

Erstellen einer Vertretungsplan-Webseite

Kamal Abdellatif

Tim Gerlach

17. Mai 2016

Fachbetreuer:

Herr König

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Theoretische Grundlagen	4
3	Lösungsidee	6
3.1	Wahl eines Webframeworks	6
3.2	Struktur der Applikation	6
3.3	Server	6
3.3.1	Funktionen	6
3.3.2	Struktur	7
3.3.3	Web-Sicherheit	7
3.3.4	Datenstruktur	8
3.3.5	Bearbeiten von Daten	8
3.3.6	Konvertierung	9
3.3.7	Abrufen von Daten	9
3.3.8	Fehlerbehandlung	9
3.4	Client	9
3.4.1	Abrufen der Daten vom Server	10
3.4.2	Design	10
3.4.3	Interaktivität	11
4	Benutzung	13

1 Einleitung

Der Vertretungsplan hat schon seit längerer Zeit eine Online-Präsenz, welche intensiv von den Schülern dieses Gymnasiums genutzt wird. Doch nach Nachfragen unter den Schülern erkannten wir, dass eine Überarbeitung des Vertretungsplans notwendig geworden war. Vor allem der hochfrequenten Nutzung durch Mobilgeräte ist die aktuelle Version der Webseite nicht gewachsen. Daher nahmen wir uns im Rahmen des Informatikprojektes der zehnten Klasse eine Neugestaltung vor. Dabei setzen wir unsere Schwerpunkte auf Optimierung für mobile Endgeräte, Benutzerfreundlichkeit für sowohl Schüler als auch Lehrer und innovatives, responsives Design.

2 Theoretische Grundlagen

Wir verwenden für den Aufbau einer funktionierenden Kommunikation viele verschiedene Arten von Code, Dateiformaten und Übertragungsprotokollen. Ein kleiner Teil des Datenaustauschs ist zur Veranschaulichung hier erklärt.

Zunächst liegen die Daten als XML-Code vor. In diesem Format werden Daten durch Text dargestellt, welcher mit Tags unterteilt ist. Ein Tag sieht dabei so aus: `<name> Text </name>`. Schachtelt man nun diese Tags ineinander, kann man relativ leicht Datenstrukturen darstellen. Auf XML, **eXtended Markup Language** basiert HTML, **HyperText Markup Language**, das dieselbe strukturierende Funktion für Webseiten zur Verfügung stellt. Um sich den Benutzern anzupassen, muss das HTML vom Server generiert werden. Um alle dies zu erleichtern, wandeln wir den XML-Code in ein anderes Datenformat, JSON, um, da der Server damit besser umgehen kann. Wir haben uns dazu entschieden, für diesen Vorgang **Regular Expressions**, kurz **regex** zu benutzen: Ein Platzhalterstring wird auf eine Quelle „gematcht“, d.h. alle Strings, die auf ein entsprechendes Muster passen, werden mit einer Schlüsselbezeichnung zurückgegeben. So wird der reguläre Ausdruck `/^[\\t]*\\$/` auf alle nur mit Leerzeichen und Tabs gefüllten Zeilen passen. Damit lassen sich verschachtelte Klassenangaben wie bsp. `10A/ 10ABCET1` auftrennen: die Ethikgruppe 1 der Klassen 10a, 10b und 10c ist hier gemeint.

Der XML-Code wird so Schritt für Schritt in eine JSON-Datei (**JavaScript Object Notation**) umgewandelt. Dieses weit verbreitete Speicherformat stellt Daten als Schlüssel und Werte dar, die durch Listen und Gruppen strukturiert sind.

Die ursprüngliche Quelle für das XML-Dokument liegt hier bei einem Stundenplanverwaltungsprogramm der Schule. Die dort generierten Dateien werden über die `/upload` Webseite hochgeladen. Dafür werden jQuery und AJAX verwendet. jQuery ist eine beliebte JavaScript Bibliothek, die dem Anwender viel Arbeit wie das manuelle Registrieren von EventListnern, die unter anderem für das Abfangen von Mausbewegungen oder Tastendrücken sorgen können, erspart. AJAX steht für „Asynchronous JavaScript and XML“ und bedeutet, dass über JavaScript die Seite mit dem Server kommunizieren kann, ohne eine komplette HTML-Seite als Rahmen zu übermitteln. Damit können sämtliche Dateien problemlos auf den Server übertragen werden.

