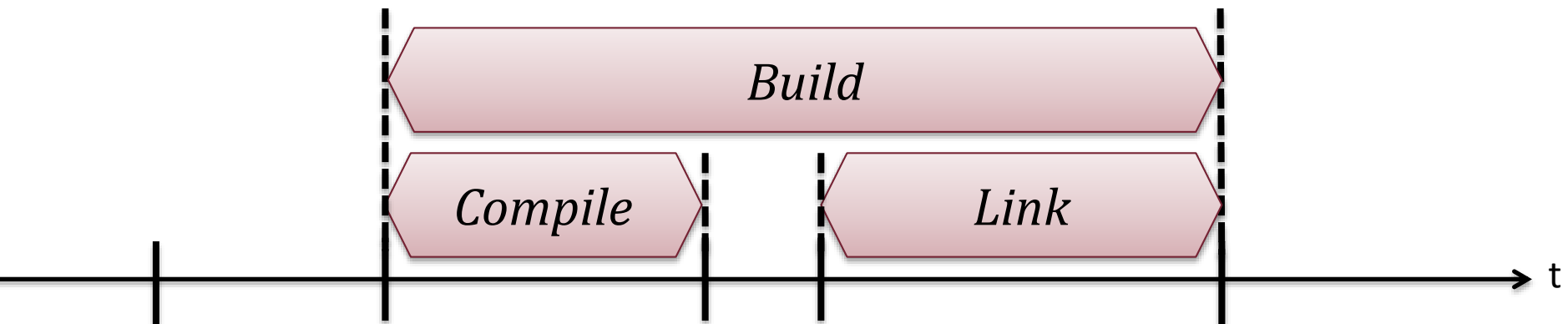
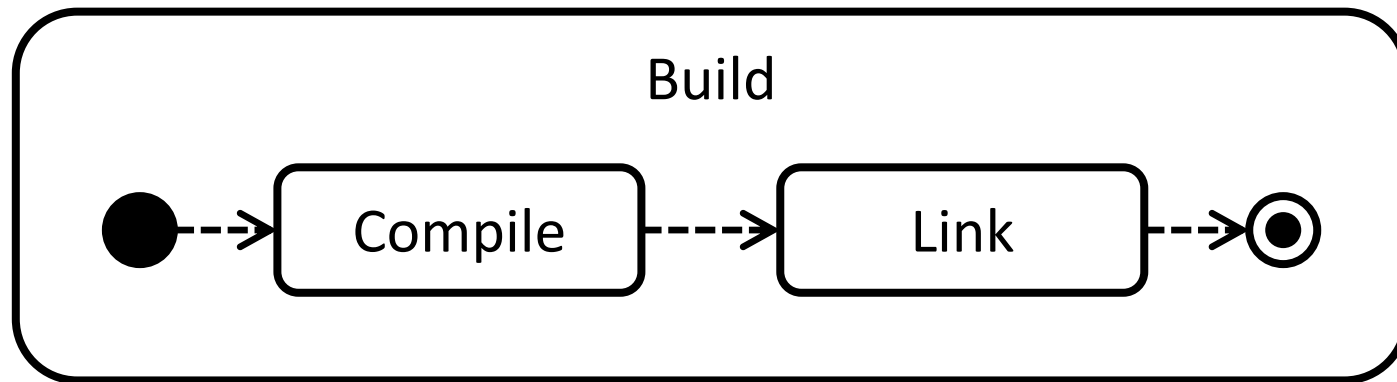
Flow begin / flow end



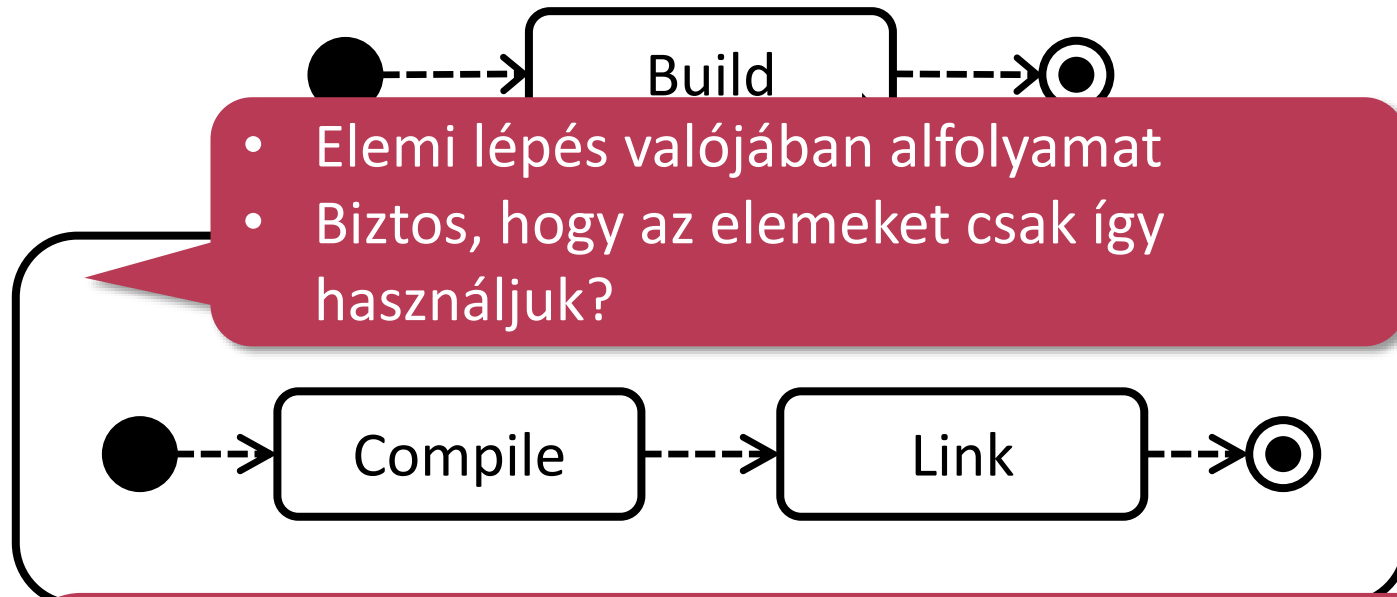
Hierarchia



Hivatkozás / hívás

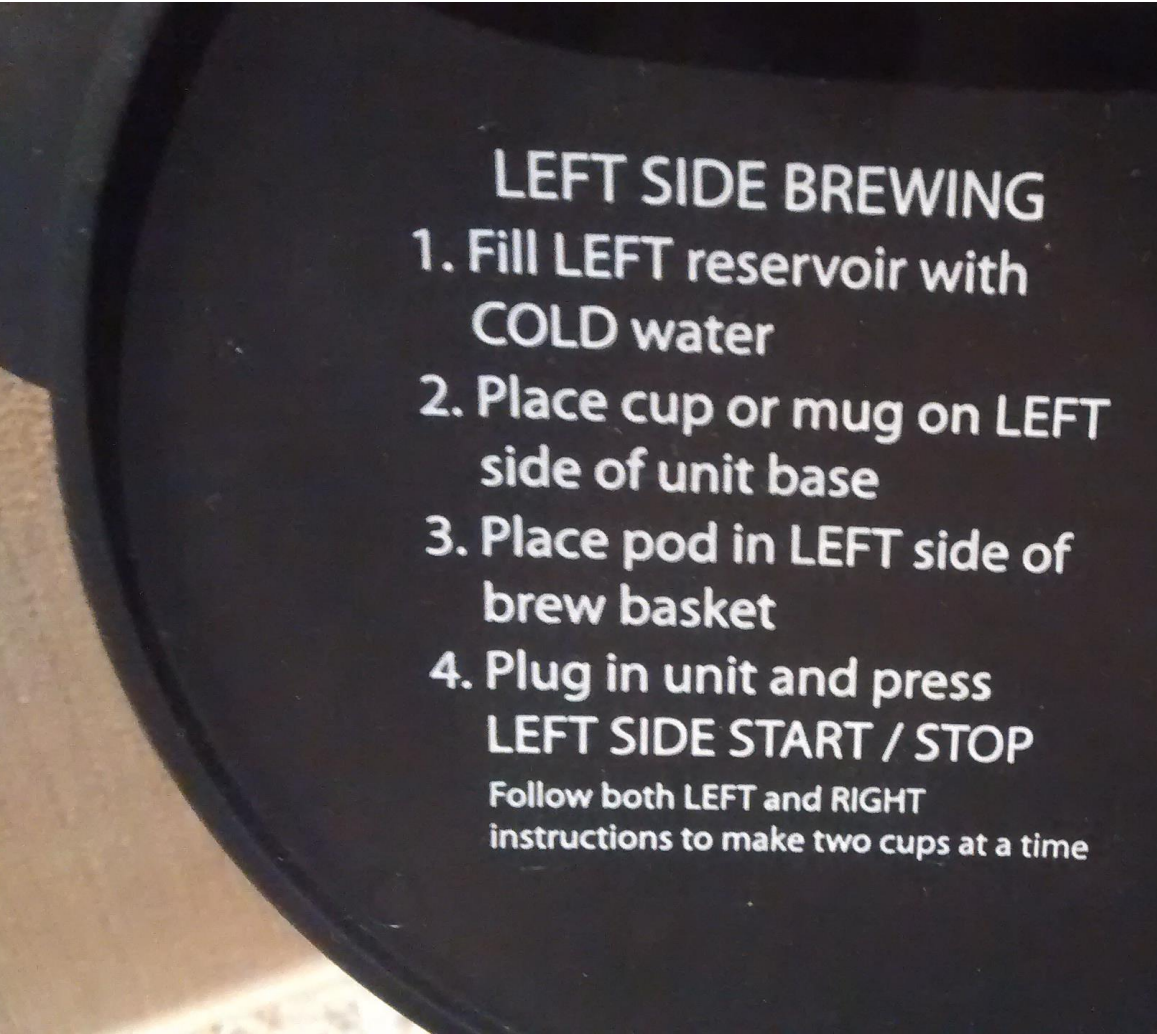


Hivatkozás / hívás



- Beágyazható a “főfolyamatba”, ha helyes a finomítás, azaz
- A lépések együtt ugyanazt állítják elő, mint a folyamat
 - Nincs olyan eset, amit nem kezelünk a hívó fél szintjén
 - (Input/output konzisztencia)

Példa: kávéfőzés

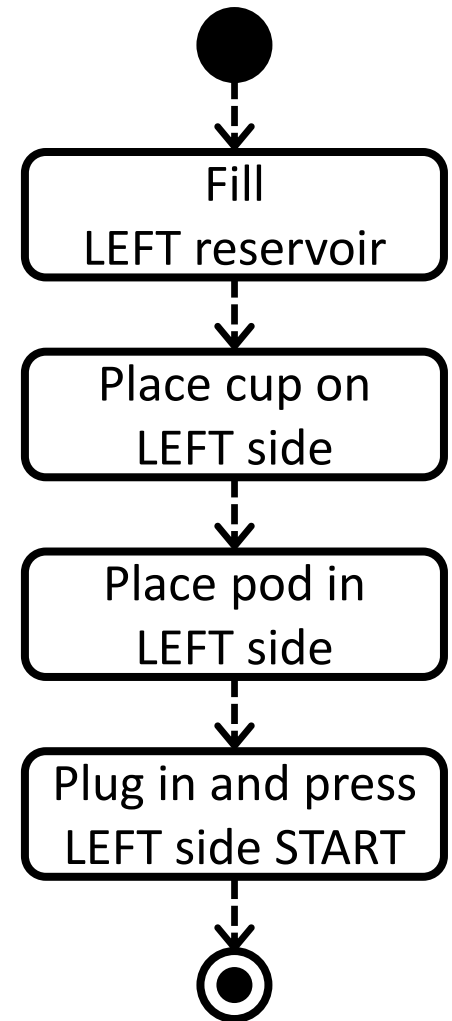
- 
- LEFT SIDE BREWING**
1. Fill LEFT reservoir with COLD water
 2. Place cup or mug on LEFT side of unit base
 3. Place pod in LEFT side of brew basket
 4. Plug in unit and press LEFT SIDE START / STOP
- Follow both LEFT and RIGHT instructions to make two cups at a time

1. Töltse meg a BAL tartályt hideg vízzel
2. Tegyen egy bögrét vagy poharat a BAL pohártartóra
3. Tegyen be egy kávépárnát a BAL oldali tartóba
4. Dugja be a kábelt és nyomja meg a BAL OLDAL START/STOP gombot

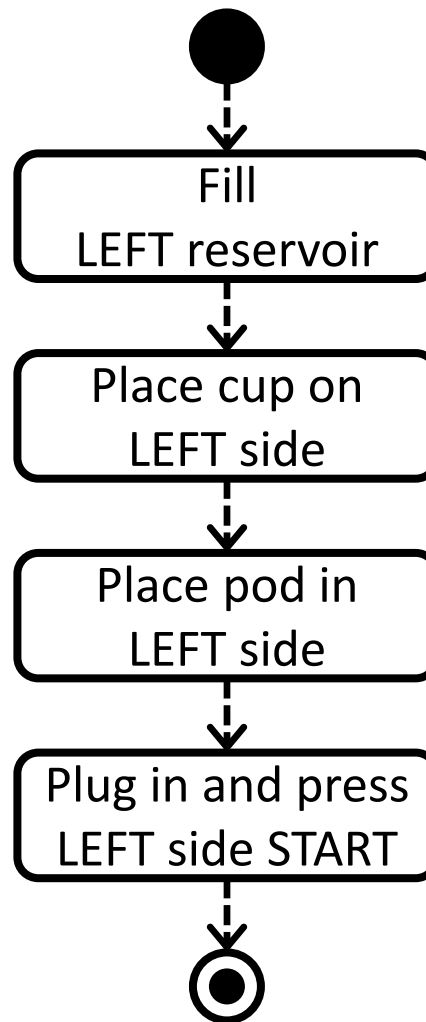
Ha egyszerre két kávéat akar főzni, egyszerre kövesse a BAL és JOBB utasításokat

