

## Prüfungsteil A

Prüfling (private Anschrift):  	Ausbildungsbetrieb:  
---------------------------------------	-----------------------------

### Bestätigung über durchgeführte Projektarbeit

diese Bestätigung ist mit der Projektdokumentation einzureichen

Ausbildungsberuf (bitte unbedingt angeben):  
---

Projektbezeichnung:  
-----------------------------

Projektbeginn: _____	Projektfertigstellung: _____	Zeitaufwand in Std.: _____
----------------------	------------------------------	----------------------------

### Bestätigung der Ausbildungsfirma:

Wir bestätigen, dass der/die Auszubildende das oben bezeichnete Projekt einschließlich der Dokumentation im Zeitraum

vom: \_\_\_\_\_ bis: \_\_\_\_\_ selbständig ausgeführt hat.

Projektverantwortliche(r) in der Firma:

Vorname	Name	Telefon	Unterschrift
---------	------	---------	--------------

Ausbildungsverantwortliche(r) in der Firma:

Vorname	Name	Telefon	Unterschrift
---------	------	---------	--------------

### Eidesstattliche Erklärung:

Ich versichere, dass ich das Projekt und die dazugehörige Dokumentation selbständig erstellt habe.

Ort und Datum: \_\_\_\_\_ Unterschrift des Prüflings: \_\_\_\_\_



Abschlussprüfung Winter 2022/23

Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung  
Dokumentation zur betrieblichen Projektarbeit

## Nuxt 3 Typo3 Skeleton

Webbasiertes Headless Content-Management-System

Abgabetermin: Dortmund, den 12.12.2022

**Prüfungsbewerber:**

Lukas Röding  
Hohe Straße 8  
44139 Dortmund



**Ausbildungsbetrieb:**

bits & likes GmbH  
Rheinische Str. 171  
44147 Dortmund

Dieses Werk einschließlich seiner Teile ist **urheberrechtlich geschützt**. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

## Contents

<b>List of Figures</b>	<b>IV</b>
<b>List of Tables</b>	<b>V</b>
<b>Listings</b>	<b>VI</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>VII</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Projektumfeld . . . . .	1
1.2 Projektziel . . . . .	1
1.3 Projektbegründung . . . . .	1
1.4 Projektschnittstellen . . . . .	2
1.5 Projektabgrenzung . . . . .	3
<b>2 Projektplanung</b>	<b>3</b>
2.1 Projektphasen . . . . .	3
2.1.1 Implementierungsphase Zeitplanung . . . . .	4
2.2 Abweichungen vom Projektantrag . . . . .	4
2.2.1 Zeitplanung . . . . .	5
2.3 Ressourcenplanung . . . . .	5
2.4 Entwicklungsprozess . . . . .	5
<b>3 Analysephase</b>	<b>6</b>
3.1 Ist-Analyse . . . . .	6
3.2 Wirtschaftlichkeitsanalyse . . . . .	6
3.2.1 Projektkosten . . . . .	6
3.2.2 Amortisationsdauer . . . . .	7
3.3 Nutzwertanalyse . . . . .	7
3.4 Anwendungsfälle . . . . .	8
3.5 Qualitätsanforderungen . . . . .	8
3.6 Nuxt 2 vs Nuxt 3 . . . . .	9
3.6.1 Was ist Nuxt überhaupt? . . . . .	9
3.6.2 Warum sollte man Nuxt 2 nutzen? . . . . .	9
3.6.3 Warum wurde sich trotzdem für Nuxt 3 entschieden? . . . . .	10
3.6.4 neue Nuxt 3 Features . . . . .	10
<b>4 Entwurfsphase</b>	<b>11</b>
4.1 Zielplattform . . . . .	11
4.1.1 TypeScript . . . . .	11
4.1.2 Nuxt 3 . . . . .	11

4.1.3	DaisyUI / Tailwind . . . . .	12
4.1.4	Docker . . . . .	12
4.1.5	Sonstiges . . . . .	12
4.2	Architekturdesign . . . . .	12
4.3	Entwurf der Benutzeroberfläche . . . . .	14
4.3.1	Typo3 Datenverarbeitung durch Nuxt / Flussdiagramm . . . . .	15
4.4	Maßnahmen zur Qualitätssicherung . . . . .	15
4.5	Pflichtenheft . . . . .	15
<b>5</b>	<b>Implementierungsphase</b>	<b>16</b>
5.1	Versionierungssystem Github . . . . .	16
5.2	Docker-Setup . . . . .	16
5.3	Ausspielen der Typo3 Daten . . . . .	17
5.4	Typoscript . . . . .	18
5.5	Skeleton-Extension / Layout . . . . .	18
5.6	Setup der Implementierung der Benutzeroberfläche . . . . .	21
5.6.1	Nuxt3 aufsetzen um DaisyUI installieren . . . . .	21
5.7	Navigation der Implementierung der Benutzeroberfläche . . . . .	21
5.7.1	Dynamische Seiten . . . . .	21
5.7.2	Verarbeitung der Typo3 Daten . . . . .	22
5.7.3	Setup Navigation . . . . .	24
5.7.4	Aufteilung Navigation . . . . .	24
5.7.5	TopNavigation.vue . . . . .	25
5.7.6	open() Funktion . . . . .	25
5.7.7	Slidemenu.vue . . . . .	25
5.8	Implementierung des Contents der Benutzeroberfläche . . . . .	26
5.8.1	TypoView.vue . . . . .	26
5.8.2	Section Komponente . . . . .	29
5.8.3	Content Komponenten . . . . .	29
5.8.4	Breadcrumbs . . . . .	32
5.9	finale Anwendung . . . . .	33
<b>6</b>	<b>Abnahmephase</b>	<b>33</b>
<b>7</b>	<b>Einführungsphase</b>	<b>33</b>
<b>8</b>	<b>Dokumentation</b>	<b>34</b>
<b>9</b>	<b>Fazit</b>	<b>34</b>
9.1	Soll-/Ist-Vergleich . . . . .	34
9.1.1	Abweichungen Bearbeitungszeitraum . . . . .	35
9.2	Lessons Learned . . . . .	35

9.3	Ausblick . . . . .	36
<b>Literaturverzeichnis</b>		<b>37</b>
<b>Eidesstattliche Erklärung</b>		<b>39</b>
<b>A</b>	<b>Anhang</b>	<b>i</b>
A.1	tt_content.php . . . . .	ii
A.2	ext_localconf.php . . . . .	iii
A.3	[...slug].vue . . . . .	iv
A.4	navigation.ts . . . . .	v
A.5	SlideMenu.vue . . . . .	vi
A.6	Screenshots des Menüs . . . . .	viii
A.7	Screenshots der Anwendung . . . . .	ix
A.8	Entwicklerdokumentation . . . . .	x

## List of Figures

1	Github Template Einstellung . . . . .	16
2	Headless zum Template hinzufügen . . . . .	17
3	Template Anpassungen für Navigation . . . . .	18
4	Template Anpassungen für Navigation . . . . .	20
5	Daten-Mapping der Komponententypen . . . . .	26
6	Daten-Mapping der Komponententypen . . . . .	27
7	Darstellung des Contents . . . . .	28
8	Hilfsfunktionen fürs Layout . . . . .	29
9	Komponenten Dateien . . . . .	30
10	Bild-Text-Komponente / PictureAndText.vue . . . . .	31
11	Überschrift/ Header.vue . . . . .	31
12	Nur Bilder - Komponente / ImageGallery.vue . . . . .	32
13	Breadcrumbs . . . . .	33
14	FlussDiagramm Nuxt 3 Anwendung . . . . .	i
15	Start der Menüführung durch klicken auf Test2 . . . . .	viii
16	Sidemenu öffnet sich. Beim klicken auf Test2 öffnet sich Test2 Seite, beim klick auf Test3 wird die open() Funktion angewandt. . . . .	viii
17	Test3 hat Children, also wird neue Seitennavigation angezeigt. . . . .	viii
18	Ausspielen der Komponenten im Frontend . . . . .	ix
19	Pflegen der Komponenten im Backend . . . . .	ix

## List of Tables

1	alte grobe Zeitplanung . . . . .	3
2	neue grobe Zeitplanung . . . . .	4
3	Zeitplanung Implementierungsphase . . . . .	4
4	Kostenaufstellung . . . . .	7
5	Entscheidungsmatrix Nuxt 3 . . . . .	12
6	Entscheidungsmatrix DaisyUI . . . . .	13
7	Entscheidungsmatrix TS . . . . .	13
8	Soll-/Ist-Vergleich . . . . .	35

## Listings



## Abkürzungsverzeichnis

<b>BAL</b>	bits & likes GmbH
<b>CMS</b>	Content-Management-System
<b>DSGVO</b>	Datenschutz-Grundverordnung
<b>SEO</b>	Search-Engine-Optimization
<b>TS</b>	TypeScript
<b>JS</b>	JavaScript

## 1 Einleitung

### 1.1 Projektumfeld

Die bits & likes GmbH(BAL) ist eine Fullservice-Digitalagentur aus Dortmund. Sie bietet sowohl Onlinemarketing als auch Webseitenentwicklung an. Aktuell beschäftigt sie ca. 50 Mitarbeiter, die Tendenz ist steigend.

Die Idee für das Projekt kam bei der Entwicklung einer Website für die Murtfeldt Kunststoffe GmbH & Co. KG(Murtfeldt). Historisch nutzte Murtfeldt Typo3 als Content-Management-System(CMS). BAL entwickelte mit Nuxt 2 eine Headless Lösung für diese neue Website. Dieser Technologiestack soll nun mit der neuesten Version von Typo3(Version 11.5 zum Zeitpunkt des Projekts) als auch der neusten Version von Nuxt(Nuxt 3)<sup>1</sup> neu entwickelt werden. Damit zukünftige Murtfeldt Projekte als auch andere Projekte(z.B. BAL Firmenwebsite, andere Kundenprojekte, ..) eine Vorlage(Skeleton) haben, mit welcher sie umgesetzt werden können.

Der Ausbilder des Prüfungsbewerbers ist Matthäus Schmedding.

### 1.2 Projektziel

Das Ziel des Projektes ist es, ein Typo3 Nuxt 3 Skeleton zu erstellen, auf dessen Basis neue Projekte umgesetzt werden können. Dazu müssen folgende Punkte erreicht werden:

- Content aus dem Typo3 System im JSON-Format ausspielen.
- Potentielle Erweiterungen an den JSON-Daten um alle technischen Voraussetzungen zu erfüllen
- Content im Nuxt 3 Frontend auslesen, verarbeiten und ausspielen. Dies beinhaltet sowohl den Content, als auch die Navigation

### 1.3 Projektbegründung

Bis jetzt klonete BAL immer alte Websites auf dem Typo3 & Nuxt 2 Technologiestack um neue Websites zu entwickeln. Dies bedeutete, dass viel Content als auch alter Code erst mal händisch aus dem Projekt gelöscht werden musste. Zusätzlich musste die Datenbank bereinigt werden, damit die neue Website keine Altlasten / kritische Daten aus dem vorherigen Projekt mit übernimmt. Die Alternative war, ein komplett neues Typo3 und Nuxt2 Projekt aufzusetzen und jedes mal viel Code / Template-Anpassungen neu schreiben. Dieser unnötige Aufwand soll mit diesem Projekt umgangen werden. Dadurch entstehen sowohl Kostenersparnisse durch kürzere Entwicklungszeiten als auch weniger potenzielle Fehler/Komplikationen mit alten Code/Daten von anderen Projekten.

---

<sup>1</sup>Vgl. [Nuxt 3 \[2022\]](#).

Ein Vorteil von Typo3, gegenüber anderen CMS ist, dass Typo3 sich stark auf den deutschen Markt fokussiert hat. Das bedeutet, dass es für Typo3 schnelle Anpassungen an die deutsche Gesetzgebung gibt. Dies ist beispielsweise relevant für die DSGVO. Dazu haben Kunden häufiger bereits Expertise in Typo3, was Zeit und Kosten in der Einarbeitung spart. Typo3 ist auf Enterprise-Anwendungen spezialisiert, weswegen die Sicherheitsstandards sehr hoch sind.

Nuxt hat als Vorteil, dass es serverseitig gerendert wird. Dies führt zu schnelleren Ladegeschwindigkeiten der Seite. Dies verbessert die Search-Engine-Optimization-Performance(SEO-Performance). Zusätzlich hat BAL bereits viel expertise in Vue und alten Nuxt Versionen. Weswegen die Einarbeitung in die Technologie einfacher ist.

## 1.4 Projektschnittstellen

Die finale Nuxt Anwendung interagiert nur mit der Typo3 Schnittstelle. Die Daten des Typo3 werden nach erfolgreichen Installieren der Headless-Extension(erstes Projektziel) wie folgt ausgespielt:

```
1 id 87
2 type "Standard"
3 slug "/"
4 media []
5 meta { }
6 categories ""
7 breadcrumbs [ ]
8 appearance { }
9 content { }
10 i18n [ ]
11 page { }
12 languages [ ]
```

Die wichtigsten Objekte der Typo3 Schnittstelle sind die content und page Objekte. Sie beinhalten den Content und die Navigation.

Projekte, die mit dem Skeleton entwickelt werden, können aber auch weitere Schnittstellen einbinden. Im Fall von BAL würde dies beispielsweise oft eine Schnittstelle zu einem Shopware-System(E-Commerce Plattform) sein. Zukünftige Iterationen des Skeletons könnten diese auch als Standard beinhalten.

Die Mittel für das Projekt werden von BAL zur Verfügung gestellt, da die Entwickler von BAL auch die zukünftigen Nutzer des Projektes sind. Dementsprechend muss das Projekt auch den Entwicklern später präsentiert und eine Dokumentation für diese geschrieben werden. Projekte, welche aus dem Skeleton entwickelt werden, würden aber in der Zukunft Kunden präsentiert werden und Teile des Skeletons enthalten.

## 1.5 Projektabgrenzung

Das Projekte enthält folgende Features nicht:

- Ein umgesetztes Frontend-Design
- Alle gängigen Typo3-Komponenten im Frontend eingebaut(nur die Basics)
- Anbindungen zu anderen technischen Schnittstellen außer Typo3

## 2 Projektplanung

### 2.1 Projektphasen

Die Bearbeitung der Projektarbeit inklusive Dokumentation fand vom 23.09.2022 - 12.12.2022 statt. Die Planungs- und Implementierungsphasen schließen Ende Oktober ab. Die Dokumentation wurde in den folgenden Monaten abgeschlossen.

Die im Projektantrag geplante Zeitplanung sah wie folgt aus:

Tabelle 2 zeigt die alte grobe Zeitplanung des Projektes.

Projektphase	Geplante Zeit
Analysephase	10 h
Entwurfsphase	5 h
Implementierungsphase	55 h
Einführungsphase	5 h
Erstellen der Dokumentation	5 h
<b>Gesamt</b>	<b>80 h</b>

Table 1: alte grobe Zeitplanung

Es wurden aber Änderungen an der Zeitplanung vorgenommen, die neue Zeitplanung sieht wie folgt aus:

Tabelle 2 zeigt die neue grobe Zeitplanung des Projektes.

Warum vom Projektantrag abgewichen wurden, wird in Kapitel 9.1.1 Abweichungen vom Projektantrag erklärt.

Projektphase	Geplante Zeit
Analysephase	5 h
Entwurfsphase	5 h
Implementierungsphase	40 h
Einführungsphase	5 h
Erstellen der Dokumentation	25 h
<b>Gesamt</b>	<b>80 h</b>

Table 2: neue grobe Zeitplanung

### 2.1.1 Implementierungsphase Zeitplanung

Die Implementierungsphase nimmt den mit Abstand größten Teil der Projektarbeit ein. Dadurch ist es sinnvoll, hier eine detaillierte Zeitplanung zu erstellen.

Tabelle 3 zeigt die Zeitplanung der Implementierungsphase.