Nach dem Hochladen und dem Konvertieren sind die Dateien bereit, vom Client abgerufen zu werden. Dafür müssen sie in einen von einem Browser interpretierbaren Code umgewandelt werden, was in fast allen Fällen HTML, also **Hypertext Markup Language**

ist. Dafür benutzen wir den Template-Parser von Pyramid, einem Serverframework. Es werden in einem HTML-Dokument Angaben gemacht, die vom Server mit entsprechenden Informationen ersetzt werden. Dabei wird das zuvor generierte JSON-Dokument verwendet.

Zusammen mit Stildateien und Scriptcode werden die Informationen an den Client übertragen. Dafür muss dieser zunächst ein Passwort angeben. Noch auf der Clientseite wird daraus eine Prüfsumme erstellt, aus der das ursprüngliche Passwort mit aktuellen technischen Möglichkeiten nicht ableitbar ist. Diese wird auch als **Hashsum** bezeichnet, was so viel wie „zerhackter Wert“ bedeutet. Ein solcher wird mithilfe eines Requests an den Server übertragen, der die Prüfsumme mit einer Liste vergleicht und eine positive oder negative Rückmeldung an den Client sendet.

Vor dem Auslesen des Passworts ist der Kommunikationsweg zwischen Server und Client sicher, doch ein weiteres Risiko bleibt bestehen: Wer den Hashwert abfängt, kann sich als Client ausgeben und diesen direkt übertragen. Die einzige Lösung dagegen ist, den kompletten Datenaustausch End-to-End zu verschlüsseln. Eine Lösung hierfür ist SSL, welches durch ein etwas anderes Protokoll, **https** statt **http**, genau dies gewährleistet.

3 Lösungsidee

3.1 Wahl eines Webframeworks

Für die Umsetzung des Projektes war ein Webframework unabdingbar, welches einem Anforderungen wie Sicherheit, ein voll funktionsfähiger Webserver, Template-Rendering, Cookie-Policies und vielem mehr abnimmt. Jedoch waren viele Frameworks viel zu umfangreich, und erforderten viel überflüssigen Aufwand. Daher bat sich ein Microframework an. Auf Grund von unseren Vorkenntnissen und der schnellen Produktion entschieden wir uns für ein **Python**-basiertes Microframework. Schlussendlich fiel die Wahl auf das **Pyramid Web Framework**¹.

3.2 Struktur der Applikation

Die Applikation ist in drei Teile gegliedert: die **Python**-Scripts, den **Pyramid Web Server** und die eigentliche Seite. Sowohl die Scripts als auch der Webserver sind serverseitig, während die Seite beim Client agiert.

Die Seite muss eine Nutzeroberfläche anbieten, die die Daten vom Server dem Nutzer visualisiert, und die vom Nutzer eingegebenen Daten dem Server zustellt. Der **Pyramid Web Server** muss für sicheren den Datenaustausch zwischen den **Python**-Scripts und der Seite via sorgen. An höchster stelle stehen die **Python**-Scripts, welche die vom Nutzer eingegebenen Daten bearbeiten, speichern, und allen Nutzern zurückgeben müssen.

3.3 Server

3.3.1 Funktionen

Der Server der Webapplikation muss mehrere Aufgaben bewältigen. Ein Webserver muss **HTTP** bedienen können, um dem Browser des Nutzers eine **HTML**-Oberfläche bieten zu können. Dazu müssen Vetretungsplan-Daten auf dem Server gespeichert, abgerufen, und bearbeitet werden. Weiterhin muss der Server in der Lage sein, vom Nutzer hochgeladene Dateien zu empfangen, konvertieren und zu seinen gespeicherten Daten hinzuzufügen. Damit nur autorisierte Nutzer Daten bearbeiten können, ist eine sichere Authentifizierung über eine Passwordeingabe des Nutzers erforderlich. Diese erforderliche Web-Sicherheit beinhaltet Hashwerte und die Verwendung von **SSL**.

¹ siehe <http://docs.pylonsproject.org/projects/pyramid/en/latest/index.html>

3.3.2 Struktur

Der Server baut auf den schon von Pyramid gegebenen Strukturen auf. In dem Webframework sind schon viele Teile eines Servers gekapselt, sodass wir uns nicht direkt damit auseinandersetzen mussten. Dies umfasst Authentifikation, also das Erkennen und Speichern von Nutzern, Autorisierung, die Einschränkung aller Nutzer auf ihre Erlaubnisbereiche. Weiterhin nimmt uns das Framework das gesamte Kommunikationsprotokolle HTTP ab. Somit läuft die gesamte Kommunikation mit dem Client über Pyramid ab. Dies umfasst das Senden von Daten via **GET**-Requests, das Empfangen von Daten durch **POST**-Requests und die Kommunikation via **AJAX**.