Példa: kávéfőzés

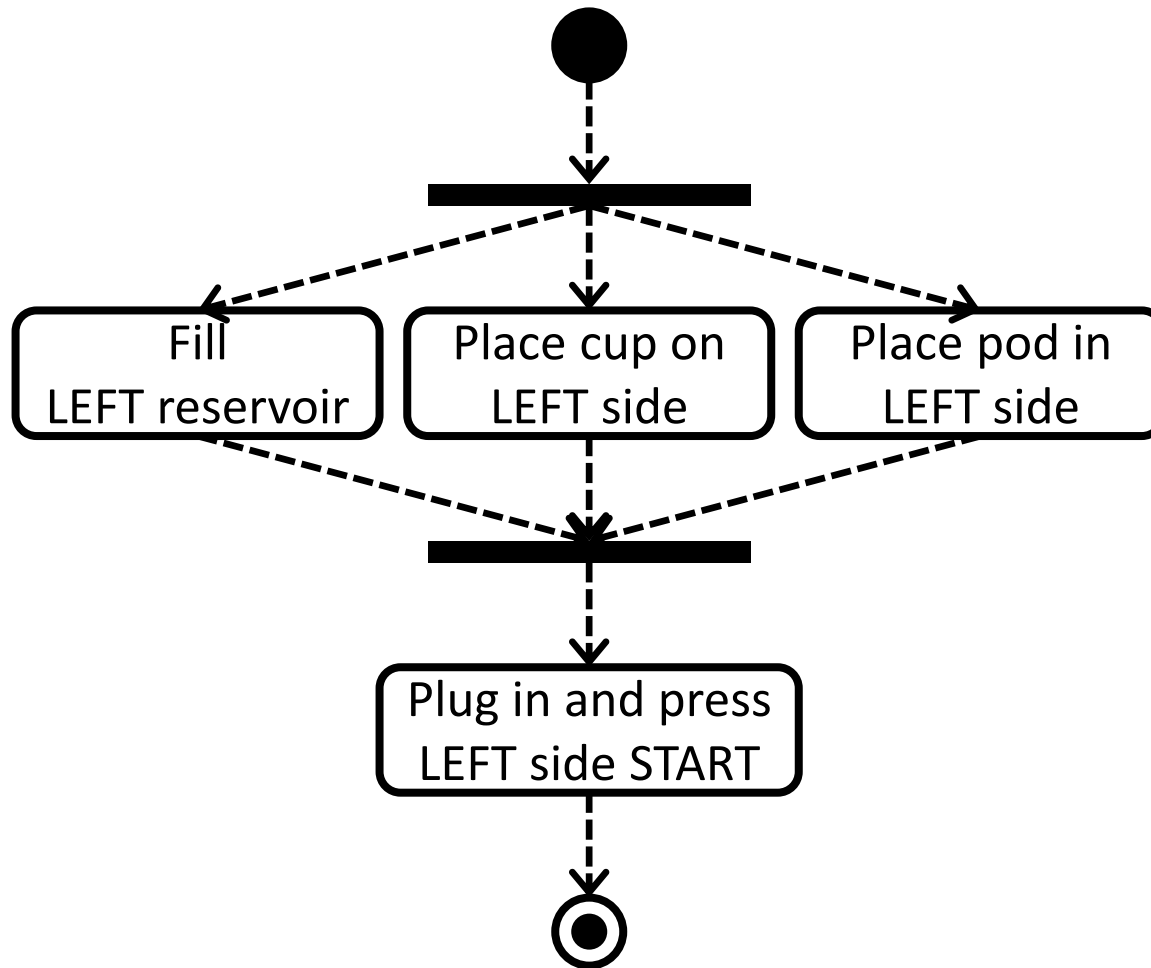
- LEFT SIDE BREWING**
1. Fill LEFT reservoir with COLD water
 2. Place cup or mug on LEFT side of unit base
 3. Place pod in LEFT side of brew basket
 4. Plug in unit and press LEFT SIDE START / STOP
- Follow both LEFT and RIGHT instructions to make two cups at a time