Projektphase	Geplante Zeit
Typo3 headless machen (Daten werden als JSON ausgespielt)	3 h
Typo3 erweitern	5 h
Nuxt 3 Anbindung an Typo3	5 h
Nuxt 3 Navigation	13 h
Nuxt 3 Content	14 h
<b>Gesamt</b>	<b>40 h</b>

Table 3: Zeitplanung Implementierungsphase

Wie zu sehen ist, wird geplant, dass die Nuxt 3 Entwicklungen 80% des Arbeitsumfangs ausmachen werden. Dies liegt daran, dass ein großer Teil der Arbeitsaufwände durch das Installieren der Headless Extension bereits erledigt werden. Der Prüfungsbewerber hofft zusätzlich, dass er die Erweiterungen des Typo3 teilweise aus alten Projekten übernehmen kann.

Ob diese mit der neusten Typo3 Version funktionieren, wird sich im Verlaufe des Projekts zeigen. Falls Code aus alten Projekten recycled wird, wird dies im Text erkennbar gemacht. Dementsprechend wird sich Kapitel 5 Implementierungsphase auch primär auf die Nuxt 3 Entwicklungen fokussieren.

## 2.2 Abweichungen vom Projektantrag

An dem Projekt als solchem hat sich nichts geändert. Es wurde das gleiche Stück Software erstellt, wie es im Projektantrag beschrieben wurde. Fehlerhafte Planung hat es leider notwendig gemacht, dass Anpassungen an der Zeitplanung getroffen werden mussten.

### 2.2.1 Zeitplanung

Kurz nach Einreichen des Projektantrages wurde dem Prüfungsbewerber relativ schnell klar, dass die Zeitplanung so nicht funktionieren würde. Er hatte im Projektantrag nur 5 Stunden für die Dokumentation des Projektes eingeplant. Das entspricht weniger als 9 Minuten pro Seite (300 Minuten / 35 Seiten). In so einem kurzem Zeitraum lässt sich keine angemessene Dokumentation erstellen. Der Prüfungsbewerber ist ursprünglich davon ausgegangen, dass der Projektantrag aufgrund dieser Zeit abgelehnt werden würde. Dies ist nicht geschehen. Da er aber unmöglich diese Dokumentation in 5 Stunden schreiben konnte, wurden die Zeiten der Projektphasen abgeändert.

Dafür wurden 15 Stunden aus der Implementierungsphase entnommen. Diese Phase hat mit großem Abstand die meisten Stunden. Selbst mit Entnahme der Stunden, hatte diese Phase immer noch die Hälfte der gesamten Projektzeit. Hier wurden bei der Planung des Projekts die Zeiten auch am großzügigsten geschätzt. 5 weitere Stunden wurden aus der Analysephase entnommen. So hatte der Prüfungsbewerber nun 25 Stunden Zeit die Dokumentation zu schreiben.

Ob die neue Planung funktioniert hat, oder ob es während des Projektes noch zu anderen Problemen kam, wird im Fazit analysiert und besprochen.

## 2.3 Ressourcenplanung

Für die Umsetzung des Projektes wurden folgende Ressourcen benötigt:

- Computer
- Internetzugang
- Büroraum
- Quellcode von Typo3 und Nuxt 3 (kostenlos übers Internet verfügbar)
- Personelle Ressourcen: senior Developer für Rückfragen

Zusätzlich wurde eine LaTeX-Vorlage zum Erstellen der Dokumentation verwendet. Die LaTeX-Vorlage<sup>2</sup> wurde von Stefan Macke<sup>3</sup> entwickelt. Die Vorlage steht unter der Creative Commons Namensnennung Lizenz. Die Vorlage selbst hat keinen Inhalt. Sie dient als eine grobe Strukturierung der Dokumentation.

## 2.4 Entwicklungsprozess

Bei der Entwicklung des Projektes wurde ein Wasserfall Entwicklungsprozess benutzt. Dies bedeutet, dass die Projektphasen linear und ohne Rückschritte nacheinander abgearbeitet wurden. Die vordefinierten Projektphasen ergaben sich aus dem Projektantrag.

---

<sup>2</sup>Vgl. <https://it-berufe-podcast.de/vorlage-fuer-die-projektdokumentation/>

<sup>3</sup>Vgl. Blog des Autors: <http://fachinformatiker-anwendungsentwicklung.net>, Twitter: @StefanMacke.

## 3 Analysephase

### 3.1 Ist-Analyse

Zum Zeitpunkt des Projektstarts hatte BAL mehrere Projekte mit Typo3 in Verbindung mit Nuxt 2 erstellt. Das genutzte Typo3 System war nicht auf der aktuellen Version. Dazu bestand noch kein vorhandenes Skeleton. Diese Situation gilt es zu verbessern.

### 3.2 Wirtschaftlichkeitsanalyse

BAL schätzt, dass durch das erstellte Skeleton ca. 20 Stunden Arbeit pro umgesetztes Projekt eingespart werden können. Bei durchschnittlichen Entwicklerkosten von 45€ pro Stunde (30€ Stundenlohn + 15€ Ressourcen<sup>4</sup>) ergibt dies eine Ersparnis von  $20 \cdot 45€ = 900€$  pro Projekt. Damit sich das Skeleton für die Firma lohnt, müssen die Projektkosten kleiner als die Einsparungen. Dafür müssen die Projektkosten berechnet werden und überprüft werden, wie oft das Skeleton wahrscheinlich genutzt wird.

#### 3.2.1 Projektkosten

Die Kosten für die Durchführung des Projekts setzen sich sowohl aus Personal- als auch aus Ressourcenkosten zusammen. Ein Auszubildender der bits & likes GmbH verdient im dritten Lehrjahr 1450 €.

$$8 \text{ h/Tag} \cdot 220 \text{ Tage/Jahr} = 1760 \text{ h/Jahr} \quad (1)$$

$$1450 \text{ €/Monat} \cdot 12 \text{ Monate/Jahr} = 17400 \text{ €/Jahr} \quad (2)$$

$$\frac{17400 \text{ €/Jahr}}{1760 \text{ h/Jahr}} \approx 9.89 \text{ €/h} \quad (3)$$

Es ergibt sich also ein Stundenlohn von 9.89 €. Die Durchführungszeit des Projekts beträgt 80 Stunden. Für die Nutzung von Ressourcen<sup>5</sup> wird ein pauschaler Stundensatz von 15 € angenommen. Für die anderen Mitarbeiter wird pauschal ein Stundenlohn von 30 € angenommen. Eine Aufstellung der Kosten befindet sich in Tabelle 4 und sie betragen insgesamt 2621.2 €.

---

<sup>4</sup>Räumlichkeiten, Arbeitsplatzrechner etc.

<sup>5</sup>Räumlichkeiten, Arbeitsplatzrechner etc.

Vorgang	Zeit	Kosten pro Stunde	Kosten
Entwicklungskosten	80 h	9.89 € + 15 € = 24,89 €	1991.2 €
Fachgespräch	3 h	30 € + 15 € = 45 €	135 €
Abnahmetest	1 h	30 € + 15 € = 45 €	45 €
Anwenderschulung	10 h	30 € + 15 € = 45 €	450 €
			<b>2621.2 €</b>

Table 4: Kostenaufstellung

### 3.2.2 Amortisationsdauer

Bei Einsparungen von ca. 900 € pro zukünftigen Projekt und Projektkosten von 2621.2 € ergibt sich eine Amortisationsdauer von  $2621.2 € / 900 € = 2,921$  Projekten. Aufgerundet sind dies 3 Projekte. BAL muss also 3 Projekte mit dem Skeleton entwickeln, damit sich das Projekt/Skeleton gelohnt hat. Aktuell sind bei BAL drei Projekte in Planung, welche das Skeleton nutzen werden. Dazu gehört die eigene Firmenwebsite als auch zwei Kundenprojekte. Diese werden im Laufe des nächsten Jahres abgearbeitet. Dadurch wird sich das Projekt bis Ende 2023 amortisiert haben. Ein genaueres Datum kann zum aktuellen Zeitpunkt nicht ermittelt werden, da die zukünftigen Projekte noch keinen festen Zeitplan haben. Wahrscheinlich werden im Laufe der nächsten Jahren aber auch weitere Projekte mit dem Skeleton umgesetzt. Das Projekt hat sich also finanziell für BAL gelohnt.

## 3.3 Nutzwertanalyse

Da es noch kein Skeleton gab, kann ein Vorher-/Nacher-Vergleich zwischen einem alten Skeleton und dem neuen nicht geschehen. Es kann jedoch verglichen werden, ob es vom Nutzen ist, ein Skeleton zu haben oder nicht. Dafür gibt es zwei Alternativen.

- Jedes Projekt schreibt den gesamten Code neu. Es wird mit einem leeren Typo3 und Nuxt 3 gestartet
- Es werden wie vorher alte Projekte geklont und auf deren Basis neue Projekte umgesetzt

Dafür wurde folgende Nutzwertanalyse erstellt:

Eigenschaft	Gewichtung	Skeleton	kein Code	alte Projekte klonen
Einarbeitungszeit	3	5	2	3
Fehleranfälligkeit	3	5	4	2
initiale Kosten	2	2	5	5
<b>Gesamt:</b>	<b>8</b>	<b>34</b>	<b>22</b>	<b>25</b>
<b>Nutzwert:</b>		<b>4,25</b>	<b>2,75</b>	<b>3,125</b>



Das Skeleton hat die geringste Einarbeitungszeit (dadurch den höchsten Wert, da hohe Einarbeitungszeit schlecht ist). Dies liegt daran, dass beim Skeleton eine kleine Codebasis besteht, welche die Verbindung zum Typo3 schon übernimmt. Ein Frontend Entwickler kann sich beispielsweise an das Projekt setzen und bekommt direkt seine Daten aus dem Typo3. Gleichzeitig besteht aber kein anderer Code, welcher zu Komplikationen/Verwirrung führen könnte.

Geklonte Projekte würden zwar auch schon ihre Daten aus dem Typo3 bekommen, aber neue Entwickler müssten sich erst mal in die große bestehende Codebase einarbeiten.

Wenn kein vorheriger Code genutzt wird, ist die Codebase zwar am geringsten (leeres Typo3 und Nuxt 3). Dies führt aber dazu, dass sich ein neuer Entwickler erstmal damit beschäftigen muss, wie er an die Daten des Typo3 kommt und diese verarbeitet.

Das Skeleton ist auch am wenigsten fehleranfällig. Bei geklonten Projekten können alte Codeabschnitte mit neuen auf unerwartete Art und Weisen miteinander interagieren. Neuer Code kann zwar theoretisch fehlerfrei geschrieben werden, aber ein Skeleton, welches häufiger genutzt wird, wird auch häufiger getestet.

Der größte Nachteil eines Skeletons gegenüber den Alternativen sind die Kosten. Die beiden anderen Alternativen haben initial keine/sehr geringe Kosten. Da sich die Kosten des Skeletons aber in einem geringen Rahmen halten (Kapitel 3.2: Wirtschaftlichkeitsanalyse) und die Kosten durch zukünftige Vorteile ausgeglichen werden, schlägt dies nicht so sehr ins Gewicht.

Es wurden zusätzlich unterschiedliche Technologien verglichen, um so ein Skeleton zu erstellen. Genauere Analysen zum Nutzwert der Technologien finden sie in Kapitel 4.2: Architekturdesign.

### **3.4 Anwendungsfälle**

Das Skeleton kann theoretisch für sämtliche Websites genutzt werden, welche ein CMS nutzen. Natürlich muss analysiert werden, ob dies auch sinnvoll wäre. Typo3 ist ein Enterprise CMS, was bedeutet, dass es sich auf große Firmen spezialisiert hat. Für kleinere Projekte wäre es vielleicht sinnvoller, ein anderes CMS zu nutzen. Nicht jedes Projekt braucht auch eine Custom-Lösung im Frontend. Für einige Projekte wäre es vielleicht sinnvoller, vorhandene Software zu nutzen. Dies kann ebenfalls ein Typo3 mit vorgegebenen Theme, oder ein komplett anderes CMS sein.

### **3.5 Qualitätsanforderungen**

Da verschiedene Projekte mit dem Skeleton umgesetzt werden, ist es sehr wichtig, dass das Skeleton flexibel ist. Da unterschiedliche Projekte zumindest teilweise von verschiedenen Entwicklern umgesetzt werden, muss der Code leicht zu verstehen sein. Der Code muss also leicht erweiterbar und leserlich sein.

Natürlich darf die Ladezeit der Website auch nicht sonderlich groß sein, damit die SEO-Performance nicht zu schlecht wird. Dies ist wichtig, damit mit dem Skeleton entwickelte Projekte über google / anderen Suchmaschinen gefunden werden können. Zusätzlich erhöht eine schnelle Ladezeit die Benutzerfreundlichkeit.

## 3.6 Nuxt 2 vs Nuxt 3

### 3.6.1 Was ist Nuxt überhaupt?

Es wurde sich entschieden, für das Projekt Nuxt 3 zu nutzen. Bis jetzt hatte BAL Nuxt 2 und Vue 3 genutzt, um sich mit Headless-Typo3 Systemen zu verbinden. Der Grund für die Entscheidung liegt unter anderem der Erweiterung der Wissensbasis der Firma. Eine genauere Analyse, warum sich für Nuxt im Allgemeinen und nicht für andere Frontend Webframeworks entschieden wurde, finden sie in Kapitel 4.2: Architekturdesign.

**Nuxt** 'The Intuitive Vue Framework. Build your next Vue.js application with confidence using Nuxt. An open source framework making web development simple and powerful.'<sup>6</sup>

Nuxt basiert auf Vue. Vue ist ein JavaScript-Webframework zum Erstellen von Single-Page-Webanwendungen. Generell hat Nuxt alle Features, die Vue auch hat. Es folgt einer gleichen Syntax und Logik. Nuxt unterscheidet sich von Vue primär darin, dass es serverseitig gerendert wird. Dies bedeutet, dass das HTML teilweise/komplett bereits auf dem Server erstellt wird und an den Client geschickt wird. Das führt dazu, dass die Seiten generell schneller benutzbar sind. Nuxt 2 basiert analog auf Vue 2, während Nuxt 3 viele Features von Vue 3 übernommen hat.

### 3.6.2 Warum sollte man Nuxt 2 nutzen?

Zum Zeitpunkt der Projektarbeit war Nuxt 3 noch in der Beta. Am 16.11.2022 wurde die erste Stable-Version von Nuxt veröffentlicht. Dies ist natürlich erst mal ein Nachteil, da Betaversionen von Programmen häufiger von Bugs geplagt sind. Zusätzlich werden in Betaversionen häufiger stärkere Veränderungen durchgeführt, welche zu Problemen bei bestehenden Programmcode führen könnten.

Nuxt 2 ist seit Jahren offiziell veröffentlicht und BAL hat bereits mehrere Projekte erfolgreich mit Nuxt 2 abgeschlossen. Zusätzlich hat BAL bereits Nuxt 2 erfolgreich mit einem Headless-Typo3 verbunden. Es wäre also sehr viel einfacher, das Skeleton mit Nuxt 2 umzusetzen. Es gibt also folgende gute Gründe Nuxt 2 anstelle von Nuxt 3 zu nutzen:

- Programmcode aus vorherigen Projekten kann genutzt werden. -> Zeitersparnis
- Wissensbasis in Nuxt 2 vorhanden. -> potentiell weniger Bugs / schnelleres Entwickeln

---

<sup>6</sup>Vgl. [Nuxt \[2022\]](#).

- Programm kann schneller von Arbeitskollegen verstanden werden -> potentiell schnellere Entwicklungszeit / Einarbeitungszeit bei ersten neuen Projekten mit Skeleton

### 3.6.3 Warum wurde sich trotzdem für Nuxt 3 entschieden?

Nuxt 3 bietet gegenüber von Nuxt 2 einige Vorteile. Der erste Vorteil ist, dass Typescript unterstützt wird. Zwar konnte Typescript auch in Nuxt 2 und Vue 2 Projekten genutzt werden, es war aber immer mit Komplikationen verbunden. Nuxt 3 (und Vue 3) unterstützen dies von Anfang an, was zu einer erleichterten Nutzung von Typescript führt.

