

オブジェクト指向バッチ処理システム

戒田 充*
高知尾 治彦*

要旨

近年、オブジェクト指向によるソフトウェア開発が、世の中の事象を自然な形でモデル化できる手法として極めて有効であるとされ、大変注目されている。

そこで、オブジェクト指向によるシステム開発に独自の考え方でチャレンジし、ビジネスシステムにおけるオブジェクト指向によるバッチ処理システムの実現方式を導き出し、生産性・運用性向上のための仕組みを開発した。

その中心となるのが独自に開発した“OCO”(Object Control Object)であり、本稿では、このOCOを中心としたオブジェクト指向バッチ処理システムの実現方法、OCOの概要とその特長について述べる。

(1) バッチ処理方式の現状と問題点

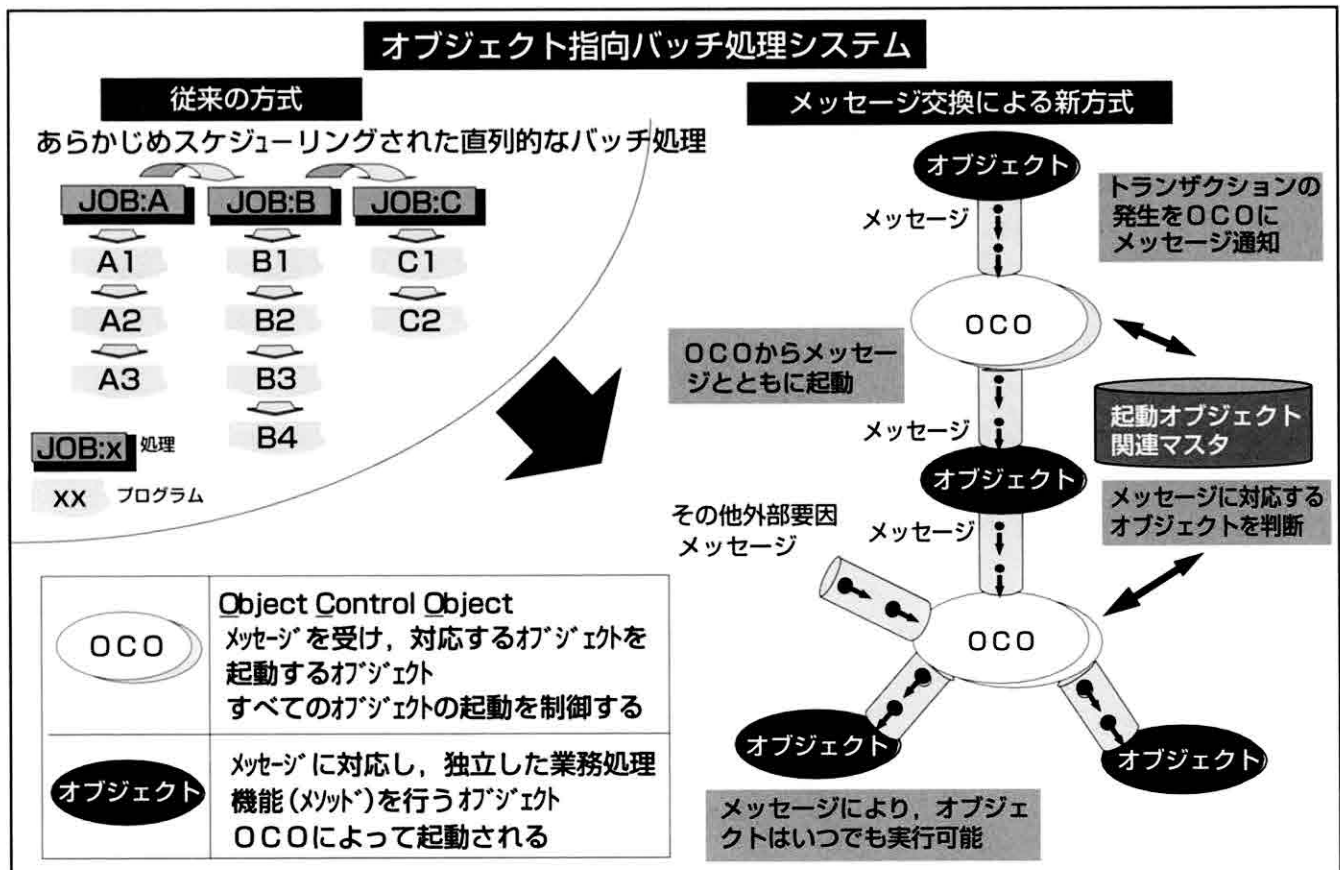
システム全体の整合性を常に意識しなければならない、制約の多い現状のバッチ処理方式とその問題点について考察する。

(2) オブジェクト指向バッチ処理の実現方法

メッセージ連携によってオブジェクト(独立した業務処理機能)の起動制御を行い、生産性、運用性、システムの柔軟性を向上させることをねらいとしたオブジェクト指向バッチ処理システムの実現方法について述べる。

(3) OCOの機能と特長

独自に開発したOCOにより、オブジェクトの起動、排他、履歴を一括管理することができ、運用性を向上させることができる。



オブジェクト指向バッチ処理システムの適用例

業務系バッチ処理システムにおいて、メッセージ連携によってバッチオブジェクト(独立した業務処理機能を行うプログラム)の起動制御を行う。OCOがメッセージ(トランザクション=業務イベント)を受け、そのトランザクションを処理するオブジェクトを決定し、起動する。トランザクション方式により、メッセージと対応するオブジェクト機能のみを理解していれば、システムの開発と運用が可能になる。