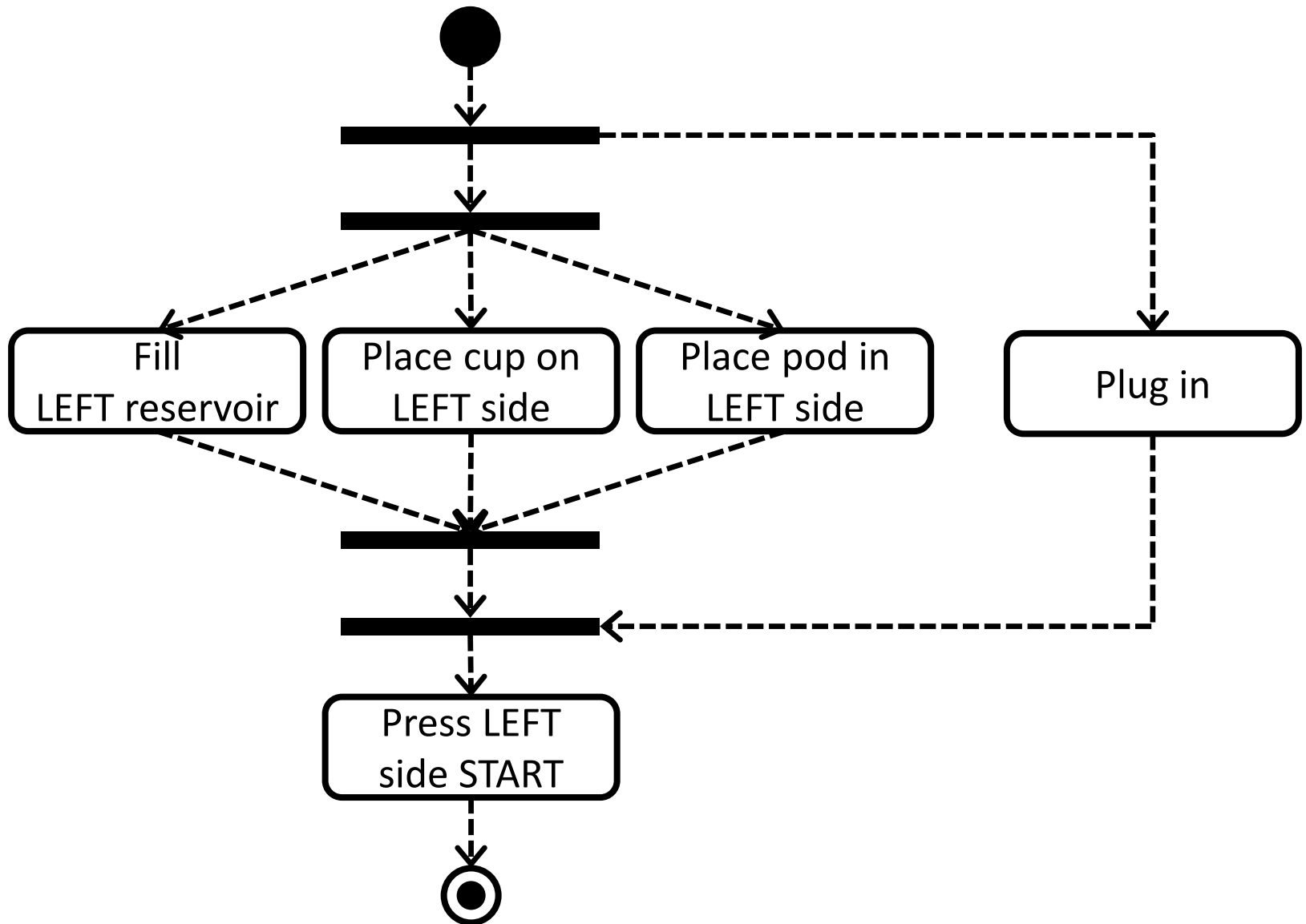
Kávéfőzés



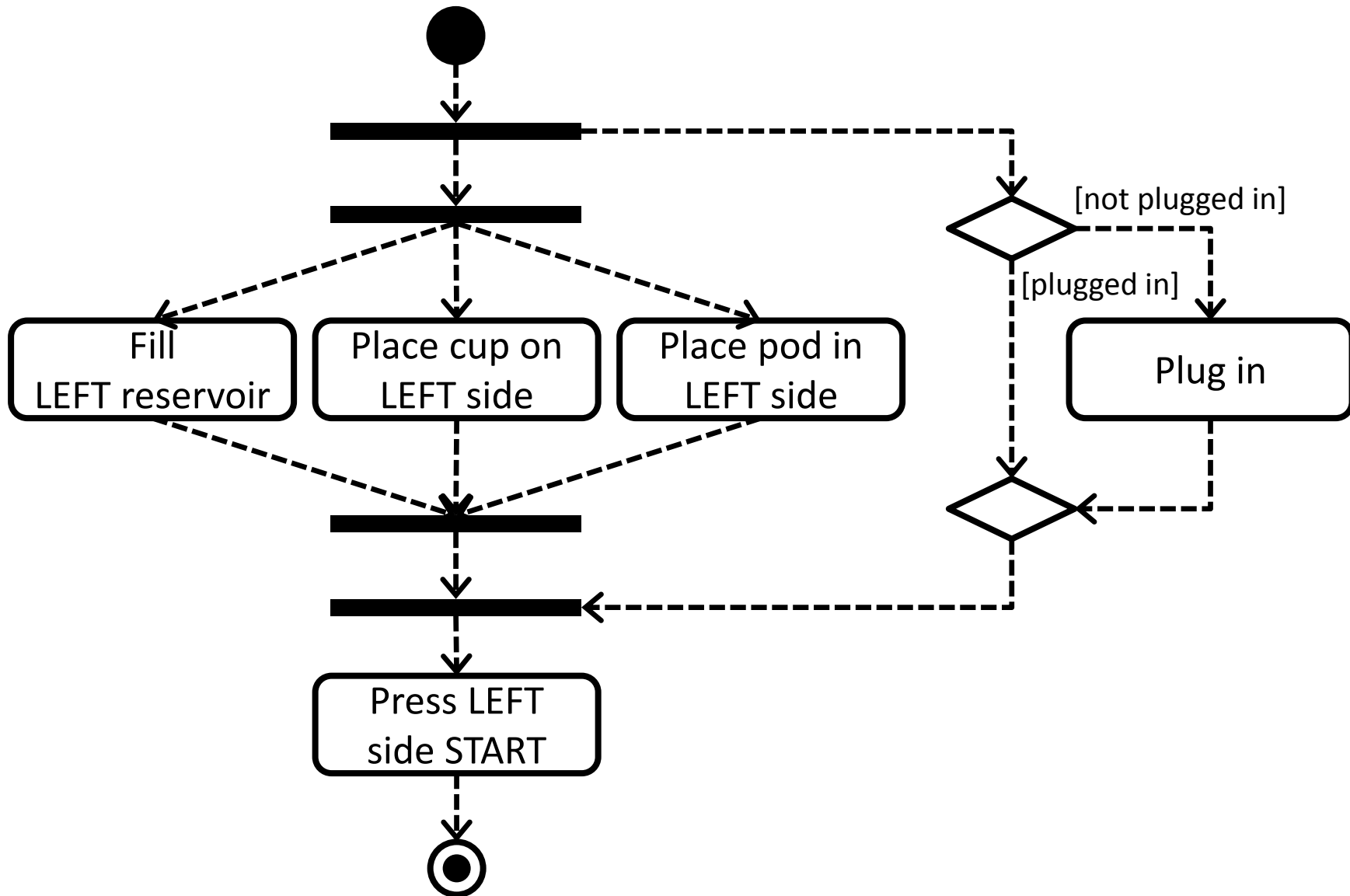
Kávéfőzés



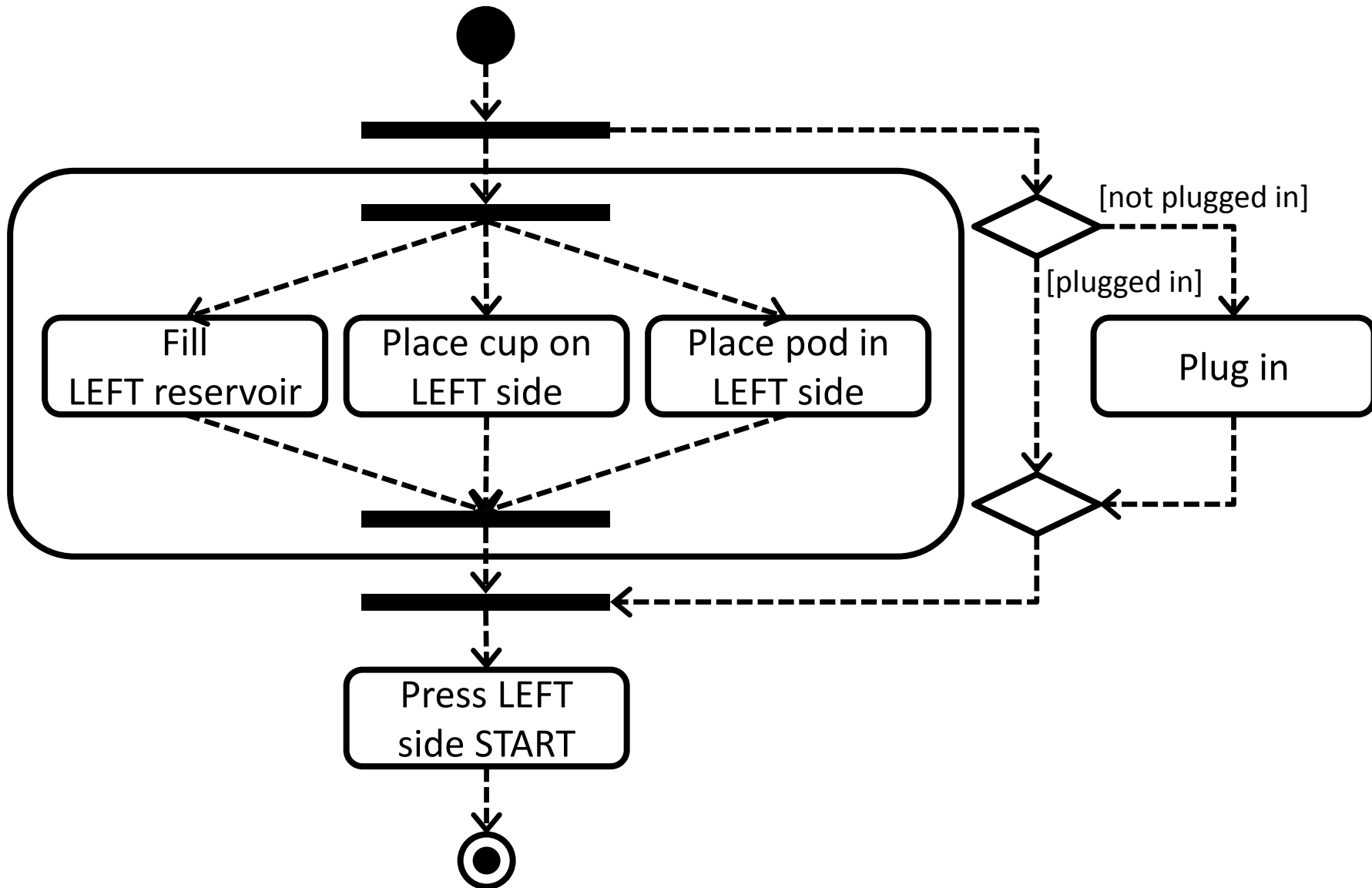
Kávéfőzés



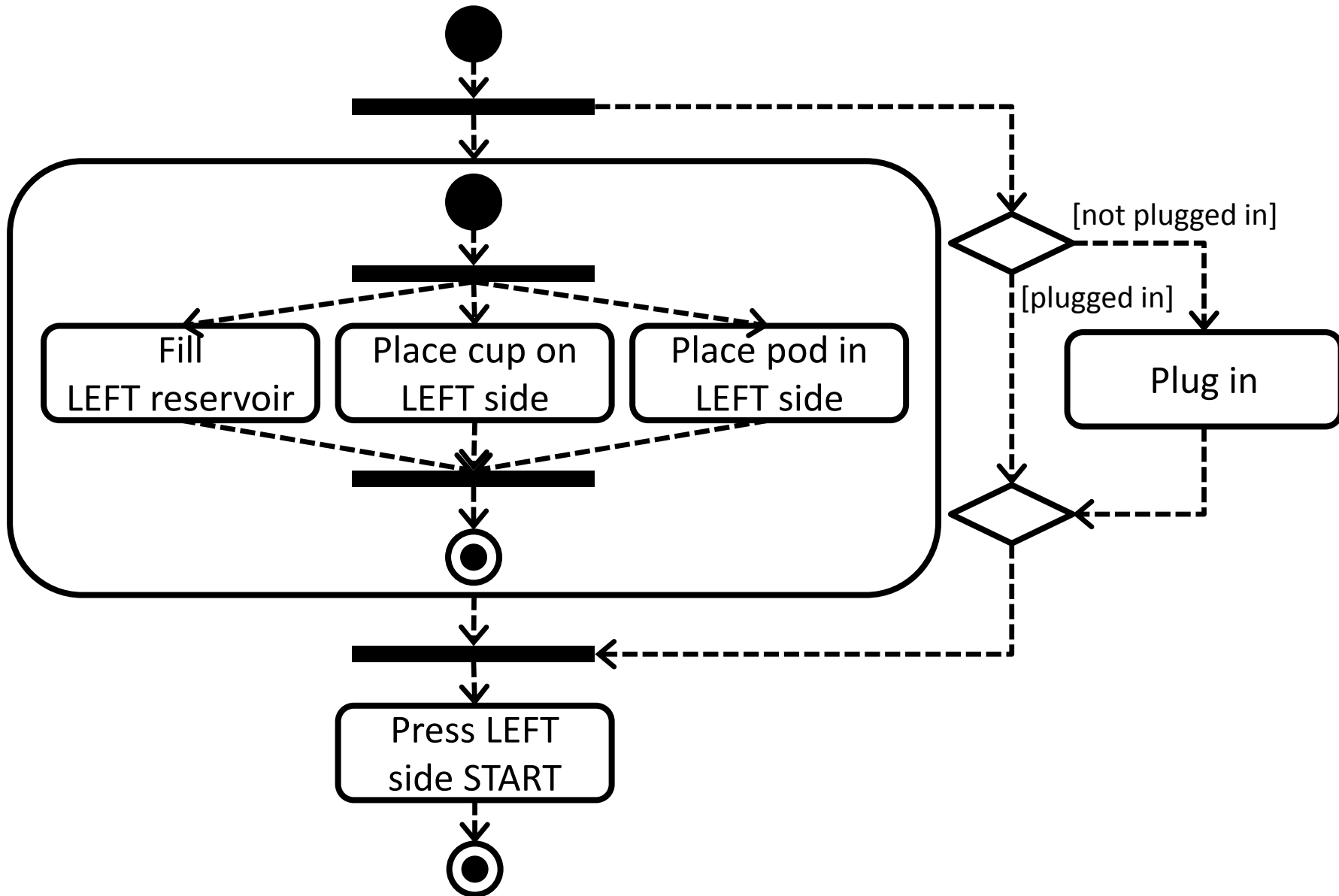
Kávéfőzés



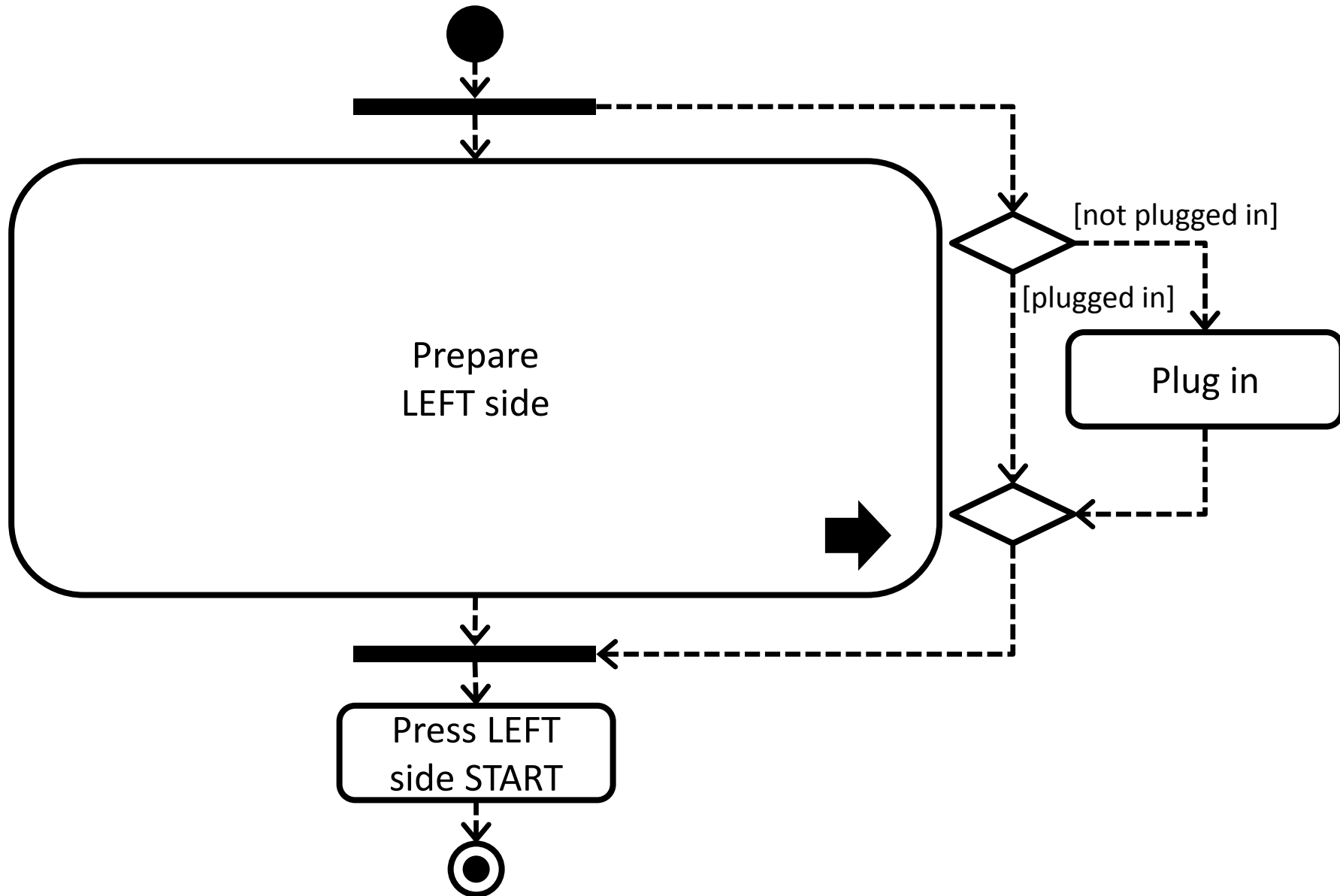
Kávéfőzés



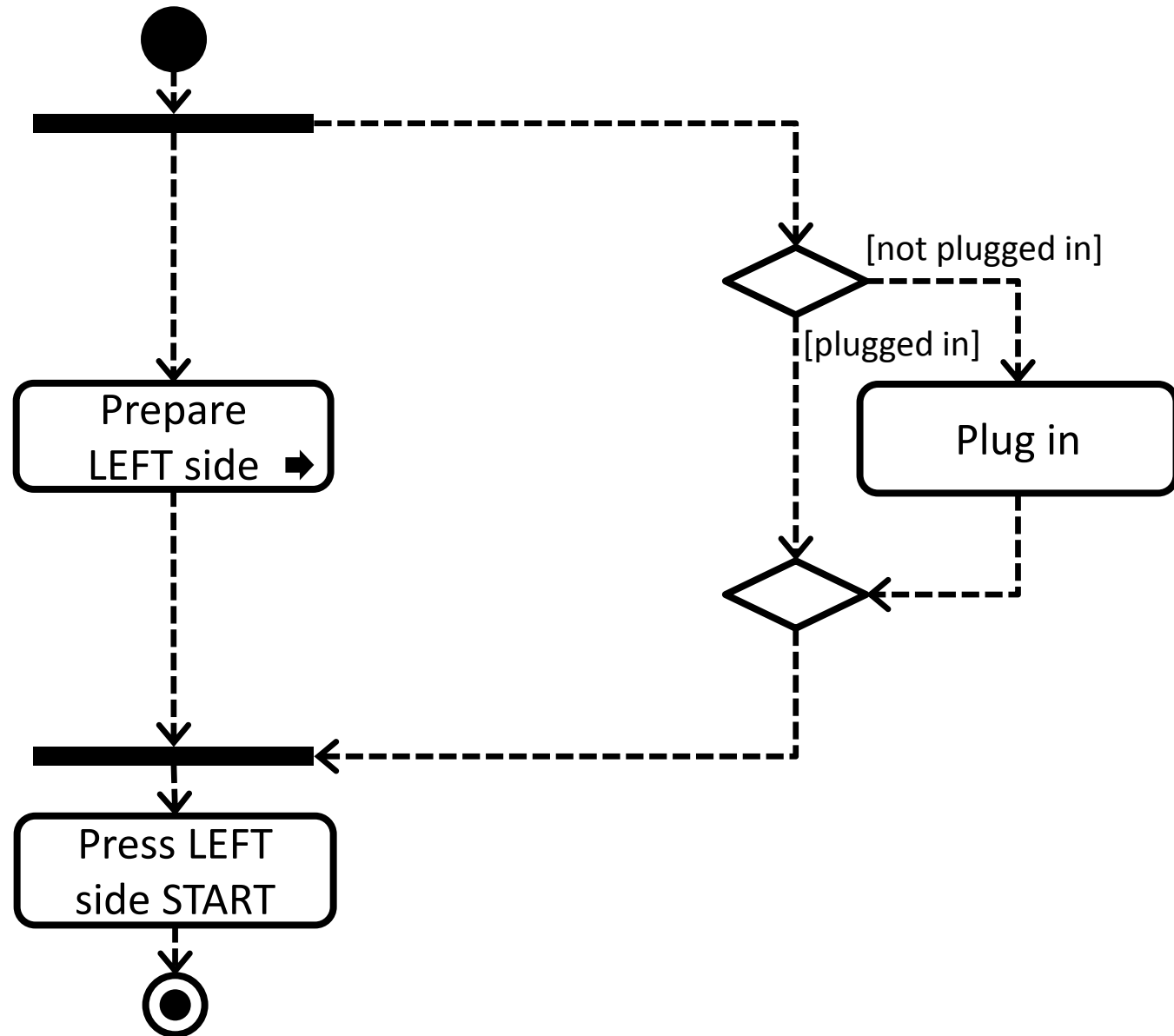
Kávéfőzés