Selbst wenn kein Typescript genutzt wird, beinhaltet Nuxt 3 einige Vorteile gegenüber von Nuxt 2. Beispielsweise hat Nuxt 3 eine komplett neue Server-Engine bekommen. Diese hat den Namen Nitro. Nitro hat dank dynamischen Code-Splitting eine bessere Leistung als Nuxt 2. Es gibt zusätzlich viele neue Features, wie die neue Composition API, automatische Imports, verbesserte Devtools, etc. Aus diesen Gründen scheint Nuxt 3 langfristig die bessere Entscheidung für die Entwicklung neuer Projekte zu sein, als Nuxt 2.

Die Projektarbeit wäre trotzdem wahrscheinlich sehr viel schneller und einfacher mit Nuxt 2 umzusetzen gewesen. Aus den oben genannten Gründen ist ein Umstieg auf Nuxt 3 aber absehbar. Deswegen entschied sich BAL das Projekt in Nuxt 3 umzusetzen. Die Wissensbasis von Nuxt 3 soll mithilfe des Projektes erweitert und der Grundstein für zukünftige Nuxt 3 Projekte gelegt werden.

### 3.6.4 neue Nuxt 3 Features

Wie oben genannt, hat Nuxt 3 einige neue Features, ein paar davon werden in dieser Projektarbeit genutzt, um das Skeleton umzusetzen. Composables sind eins der neuen Features.

**Composables** Composables sind effektiv Funktionen, welche von der gesamten Anwendung aus aufgerufen werden können. Der Unterschied zwischen normalen Funktionen, welche wieder verwendet werden, ist, dass ihr State bestehen bleibt. Wenn ein Composable an einer Stelle im Programm aufgerufen wird, gibt es ein Objekt zurück, welches Variablen und/oder Funktionen besitzt. Falls sich der Wert einer Variable ändert, ändert sich dieser Wert bei allen Dateien, die das Composable aufgerufen haben. Composables sind nur zugänglich für Dateien, die deren Funktion aufgerufen haben.

Dadurch unterscheiden sie sich von einem generellen State-Management. Bei so einem State-Management hätten alle Dateien in der Anwendung Zugriff auf den State. Wenn also mehrere Dateien eine ähnliche Logik haben und es sinnvoll wäre state zu teilen, kann es sinnvoll sein ein Composable zu nutzen.

**neues State-Management** Unter State-Management(Zustandsverwaltung) versteht man die Verwaltung von mehreren Datenflüssen über die ganze Anwendung hinweg. Daten, die im State gespeichert sind, können von allen Dateien in der Anwendung aufgerufen/manipuliert werden. So ist es einfach, Daten zwischen Dateien zu teilen.

In Nuxt 2 wurde primär vuex als State-Management genutzt. Dies kann auch weiterhin in Nuxt 3 genutzt werden. Das hat den Vorteil, dass alte Programme leichter nach Nuxt 3 portiert werden können. Nuxt 3 bietet aber auch neue Möglichkeiten, den State der Anwendung zu managen. Es wurde Pinia entwickelt, welches als Nachfolger von vuex betrachtet wird. Ähnlich wie vuex bietet es viele Funktionalitäten und der State wird in einem dedizierten Verzeichnis gemanagt.

Nuxt 3 kann auch ohne irgendwelche Bibliotheken den State managen. Dafür gibt es die neue useState() Funktion. In ihr kann ein State mit einem Key definiert werden und danach durch den Key in jeder Datei aufgerufen werden. Letzteres wird später in der Implementierungsphase genutzt werden, um den State zu managen.

## 4 Entwurfsphase

### 4.1 Zielplattform

#### 4.1.1 TypeScript

Als Programmiersprache wurde TypeScript(TS) ausgewählt<sup>7</sup>. TS ist ein Superset von JavaScript(JS). Dies bedeutet, dass jeder JS-Code in TS funktioniert, aber nicht jeder TS-Code in JS funktioniert. TS erweitert JS um Typen. Dies bedeutet, dass Variablen feste Datentypen(string, number, etc.) haben können. Dies hat den Vorteil, dass TS beim kompilieren Fehler schmeißt, falls eine Variable einen Wert bekommt, welche sie nicht haben sollte. TS wird zu JS kompiliert, da Browser aktuell nur JS und WebAssembly unterstützen. Dadurch werden vor allem große Projekte weniger fehleranfällig. Das Skeleton selber ist nicht so ein großes Projekt, aber es werden große Projekte damit entwickelt werden. Deswegen ist es sinnvoll, bereits mit TS zu starten.

#### 4.1.2 Nuxt 3

Als Framework für TS wurde sich für Nuxt 3 entschieden. Nuxt 3 ist ein serverseitig gerendertes Javascript-Framework mit TypeScript Support. Nuxt 3 bietet viele Features, welche Webentwicklung einfacher machen. Dazu zählt beispielsweise reactivity. Dies bedeutet, dass das Framework automatisch Variablen in der Darstellung anpassen kann, wenn diese ihren Wert ändern. Viele andere Javascript-Frameworks werden clientseitig gerendert. Das bedeutet, dass der Nutzer das HTML erst rendern muss. Nuxt3 macht dies bereits auf dem Server, wodurch die Seite beim Nutzer schneller angezeigt wird. Dies wirkt sich auch vorteilhaft auf SEO aus.

---

<sup>7</sup>Vgl. MICROSOFT [2022].

### 4.1.3 DaisyUI / Tailwind

Als UI-Framework wurde DaisyUI genutzt. Für die Umsetzung des Skeletons war die Nutzung eines UI-Frameworks nicht wirklich nötig. Insgesamt musste während der Entwicklung des Skeleton nicht viel CSS / Styling genutzt werden. Das Framework liefert vorgestylte Komponenten und CSS-Klassen, welche die zukünftige Entwicklung beschleunigen sollen. DaisyUI basiert auf Tailwind, weswegen alle Tailwind Klassen auch in dem Projekt genutzt werden können.

### 4.1.4 Docker

Um Typo3 besser testen zu können, wird Typo3 in einem Docker-Container ausgeführt. Docker ist eine Open-Source-Tool, welches es erlaubt, Software in abgekapselten Umgebungen/Containern laufen zu lassen. Ein Docker-Container ist Softwarepaket, was alle nötigen Werkzeuge enthält, um ein Programm laufen zu lassen. Docker ermöglicht es, verschiedenste Programme (andere Programmiersprachen, Systemanforderungen, Libraries, etc.) in unterschiedlichen Containern laufen zu lassen. Beispielsweise kann auf einem Rechner/Server in einem Docker-Container Typo3 laufen, während in einem anderen Nuxt läuft. Docker-Container können schnell hoch und runtergefahren werden, was testen von neuem Code, oder neustarten von Systemen sehr schnell macht.

Bei Docker-Containern handelt es sich nicht um virtuelle Maschinen. Vielmehr sind Docker-Container virtuelle Betriebssysteme. Dadurch können Docker-Container mehr Ressourcen mit ihrem Host-System teilen. Deswegen verbrauchen sie insgesamt weniger Leistung als virtuelle Maschinen.

### 4.1.5 Sonstiges

Sonst wurden die klassischen Webtechnologien HTML und CSS genutzt.

Genauere Vergleiche zu anderen Frameworks / Technologien, werden im folgenden Kapitel analysiert.

## 4.2 Architekturdesign

Anhand folgender Bewertungsmatrix, wurde sich für Nuxt 3 als JS-Framework entschieden:

Eigenschaft	Gewichtung	Nuxt3	Vue	Angular	React/Next
Dokumentation	3	4	5	5	5
Firmenwissen	5	4	5	2	3
Serverseitig	10	1	0	0	1
Einarbeitungszeit	2	5	5	3	4
<b>Gesamt:</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	<b>50</b>	<b>31</b>	<b>48</b>
<b>Nutzwert:</b>		<b>2,6</b>	<b>2,5</b>	<b>1,55</b>	<b>2,4</b>

Table 5: Entscheidungsmatrix Nuxt 3

Als Optionen wurden alle Frameworks genommen, mit welchen BAL bereits Erfahrungen gesammelt hat. Eigenentwicklungen wurden von Anfang an ausgeschlossen, da diese zu aufwendig sind. Andere Frameworks hätten eine zu lange Einarbeitung/Umschulung für potenziell zu wenig Nutzen gehabt.

Anhand folgender Bewertungsmatrix, wurde sich für DaisyUI als UI-Framework entschieden:

Eigenschaft	Gewichtung	Buefy	DaisyUI/Tailwind	Vuetify	Standard CSS
Dokumentation	5	4	3	5	0
Nuxt3 Support	3	4	2	5	3
Firmenwissen	3	5	5	5	2
Anpassbarkeit	2	3	2	3	5
Features	2	3	2	3	0
<b>Gesamt:</b>	<b>17</b>	<b>65</b>	<b>52</b>	<b>73</b>	<b>21</b>
<b>Nutzwert:</b>		<b>3,82</b>	<b>3,06</b>	<b>4,29</b>	<b>1,24</b>

Table 6: Entscheidungsmatrix DaisyUI

Anhand folgender Bewertungsmatrix, wurde sich für TS als Programmiersprache entschieden:

Eigenschaft	Gewichtung	TS	JS
Nuxt3 Support	4	5	5
Skalierbarkeit	4	5	4
Komplexität	3	3	4
<b>Gesamt:</b>	<b>11</b>	<b>49</b>	<b>48</b>
<b>Nutzwert:</b>		<b>4.45</b>	<b>4.36</b>

Table 7: Entscheidungsmatrix TS

Beide Programmiersprachen werden von Nuxt 3 standardmäßig unterstützt. TS benötigt mehr Zeilen Code und fügt einen weiteren Layer an Komplexität zu dem Projekt hinzu. Dafür werden Fehler früher entdeckt und das Projekt lässt sich leichter skalieren. Diese Faktoren werden von BAL mehr wertgeschätzt, weswegen sich für TS entschieden wurde.

Für das Typo3 musste keine Entscheidungsmatrix erstellt werden, da Typo3 von wichtigen Kunden vorgegeben wird. Es wird unabhängig vom Nutzen der Technologie ein Skeleton mit dieser Technologie benötigt. Typo3 hat unabhängig davon aber einige Vorteile, welche bereits erläutert wurden.

Navigation: Standardmäßig gibt die Headless-Extension von Typo3 keine Navigationsstruktur aus, weswegen noch Anpassungen am Template gemacht werden mussten. Es wurde sich entschieden, dass alle Seiten(und deren Unterseiten) in die Navigation ausgespielt werden, welche einer bestimmten Kategorie zugewiesen werden. Kategorien sind standardmäßig bei Seiten in Typo3 vorhanden und können mit kleinen Template-Anpassungen ausgespielt werden. Die Headless Extension bietet dafür Funktionalitäten.

Layout / Spalteneinteilung: Standardmäßig hat Typo3 keine Tools, um Komponenten in Spalten/Bereiche aufzuteilen. Es gibt viele Standardkonfigurationen, welche dies ermöglichen, aber ein komplett leeres

Typo3 hat diese Funktionalität nicht. Deswegen wird eine eigene kleine Extension für Typo3 geschrieben, welche diese Funktionalität liefert.

### 4.3 Entwurf der Benutzeroberfläche

**Frontend** Das Ziel der Benutzeroberfläche des Skeletons ist, dass Komponenten dargestellt werden und zwischen Seiten des Typo3 navigiert werden kann. Es muss noch keine gute Benutzeroberfläche erstellt werden, welche Kunden nützen können. Stattdessen muss es für Entwickler einfach und flexibel sein, eine gute Benutzeroberfläche für Kunden aus der Benutzeroberfläche des Skeletons, zu entwickeln. Dafür werden die Komponenten und die Navigation stilistisch sehr minimalistisch gehalten und primär ihre Logik erstellt. Die Navigation befindet sich klassisch am Anfang der Website und unter ihr wird der Content der Seite gerendert. Dies wurde auch hier angewandt.

**Backend** Die Benutzeroberfläche des Backends/CMS ist größtenteils durch Typo3 vorgegeben. Es werden lediglich die Komponenten erweitert, sodass gesteuert werden kann, wie viel Platz die Komponenten einnehmen. Dafür werden für die einzelnen Bildschirmgrößen(Desktop, Tablet, Mobile) Selects eingebaut, welche die Größen als Optionen haben.

**Menüführung** Die Hauptnavigationenpunkte, welche aus dem Typo3 ausgespielt werden, werden oben in der Menüleiste angezeigt. Ihre Kinder(Children/Unterseiten) werden ebenfalls ausgespielt, aber erst angezeigt, wenn durch die Navigation navigiert wird. Wenn einer der Hauptnavigationenpunkte angeklickt wird, wird überprüft, ob dieser Children(Unterseiten) hat oder nicht. Wenn dies nicht der Fall ist, wird direkt die Seite von dem Hauptnavigationenpunkt aufgerufen. Wenn dies der Fall ist, wird das Slidemenu aufgerufen. Das Slidemenu enthält sowohl den zuletzt angeklickten Navigationspunkt als auch alle Children von ihm. Es ist dazu da, um durch tiefere Navigationsebenen der Website zu steuern. Der Name des Slidemenu kommt von einer CSS Animation, welche das Menü in den Screen sliden lässt.

Eine Darstellung der Menüführung findet sich im A.6: Screenshots des Menüs auf Seite ??.

Zusätzlich gibt es einen Button, mit welchem zurück navigiert werden kann. Wenn der zuletzt angeklickte Navigationspunkt hier noch mal angeklickt wird, wird dessen Seite aufgerufen. Wenn ein Child angeklickt wird, wird wieder überprüft, ob es Children hat oder nicht. Falls nein, wird die Seite aufgerufen, falls ja wird das Child zum zuletzt angeklickten Navigationspunkt.

**rendern der verschiedenen Typo3-Inhaltselemente** Im Typo3 können viele verschiedene Inhaltselemente gepflegt werden. Um diese darzustellen, wurde sich entschieden, für jedes Inhaltselement eine eigene Komponente zu erstellen. Für die Zuweisung der Inhaltselemente zu ihrer jeweiligen Nuxt 3 Komponente wurde eine weitere Nuxt 3 Komponente(TypoView.vue) erstellt. Diese analysiert/verarbeitet den Content der Seite und kümmert sich um die Zuweisungen.



### 4.3.1 Typo3 Datenverarbeitung durch Nuxt / Flussdiagramm

Um die Typo3 Datenverarbeitung von Nuxt 3 darzustellen, wurde ein Flussdiagramm erstellt. Wie sich im Flussdiagramm erkennen lässt, werden alle Daten als erstes von einer Komponente([...slug].vue) ausgelesen. Diese Datei wertet teilweise die Daten aus, verschickt aber auch Teile der Daten weiter an andere Komponenten.

Die Navigationsdaten im page Objekt werden an die Navigation.vue Komponente weitergeleitet. Die Navigation.vue Komponente besteht aus zwei weiteren Komponenten. Einmal der TopNavigation.vue und einmal der SlideMenu.vue. Alle drei Komponenten nutzen das navigation.ts Composable um miteinander zu kommunizieren und die Menüführung darzustellen.

Der Content wird an die Typoview.vue Komponente weitergeleitet. Dies ist die Komponente, welche sich um die Zuweisung der Typo3-Inhaltselemente zu den jeweiligen Nuxt 3 Komponenten kümmert.

Die Breadcrumbs werden in die Breadcrumbs.vue Komponente weitergeleitet. Dort werden diese auch direkt dargestellt.

Die Metadaten werden direkt in der [...slug].vue Komponente zu den Metainformationen der Website hinzugefügt.

## 4.4 Maßnahmen zur Qualitätssicherung

Um die SEO von dem Skeleton abschätzen zu können, kann Lighthouse von Google verwendet werden. Lighthouse analysiert die Seite bezüglich SEO und liefert abhängig davon einen Wert von 0 – 100. Falls es SEO Schwierigkeiten gibt, werden diese hier erläutert. Da noch nicht viel Content auf den Seiten gepflegt ist, kann es sein, dass es dadurch zu Abzügen kommt. Dies wird sich aber dann automatisch anpassen, wenn mit dem Skeleton eine vernünftige Website erstellt wird.

