

Sviluppo software in gruppi di lavoro complessi¹

Mattia Monga

Dip. di Informatica
Università degli Studi di Milano, Italia
mattia.monga@unimi.it

Anno accademico 2020/21, I semestre



Svigruppo

Monga

Il modello di
Eiffel

Contratti

Lezione XIV: *Design by Contract*



Svigruppo

Monga

Il modello di
Eiffel

Contratti

Se usate estensivamente, le asserzioni possono costituire una vera e propria **specifica** delle componenti del sistema.

L'idea della **progettazione per contratto** (B. Meyer, 1986) è che il linguaggio per descrivere specifiche e implementazioni è lo stesso: la specifica è parte integrante del codice del sistema.

La specifica è parte del **"contratto"** secondo cui ciascun componente fornisce i propri servizi al resto del sistema.



Che tipo di specifiche si usano?

$$\{P\}S\{Q\}$$

Ogni esecuzione di S che parta da uno stato che soddisfa la condizione P
(pre-condizione) **termina** in uno stato che soddisfa la condizione Q
(post-condizione).

Ogni programma che termina è **corretto** se e solo se vale la proprietà precedente.



Svignippo

Monga

Il modello di
Eiffel

Contratti

La tripla di Hoare $\{P\}S\{Q\}$ può diventare un **contratto** fra chi *implementa* (fornitore) S e chi *usa* (cliente) S

- L'implementatore di S si impegna a garantire Q in tutti gli stati che soddisfano P
- L'utilizzatore di S si impegna a chiedere il servizio in un stato che soddisfa P ed è certo che se S termina, si giungerà in uno stato in cui Q vale

Il lavoro dell'implementatore è particolarmente facile quando: Q è **True** (vera per ogni risultato!) o quando P è **False** (l'utilizzatore non riuscirà mai a portare il sistema in uno stato in cui tocchi fare qualcosa!). **Weakest** precondition (data Q) o **strongest** postcondition (data P) **determinano** il ruolo di una feature.

Eiffel

Un linguaggio *object-oriented* che introduce i **contratti** nell'interfaccia delle classi.
Il contratto di default per un metodo ("**feature**") F è $\{True\}F\{True\}$.

```
feature
  decrement
    -- Decrease counter by one.
  require
    item > 0                -- pre-condition
  do
    item := item - 1        -- implementation
  ensure
    item = old item - 1    -- post-condition
end
```