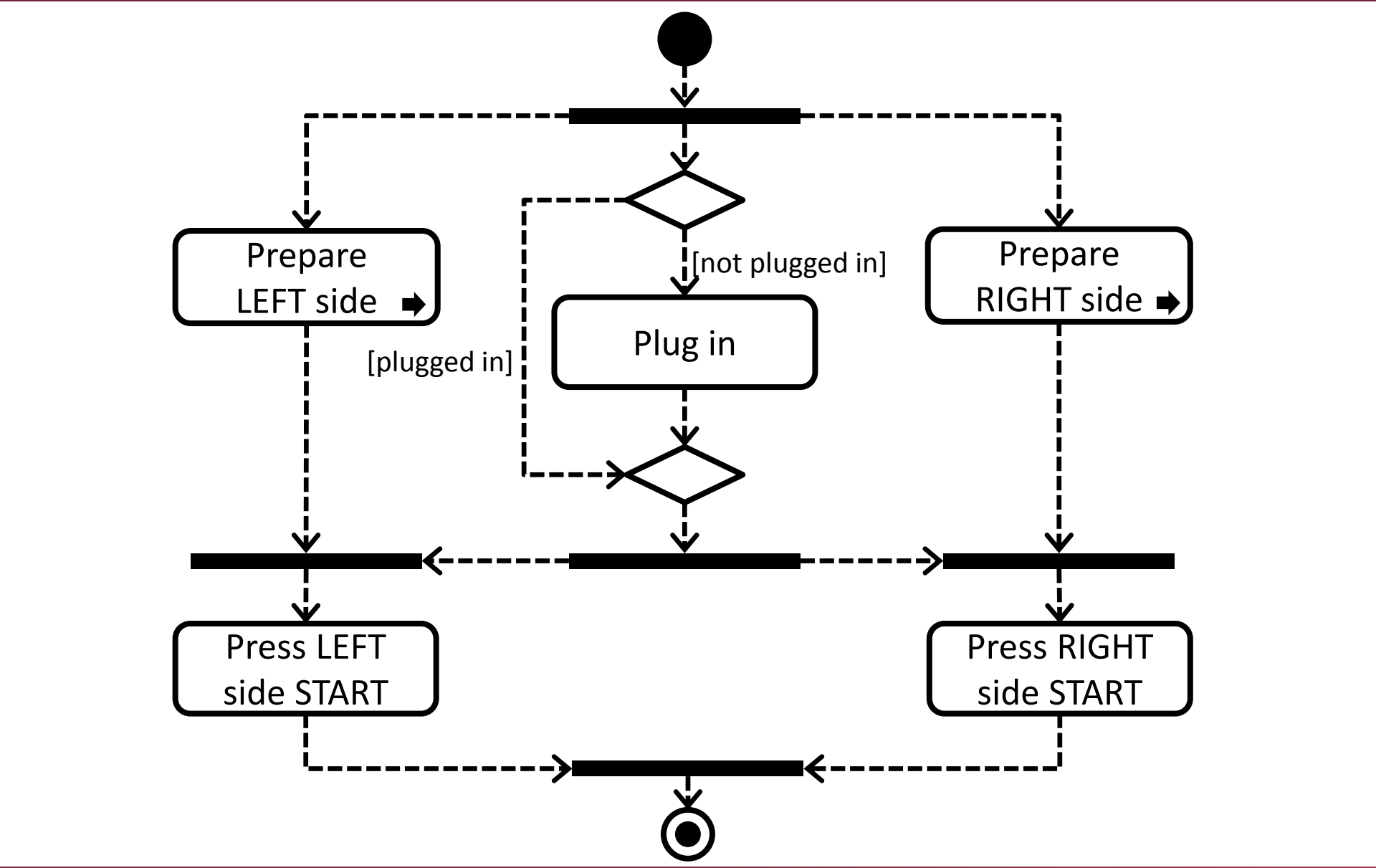
Kávéfőzés



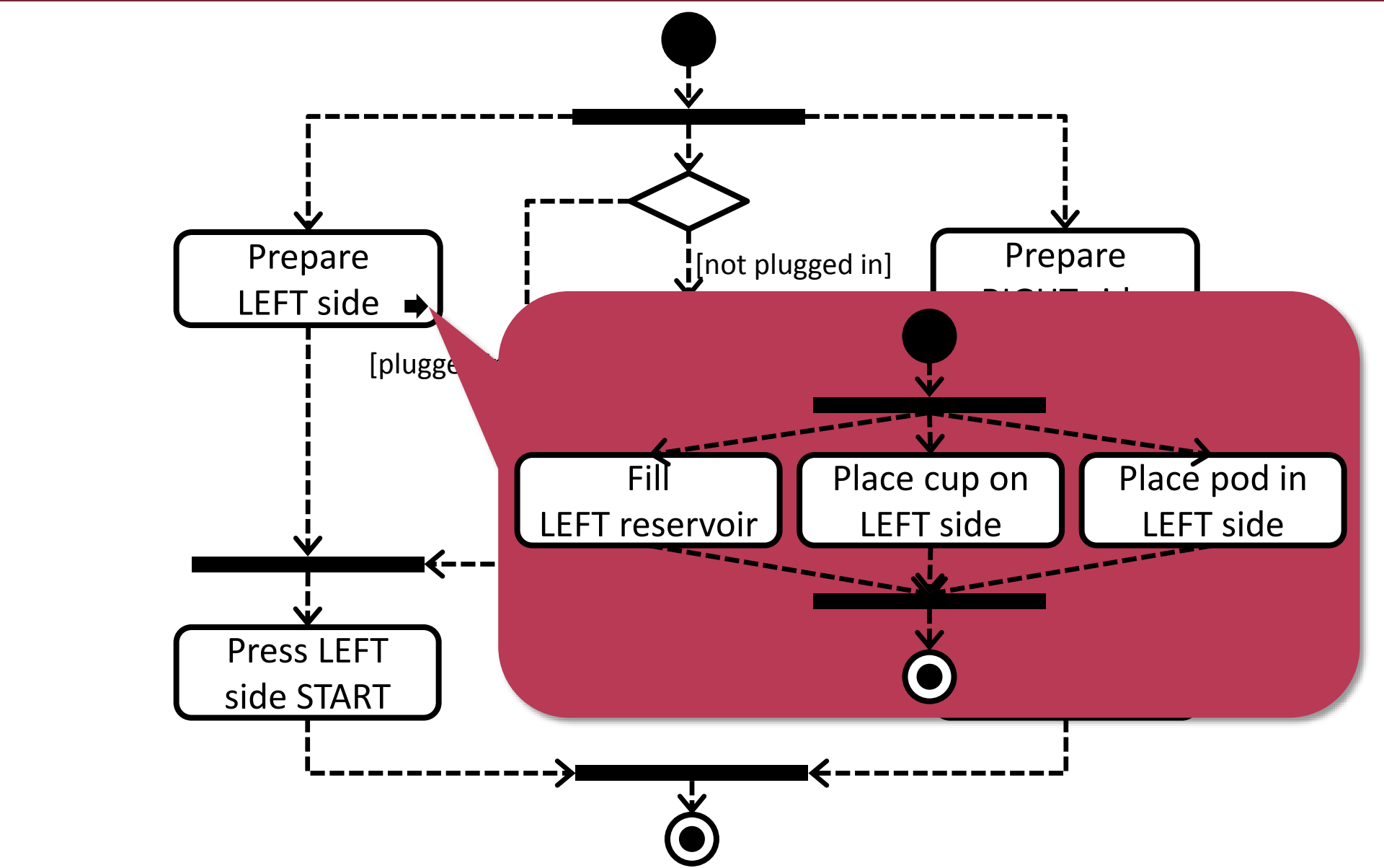
Kávéfőzés



Kávéfőzés



Kávéfőzés



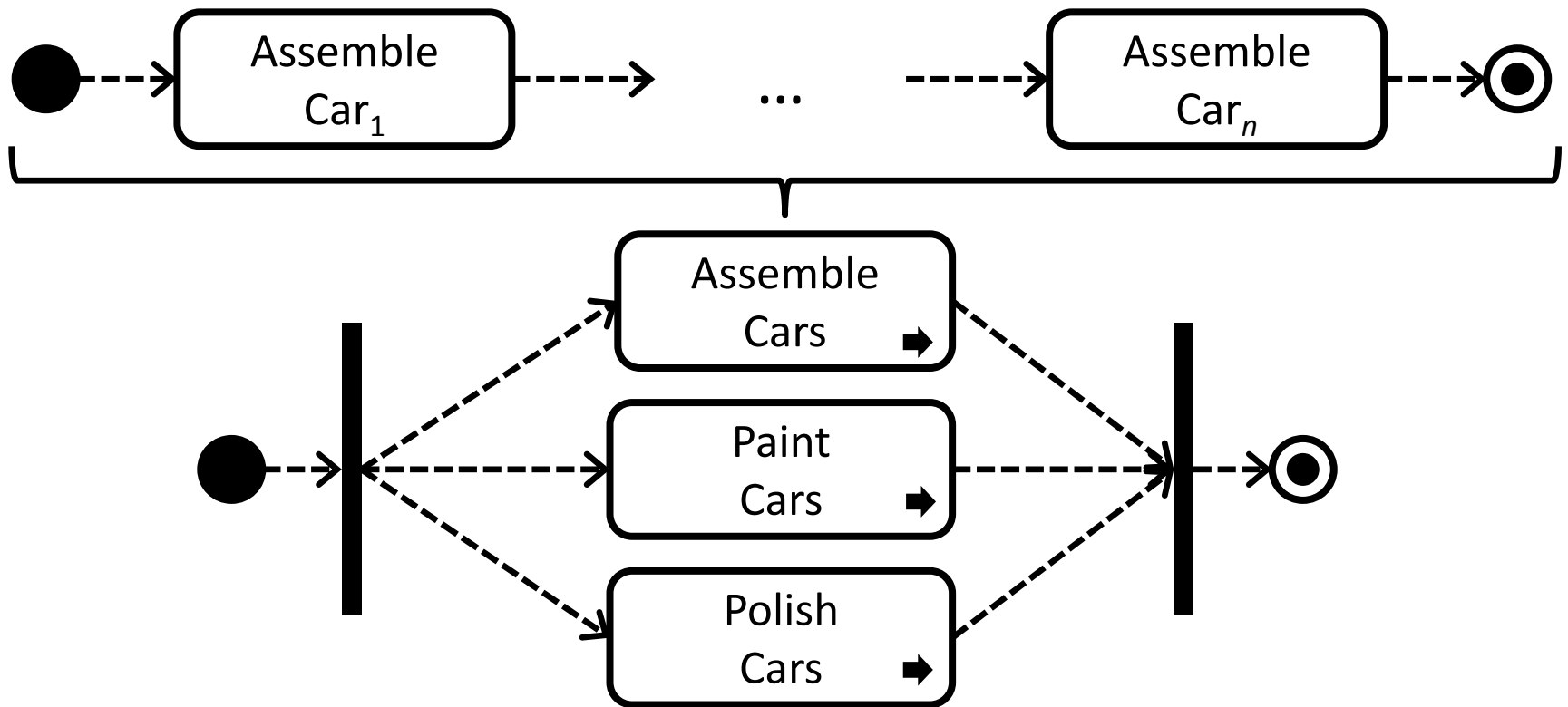
Különböző szempontok szerinti modellezés



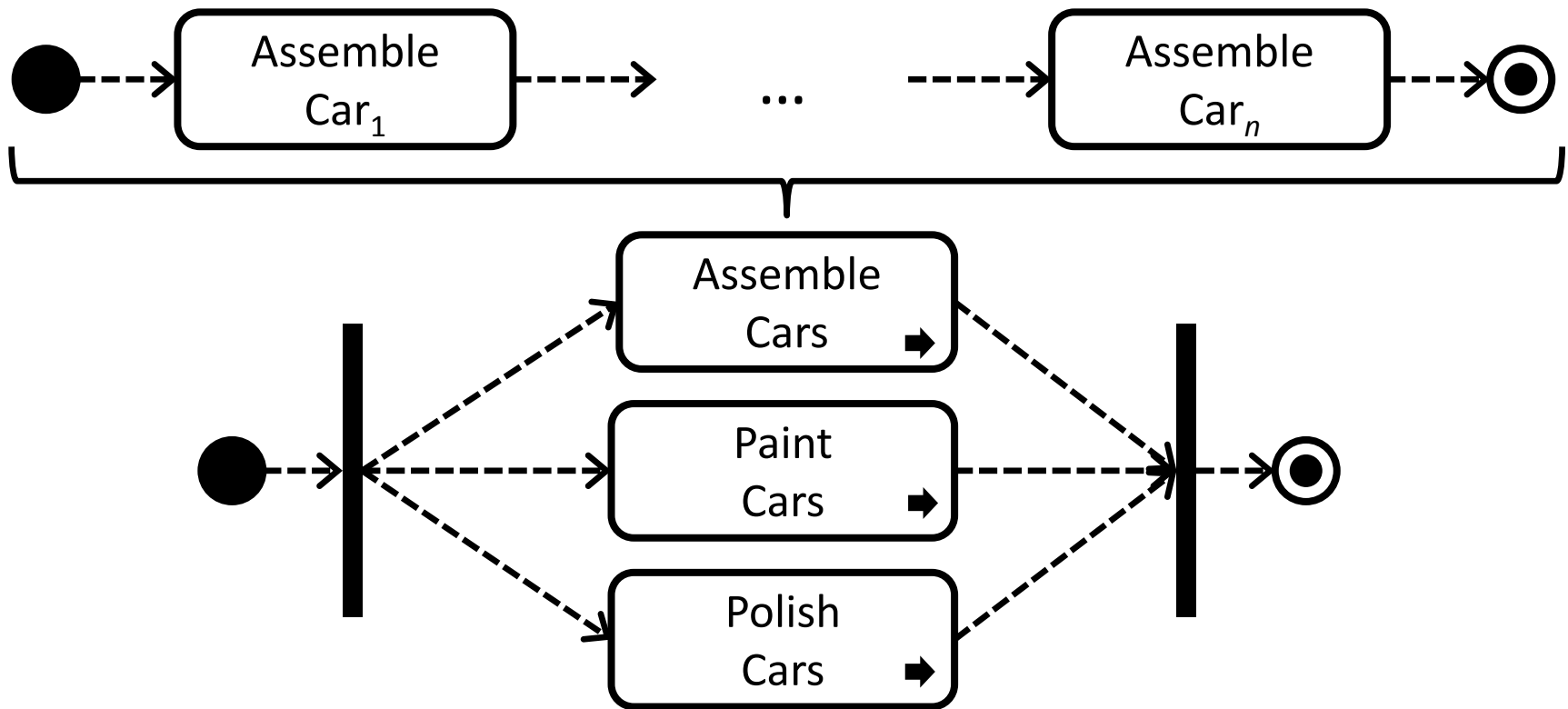
Mi történik egy autóval?



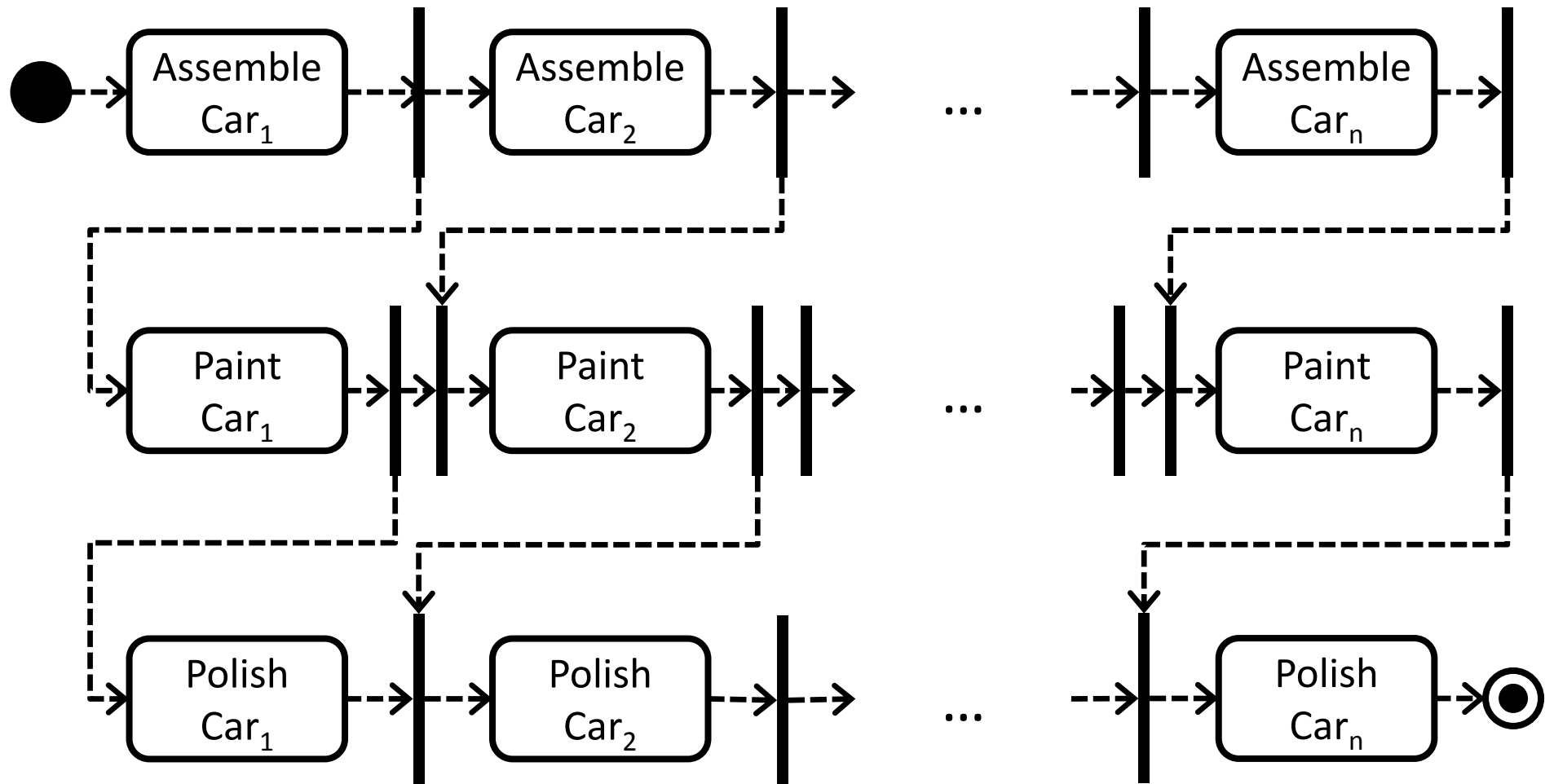
Mi történik a gyártósoron?