Wie gut der Code bezüglich Flexibilität und Leserlichkeit ist, lässt sich am besten durch Feedback von Arbeitskollegen erfassen. Da bereits Projekte mit dem Skeleton in Umsetzung sind und mehrere Arbeitskollegen des Prüflings mit dem Code arbeiten, wurde viel Feedback generiert. Dieses viel größtenteils positiv aus.

## 4.5 Pflichtenheft

Ein Pflichten- oder Lastenheft wurde für dieses Projekt nicht erstellt.



## 5 Implementierungsphase

### 5.1 Versionierungssystem Github

Für das Skeleton wurde ein Github-Repository angelegt. In ihm wird das aktuelle Typo3-Image und der Nuxt 3 Code gespeichert. Github ermöglicht es mehreren Entwicklern an einer Codebase zu arbeiten und diese herunterzuladen. Es gibt bei Github die Möglichkeit ein Repository als Template zu deklarieren. Das ermöglicht es anderen Entwicklern neue Projekte mit dem Template zu initialisieren. Dies wurde hier gemacht, da das Skeleton dafür gemacht wurde neue Projekte zu entwickeln.

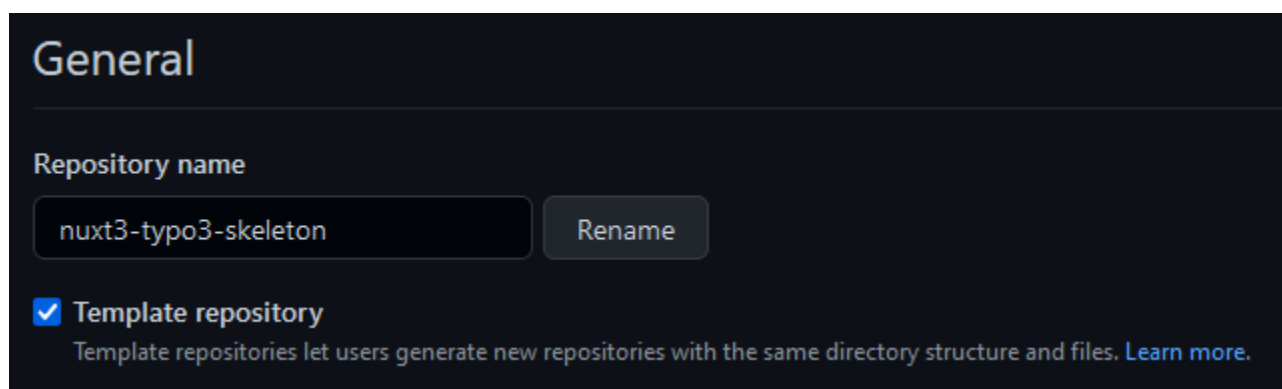


Figure 1: Github Template Einstellung

### 5.2 Docker-Setup

Als Image für das aktuellste Typo3 Docker-Setup wurde das Image von Martin Helmich genutzt (<https://github.com/martin-helmich/docker-typo3>). Ein Docker-Image ist eine Datei, welche aus Anweisungen besteht, welche vollständige und ausführbare Version einer Anwendung erstellt. Diese Anweisungen werden in einer docker-compose.yml Daten gespeichert und dann mit dem Befehl docker-compose up ausgeführt. Falls noch kein Docker installiert ist, muss die natürlich vorher geschehen. Nach dem Ausführen des Befehls wird eine Typo3 Instanz erstellt und gestartet. Abhängig von dem angegebenen Port kann dann das Typo3 über Localhost aufgerufen werden. Nach dem Ausführen der Anweisungen, wird dort der Installations-Screen von Typo3 angezeigt.

Nach dem Installieren, kann ausgewählt werden, ob das Typo3 mit einer leeren Startseite gestartet werden soll, oder weitere Konfigurationen installiert/ausgeführt werden sollen. Um das Skeleton möglichst minimal zu halten, wird das Typo3 mit einer leeren Startseite initialisiert.

Das langfristige Ziel ist es, dass ein Image erstellt wird, welches bereits alle nötigen Anpassungen an das Typo3 automatisch durchführt. Das Erstellen hätte den Rahmen der Projektarbeit aber übertroffen. Aus diesem Grund wurde fürs Erste ein bereits erstelltes Image genutzt.

## 5.3 Ausspielen der Typo3 Daten

Damit die Typo3 Daten im JSON-Format ausgespielt werden, wird die Headless-Extension (<https://extensions.typo3.org/extension/headless>) installiert. Danach muss die Extension zum Template hinzugefügt werden, damit Typo3 weiß, dass es das Template dementsprechend anpassen muss. Dies geschieht im Backend von Typo3 (siehe <https://docs.typo3.org/m/typo3/reference-typoscript/main/en-us/UsingSetting/Entering.html>). Standardmäßig ist dort der Root-Page ein Template zugewiesen, was bearbeitet werden kann.

### Edit Template "Skeleton" on page "Skeleton"

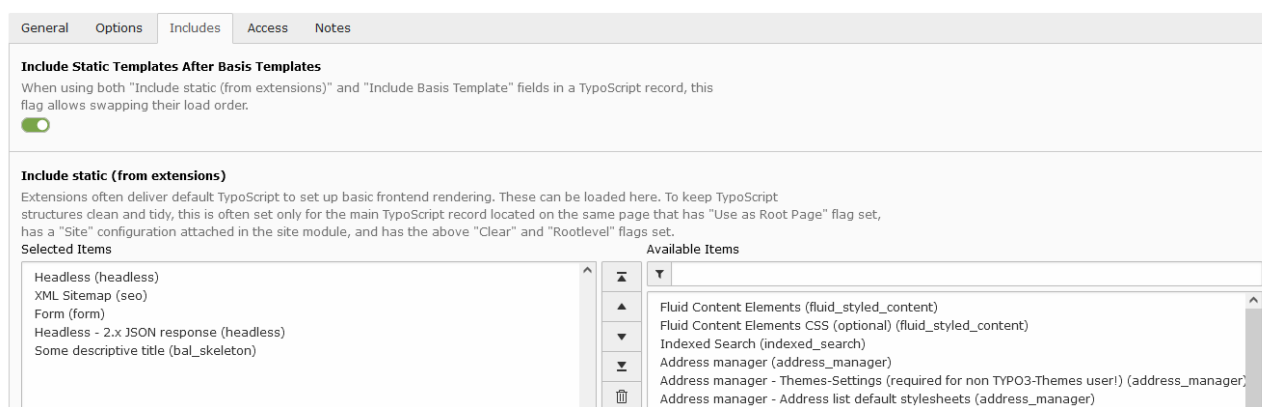


Figure 2: Headless zum Template hinzufügen

Typo3 spielt nun die Daten im JSON-Format aus. Das JSON muss noch angepasst werden, damit eine Navigationsstruktur damit abgebildet werden kann. Dafür wurden Erweiterungen am Template vorgenommen. Diese Anpassungen können sowohl im Backend als auch in einer eigenen Extension gemacht werden. In Typo3 Extension gibt es die `setup.typoscript` Datei im TypoScript Verzeichnis, welche automatisch beim Installieren geladen wird.

Durch diese Anpassungen erhält das page Objekt die Eigenschaft `navigation`. Die Eigenschaft `navigation` hat wiederum die Eigenschaft `main`. Mit der Hilfe des Menuprocessor von der Headless Extension, werden in die `main` Eigenschaft alle Seiten + Unterseiten geladen, welche der 1. Kategorie zugewiesen werden (`special = categories & special value = 1`).

Falls Bilder für die Seiten gepflegt sind, werden diese ebenfalls durch den FilesProcessor ausgespielt. Diese werde in dem Skeleton aber nicht verwendet. Dies dient nur zum Nutzen von potenziellen zukünftigen Projekten. Die Anpassungen können sowohl in der Skeleton-Extension stattfinden als auch im Typo3 Backend.

```

lib.page = JSON
lib.page {
  fields {
    navigation {
      fields {
        main {
          dataProcessing {
            10 = FriendsOfTYPO3\Headless\DataProcessing\MenuProcessor
            10 {
              special = categories
            }
            special.value = 1
            levels = 7
            as = main
            expandAll = 1
            includeSpacer = 1
            titleField = nav_title // title
            dataProcessing {
              10 = FriendsOfTYPO3\Headless\DataProcessing\FilesProcessor
              10 {
                references.fieldName = media
                as = media
              }
            }
            overwriteMenuLevelConfig {
              stdWrap.cObject {
                100 = TEXT
                100.field = uid
                100.wrap = , "uid":|
              }
            }
          }
        }
      }
    }
  }
}

```

Figure 3: Template Anpassungen für Navigation

## 5.4 Typoscript

’TypoScript is a syntax for defining information in a hierarchical structure using simple ASCII text content.’<sup>8</sup>

TypoScript ist eine Typo3 eigene Erfindung. Es ist eine Syntax, welche primär dazu genutzt wird um das Template der Website zu definieren. TypoScript selber kann keine komplexen Funktionen ausführen. Es kann aber auf komplexere Funktionen verweisen, welche dann im Template benutzt werden. Ein Beispiel wäre der MenuProcessor von Abbildung 4. Das TypoScript-Template enthält also die Informationen, wie die Daten einer Typo3 Seite ausgespielt werden. Wie genau die Syntax auszusehen hat, lässt sich anhand der Typo3 Dokumentation erschließen.

## 5.5 Skeleton-Extension / Layout

Typo3 ermöglicht es Entwicklern das Typo3 mit eigenen Extensions zu erweitern. Diese Extensions müssen einer bestimmten Struktur folgen, welche von Typo3 vorgegeben ist. Die genaue Form lässt sich in der Typo3 Dokumentation finden.

<https://docs.typo3.org/m/typo3/reference-coreapi/main/en-us/ExtensionArchitecture/Index.html>

**Datenmodell:** Alle Komponenten, die gepflegt werden können, sollen für Desktop, Tablet und Mobile verschiedene Breiten gepflegt bekommen können. Ein Text soll beispielsweise nur ein Drittel der Bildschirmbreite auf Desktop haben, aber 50% auf einem Tablet und die volle Breite auf einem Mobiltelefon. Dafür erhalten alle Elemente drei Felder in der Datenbank:

<sup>8</sup>Vgl. [TYPOSCRIPT](#) [2022].

```
1 CREATE TABLE tt_content (  
2     tx_responsive_mobile int(11) DEFAULT '100' NOT NULL,  
3     tx_responsive_tablet int(11) DEFAULT '100' NOT NULL,  
4     tx_responsive_desktop int(11) DEFAULT '100' NOT NULL,  
5 );
```

Anpassungen an bestehende Tabellen in der Datenbank werden in der ext\_tables.sql Datei vorgenommen. Diese Datei wird automatisch beim Installieren von Extensions ausgelesen und die Anpassungen durchgeführt. Felder, welche als Input für Inhaltselemente dienen, werden in Typo3 in der tt\_content Tabelle gespeichert. Diese Felder müssen noch mit angemessenen Auswahlmöglichkeiten versehen werden und dann allen Elementen zugewiesen werden.

**Backend:** Die Inputfelder werden als Selects dargestellt. Die Auswahlmöglichkeiten werden im Code vorgegeben. Der folgende Code wurde in der Configuration/TCA/Overrides/tt\_content.php Datei hinzugefügt. In der tt\_content werden praktisch alle Inhaltselemente gespeichert und damit auch welche Eingabefelder sie haben.

```
1 "tx_responsive_mobile" => Array (  
2     "exclude" => 1,  
3     "label" => 'Mobile',  
4     "config" => Array (  
5         'type' => 'select',  
6         'renderType' => 'selectSingle',  
7         'items' => [  
8             ['25%', '25'],  
9             ['33%', '33'],  
10            ['50%', '50'],  
11            ['66%', '66'],  
12            ['75%', '75'],  
13            ['100%', '100']  
14        ],  
15        'default' => '100',  
16        'size' => 1,  
17        'maxitems' => 1,  
18    )  
19 ),
```

Analog zum oberen Code werden für Tablet und Desktop ebenfalls Konfigurationen vorgenommen und im Array \$tempColumns gespeichert. Welche Eigenschaften Inputfelder brauchen und welche Optionen

es bei den Inputfeldern gibt, lässt sich in der Typo3 Dokumentation(<https://docs.typo3.org/m/typo3/reference-tca/main/en-us/Columns/Index.html>) nachlesen.

Um die Inputfelder nun allen Elementen hinzuzufügen, wird die ExtensionManagementUtility Klasse aus dem Typo3 Core genutzt.

```
1 \TYPO3\CMS\Core\Utility\ExtensionManagementUtility::addTCAcolumns("tt_content",
    $tempColumns,1);
2 \TYPO3\CMS\Core\Utility\ExtensionManagementUtility::addToAllTCAtypes('tt_content',
    '--div--;Responsive,tx_responsive_mobile,tx_responsive_tablet,
    tx_responsive_desktop','');
```

Die erste Zeile Code speichert die Inputfelder ab und fügt sie der tt\_content Tabelle hinzu. Die zweite Zeile Code fügt sie allen Inhaltselementen(Elemente in tt\_content.php) hinzu. --div--;Responsive sorgt dafür, dass diese in einem eigenen Tab mit dem Namen Responsive dargestellt werden. Danach wird aufgelistet, welche Inputfelder hinzugefügt werden. Da hier kein spezielles Element genannt wird, welchem die neuen Selects hinzugefügt werden sollen, werden sie allen Elementen hinzugefügt.

**Ausspielen ans Frontend:** Damit die gepflegten Daten auch ans Frontend ausgespielt werden, muss das Template von Typo3 um diese erweitert werden. Extensions haben dafür im Pfad Configuration/TypoScript die Datei setup.typoscript. Hier können Anpassungen ans Template gepflegt werden, diese Anpassungen werden erst aktiv, wenn man die Extension dem Typo3 Template zuweist(analog zur Headless Extension Installation).

```
lib.appearance {
    fields {
        responsive_desktop = TEXT
        responsive_desktop {
            field = tx_responsive_desktop
        }

        responsive_tablet = TEXT
        responsive_tablet {
            field = tx_responsive_tablet
        }

        responsive_mobile = TEXT
        responsive_mobile {
            field = tx_responsive_mobile
        }
    }
}
```

Figure 4: Template Anpassungen für Navigation

Die gepflegten Daten werden nun in der Eigenschaft appearance ausgespielt und können von Nuxt 3 ausgelesen werden. Jedes Inhaltselement hat die Eigenschaft standardmäßig vorhanden.

**Sections:** Um die Elemente auf einer Seite in Bereiche auszuteilen, wurde ein komplett neues Inhaltselement erstellt. Dieses wurde als Section bezeichnet. Sections können Hintergrundfarben haben, wodurch Abschnitte im Frontend farblich voneinander getrennt dargestellt werden können. Dafür wurde ebenfalls in der tt\_content Tabelle ein Feld angelegt. In dem Fall mit dem Namen tx\_bal\_column\_color. Damit

das neue Inhaltselement in Typo3 genutzt werden kann, muss die `tt_content.php` Datei um folgenden Code erweitert werden. A.1: `tt_content.php` auf Seite ii

Die Datei lässt sich im Pfad `Configuration/TCA/Overrides` der Extension finden.

Damit das neue Element auch in der Auswahl von Elementen angezeigt wird, muss das Element noch in der `ext_localconf.php` Datei im Root Verzeichnes der Extension hinzugefügt werden. A.2: `ext_localconf.php` auf Seite iii

Übersetzungen für den Namen und die Beschreibung der Section wurden in einer `.xlf` Datei gepflegt.

Dieser Code wurde größtenteils aus bereits vorhandenen Extensions extrahiert und nur von zusätzlichen Funktionen / Eingabefeldern bereinigt, weswegen hier nicht größer auf ihn eingegangen wird.