Am Back End des Servers befinden sich die Python-Scripts. Diese haben Zugriff auf die auf dem Server gespeicherten Daten, und steuern das Framework. Die gesamte applikationsspezifische Programmlogik wird innerhalb dieser Scripts ausgeführt. Die Scripts bekommen Nutzerdaten von Pyramid in Form Requests (Anfragen) vom Nutzer. Diese verarbeiten diese je nach Art des Requests, bearbeiten gegebenenfalls die gespeicherten Daten auf dem Server, und geben dem Framework alle Informationen für eine Antwort an den Client. Meist bestehen diese Informationen aus einzelnen Variablen.

Um dem Nutzer jedoch eine Antwort zu senden, müssen diese Daten noch in ein dem Nutzer verständlichen Format wie **HTML** gebracht werden. Diese Aufgabe wird von sogenannten **Renderern** erledigt. **Renderers** setzen aus einer **Template** (Vorlage), und den spezifischen Daten eine vollständige Antwort zusammen. Für jeden Datensatz von den Python-Scripts, welcher an den Client gesendet werden soll, gibt es eine bestimmte **Template**. So können zum Beispiel mit Leichtigkeit große, komplexe **HTML**-Seiten generieren, indem man unveränderliche Bestandteile in **Templates** auslagert, und nur die veränderlichen Daten der Scripts vom **Renderer** einsetzen zu lassen. Handelt es sich nur um unveränderlichen Daten in einer **Template**, wenn es sich beispielsweise um ein reines **CSS**-Stylesheet handelt, so ist kein **Renderer** vonnöten. Dies wird durch sogenannte **Static Assets** realisiert, welche ganze Dateien unbearbeitet dem Nutzer zur Verfügung stellen.

Die Applikation an sich läuft auf einem Unix-Server mit **nginx**, welches die Basis für die HTTP-Kommunikation für Pyramid bildet.

3.3.3 Web-Sicherheit

Die Sicherheit des Systems steht an erster Stelle. Daher haben wir mehrere Maßnahmen ergriffen, um unsere Applikation so sicher wie möglich zu gestalten. Die Kommunikation zwischen Server und Client geschieht eigentlich via **HTTPS**. Dabei handelt es sich um die schon erwähnte **HTTP**-Kommunikation, gekoppelt mit **SSL**, ein **RSA**-verschlüsseltes Protokoll, welches ein server-spezifisches Sicherheits-Zertifikat benötigt, und globaler Standard für Verschlüsselung im Internet ist. Dieses Protokoll ist in **nginx** implementiert, und versichert dem Nutzer, dass kein Dritter Zugriff auf empfindliche Daten hat.

Die Passwörter für die verschiedenen Bereiche dürfen nur den jeweils Berechtigten bekannt sein. Dies schließt ein Speichern der Passwörter auf dem Server in Klartext aus,

da selbst wir als Programmierer uns nicht erlauben dürfen, den Vertretungsplan zu bearbeiten. Weiterhin dürfen die Passwörter trotz SSL-Verschlüsselung auch nicht in Klartext gesendet werden, da dies impliziert, dass sie im Klartext als Wert irgendeiner Variable auf den Server-Scripten auszulesen sind. Daher werden die Passwörter schon auf der Client-Seite von JavaScript in sogenannte Hashwerte umgewandelt.

3.3.4 Datenstruktur

3.3.5 Bearbeiten von Daten

Um den Vertretungsplan zu aktualisieren, werden vom verantwortlichen Lehrer ein oder mehrere XML-Dateien auf den Server hochgeladen. Dazu ist eine Anmeldung mit dem Bearbeitungs-Passwort erforderlich. Der Server liest daraufhin alle Dateien aus, wobei jede Datei die Informationen für einen Tag beinhaltet, und fügt die Daten dem Gespeicherten hinzu oder ersetzt diese. Dabei müssen die Daten in XML-Form in unsere Datenstruktur übertragen werden, und im JSON-Format gespeichert werden. Dieser Prozess ist der komplexeste in der Applikation und besitzt einen strikten Ablauf.

Dieser ist in folgende Schritte gegliedert:

1. Abrufen XML-Daten
2. Auslesen XML-Daten
3. Konvertieren
4. Auslesen der gespeicherten Daten
5. Hinzufügen
6. Speichern der Daten
7. Antwort formulieren

Das Verarbeiten einer hochgeladenen Datei fängt mit dem Auslesen der Datei an. Die Daten werden in eine temporäre Datei binär überschrieben, und mit entsprechendem UTF-8 Encoding ausgelesen. Somit sind die Daten zur weiteren Bearbeitung nur in Form eines String-Buffers in der Laufzeitumgebung von Python vorhanden. Zeigt die hochgeladene Datei ins Leere, indem zum Beispiel der POST keine Datei beinhaltet, wird ein `FileNotFoundError` geworfen. Konnten die Daten nicht in UTF-8 dekodiert werden, kommt ein `UnicodeDecodeError`. Beide Fehler werden als Fehlerstufe **ERROR** eingestuft (*siehe Fehlerbetrachtungen*).