Különböző szempontok szerinti modellezés

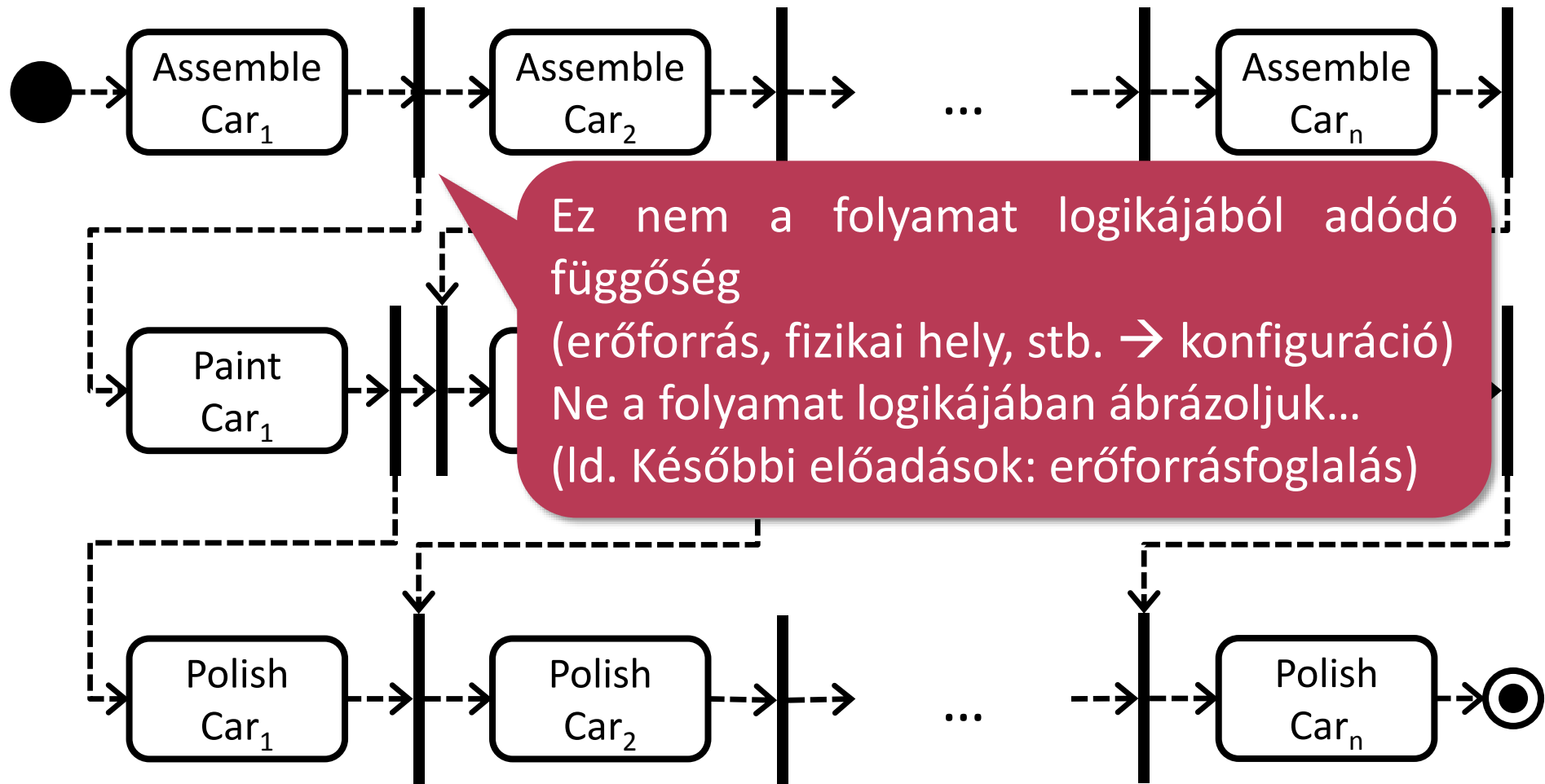


Együttes nézet



- Mindent tartalmaz, de nem túl praktikus

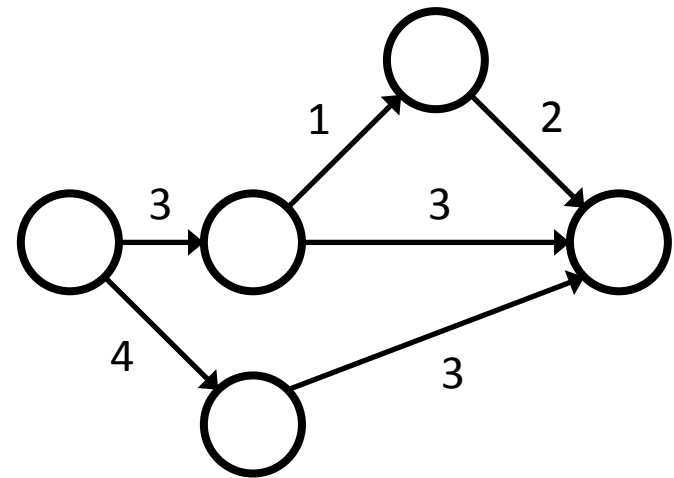
Együttes nézet



- Mindent tartalmaz, de nem túl praktikus

Együttes nézet

- A 2D fork-join háló nem túl praktikus
 - Aspektusokra (autó és gép életútja) külön folyamat
- Sok fork-join tömörebben? → PERT chart
 - Program Evaluation and Review Technique
 - Végrehajtási idő analízisére való, ld. BSz 2
 - (Ez viszont elágazást nem tud)



Tartalom

Ismétlés, kitekintés



Folyamatmodellezés célja



Folyamatmodellek

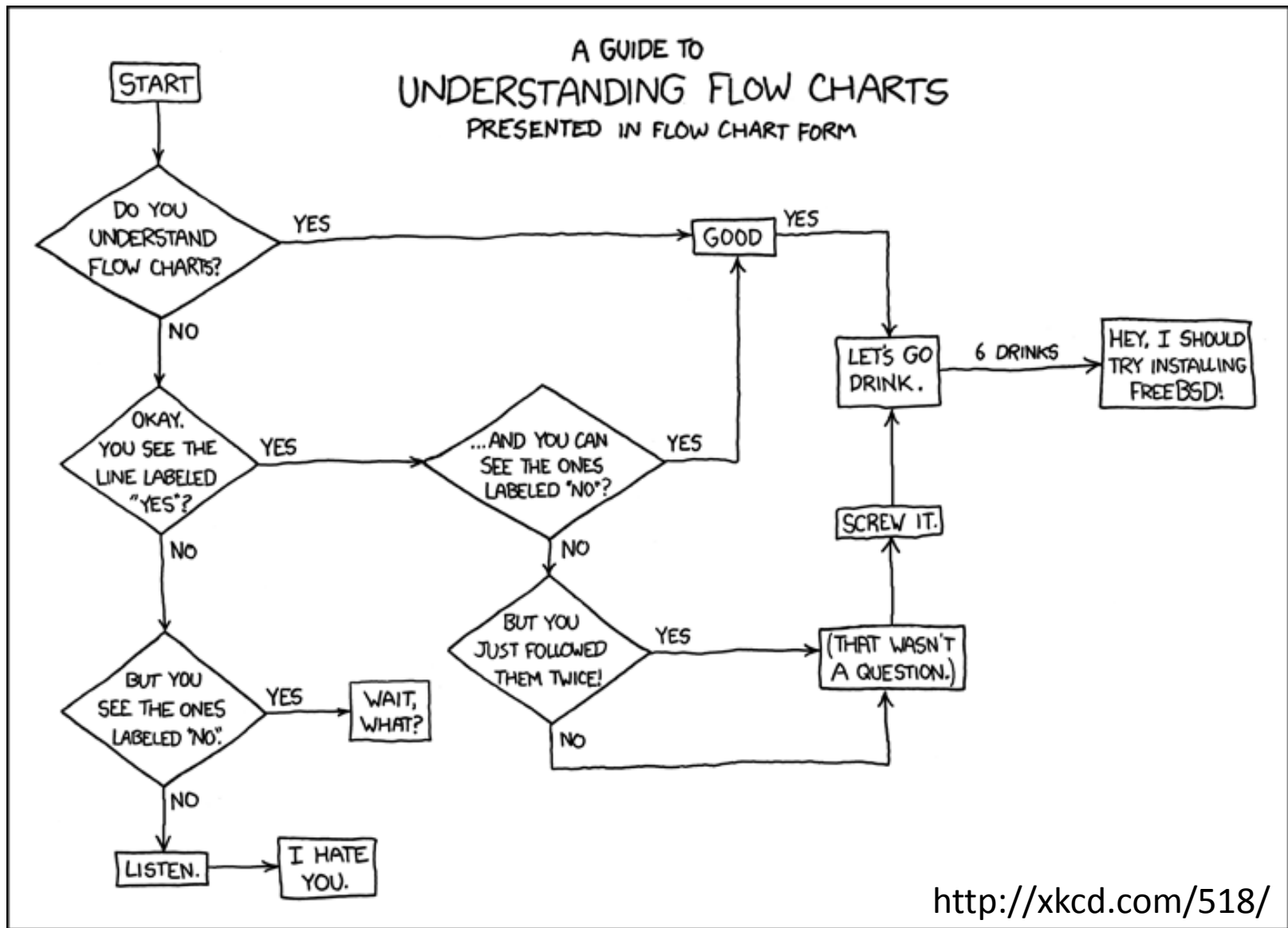


Vezérlési folyamat



Megvalósítás

Flowchart

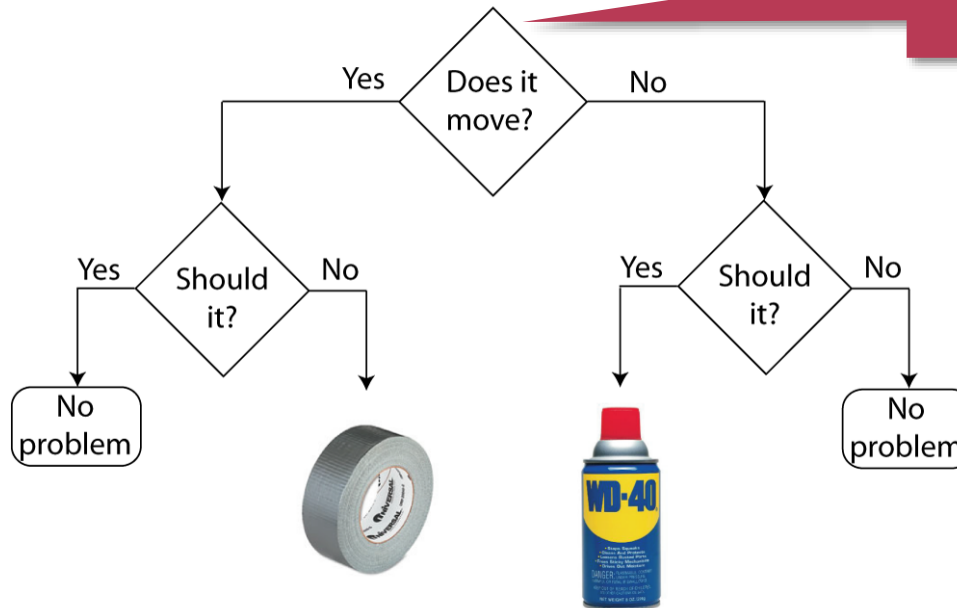


<http://xkcd.com/518/>

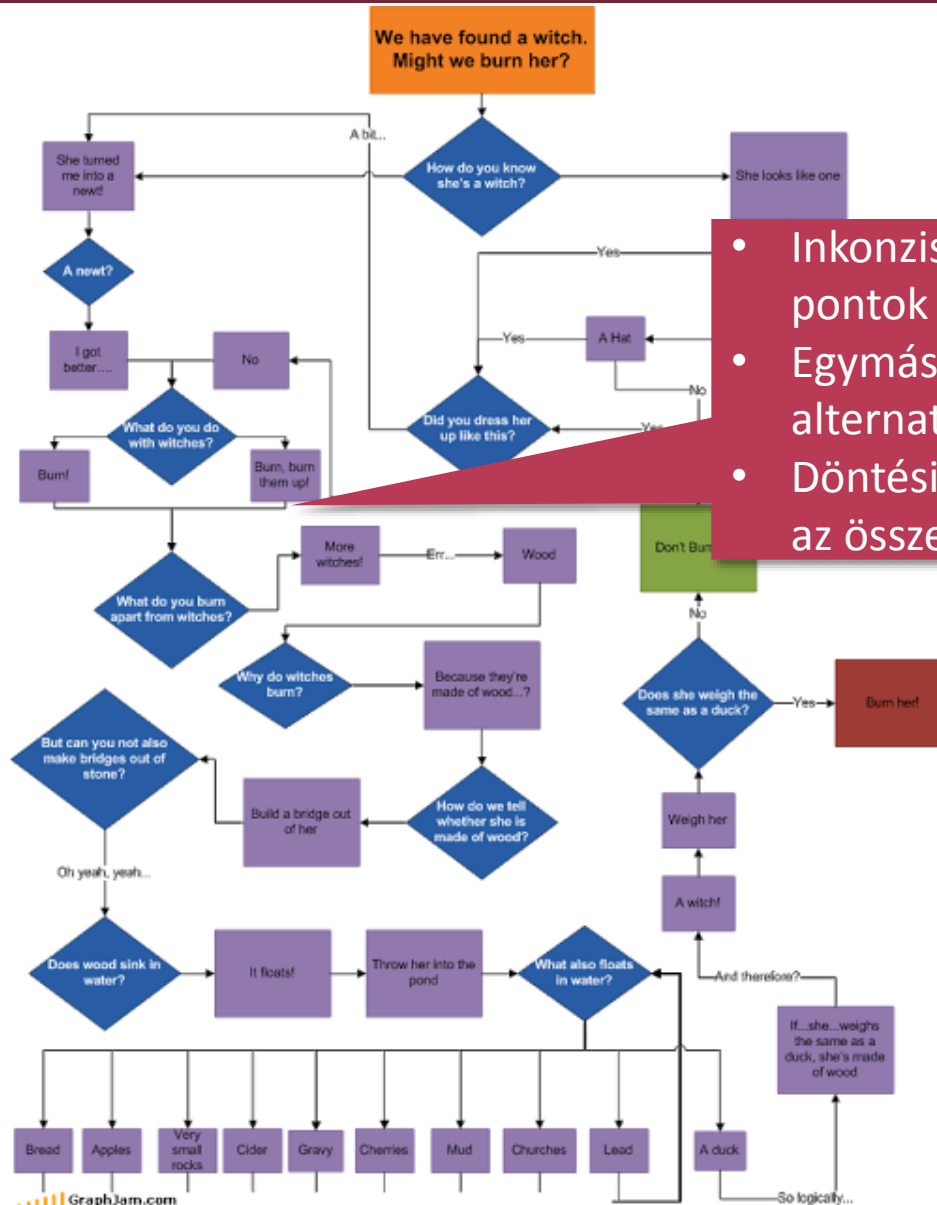
Flowchart

- Flowchart / döntési diagram
 - Döntéshozatali gondolatmenetet ír le
 - Konklúzióhoz vezet
 - Nem fejez ki időbeli szekvenciát
- Speciális eset: döntési fa