## 5.6 Setup der Implementierung der Benutzeroberfläche

### 5.6.1 Nuxt3 aufsetzen um DaisyUI installieren

Um Nuxt 3 nutzen zu können, muss eine aktuelle Version von Node.js auf der Betriebssystem installiert werden. Zum Installieren von Nuxt 3 und DaisyUI wurde der Node Package Manager genutzt. Um das neue Nuxt 3 Projekt aufzusetzen, wurde der Befehl `npm nuxi init bal-skeleton` ausgeführt. Dies erstellt ein neues Nuxt 3 Projekt mit dem Namen `bal-skeleton` in dem Verzeichnis, indem es ausgeführt wurde.

Das Nuxt 3 Projekt kann nun im entsprechenden Verzeichnis durch den Befehl `npm run dev` gestartet werden. Im Browser wird nun auf `localhost:3000` die Website dargestellt. Änderungen am Code werden direkt angewandt und im Browser angezeigt.

## 5.7 Navigation der Implementierung der Benutzeroberfläche

### 5.7.1 Dynamische Seiten

Websites haben normalerweise nicht nur eine Startseite, sondern sie haben meisten auch mehrere Unterseiten. Damit Nuxt 3 weiß, welche Dateien als Seiten fungieren, werden diese Dateien in ein bestimmtes Verzeichnis gelegt. Alle Seiten der Nuxt 3 Anwendungen befinden sich im `pages` Verzeichnis. Da Nuxt 3 und wir als Programmierer nicht wissen, wie der Seitenbaum von Typo3 aussieht und dieser sich ständig ändert, können die einzelnen Seiten nicht per Hand eingepflegt werden. Damit Nuxt3 trotzdem weiß, welcher Code bei den unterschiedlichen Seiten ausgeführt werden soll, gibt es eine Catch-all Route.

Eine Datei/Seite, die den Namen `[...slug].vue` erhält, fungiert als Catch-all Route. Dies bedeutet, dass alle Seiten, die nicht gepflegt sind, durch diese Datei verarbeitet werden. Das Skeleton bearbeitet also

standardmäßig jeden Seitenaufruf gleich. Es gibt nur Ausnahmen, für explizit gepflegte Dateien im pages Verzeichnis.

Wenn beispielsweise eine Shop-Seite angelegt werden soll, die ihre Daten durch eine E-Commerce Plattform und nicht Typo3 bekommt, dann kann im pages Ordner eine shop.vue Datei hinterlegt werden. Diese stellt dann für den Pfad /shop die Daten dar. Analog kann dies für alle möglichen Seiten geschehen.

### 5.7.2 Verarbeitung der Typo3 Daten

In der nuxt.config.ts Datei können generelle Konfigurationen am Nuxt3 vorgenommen werden. In ihr wurde die URL des Typo3 gespeichert. Dies hat den Vorteil, dass die URL in der Anwendung als Variable genutzt werden kann.

Das heißt, dass bei späteren Entwicklungen lediglich die Variable einen anderen Wert bekommen muss und Nuxt automatisch alle Daten von einem anderen Typo3 bezieht.

```
1 export default defineNuxtConfig({  
2   runtimeConfig: {  
3     public: {  
4       typo3: 'http://localhost'  
5     }  
6   },  
7 })
```

Die Variable wird darauf hin in der [...slug].vue Datei genutzt, um die Daten vom Typo3 zu laden. Dies geschieht im <script setup> Tag. Nuxt 3 Dateien können sowohl einen Script Tag haben, welcher Clientseitig ausgeführt wird, als auch ein Script Tag, welcher Serverseitig ausgeführt wird(hat den Zusatz setup). Da die Ladezeit minimal gehalten werden soll, werden die Typo3 Daten hier Serverseitig geladen.

Zum Laden der Daten wird die Nuxt 3 eigene useAsyncData() Funktion genutzt. Mit ihr können Daten asynchron geladen werden. Zusätzlich hat sie viele Optionen, um die Anfrage anzupassen. Eine der Optionen ist es, den Cache auszuschalten. Für Entwicklungszwecke wird der Cache hier noch ausgeschaltet. Damit Änderungen im Typo3 direkt sichtbar werden. Wenn das Projekt in Produktion geht, sollte die Zeile initialCache: false entfernt werden. Dadurch speichert Nuxt 3 die Daten im Cache und die Seite wird schnell geladen. Je nach Website kann programmiert werden, dass sich der Cache häufiger oder weniger häufiger leert.

```
1  const runtimeConfig = useRuntimeConfig()
2  const route = useRoute();
3  const {data }= await useAsyncData(
4    "pageData",
5    () => $fetch(runtimeConfig.typo3 + route.fullPath),
6    {initialCache: false}
7  )
```

Im route Objekt ist der Pfad der aktuellen Website gespeichert. `route.fullPath` würde bei der Seite `beispieleite.de/beispiel` dem Wert `beispiel` entsprechen. Danach geht eine Anfrage an das Typo3 auf dem Pfad `/beispiel`. In diesem Fall wäre das `http://localhost/beispiel`. Das bedeutet, dass bei jedem Seitenaufruf der Nuxt 3-Server das Typo3 anspricht. Wenn das Typo3 eine Seite unter dem Pfad hat, wird es die dementsprechenden Daten ausspielen. Normalerweise sollte dies der Fall sein, da die Elemente aus der Navigation alles Seiten aus dem Typo3 sind.

Falls eine Seite angesteuert wird, die nicht im Typo3 existiert, wirft dieses einen 404 Fehler zurück. Das wurde hier in dem Projekt nicht beachtet. Die sollte aber in zukünftigen Versionen des Projekts implementiert werden.

Die Daten aus dem Typo3(hier das data Objekt) wurden danach weiter verarbeitet. Der erste Schritt der Datenverarbeitung war es, die Daten in Kategorien zu zerlegen. Dafür wurden vier Kategorien/Variablen angelegt.

Die Variable `breadcrumbs` bekam die Daten bezüglich der Breadcrumbs der Seite. Die Variable `Content` bekam alle Daten bezüglich der Inhaltselemente auf der bestimmten Seite. Die Variable `mainNavigation` bekam alle Daten der Hauptnavigation. Als letztes bekam die Variable `metaData` alle Metadaten der Website.

Die Breadcrumbs wurden bereits automatisch durch die Headless Extension generiert und sind im Datenobjekt vorhanden. Das Gleiche gilt für die Metadaten und dem Großteil der Inhaltselemente. Die Navigationsdaten finden sich in der Eigenschaft `main`, welche zum Objekt `navigation` gehört, welches wiederum zum Objekt `page` gehört. Diese Logik wurde in 5.3 angelegt.

```
1  let breadcrumbs = data.value.breadcrumbs;
2  let content = data.value.content.colPos0;
3  let mainNavigation = data.value.page.navigation.main;
4  let metaData = data.value.meta;
```

Mit der Nuxt 3 Funktion `useHead()` können die Metadaten an die Website weiter gegeben werden. Für die Weiterverarbeitung der Breadcrumbs, die Navigation und den Content wurden eigene Komponenten erstellt. Diese erhalten die Variablen als Eigenschaften zugewiesen.



Da Nuxt 3 einen automatischen Import von Komponenten hat, müssen diese lediglich im Template gepflegt werden und nicht zusätzlich importiert werden. Dafür wurden die Komponenten im components Verzeichnis gepflegt, damit Nuxt3 diese automatisch importieren kann. Den vollständigen Code der [...slug].vue finden Sie unter A.3: [...slug].vue auf Seite iv.

### 5.7.3 Setup Navigation

Die Logik der Navigation wurde in eine Nuxt3 Composable ausgelagert. Die Navigation muss mehrere Aufgaben erfüllen. Den gesamten Code des Composables finden Sie unter A.4: navigation.ts auf Seite v.

- öffnen/schließen des Slidemenu
- anzeigen von allen Seiten
- navigieren auf Seiten

Für das öffnen und schließen des Slidemenu wurden im Composable die Funktionen open() und close() erstellt. Der State, ob das Slidemenu geöffnet oder geschlossen ist, wird über die Variable navigationOpened gesteuert. Dafür wird die neue Nuxt3 eigene Funktion useState() genommen. Mit ihr lässt sich sehr einfach der State über die gesamte Anwendung verwalten. Der useState Funktion wird dabei ein Key übergeben, mit dem überall in der Anwendung auf den State zugegriffen werden kann. Zusätzlich kann der Wert des States optional initialisiert werden. Hier wird natürlich der Initialwert auf false gesetzt. Die Navigation soll sich erst öffnen, wenn der Nutzer der Website das möchte.

Analog wurde jeweils ein State für die gesamte Navigation(fullNavList), die aktuelle im Slidemenu angezeigte Navigation(currentNavList) und dem Parent der aktuell angezeigten Navigation(previousNavItem) erstellt.

Theoretisch hätte hier auch die ref() Funktion anstelle von der useState() Funktion genutzt werden können. Durch sie wird ein reaktives, veränderbares Objekt zurückgegeben. useState() ist effektiv die globale ref() Funktion. Dies hätte den Vorteil gehabt, dass der State der Navigation nicht über die ganze Anwendung bekannt ist. Dies wäre einer der Vorteile des Composables gegenüber einer generellen State Lösung. In dem Fall war dies aber kein großes Problem, sondern nur nicht 'Best Practice'.

### 5.7.4 Aufteilung Navigation

Die Navigation wurde in zwei Teile aufgeteilt, der erste Teil sind die Navigationspunkte, welche in der Navigationsbar der Website angezeigt werden. Sie sind die Seiten, welche im Typo3 die Kategorie 'main' zugewiesen bekommen haben. Der zweite Teil ist das Slidemenu. Das Slidemenu wird geöffnet, wenn ein Element in der Navigationsbar angeklickt wird und es Unterseiten(Children) hat. Im Slidemenu wird die currentNavList dargestellt. Initial sind dies die Unterseiten des angeklickten Navigationselements.

Die Navigationsbar wird in der Komponente `TopNavigation.vue` dargestellt und das Slidemenu in der Komponente `SlideMenu.vue`.

### 5.7.5 TopNavigation.vue

`TopNavigation.vue` ist eine sehr einfache Komponente. Sie nutzt das `navigation Composable` um auf den State `fullNavList` zuzugreifen. Mit `v-for`, einer `vue/nuxt` internen Funktionalität, lässt sich im Template durch die Elemente durchiterieren. Mit `@click` lassen sich Funktionen aufrufen, wenn ein Element angeklickt wird. In diesem Fall ist es die `open()` Funktion des `composables`.

```
1 <div v-for="navItem in navigation.fullNavList.value"
2 :key="navItem.uid" @click="navigation.open(navItem)">
3   {{navItem.title}} </div>
```

Es wurde noch einfaches Styling mit `DaisyUI` hinzugefügt, dies hat aber keinen Einfluss auf die Logik der Komponente und wird in zukünftigen Projekten wahrscheinlich überschrieben werden. Deswegen wird es hier nicht mit angezeigt.

### 5.7.6 open() Funktion

Die `open()` Funktion besteht aus einem `if else Statement`. Den Programmcode finden sie im `Navigation Composable A.4: navigation.ts` auf Seite v (`const open = ...`). Wenn das Navigationselement(`navItem`), welches als Parameter angegeben wurde, keine Unterseiten hat, dann wird die Seite des `navItems` aufgerufen. Dafür wird der `Nuxt-Router` genutzt. Mit ihm kann programmatisch die Route geändert werden. Falls das Navigationselement Unterseiten hat, dann wird die aktuell angezeigt Navigation gleich den Unterseiten gesetzt. Als Parent der Navigation wird das Navigationsitem gesetzt und das Slidemenu, was diese Informationen darstellt, wird geöffnet.

### 5.7.7 Slidemenu.vue

Den kompletten Code des Slidemenu finden Sie im Anhang unter `A.5: SlideMenu.vue` auf Seite vi. Das Slidemenu zeigt die aktuelle Navigation an, welche aus Unterseiten eines anderen Navigationselement besteht. Dafür nutzt sie die gleiche Logik wie die Navigationsbar. Es wird genauso durch alle Elemente von `currentNavList` iteriert, wie es bei der Navigationsbar für `fullNavList` passiert ist. Der Unterschied liegt in der Funktion, welche bei `@click` hinterlegt wird.

Es wird die Funktion `navigate()` aufgerufen, welche im `Navigation Composable` hinterlegt ist. Die Funktion `navigate()` ähnelt der Funktion `open()` sehr. Beide nehmen ein Navigationselement als Parameter. Beide Funktionen haben die gleichen `if else Bedingungen`. Der Unterschied liegt in dem Code, welcher nach der jeweiligen Bedingung ausgeführt wird. Wenn das Navigationselement keine Unterseiten hat, dann wird wie bei `open()` zur Seite navigiert. Zusätzlich wird aber auch das Slidemenu mit der `close()`

Funktion geschlossen. Theoretisch könnte hier auch der State von `navigationOpened` direkt auf `false` gesetzt werden. Falls sich die `close()` Logik aber erweitert, muss dies dann nicht an mehreren Orten angepasst werden. Falls das Element Unterseiten hat, wird die aktuelle angezeigte Navigation den Unterseiten gleichgesetzt.

Das Slidemenu hat noch drei weitere Funktionen. Diese Funktionalitäten sind alle Teil des Navigation Composable A.4: `navigation.ts` auf Seite v.

Wenn das ursprünglich angeklickte Element, welches Unterseiten hat, tatsächlich angesteuert werden soll, kann dies hier geschehen. Die ursprüngliche Seite befindet sich ganz oben im Slidemenu. Im Composable ist es das `previousNavItem`.

Es wurde eine `back()` Funktion eingebaut, welche es dem Nutzer erlaubt, in der Navigationsstruktur zurück zu steuern. Es könnte sein, dass der Nutzer eine Unterseite sucht, diese aber nicht bei der Seite gefunden hat, wo er es gedacht hätte. Dann will er vielleicht zurück steuern und eine andere Seite ausprobieren. Oder der Nutzer will vielleicht einfach nur erkunden, welche Seiten existieren. Um zurück zu kommen, muss der Parent des Parents der aktuellen Unterseiten (`previousNavItem`) gefunden werden. Damit die Unterseiten davon dargestellt werden können. Dafür wurde eine `findParent()` Funktion erstellt, welche rekursiv durch den Navigationsbaum geht, bis sie die passende id gefunden hat. Alternativ könnte auch der gesamte Navigationsprozess gespeichert und zurückgespielt werden.

Zusätzlich kann das Slidemenu auch geschlossen werden, falls der Nutzer doch nicht woanders hinsteuern möchte. Dafür wurde die `close` Funktion im Composable hinterlegt. Sie setzt `navigationOpened` auf `false`. Dadurch bekommt das Slidemenu wieder eine Breite von 0 Pixeln und ist nicht zu sehen.

Dies sieht im Template der `SlideMenu.vue` Komponente wie folgt aus:

```
<div class="flex">
  <div class="text-xl font-bold cursor-pointer" v-if="fullNavList !== currentNavList" @click="back()">back</div>
  <div class="text-xl font-bold pl-6 grow" v-if="previousNavItem">
    <NuxtLink :to="previousNavItem.link" @click="close()">{{previousNavItem.title}}</NuxtLink>
  </div>
  <div class="text-xl font-bold cursor-pointer" @click="close()">X</div>
</div>
```

Figure 5: Daten-Mapping der Komponententypen

## 5.8 Implementierung des Contents der Benutzeroberfläche

### 5.8.1 TypoView.vue

In die `TypoView.vue` Datei werden die Contentdaten der Typo3-Seite reingeladen. Sie bekommt diese als Property/Eigenschaft in der `[...slug].vue` Datei. Die Daten enthalten alle Elemente, die auf der jeweiligen Seite im Typo3 gepflegt wurden. Diese sind in Form eines Arrays aufbereitet. Das erste Element im Array entspricht dabei dem im Typo3 ganz oben auf der Seite gepflegten Element. Das

letzte Element entspricht dem ganz unten gepflegten Element. Dies bedeutet, dass wenn die Elemente aus dem Array in ihrer Reihenfolge dargestellt werden, dass dann alle Elemente an ihrem Platz sind.