Darauf hin werden die in einem String gespeicherten XML-Daten geparkt, und in ein `ElementTree`-Objekt umgewandelt. Dies übernimmt das `xml.etree` Modul der Python-Standardbibliothek. Auch hier kann ein als **ERROR** eingestuft Fehler auftreten, falls die XML-Daten z. B. auf Grund fehlerhafter Syntax nicht geparkt werden konnten.

Die Daten für einen Tag werden daraufhin aus dem `ElementTree`-Objekt über den komplexen Konvertierungsprozess in ein Python-Dictionary umgewandelt, welches fast identisch mit dem Datenspeicherungsformat JSON ist. Diese Konvertierung baut auf der

einheitlichen Struktur der XML-Daten auf, und kann somit bei semantischen Fehlern in den Daten einen Fehler der Stufe ERROR hervorrufen.

Dieser Datensatz für einen Tag soll nun dem gespeicherten Daten hinzugefügt werden. Dazu müssen erst die alten Daten aus der gespeicherten Datei ausgelesen werden. Dabei können wieder ein `FileNotFoundException`, ein syntaktischer Fehler oder ein semantischer Fehler auftreten, welche alle **CRITICAL**-Fehler sind.

In diesen Datensatz, der wieder als Dictionary vorhanden ist, werden nun die neuen Daten hinzugefügt, ersetzt oder ggf. gelöscht. Dieser aktualisierte Datensatz wird daraufhin wieder in der JSON-Datei gespeichert und überschreibt die alten Daten in der Datei. Mögliche **CRITICAL**-Fehler werden nun automatisch behandelt und dem Systemadministrator weitergegeben. Schlussendlich muss eine Antwort für den Client formuliert werden, welche ihn über das erfolgreiche bzw. misslungene Bearbeiten der Daten informiert.

3.3.6 Konvertierung

Eines unserer Ziele ist, den Vertretungsplan übersichtlicher und intuitiver zu gestalten. Dazu müssen die Informationen von Grund auf restrukturiert werden.

3.3.7 Abrufen von Daten

3.3.8 Fehlerbehandlung

Der Verarbeitungsprozess besteht aus mehreren Schritten, die jeweils einzelne Fehlerbetrachtungen und ausführliche Logs haben. Jeder mögliche Fehler wird abgefangen, geloggt und ggf. automatisch behandelt. Dabei werden die Fehler in drei Log-Level unterteilt: **WARNING**, das niedrigste Level, welches einen Fehler beschreibt, der unerwünscht ist, jedoch die Gesamtheit der Daten des Tages nicht gravierend beeinträchtigt, **ERROR**, ein Fehler, der das Abbrechen der Bearbeitung und somit den Fehlen des jew. Tages zur Folge hat, und **CRITICAL**, die höchste Fehlerstufe, welche nur komplett unerwartete Fehler die die gesamte Funktionalität der Applikation beeinträchtigen umfasst. Bei **CRITICAL**-Fehlern wird zudem automatisch eine Email an die System-Administratoren geschickt, und, wenn möglich, eine automatische Wiederherstellung des Systems eingeleitet.

3.4 Client

Ein Client ist ein Programm oder Gerät, dass auf einer Seite eines Netzwerkes mit einem Browser auf der anderen kommuniziert.

In diesem Fall ist dies ein Browser eines Besuchers der Seite. Das Gerät des Benutzers kann sowohl ein normaler PC als auch ein Smartphone oder ein Tablet sein. Die Schwierigkeit hier ist, dass eine Webseite auf beiden gut aussehen sollte. Da die Bildschirmgröße eines Smartphones deutlich geringer ist, muss der Inhalt entsprechend größer dargestellt werden. Notwendig ist auch, dass Menüs, Schaltflächen, Links und mehr gut durch ein Touchinterface zu bedienen sind. Aus Gründen der Sicherheit und Privatsphäre kann ein

Server aber nicht vor der eigentlichen Kommunikation zwischen diesen Gerätetypen unterscheiden. Während es theoretisch möglich ist, nach dem Herstellen einer Verbindung über **AJAX** Daten nachzuladen, ist es praktischer wenn die Seite eigenständig bestimmen kann, um welchen Gerätetyp es sich handelt. Dementsprechend ist eine Reaktion und Anpassung des Seitenlayouts nach dem Übertragen der Daten durch das Ausführen von Code durch den Client notwendig.