Valós feladatnál a döntési pontok és sorrendjük meghatározása nehéz



Példa: rossz döntési struktúra

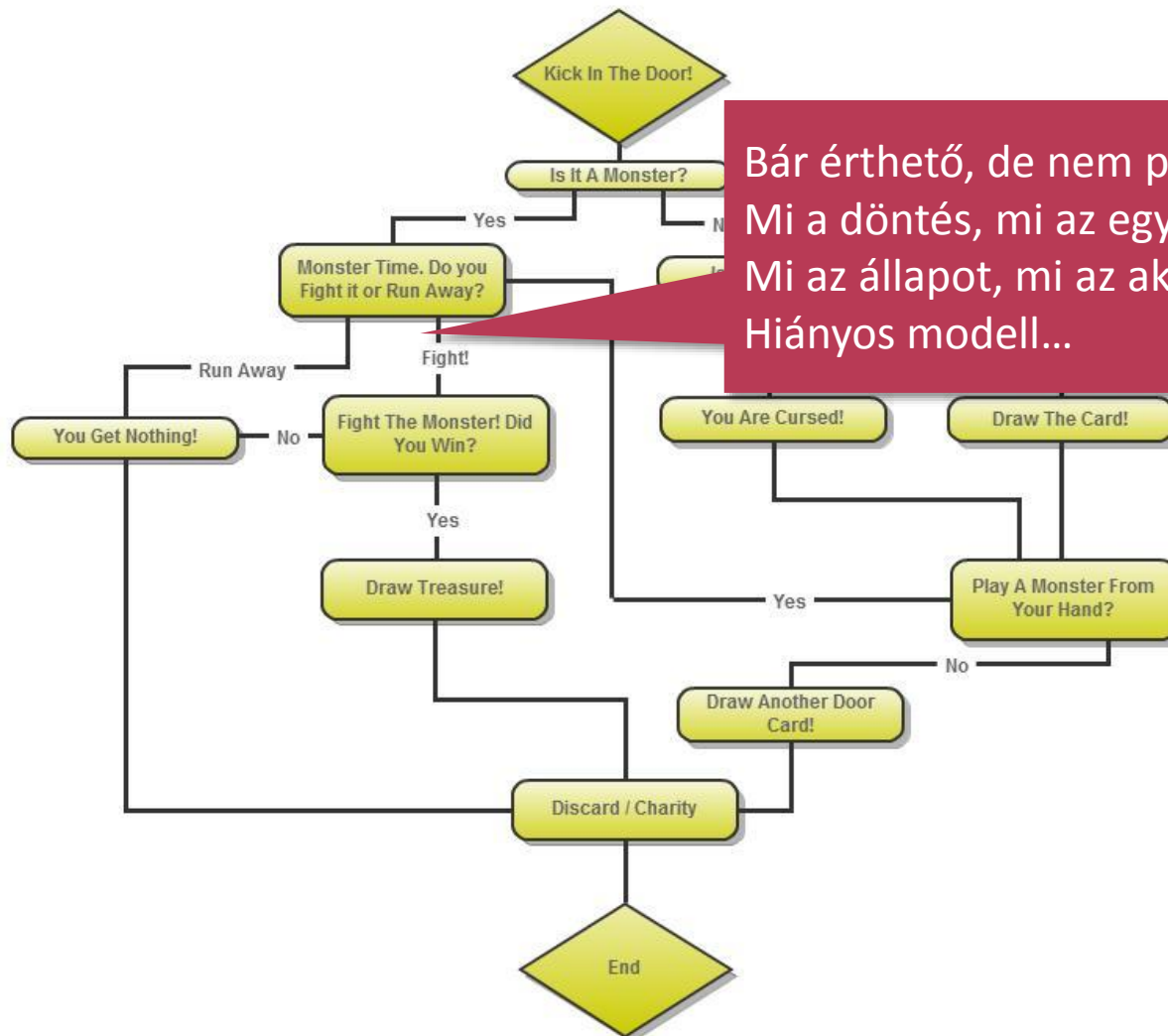


- Inkonzisztens döntési pontok
- Egymást nem kizáró alternatívák
- Döntési ágak nem fedik le az összes lehetőséget..

(Gyalog galopp,
ábra: graphjam.com)

Döntések vs tevékenységek?

Munchkin Turn

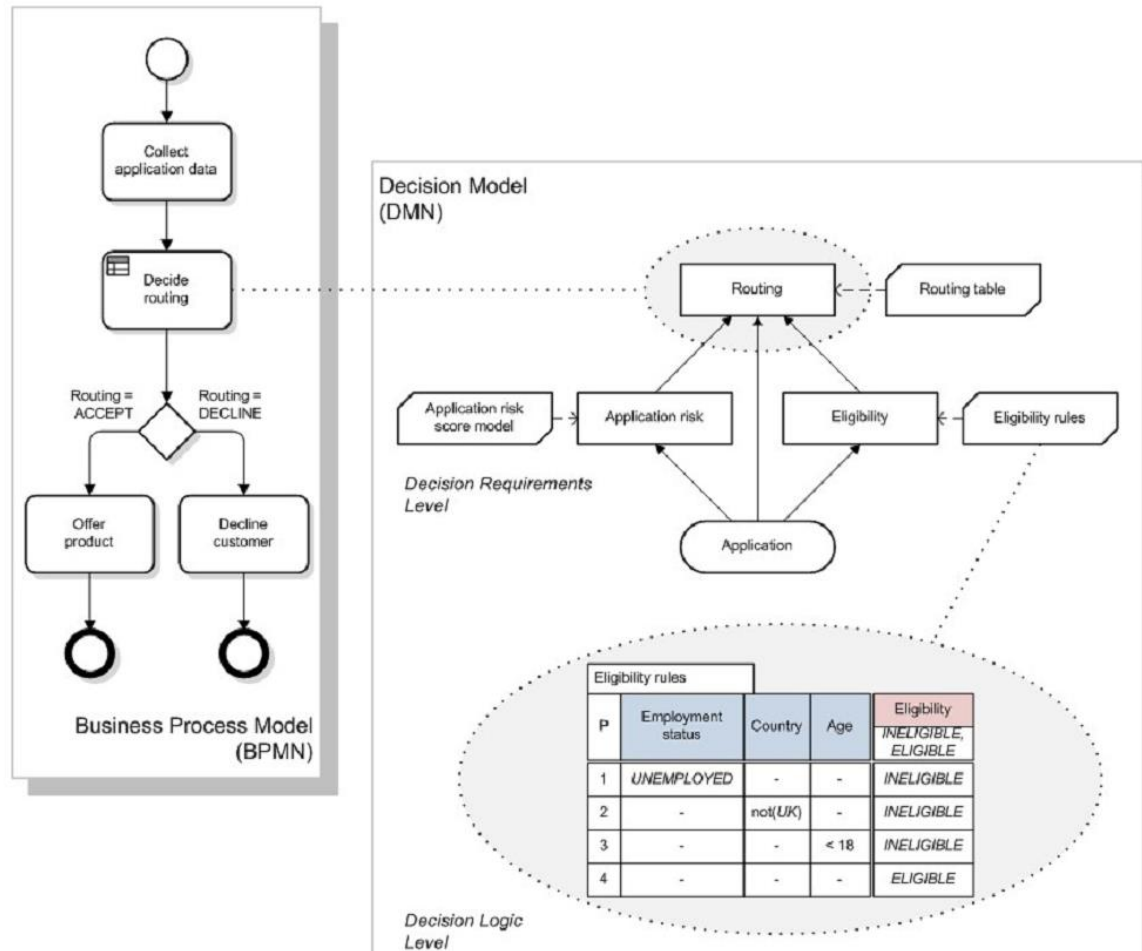


Bár érthető, de nem precíz...
Mi a döntés, mi az egyéb tevékenység?
Mi az állapot, mi az akció/esemény?
Hiányos modell...

http://www.cardboardrepublic.com/cr_reviews/munchkin

Döntések folyamatokban?

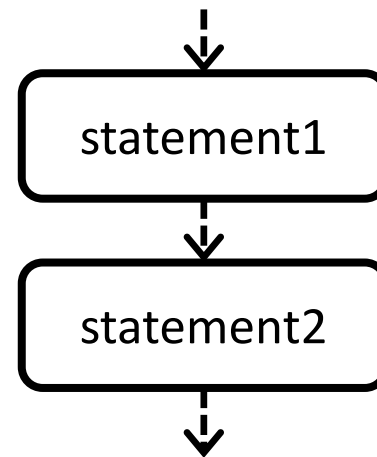
- Elemi lépés “belseje”
- Pl. Decision Model Notation (omg.org)