Damit die Daten aber genutzt werden können, müssen sie noch ein wenig aufbereitet werden. Die TypoView muss irgendwie wissen, welche Datei zur Darstellung der jeweiligen Typo3 Komponente zuständig ist. Wenn aus dem Typo3 beispielsweise eine Datei vom Typen Text ausgespielt wird, sollte es eine Komponente geben, welche Text verarbeiten kann. Nuxt 3 muss dann wissen, dass es diese Komponente erstellen muss, um die Daten zu verarbeiten.

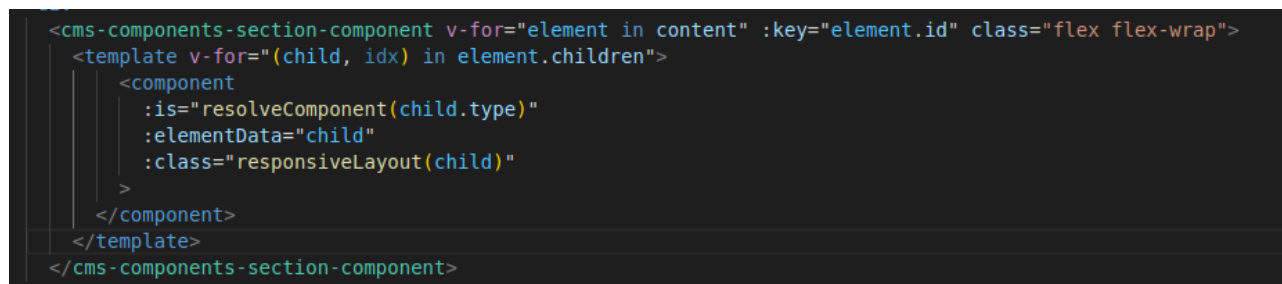
**Daten-Mapping** Dafür wurde ein Daten-Mapping der Komponenten erstellt. Dieses Daten-Mapping wurde in einem neuen Composable gespeichert, welches in der Datei `componentMapping.ts` vorhanden ist. In dem Daten-Mapping steht beispielsweise, dass ein Text-Element mit dem default Layout 'cms-components-rich-text' entspricht. Zukünftig kann Typo3 um weitere Layouts erweitert werden, um unterschiedliche Darstellungen von Komponenten zu erlauben. Dies war aber nicht Teil des Projektes, weswegen nur default Layouts genommen werden. Es wurde hier aber schon für zukünftige Entwicklungen berücksichtigt.

```
const componentMapping = {
  textpic: {
    default: 'cms-components-picture-and-text',
  },
  image: {
    default: 'cms-components-image-gallery',
  },
  text: {
    default: 'cms-components-rich-text',
  },
  header: {
    default: 'cms-components-header',
  },
  div: {
    default: 'cms-components-divider',
  },
  html: {
    default: 'cms-components-h-t-m-l-view',
  },
  tx_bal_column: {
    default: 'section-component'
  }
} as Record<string, any>;
```

Figure 6: Daten-Mapping der Komponententypen

In einer `mapTypo3Content` Funktion wird dann durch den gesamten Array durch iteriert. In dieser Funktion wird aus dem eindimensionalen Array ein zweidimensionaler. Dieser zweidimensionale Array entspricht dann den Sections mit ihren jeweiligen Elementen. Dafür wird bei jedem Element abgefragt ob es eine Section ist, wenn dies der Fall ist, wird ein neuer Eintrag im zweidimensionalen Array erstellt. Wenn das nicht der Fall ist, wird das Element bei letzten Element-Array im Sections-Array angehängt. Zusätzlich wird das Daten-Mapping angewandt und dem Element mitgegeben.

**Darstellung** Die TypoView Komponente iteriert dann im Template durch den zweidimensionalen Array. Für jede Section wird die Section Komponente aufgerufen und für jedes Element in der Section die entsprechende Komponente. Dafür wird bei einem `<component>` Tag die Nuxt 3 eigene `resolveComponent()` Funktion genutzt. Ihr kann als Parameter ein String gegeben werden. Der String entspricht hier dem Wert, welcher aus dem Daten-Mapping kommt. Nuxt 3 überprüft dann, ob es eine Komponente mit dem Namen gibt und rendert diese dann. Alle Elemente bekommen ihre Daten in Form einer Property mit dem Namen `elementData` übergeben.



```
<cms-components-section-component v-for="element in content" :key="element.id" class="flex flex-wrap">
  <template v-for="(child, idx) in element.children">
    <component
      :is="resolveComponent(child.type)"
      :elementData="child"
      :class="responsiveLayout(child)"
    >
  </component>
</template>
</cms-components-section-component>
```

Figure 7: Darstellung des Contents

**Layout** Wie im oberen Bild zu erkennen, gibt es noch einige unbeschriebene Code-Abschnitte. Wie man sehen kann, haben die Section Komponenten CSS-Klassen. Dies wären die Klassen 'flex' und 'flex-wrap'. Bei den Klassen handelt es sich um Klassen, welche in Tailwind / DaisyUI definiert sind. 'flex' erweitert die Elemente dabei um die CSS-Eigenschaft display mit dem Wert flex. Dadurch werden alle Elemente in einer Section als Flex-Elemente behandelt. 'flex-wrap' fügt die CSS-Eigenschaft flex-wrap, mit dem Wert wrap hinzu. Dadurch entstehen mehrere Zeilen in einem Flex-Container, wenn die Flex-Items zu groß für eine Zeile sind. Flex ist das Standard-Layout Werkzeug für Webentwicklung. Den Flex-Items kann nun eine Breite im Container zugewiesen werden. Flex-Items sind die Kinder des Flex-Containers. Im Fall des Projektes sind dies alle Komponenten, welche in den jeweiligen Sections sind.

Dafür werden die in Kapitel 5.5 Skeleton-Extension / Layout Abschnitt Datenmodell genutzten Datenfelder genommen. Mit dem `:class` Attribut bekommen die Komponenten dynamisch CSS zugewiesen, welches ihnen für die jeweilige Bildschirmbreite ihre Breite zuweist. Dafür wird eine Hilfsfunktion mit dem Namen `responsiveLayout` genutzt. Sie returnt die jeweiligen CSS-Klassen als string. `responsiveLayout` nutzt wiederum eine weitere Hilfsfunktion mit dem Namen `getResponsiveColumn`. siehe Abbildung 8 auf der nächsten Seite.

Sie wandelt die gepflegten Werte mit einem switch case, in Tailwind/DaisyUI Klassen um. `responsiveLayout` ruft jeweils für mobile, tablet und desktop die `getResponsiveColumn` Funktion auf. Der zurückgegebene Wert wird dann mit String-Verkettung den jeweiligen Bildschirmgrößen zugewiesen. md und lg stehen dabei repräsentativ für die jeweiligen Bildschirmbreiten 768px und 1024px. Was in diesem Fall tablet und desktop entspricht.

Da Tailwind 'Mobile First' ist, braucht es bei der kleinsten Bildschirmgröße kein extra Zusatz, da diese als der Standard betrachtet wird.

```
function responsiveLayout(element:Type3Content) {  
  let layoutClasses = [];  
  if (element.appearance) {  
    if (element.appearance.responsive_mobile) {  
      layoutClasses.push(getResponsiveColumn(element.appearance.responsive_mobile));  
    }  
    if (element.appearance.responsive_tablet) {  
      layoutClasses.push('md:' + getResponsiveColumn(element.appearance.responsive_tablet));  
    }  
    if (element.appearance.responsive_desktop) {  
      layoutClasses.push('lg:' + getResponsiveColumn(element.appearance.responsive_desktop));  
    }  
  }  
  return layoutClasses.join(' ');  
}  
  
function getResponsiveColumn(size) {  
  switch (size) {  
    case '100':  
      return 'basis-full';  
    case '75':  
      return 'basis-3/4';  
    case '66':  
      return 'basis-2/3';  
    case '50':  
      return 'basis-1/2';  
    case '33':  
      return 'basis-1/3';  
    case '25':  
      return 'basis-1/4';  
    case '0':  
      return '';  
  }  
}
```

Figure 8: Hilfsfunktionen fürs Layout

### 5.8.2 Section Komponente

Die Section Komponente ist in dieser Iteration des Skeletons eine sehr einfache Komponente. Sie teilt lediglich die Website in Bereiche ein. Diese Bereiche können dann in zukünftigen Projekten genutzt werden. Eine klassische Anwendung wäre beispielsweise die Hintergrundfarbe zu ändern. Sodass unterschiedliche Bereiche der Website hervorgehoben werden können. Theoretisch könnte in der Section auch Abstände gepflegt werden oder unterschiedliche Scrollverhalten. Das alles würde hier aber den Rahmen der Arbeit sprengen und ist für ein Skeleton auch nicht notwendig. In ihrer aktuellen Iteration hat die Section Komponente lediglich einen Slot, indem ihre Elemente reingerendert werden.

### 5.8.3 Content Komponenten

Für alle restlichen Komponenten, die laut Projektantrag dargestellt werden sollen, wurde jeweils eine Komponente erstellt. Im Beispiel des Text-Elements wurde im components Verzeichnis im Unterverzeichnis cms-components die Datei RichText.vue angelegt. Diese kann nun im Template von Nuxt 3 durch `<cms-components-rich-text>` aufgerufen werden. Dafür benötigt es keinen Import. Analog dazu wurden für alle anderen Komponenten ebenfalls Dateien nach diesem Namensschema angelegt. Das Daten-Mapping der Komponenten wurde dann mit den Namen aufgefüllt.

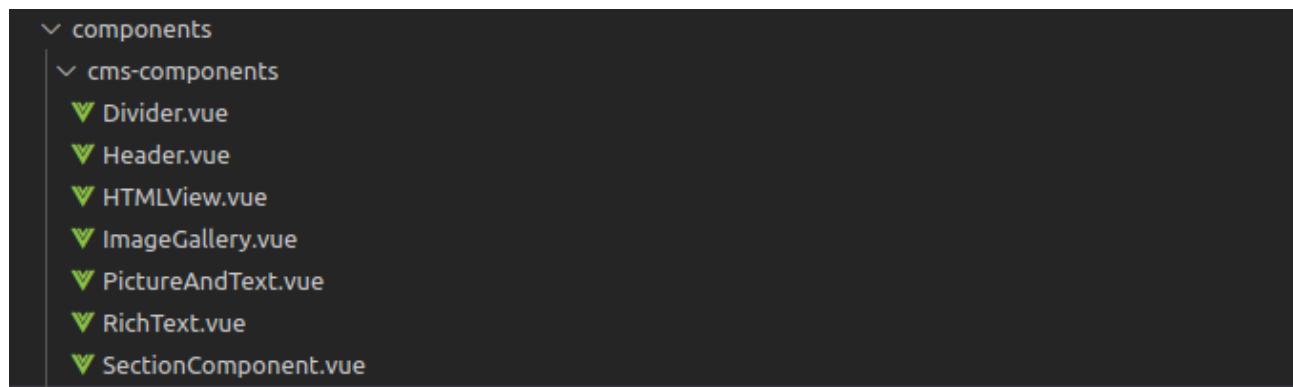


Figure 9: Komponenten Dateien

In den einzelnen Komponenten wurde keine komplexe Logik umgesetzt. Es wurden die Daten auf die einfachste Art und Weise dargestellt. Dies geschah aus dem einfachen Grund, dass sich das Design der Komponenten von Projekt zu Projekt stark ändern würde.

**Text und Bilder & Textelement** Wie in Figure 10 dargestellt, erhalten Komponenten im setup script ihre Daten als Property zugewiesen. Dies ist für alle Komponenten gleich. Die Property wird dann im Template genommen um die Inhalte der Komponente darzustellen.

Da es sich in diesem Beispiel um das Text-Bild-Element handelt, wird ein Bild und ein Text dargestellt. Inhalte von Komponenten werden normalerweise im content Objekt gespeichert. Das content Objekt hat mehrere Objekte als Eigenschaften. In der gallery Eigenschaft, welches selber ein Objekt ist, werden die Bilder gepflegt. Um das Bild darzustellen, wird das zuerst gepflegte Bild genommen und einem img tag als src(kurz für source/Quelle) übergeben. Der Text wird mit v-html dargestellt. Es handelt sich also bei der bodytext Eigenschaft um einen string, welche HTML-Attribute enthält. Dies liegt daran, dass der Text im Typo3 Backend mit einem Richtext Editor gepflegt wird. Diese kann komplexere Anpassungen an Texten nehmen, welche in Form von HTML-Attributen gespeichert und dargestellt werden. v-html rendert diesen HTML-Code dann in die div hinein.

Der Code von der RichText.vue Datei(Textelement) sieht, bis auf den img tag, genau wie der von der PictureAndText.vue Datei aus. Bei der Richtext.vue existiert dieser gar nicht.

```

<script setup lang="ts">
  const props = defineProps({
    elementData: { type: Object, required: true },
  })
</script>

<template>
<div>
  
  <div v-html="elementData.content.bodytext"></div>
</div>
</template>

```

Figure 10: Bild-Text-Komponente / PictureAndText.vue

**Überschrift** Die Überschrift Komponente(Header.vue) wird genutzt, um eine Überschrift und eine Unterüberschrift darzustellen. Die Überschrift findet sich in der header Eigenschaft des content Objektes. Analog dazu lässt sich die Unterüberschrift in subheader finden. Die Überschrift wurde in einem h1 tag gerendert, während die Unterüberschrift in einem h2 tag gerendert wurde.

```

<template>
  <h1>
    {{elementData.content.header}}
  </h1>
  <h2>
    {{elementData.content.subheader}}
  </h2>
</template>

```

Figure 11: Überschrift/ Header.vue

**Nur Bilder** In dieser Komponente werden nur Bilder gepflegt. Damit dies geschehen kann, bedarf es zwei verschachtelter Schleifen. Diese werden mit v-for dargestellt. Gepflegte Bilder in Typo3 werden in Reihen und Spalten unterteilt. Im Backend wird gepflegt wie viele Bilder pro Spalte enthalten sein können. Dies kann zur Darstellung von unterschiedlichen Layouts nützlich sein. Im Skeleton wird dies erstmal nicht beachtet, sondern einfach nur alle Bilder dargestellt.

Dafür werden alle Reihen durchgegangen und dann für jede Spalte das jeweilige Elemente dargestellt. Dies geschieht analog zur Bild-Text-Komponente mit einem einfach img tag.



```
<template>
<div>
  <div v-for="row in elementData.content.gallery.rows">
    <div v-for="image in row.columns">
      
    </div>
  </div>
</div>
</template>
```

Figure 12: Nur Bilder - Komponente / ImageGallery.vue

**Trenner** Der Trenner(Divider.vue) unterscheidet sich von den anderen Komponenten. In der aktuellen Iteration nutzt er die elementData Property überhaupt nicht. Stattdessen wird im Template lediglich ein hr tag gerendert. Der Trenner hat im Typo3 Backend aber auch keine entsprechenden Eingabefelder, die dies benötigen würden. Er dient lediglich dazu, eine Linie über den Bildschirm zu ziehen. Dies wird mit dem hr tag erreicht.

**HTML** Im aktuellen Skeleton haben die HTML- und die Text-Komponente den gleichen Code. Ein div tag mit v-html. Die Pflege, wie dieses HTML entsteht, unterscheidet sich aber im Typo3 Backend. Die HTML Komponente wird generell dazu genutzt, direkt HTML Code zu pflegen. Während bei der klassischen Text-Komponente der Text in einem Richtext Editor zu HTML Code umgewandelt wird.

#### 5.8.4 Breadcrumbs

Typo3 spielt nach dem installieren der Headless Extension automatisch Breadcrumbs mit aus. Diese wurden in der [...slug].vue Komponente an die Breadcrumbs.vue Komponente weiter gereicht. Hier wurden diese lediglich dargestellt. DaisyUI hat dafür bereits extra CSS-Klassen, die dafür geschaffen wurden. Deswegen werden diese einfach genommen und mit den Daten der Breadcrumbs gefüllt.