Ein weiteres Problem ist, dass die Seite ohne Serverunterstützung sämtliche Aufgaben durchführen können muss, für die eine erneute Datenübertragung schlichtweg zu zeitaufwändig wäre. Beispiele hierfür sind das Filtern nach bestimmten Lehrern beziehungsweise Klassen, das Anzeigen von Menüs und das Wechseln zwischen verschiedenen Tagen

Um eine Seite bei der Benutzung dynamisch und unabhängig zu machen, werden Stil- und Skriptsprachen verwendet. Die gebräuchlichen sind **CSS** und **JavaScript**.

3.4.1 Abrufen der Daten vom Server

Ruft ein Benutzer die Vertretungsplanseite mit dem richtigen Passwort auf, reagiert der Server, parst die Templatedatei und übermittelt dem Client mithilfe von **HTTPS** das **HTML**-Gerüst der Seite. Darin sind Verweise auf Stildateien und Skripte enthalten, die der Client darauffolgend beim Server erfragt. Zuletzt werden Bilder übertragen, da diese viel Speicherplatz beanspruchen und somit bei langsamen Internetverbindungen auch mehr Zeit zum Übermitteln benötigen, während die Seite auch ohne sie darstellbar ist. Der Browser wendet nun relativ komplexe Algorithmen an, um die Seite anzuzeigen und permanent zu aktualisieren. Im Hintergrund beginnt ein **JavaScript**-Interpreter die angeforderten Skripte auszuführen.

3.4.2 Design

Das Design ist eine der Aufgaben, die die größte Menge an Code erfordern. Jedem **HTML**-Tag muss mithilfe von **CSS** vermittelt werden, wie er auf dem Bildschirm dargestellt werden soll. Das ganze reicht von Farben, Rahmen und Abständen bis hin zu komplexen Animationen und Transformationen. Die Syntax von **CSS** ist dabei sehr einfach:

```
selektor {  
  anweisung: wert;  
  anweisung: wert;  
}
```

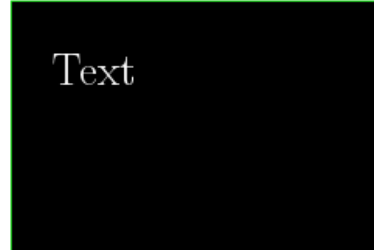
Mit dem Selektor wird ausgewählt, welche Tags angesprochen werden. Das können beispielsweise alle Kindelemente eines Link-Tags (**a>***), das Element mit der ID **section** (**#section**) oder alle Elemente und Unterelemente der **table**-Klasse sein (**.table**, **.table ***). Mit sogenannten Pseudoklassen lassen sich auch beispielsweise nur Elemente auswählen, die sich unter dem Mauszeiger befinden oder angeklickt werden.

Die folgenden Schlüssel-Wert-Paare geben die für die ausgewählten Elemente anzuwendenden Stilregeln an.

CSS (unvollständig)

```
position: static  
display: inline-block;  
background-color: rgb(0,0,0);  
color: #FFF;  
border: 1px solid green;  
... (Größe, Abstände, Schatten etc.)
```

Auswirkungen



Durch das Verwenden vieler solcher Blöcke lässt sich jede Webseite darstellen.

Anwendung

Die Seite ist in einen Seitentitel mit Menü und den Hauptteil der Seite, den eigentlichen Vertretungsplan unterteilt. Dieser besteht aus einer dynamisch generierten CSS -Tabelle.

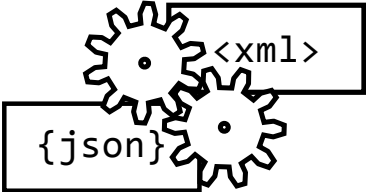
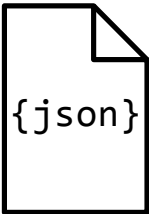
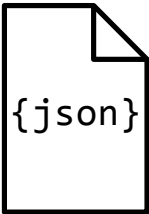
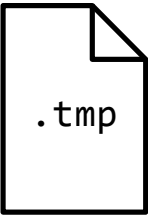
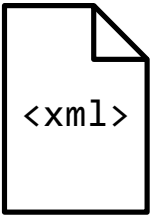
Tabelle

3.4.3 Interaktivität

Filter

Cookies

Menü



4 Benutzung