Vezérlési folyamat

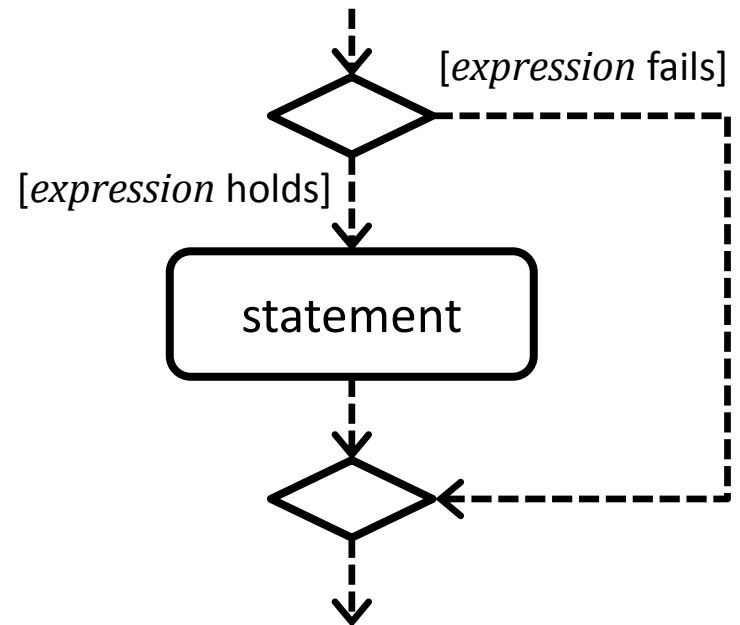
<statement1>

<statement2>



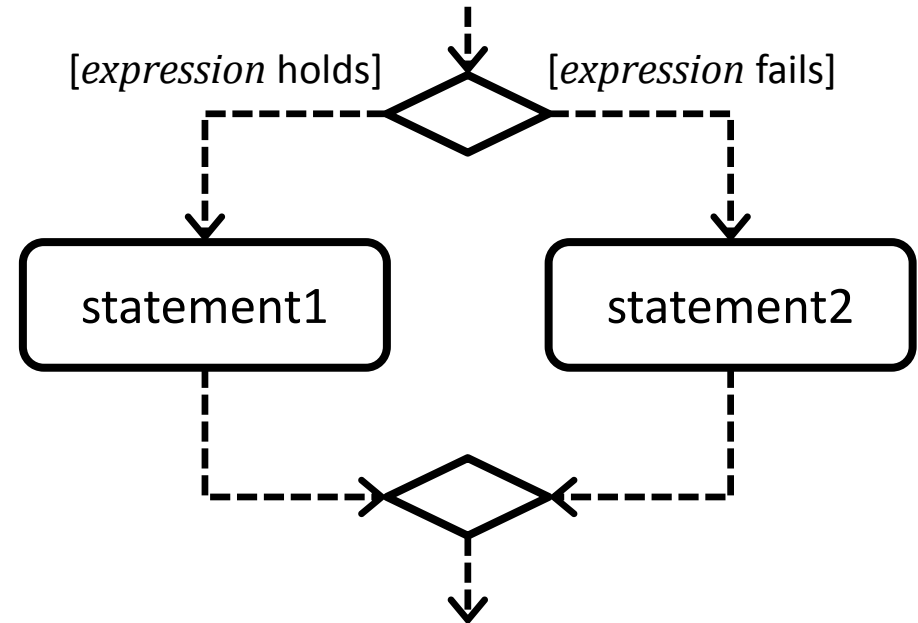
Vezérlési folyamat

if (*<expression>*)
 <statement>



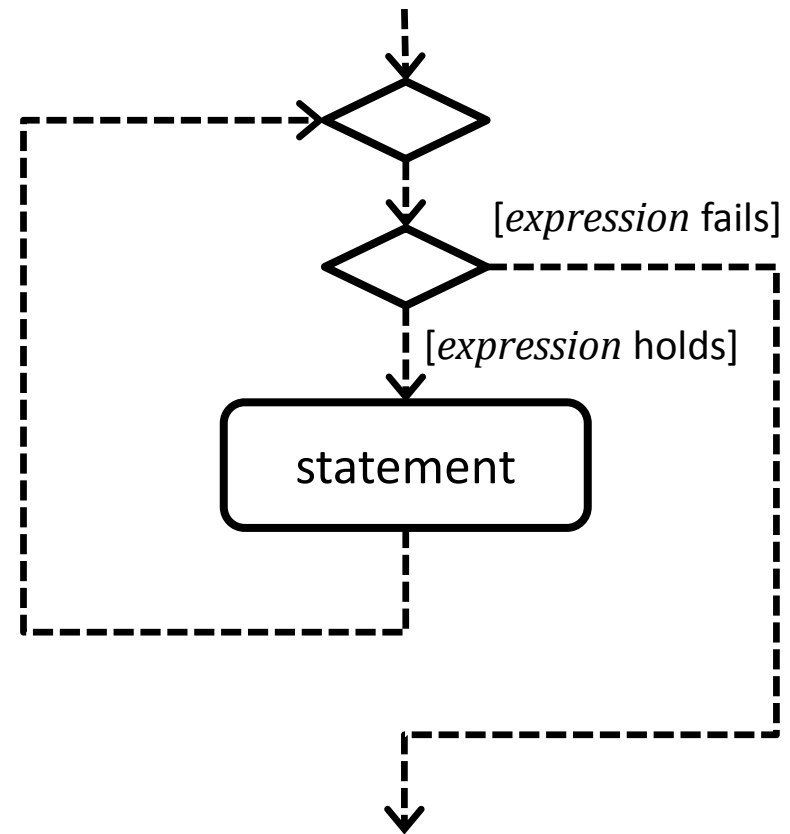
Vezérlési folyamat

if (<*expression*>)
 <*statement1*>
else
 <*statement2*>



Vezérlési folyamat

while (*<expression>*)
 <statement>

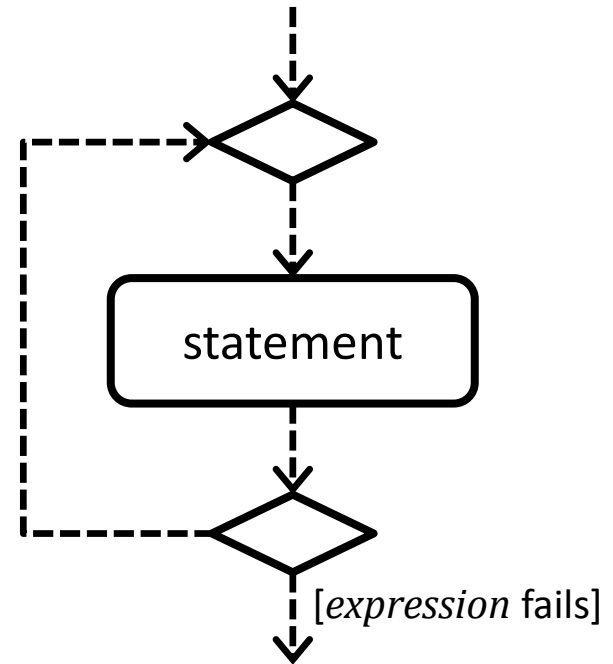


Vezérlési folyamat

do

<statement>

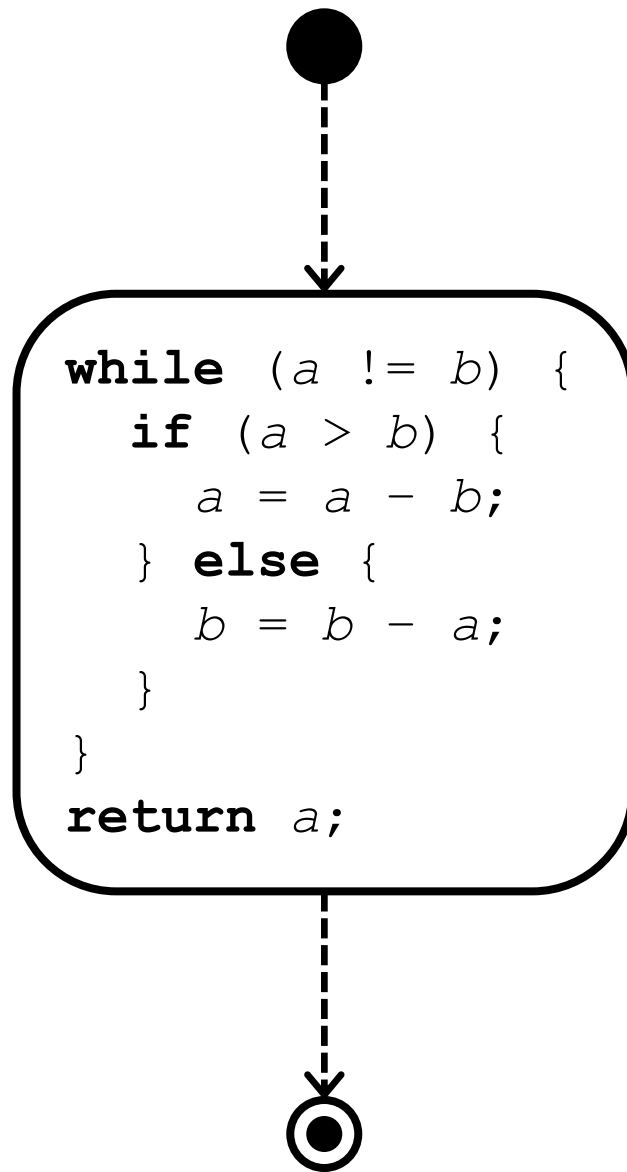
while (*<expression>*)



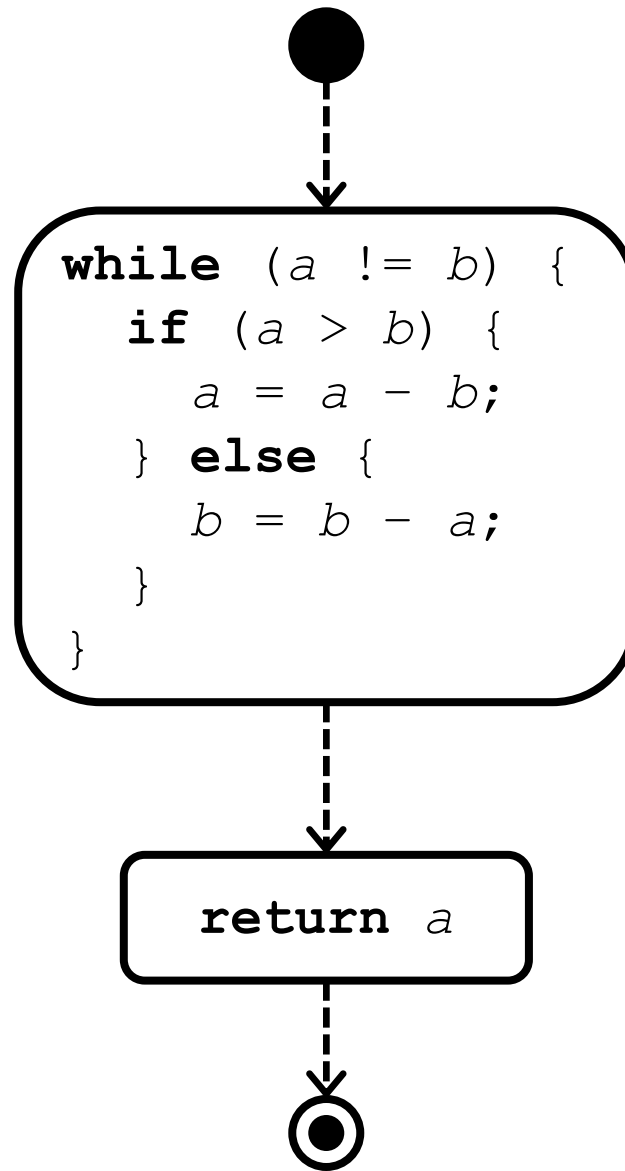
Vezérlési folyamat - példa

```
while ( $a \neq b$ ) {  
    if ( $a > b$ ) {  
         $a = a - b$ ;  
    } else {  
         $b = b - a$ ;  
    }  
}  
return  $a$ ;
```