Die Links der Breadcrumbs werden mit NuxtLink Komponenten und nicht mit a tags dargestellt. NuxtLinks werden genutzt um interne Links der Anwendung darzustellen. NuxtLinks können prefetching der internen Seiten betreiben. Das bedeutet, dass vor dem Aufruf der jeweiligen Seite bereits Ressourcen geladen werden und das Navigieren schneller funktioniert. Bei externen Links sollten weiterhin die a tags genutzt werden. Wobei natürlich auch bei internen Links a tags genutzt werden können. Sie wären in dem Fall nur langsamer. NuxtLinks kompilieren beim Build-Prozess auch zu a tags.

Die Breadcrumbs zeigen dem Nutzer seinen Standort auf der Website an. In ihnen wird gezeigt, welche Seiten der Nutzer aufgerufen hat, um zu der bestimmten Unterseite zu kommen, auf der er

```
<template>
  <div class="text-m breadcrumbs">
    <ul>
      <li v-for="crumb in typo3breadcrumbs">
        <NuxtLink :to="crumb.link">{{crumb.title}}</NuxtLink>
      </li>
    </ul>
  </div>
</template>
```

Figure 13: Breadcrumbs

sich befindet. Im A.7: Screenshots der Anwendung auf Seite ix Abbildung 16 sind die Breadcrumbs über dem Content zu sehen.

## 5.9 finale Anwendung

Screenshots der finalen Anwendung inklusive der gepflegten Dummy-Inhalte der Typo3 Seite befinden sich im A.7: Screenshots der Anwendung auf Seite ix.

## 6 Abnahmephase

Getestet wurde die Anwendung, indem sie Entwicklern gegeben wurde und diese damit probiert haben, Seiten zu entwickeln. Diese 'Tests' verliefen sehr gut. Klassische Tests(Unit, Integration, etc.) werden je nach potentiell damit zu entwickelnden Projekten nachträglich erst eingefügt. Eine offizielle Abnahme im klassischen Sinne gab es in diesem Projekt nicht. Das lag nicht daran, dass das Projekt schlecht war, sondern an der Natur des Projekts und der Technologien. Das Projekt sollte dazu genutzt werden, neue Projekte zu entwickeln, welche dann von Kunden abgenommen werden. Das Projekt wurde in dem Sinne abgenommen, dass die Arbeitskollegen des Prüfungsbewerbers es zum aktuellen Zeitpunkt nutzen und damit neue Projekte umsetzen. Eine richtige Abnahme / Übergabe an einem Kunden gab es aber nicht. Die Anwendung wird wahrscheinlich abhängig vom Feedback der Arbeitskollegen, auch in der Zukunft weitere Iterationen durchleben.

## 7 Einführungsphase

Für das Nutzen des Projekts benötigen die Arbeitskollegen vom Prüfungsbewerber zwei Sachen. Als Erstes brauchen sie alle Voraussetzungen, um Nuxt 3 auf ihrem System laufen zu lassen. Diese finden sich in der Nuxt 3 Dokumentation. Danach kann das repository von Github geklont werden und das Skeleton Clientseitig genutzt werden.

Als zweites wird ein Typo3 gebraucht. Dies kann ein bestehendes Typo3 auf einem Server sein, welches auf headless eingestellt wurde. Dies kann aber auch ein Typo3 sein, welches lokal in einem Docker-Container läuft.

Um das finale Projekt zu deployen, welches aus dem Skeleton entwickelt wurde, bedarf es nur zwei Dinge. Der Nuxt 3 Code muss den Build-Prozess durchlaufen. Dafür wird im entsprechenden Verzeichnis einfach der Befehl `nuxt build` im Terminal ausgeführt. Dadurch entsteht ein output Verzeichnis. Im output Verzeichnis wird durch den Befehl `node .output/server/index.mjs` der Nuxt 3 Server gestartet.

Typo3 kann auf einem Server installiert werden, welcher PHP nutzen kann. Genauere Anforderungen finden sich in der Typo3 Dokumentation. Oder es kann ebenfalls in einem Docker-Container laufen. Entsprechende Images finden sich im Internet. Wenn Änderungen am Typo3 werden im Normalfall durch das installieren von Extensions durchgeführt, was im Backend vom Typo3 geschieht. Dadurch muss ein einmalig laufendes Typo3 nicht komplett neu gestartet werden, wenn Anpassungen gemacht werden. Wenn Anpassungen am Nuxt 3 erfolgen, muss dieses neu gebaut werden (Build-Prozess) und der neu gebaute Code

## 8 Dokumentation

Wie in den Unterpunkten vom Anhang A.8 Entwicklerdokumentation zu finden ist, wurde für dieses Projekt eine Entwicklerdokumentation angelegt. Es wurde keine Kundendokumentation angelegt. Dies hat den Grund, dass die Abnehmer des Projekts Entwickler der bits & likes GmbH sind. Aus den in der Zukunft erstellten Projekten sollten aber Kundendokumentationen erstellt werden. Da diese aber komplett unterschiedliche Designs und neue Komponenten haben werden, ergibt es kein Sinn in dem Kontext des Projektes eine zu erstellen. Der Großteil müsste umgeschrieben werden, wenn Projekte mit dem Skeleton umgesetzt werden. Für die Entwickler wurde dokumentiert, wie ein Typo3 in Docker gestartet werden kann und wie das Typo3 mit Nuxt 3 interagiert. Die Entwickler sind damit dann in der Lage das Projekt zu erweitern und komplexere Designs umzusetzen. Was in der Dokumentation noch fehlt, ist eine Beschreibung, wie man das Typo3 selber erweitert. Für Extensions hat Typo3 selbst eine gute Entwicklerdokumentation. Diese hier wird in der Doku verlinkt. Selber alles aufzulisten würde den Rahmen der Entwicklerdokumentation sprengen. Um die Extension-Entwicklung von Typo3 vollständig darzustellen, bedarf es mehr weit als 10 Seiten.

## 9 Fazit

### 9.1 Soll-/Ist-Vergleich

Im Groben wurden alle Projektziele erreicht. Es existiert jetzt eine Nuxt 3 Anwendung, welche sich mit einem Headless-Typo3 verbindet und dessen content ausspielt. Einige Projektphasen haben etwas

mehr oder weniger Zeit gebraucht, es ist aber alles in einem zu erwarteten Rahmen geblieben (< +2 Stunden).

Phase	Geplant	Tatsächlich	Differenz
Analysephase	5 h	5 h	
Entwurfsphase	5 h	7 h	+2 h
Implementierungsphase	40 h	38 h	-2 h
Einführungsphase	5 h	5 h	
Dokumentation	25 h	25 h	
<b>Gesamt</b>	<b>80 h</b>	<b>80 h</b>	

Table 8: Soll-/Ist-Vergleich

Wie zu sehen ist, sind die Abänderungen, welche zur Zeitplanung in 2.1 getroffen wurden, gut gewählt worden. Bei der ursprünglichen Dauer der Dokumentation wäre eine Differenz von 20 Stunden aufgetreten. Diese wäre potenziell am Ende des Projektes nicht mehr einzuholen gewesen. Die Implementierungsphase lies sich glücklicherweise schneller umsetzen als ursprünglich gedacht. Der Prüfungsbewerber konnte sich schnell in Nuxt 3 einarbeiten.

Die einzig große Abweichung vom Projektantrag war der Bearbeitungszeitraum.

### 9.1.1 Abweichungen Bearbeitungszeitraum

Der geplante Bearbeitungszeitraum wurde relativ schnell im Projekt nach hinten verschoben. Der Grund waren mehrere Covid-19 Erkrankungen im Betrieb. Der Prüfungsbewerber selber wurde ebenfalls während des geplanten Zeitraums für ein paar Tage krank. Dadurch konnte der Prüfungsbewerber weniger Zeit in die Projektarbeit stecken als geplant, weswegen das Ende der Bearbeitungszeit in den Dezember verschoben wurde. Ursprünglich war geplant, dass der Bearbeitungszeitraum am 20.09.2022 startet und am 15.11.2022 endet. Der ursprüngliche Bearbeitungszeitraum wurde glücklicherweise so bewusst gewählt, dass er bei Notfällen etwas verlängert werden kann. Der finale Abgabetermin war der 14.12.2022 und konnte eingehalten werden.

## 9.2 Lessons Learned

Bei zukünftigen Entwicklungen wird sich der Prüfungsbewerber genauer die Anforderungen durchlesen. Ihm wurde zu spät bewusst, dass die Dokumentation einen größeren Umfang einnimmt als gedacht. Dadurch musste die Zeitplanung geändert werden. In dem Fall der Projektarbeit lief dies noch gut, aber es hätte auch zu großen Problemen führen können.

Nuxt 3 hat sich als sehr einfach und schnell zu lernendes Framework herausgestellt. Diese Aussage steht natürlich unter dem Hintergrund, dass der Prüfungsbewerber bereits Nuxt 2 Erfahrung hatte. Dadurch konnte glücklicherweise die Implementierungsphase schneller durchgesetzt werden als ursprünglich

gedacht. Das hat mit dazu beigetragen, dass der Zeitplan eingehalten werden konnte. Dies gekoppelt mit dem Feedback von den Arbeitskollegen, welche angefangen haben, das Skeleton zu nutzen, macht BAL zuversichtlich Nuxt 3 in Zukunft zu nutzen.

### 9.3 Ausblick

Wie bereits mehrfach in der Dokumentation erwähnt, wird das Skeleton wahrscheinlich noch einige Iterationen durchleben. Ein paar dieser Iterationen sind dem begrenzten Umfang der Projektarbeit geschuldet. Es sind viele Standardkomponenten und Funktionalitäten eines Typo3 noch nicht dargestellt. Ein Beispiel wäre der Formularbaukasten. Praktisch jede Website hat heutzutage ein Kontaktformular, es würde Sinn ergeben, diese Funktionalität mit in das Skeleton zu integrieren. Andere sind dem begrenzten Wissen über Nuxt 3 geschuldet. Rückblickend wird sich bestimmt offenbaren, dass bestimmte Abschnitte des Programmcodes effizienter/besser hätten programmiert werden können. Einige Anforderungen an das Skeleton werden sich erst bei dem entwickeln von Projekten ergeben. Die ersten Projekte werden zum aktuellen Zeitpunkt mit dem Skeleton entwickelt. Dabei werden mit hoher Wahrscheinlichkeit neue Wünsche/Anforderungen an das Skeleton hervorgehen.

## Literaturverzeichnis

### Bundesministerium für Bildung und Forschung 2000

BUNDESMINISTERIUM FÜR BILDUNG UND FORSCHUNG: Umsetzungshilfen für die neue Prüfungsstruktur der IT-Berufe / Bundesministerium für Bildung und Forschung. Version: Juli 2000. <http://fiae.link/UmsetzungshilfenITBerufe>. Bonn, Juli 2000. – Abschlussbericht. – 476 S.

### Grashorn 2010

GRASHORN, Dirk: Entwicklung von NatInfo – Webbasiertes Tool zur Unterstützung der Entwickler / Alte Oldenburger Krankenversicherung AG. Vechta, April 2010. – Dokumentation zur Projektarbeit

### IHK Darmstadt 2011

IHK DARMSTADT: *Bewertungsmatrix für Fachinformatiker/innen Anwendungsentwicklung*. <http://fiae.link/BewertungsmatrixDokuDarmstadt>. Version: März 2011

### IHK Oldenburg 2006

IHK OLDENBURG: *Merkblatt zur Abschlussprüfung der IT-Berufe*. <http://fiae.link/MerkblattDokuOldenburg>. Version: Mai 2006

### Microsoft 2022

MICROSOFT: *TypeScript - TypeScript is a strongly typed programming language that builds on JavaScript*. Version: 2022. <https://www.typescriptlang.org/>, Abruf: 17.10.2022

### Nuxt 2022

NEXT: *The Intuitive Vue Framework - Build your next Vue.js application with confidence using Nuxt. An open source framework making web development simple and powerful*. Version: 2022. <https://nuxtjs.org/>, Abruf: 11.12.2022

### Nuxt 3 2022

NEXT 3: *Nuxt 3 - Nuxt 3 is an open source framework making web development simple and powerful*. Version: 2022. <https://v3.nuxtjs.org/>, Abruf: 17.10.2022

### Regierung der Bundesrepublik Deutschland 1997

REGIERUNG DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND: *Verordnung über die Berufsausbildung im Bereich der Informations- und Telekommunikationstechnik*. <http://fiae.link/VerordnungITBerufe>. Version: Juli 1997

### Rohrer und Sedlacek 2011

ROHRER, Anselm ; SEDLACEK, Ramona: *Cleverer Tipps für die Projektarbeit - IT-Berufe: Abschlussprüfung Teil A*. 5. Solingen : U-Form-Verlag, 2011 <http://fiae.link/ClevererTippsFuerDieProjektarbeit>. – ISBN 3882347538

## **TypoScript 2022**

TYPOSCRIPT: *TypoScript is a syntax for defining information in a hierarchical structure using simple ASCII text content.* Version: 2022. <https://typo3tutorials.net/typoscript/>, Abruf: 11.12.2022

## Eidesstattliche Erklärung

Ich, Lukas Röding, versichere hiermit, dass ich meine **Dokumentation zur betrieblichen Projektarbeit** mit dem Thema

*Nuxt 3 Typo3 Skeleton – Webbasiertes Headless Content-Management-System*

selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, wobei ich alle wörtlichen und sinngemäßen Zitate als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Dortmund, den 12.12.2022

---

LUKAS RÖDING



## A Anhang

## A.1 tt\_content.php

```

1 <?php declare(strict_types=1);
2
3 defined('TYPO3_MODE') || die();
4
5 (static function () {
6     \TYPO3\CMS\Core\Utility\ExtensionManagementUtility::addPlugin(
7         array(
8             'LLL:EXT:bal_skeleton/Resources/Private/Language/Tca.xlf:bal_column.
              wizard.title',
9             'tx_bal_column',
10            'EXT:bal_skeleton/Resources/Public/Icons/ContentElements/stage.png'
11        ),
12        'CType',
13        'bal_skeleton'
14    );
15    $temporaryColumn = array(
16        'tx_bal_column_color' => array (
17            'exclude' => 1,
18            'label' => 'LLL:EXT:bal_skeleton/Resources/Private/Language/Tca.xlf:
              bal_column.color.title',
19            'config' => array (
20                'type' => 'input',
21                'renderType' => 'colorpicker',
22                'size' => 10,
23            )
24        ),
25    );
26    \TYPO3\CMS\Core\Utility\ExtensionManagementUtility::addTCAcolumns(
27        'tt_content',
28        $temporaryColumn
29    );
30    $GLOBALS['TCA']['tt_content']['types']['tx_bal_column'] = array(
31        'showitem' => '
32            --palette--;LLL:EXT:frontend/Resources/Private/Language/locallang_ttc.xml
              :palette.general;general,
33            tx_bal_column_color,
34        ');
35 })();

```

## A.2 ext\_localconf.php

```
1 <?php
2 defined('TYPO3_MODE') || die('Access denied.');
```

```
3
4 use TYPO3\CMS\Extbase\Utility\ExtensionUtility;
5
6 call_user_func(
7     function () {
8         // wizards
9         \TYPO3\CMS\Core\Utility\ExtensionManagementUtility::addPageTSConfig(
10             'mod.wizards.newContentElement.wizardItems.common {
11                 elements {
12                     tx_bal_column {
13                         iconIdentifier = bal_column
14                         title = LLL:EXT:bal_skeleton/Resources/Private/Language/Tca.xlf:
15                             bal_column.wizard.title
16                         description = LLL:EXT:bal_skeleton/Resources/Private/Language/Tca.
17                             xlf:bal_column.wizard.description
18                         tt_content_defValues {
19                             CType = tx_bal_column
20                         }
21                     }
22                 }
23             }
24             show := addToList(tx_bal_column)
25         );
26
27         $iconRegistry = \TYPO3\CMS\Core\Utility\GeneralUtility::makeInstance(\TYPO3\
28             CMS\Core\Imaging\IconRegistry::class);
29
30         $iconRegistry->registerIcon(
31             'bal_column',
32             \TYPO3\CMS\Core\Imaging\IconProvider\SvgIconProvider::class,
33             ['source' => 'EXT:bal_skeleton/Resources/Public/Icons/ContentElements/
34                 stage.svg']
35         );
36     }
37 );
```

