

Fachgruppe Programmiersprachen

Aspektorientierte Programmierung

Bei der Implementation größerer Softwareprojekte stellt man fest, dass sich manche Bestandteile des Projekts nicht gut mit herkömmlichen Programmierparadigmen (z.B. objektorientiert) darstellen lassen. Solche „crosscutting concerns“ (typische Beispiele sind Debugging/ Logging-Aufgaben) lassen sich nicht sinnvoll auf wenigen Quellcode-Dateien beschränken, eine Änderung in diesem Bereich bedeutet einen Eingriff in viele Dateien des Projekts.



Aspektorientierte Programmierung versucht, diese Komponenten eines Projekts in „Aspekte“ auszulagern, die entweder zur Compile- oder sogar zur Laufzeit zu dem Programm „hinzugewoben“ werden. Dazu erstellt der Programmierer „Pointcuts“ anhand derer Punkte in der Programmausführung („Joinpoints“) identifiziert werden. An diesen Punkten wird dann Code aus dem jeweiligen Aspekt ausgeführt.