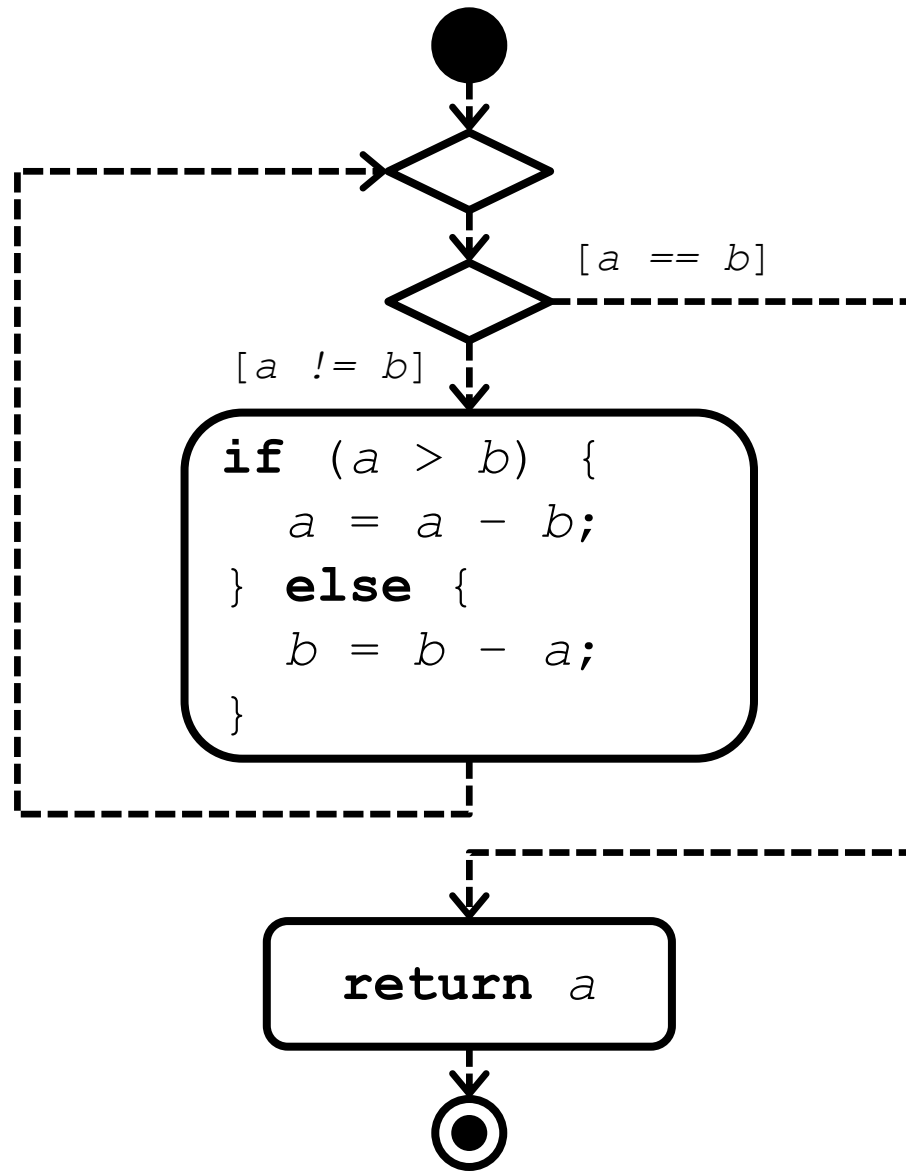
Vezérlési folyamat - példa



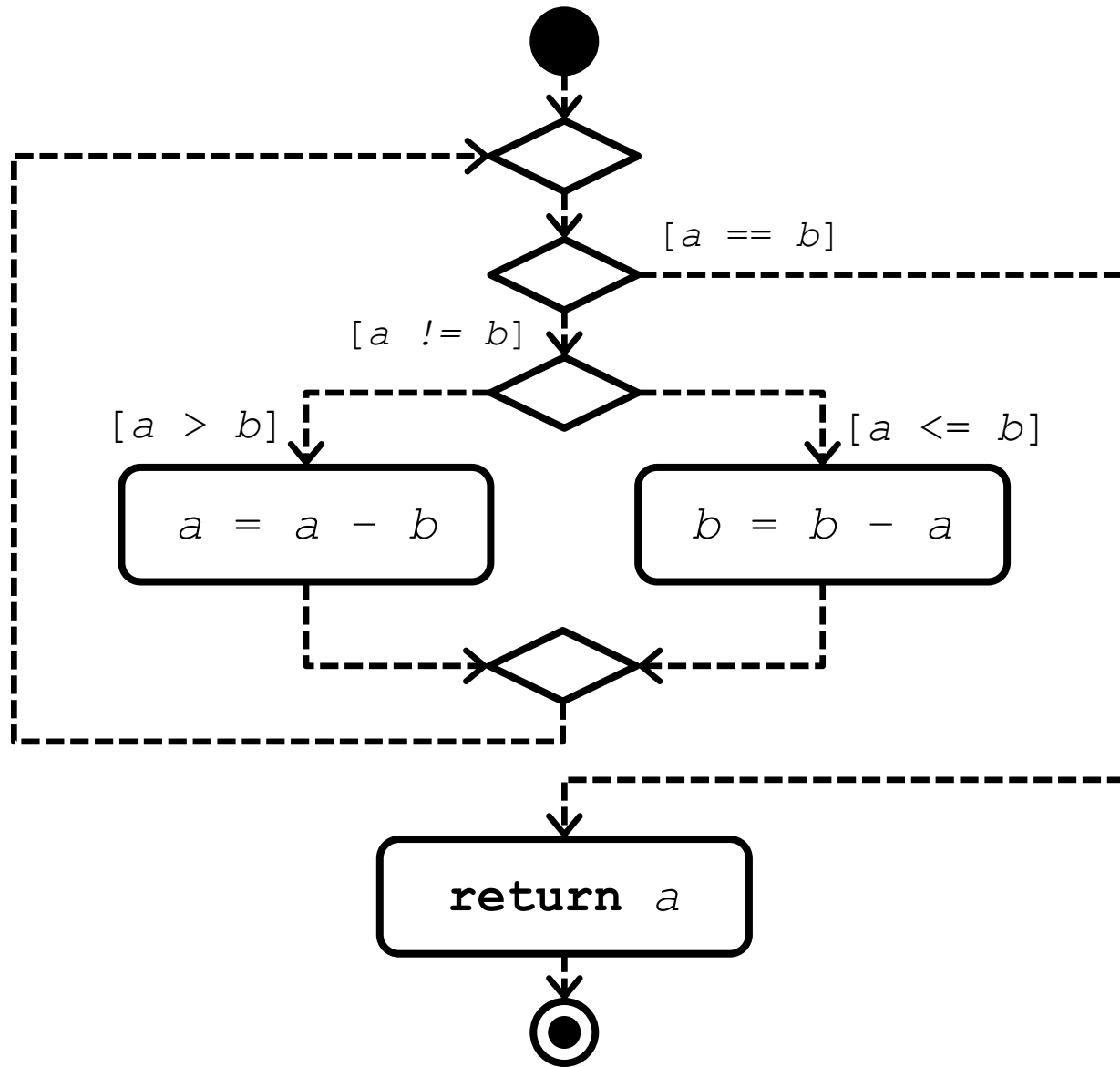
Vezérlési folyamat - példa



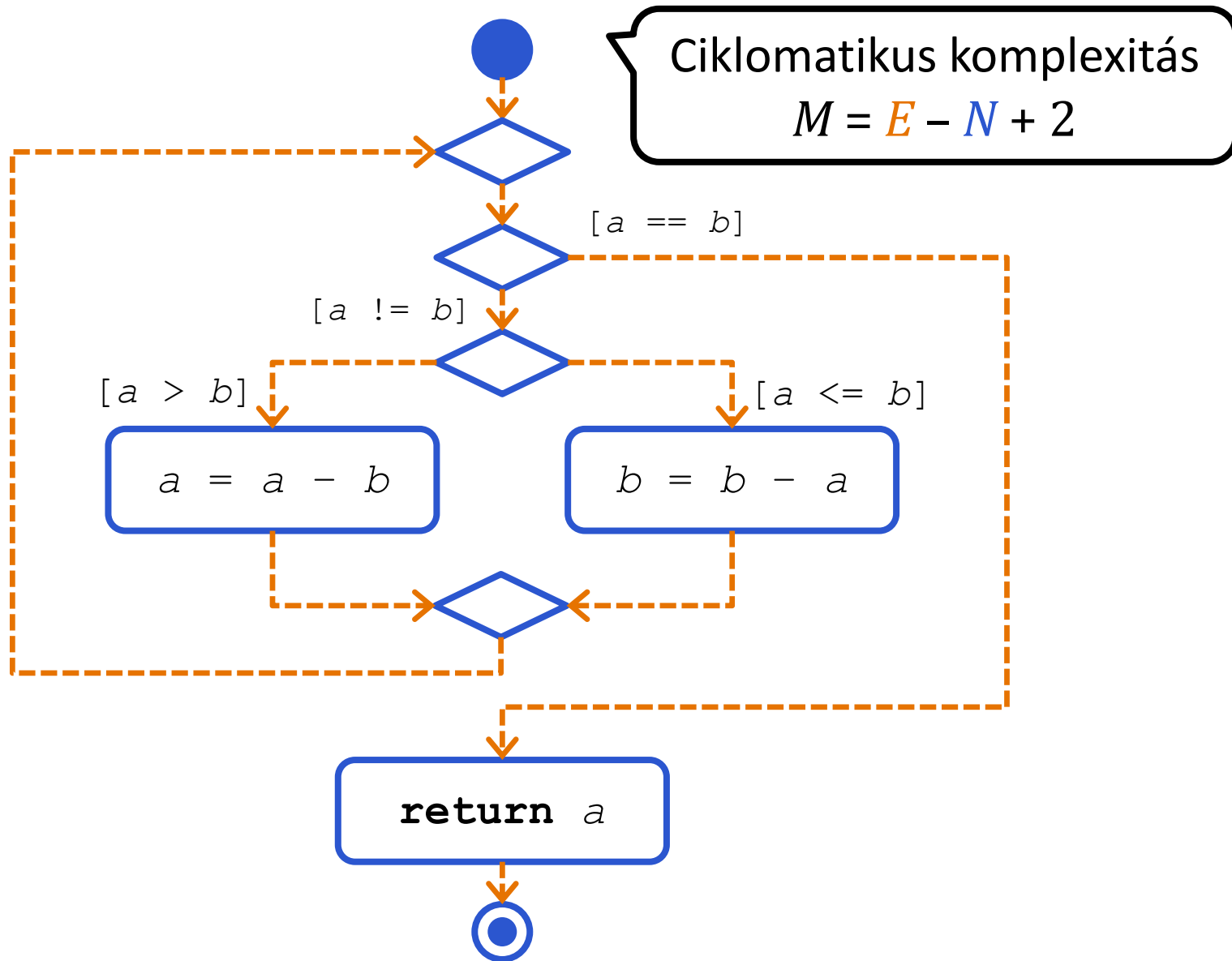
Vezérlési folyamat - példa



Vezérlési folyamat - példa



Vezérlési folyamat - komplexitás



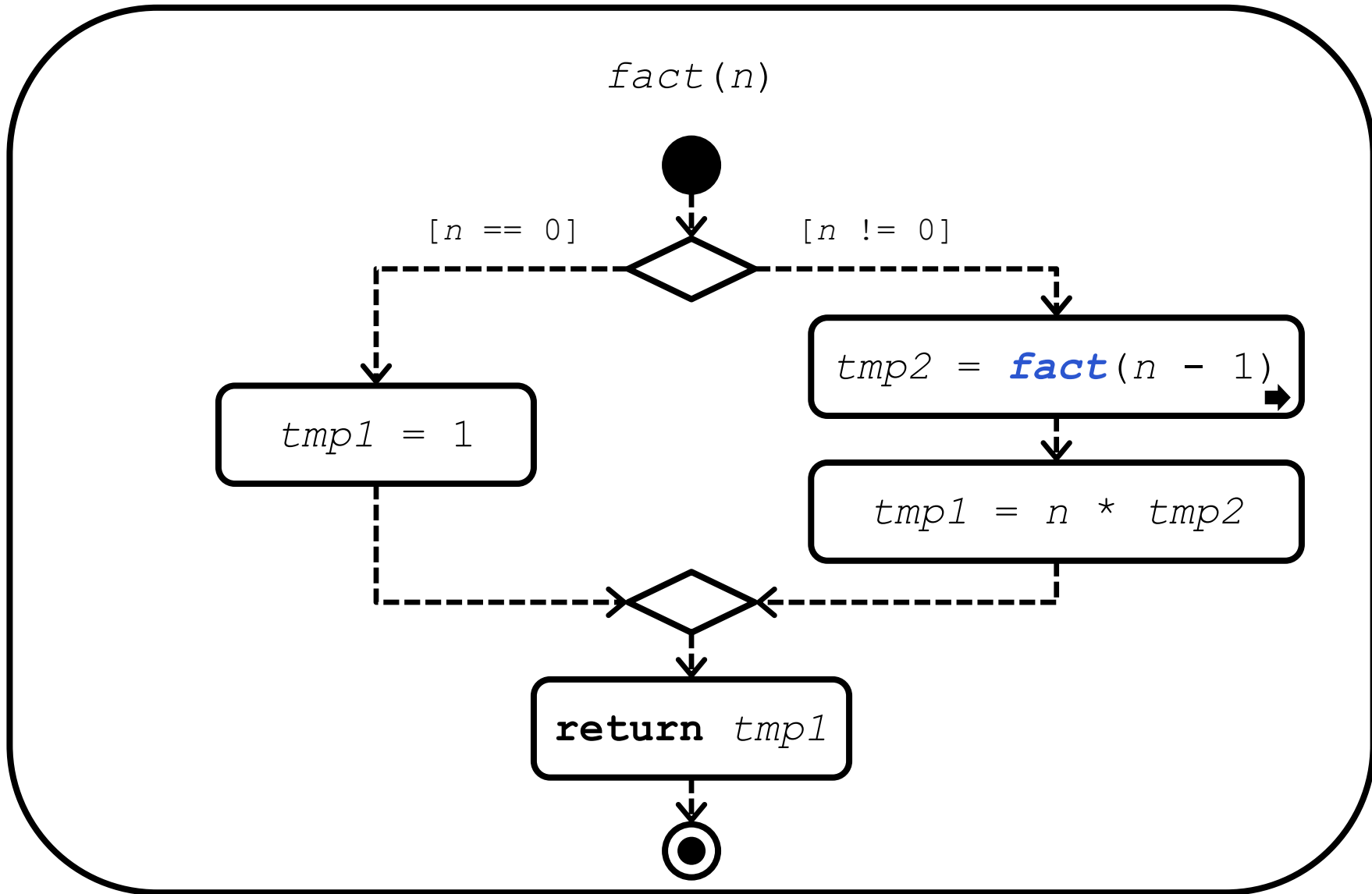
Vezérlési folyamat - rekurzió

```
int fact(int n) {  
    return  
        (n == 0) ? 1 : n * fact(n - 1);  
}
```

Vezérlési folyamat - rekurzió

```
int fact(int n) {  
    int tmp1;  
    if (n == 0) {  
        tmp1 = 1;  
    } else {  
        int tmp2 = fact(n - 1);  
        tmp1 = n * tmp2;  
    }  
    return tmp1;  
}
```

Vezérlési folyamat - rekurzió



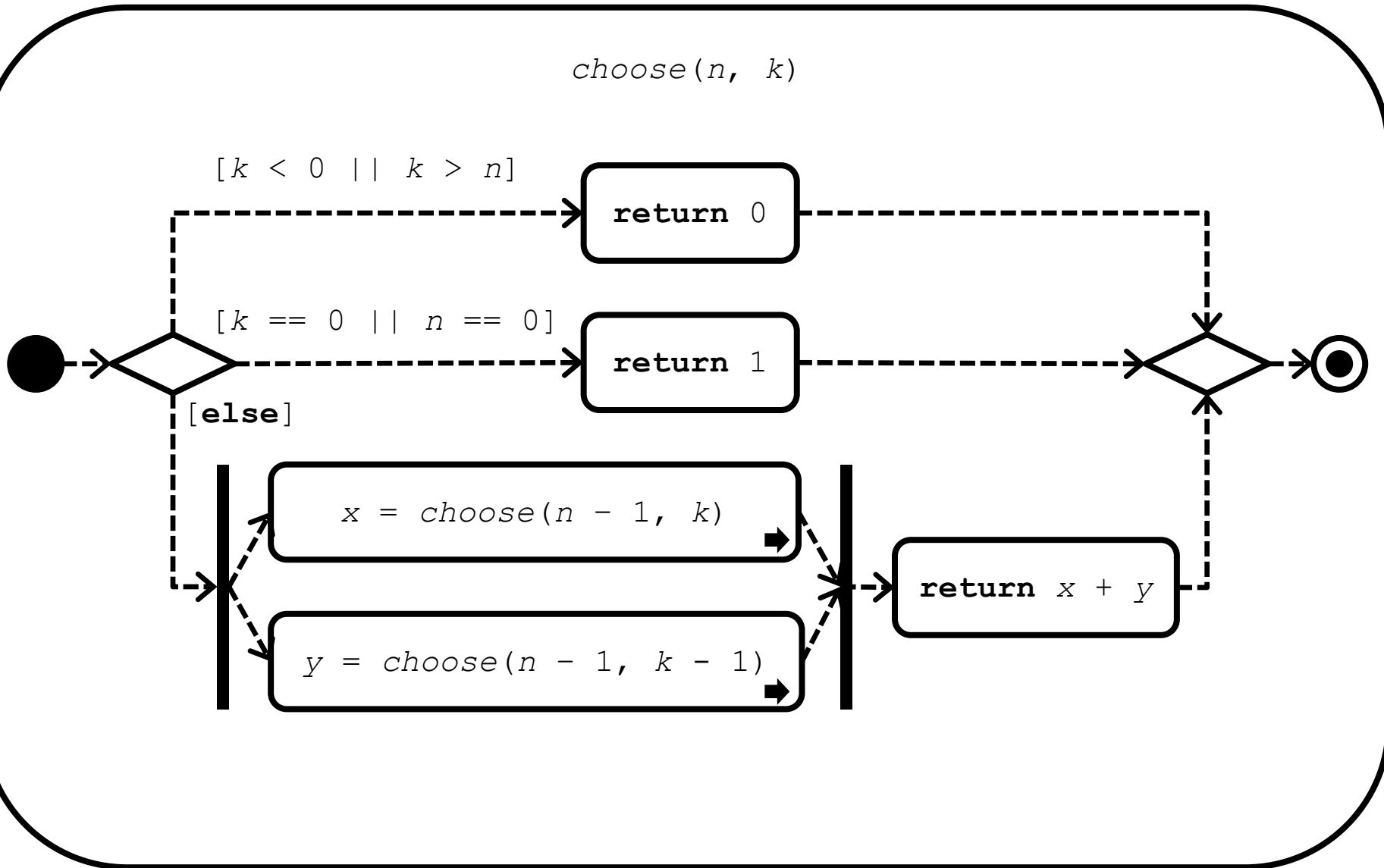
Példa: n alatt a k

```
int choose(int n, int k) {  
    if (k < 0 || k > n) {  
        return 0;  
    } else if (k == 0 && n == 0) {  
        return 1;  
    } else {  
        int x = spawn choose(n - 1, k);  
        int y = spawn choose(n - 1, k - 1);  
        sync;  
        return x + y;  
    }  
}
```

$$\binom{0}{0}=1$$

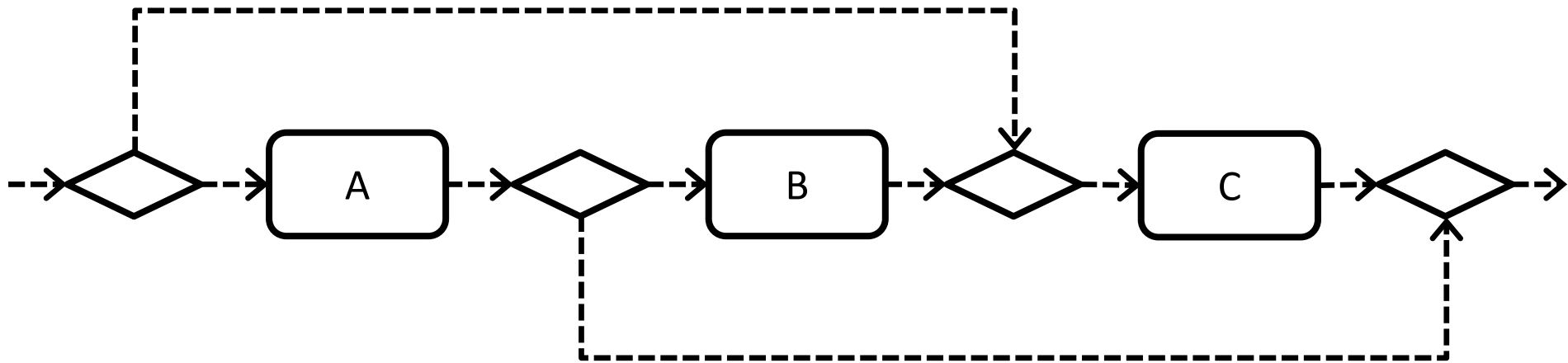
$$\binom{n}{k} = \binom{n-1}{k} + \binom{n-1}{k-1}$$

Példa: n alatt a k



Jólstrukturált folyamatok

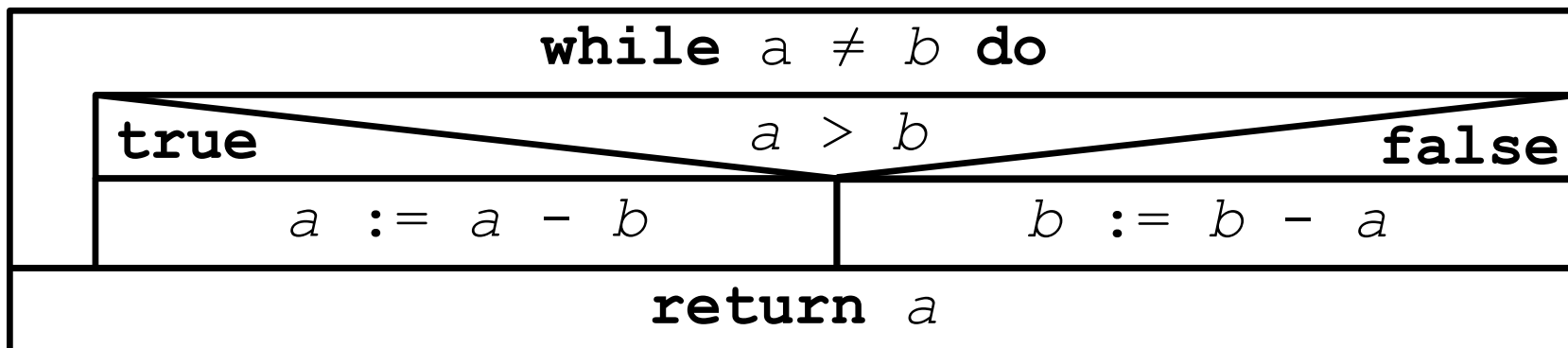
- Vezérlési blokkokból építkezünk
 - Egy bemenet, egy kimenet
 - Szekvencia, decision-merge és fork-join blokk, ciklus
- Nem jólstrukturált folyamatra példa:



- Analógia: strukturált programozás
 - **goto** helyett vezérlési szerkezetek

Jólstrukturált folyamatok

- Bizonyos formalizmusok kikényszerítik
 - pl. BPEL (üzleti folyamatok webszolgáltatások fölött)
 - Pl. Struktogram (Nassi-Shneiderman)



DEMO

Könyvesbolt alkalmazás modellje és kezdeti szimuláció
(IBM WebSphere Business Modeler)