### A.3 [...slug].vue

```
1 <script setup lang="ts">
2   const runtimeConfig = useRuntimeConfig()
3   const route = useRoute();
4   const {data }= await useAsyncData(
5     "pageData",
6     () => $fetch(runtimeConfig.typo3 + route.fullPath),
7     {initialCache: false}
8   )
9   let breadcrumbs = data.value.breadcrumbs;
10  let content = data.value.content.colPos0;
11  let mainNavigation = data.value.page.navigation.main;
12  let metaData = data.value.meta;
13
14  useHead({
15    title: metaData.title,
16    meta: [
17      { name: 'description', content: metaData.description ? metaData.description :
18        '' }
19    ]
20  })
21 </script>
22 <template>
23   <div>
24     <template v-if="mainNavigation"><Navigation :typo3-navigation="
25       mainNavigation"></Navigation></template>
26     <div class="container mx-auto xl">
27       <template v-if="breadcrumbs"><Breadcrumbs :typo3breadcrumbs="breadcrumbs
28         "></Breadcrumbs></template>
29       <template v-if="content"><TypoView :typo3-content="content"></TypoView></
30         template>
31       <h3 v-else>Noch kein Content gepflegt!</h3>
32     </div>
33   </div>
34 </template>
```

## A.4 navigation.ts

```
1 export const useNavigation = () => {
2   const fullNavList = useState('fullNavList', () => []);
3   const navigationOpened = useState('navigationOpened', () => false);
4   const currentNavList = useState('currentNavList', () => []);
5   const previousNavItem: {value: navigationItem | Record<string, never>} = useState
      ('previousNavItem');
6   const router = useRouter();
7
8   const open = (navItem: navigationItem) => {
9     if (!navItem.hasSubpages) {
10       router.push(navItem.link)
11     } else {
12       previousNavItem.value = navItem;
13       currentNavList.value = navItem.children;
14       navigationOpened.value = true;
15     }
16   }
17   const close = () => {
18     navigationOpened.value = false;
19   }
20   const navigate = (navItem: navigationItem) => {
21     if (!navItem.hasSubpages) {
22       close();
23       router.push(navItem.link)
24     }
25     else {
26       previousNavItem.value = navItem;
27       currentNavList.value = navItem.children;
28     }
29   }
30   const back = () => {
31     const parent = findParent(fullNavList.value, previousNavItem.value.uid);
32     if (parent && parent.children) {
33       previousNavItem.value = parent;
34       currentNavList.value = parent.children;
35     } else {
36       previousNavItem.value = {};
37       currentNavList.value = fullNavList.value;
38     }
39   }
40 }
```

```

39   }
40   const findParent = (nav: navigationItem[], id: number, potentialParentNav?:
      navigationItem) => {
41     let parent: navigationItem;
42     for (let index = 0; index < nav.length; index++) {
43       const item = nav[index];
44       if (item.uid === id) {
45         parent = potentialParentNav;
46         break;
47       }
48       else {
49         if (item.children && item.children.length > 0) {
50           parent = findParent(item.children, id, item);
51           if (parent) {
52             break;
53           }
54         }
55       }
56     }
57     return parent;
58   }
59   return {fullNavList, navigationOpened, open, close, currentNavList,
      previousNavItem, navigate, back};
60 }

```

## A.5 SlideMenu.vue

```

1 <script setup>
2   const {fullNavList, navigationOpened, close, currentNavList, previousNavItem,
      navigate, back} = useNavigation();
3 </script>
4 <template>
5   <div class="slidemenu-container" :class="{ 'active' : navigationOpened}">
6     <div class="flex">
7       <div class="text-xl font-bold cursor-pointer" v-if="fullNavList !=
          currentNavList" @click="back()">back</div>
8       <div class="text-xl font-bold pl-6 grow" v-if="previousNavItem">
9         <NuxtLink :to="previousNavItem.link" @click="close()">{{
            previousNavItem.title}}</NuxtLink>
10      </div>

```

```
11     <div class="text-xl font-bold cursor-pointer" @click="close()">X</div>
12   </div>
13   <hr>
14   <div class="navbar">
15     <div class="btn btn-ghost normal-case text-xl" v-for="navItem in
16       currentNavList" :key="navItem.uid" @click="navigate(navItem)">
17       {{navItem.title}}
18     </div>
19   </div>
20 </template>
21 <style>
22   .slidemenu-container {
23     position: absolute;
24     height: 100vh;
25     width: 0px;
26     transition: width 0.5s;
27     background: white;
28     overflow-x: hidden;
29     z-index: 100;
30   }
31   .slidemenu-container.active {
32     width: 400px;
33   }
34 </style>
```

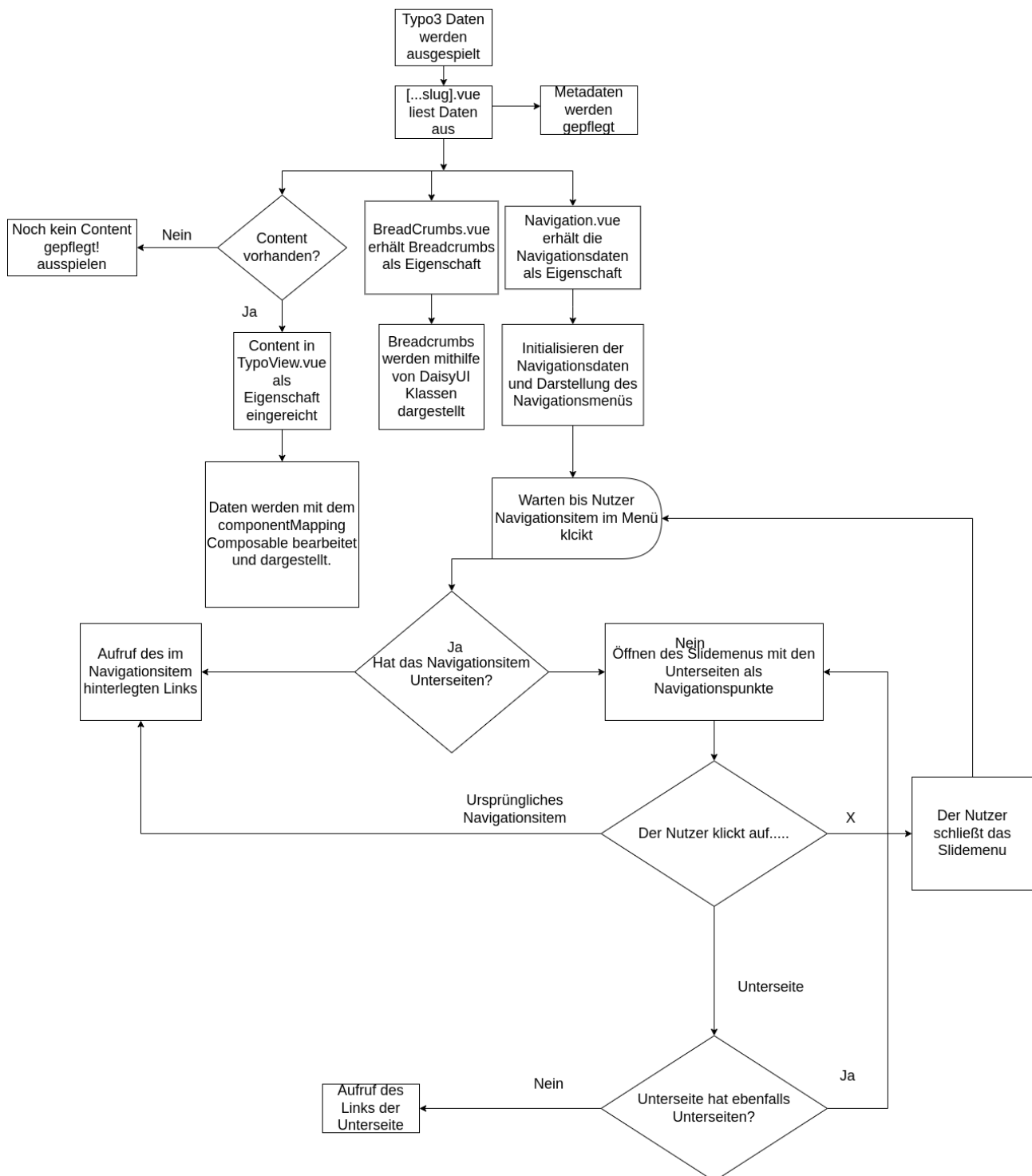


Figure 14: FlussDiagramm Nuxt 3 Anwendung



## A.6 Screenshots des Menüs

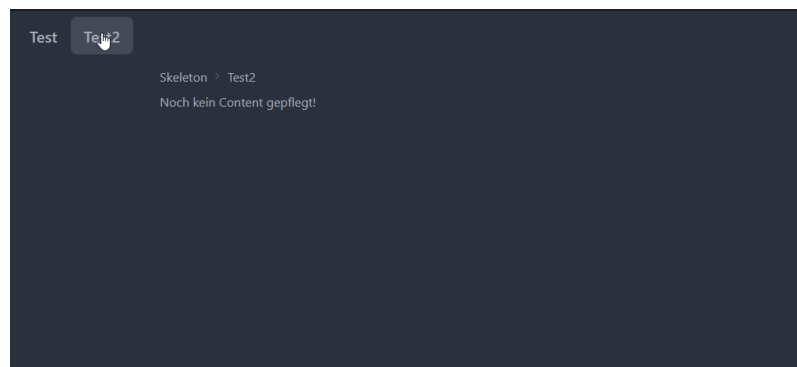


Figure 15: Start der Menüführung durch klicken auf Test2

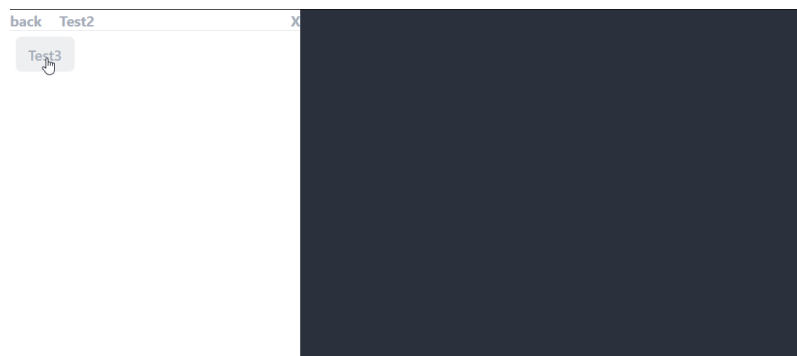


Figure 16: Sidemenu öffnet sich. Beim klicken auf Test2 öffnet sich Test2 Seite, beim klick auf Test3 wird die open() Funktion angewandt.



Figure 17: Test3 hat Children, also wird neue Seitennavigation angezeigt.

## A.7 Screenshots der Anwendung



Figure 18: Ausspielen der Komponenten im Frontend

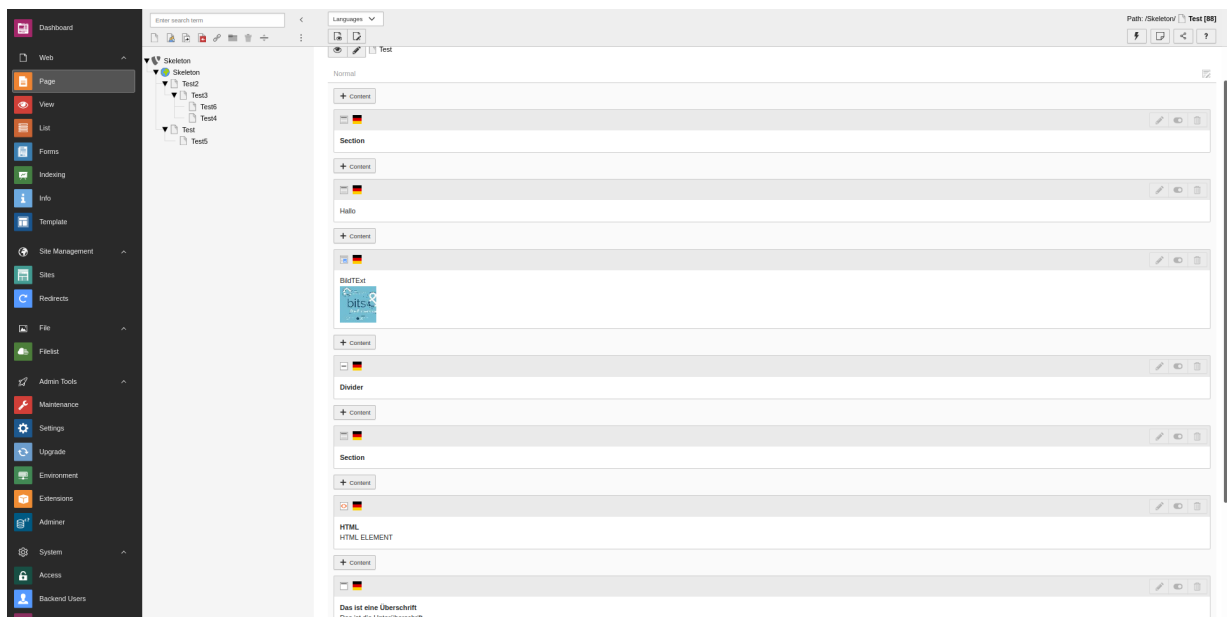


Figure 19: Pflegen der Komponenten im Backend

## A.8 Entwicklerdokumentation

**lokales Setup** Um das Skeleton lokal zu starten, müssen zwei Dinge geschehen. Es muss das Typo3 lokal gestartet werden, alternativ kann auch ein vorhandenes Typo3 auf einem Server angesteuert werden. Als zweites muss Nuxt 3 gestartet werden und mit dem Typo3 Verbunden werden.

Um Typo3 lokal zu starten, wurde ein Docker-Image erstellt, welches sich auf Github runterladen lässt. Mit dem Befehl `docker-compose up` lässt sich dieses starten. Je nachdem welcher Port im Image angegeben wurde kann das Typo3 jetzt über localhost angesteuert werden.

Um Nuxt 3 lokal zu starten, bedarf es kein Docker. Docker kann aber auch genutzt werden, wenn dies erwünscht ist. Dafür muss sich das aktuelle Github Repository heruntergeladen werden. Mit dem Befehl `npm i` (angenommen `node.js/npm` ist installiert), werden die benötigten Pakete heruntergeladen um Nuxt 3 zu starten. Mit dem Befehl `npm run dev` kann nun Nuxt 3 gestartet werden.

**Typo3 bereit machen** Um die Ausgabe von Typo3 in ein JSON-Format umzuwandeln, muss noch die Headless-Extension installiert werden. Um die ausgespielten Daten in die Struktur zu bringen, die der Nuxt 3 Server erwartet, muss ebenfalls die Skeleton-Extension installiert werden. Wie diese Extension erweitert werden kann, lässt sich in der Entwicklerdokumentation von Typo3 nachlesen(<https://docs.typo3.org/Hor>

**Verbindung zwischen Typo3 und Nuxt 3** Um den Nuxt 3 Server mit dem lokalen Typo3 zu verbinden, muss in der `nuxt.config.ts` noch die entsprechende URL gepflegt werden. Dies geschieht in dem `runtimeConfig.public` Objekt. Dort ist eine Eigenschaft mit dem Namen `typo3` gepflegt. In ihr kann die Typo3 URL ausgetauscht werden. Die Daten des Typo3 werden in der `[...slug].vue` Datei im `pages` Verzeichnis abgerufen.

**Verarbeitung der Typo3 Daten** Wie die Daten von dem Nuxt 3 verarbeitet werden und die entsprechenden Elemente / Navigation dargestellt wird, lässt sich an dem Flussdiagramm erkennen.