

Bachelorarbeit

Konzeption und Realisierung einer Webanwendung zur Visualisierung von Positionsdaten

im Studiengang Wirtschaftsinformatik
der Fakultät Vermessung, Informatik und Mathematik
Sommersemester 2018

Name: Denise Müller
Matrikelnummer: 355097

Zeitraum: 03.04.2018 - 03.07.2018

Prüfer: Prof. Dr. Jan Seedorf

Zweitprüfer: M. Sc. Kevin Erath

Firma: IT-Designers GmbH

Betreuer: M. Sc. Kevin Erath

Abstract

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	1
1.1	Motivation	1
1.2	Gesamtsystem	1
1.3	Ziel der Arbeit	1
2	Grundlagen	2
2.1	VueJS	2
2.1.1	Einführung	2
2.1.2	Framework	2
2.1.3	Funktionsweise/Anwendung	4
2.1.4	Reactive Programming	7
2.1.5	Andere Frameworks	9
2.2	Architekturmuster Model-View-ViewModel	11
2.2.1	Motivation	11
2.2.2	Model-View-ViewModel	12
2.2.3	Verwandte Architekturmuster	14
2.2.4	Fazit	16
3	Requirements	18
3.1	Funktionale Requirements	18
3.1.1	Funktionales Top Level Requirement	18
3.1.2	Requirements an die Anwendungsfälle	18
3.2	Nicht funktionale Requirements	19
3.2.1	Anforderungen an den Nutzungskontext	19
3.2.2	Anforderungen an die Implementierung	19
4	Anforderungsanalyse	20
4.1	Use-Case-Diagramm	20
5	Systemarchitektur	21
6	Implementierung	22
6.1	Analysieren und Auswerten der Tracking Daten	22
6.2	Darstellung Fahrbahn	22
6.3	WebSockets Kommunikation	22
6.4	Bluetooth Verbindung zu Modellautos	22
7	Zusammenfassung/Ausblick	23

Abbildungsverzeichnis

2.1	Codebeispiel Initialisierung Vue	3
2.2	MVVM in VueJS	4
2.3	Zusammenspiel reaktives System	9
2.4	Komponente des MVVM Architekturmusters	12
2.5	Datenbindung zwischen View und ViewModel	13
2.6	Komponente des MVC Architekturmusters	15
4.1	Use Case Diagramm	20

Tabellenverzeichnis

2.1 Vorteile und Nachteile der Architekturmuster	17
--	----

Abkürzungsverzeichnis

MVVM Model-View-ViewModel

MVC Model-View-Controller

MVP Model-View-Presenter

HTML Hypertext Markup Language

CSS Cascading Style Sheets

DOM Document Object Model

CLI Call Level Interface

SPA Single-page Application

1

1 Einführung

Die Gliederung des Hauptteils dieses Dokuments ist nur als Platzhalter gedacht. Im Folgenden sind zwei Vorschläge für Gliederungen dargestellt, die aber stets am konkreten Fall überprüft und in der Regel angepasst werden müssen.

Bitte beachten: Umfangreiche Programmlistings gehören nicht in die Arbeit, sondern auf eine beigefügte CDROM. Programmbeispiele können auszugsweise in der Arbeit gelistet werden, wenn sie zum Verständnis notwendig sind.

1.1 Motivation

1.2 Gesamtsystem

1.3 Ziel der Arbeit

2 Grundlagen

2.1 VueJS

2.1.1 Einführung

Die zunehmende Digitalisierung und die Nutzung sozialer Netzwerke bringen Sprachen und Technologien wie Hypertext Markup Language ([HTML](#))¹5 , Cascading Style Sheets ([CSS](#))² oder JavaScript universell zum Einsatz. Egal welches Gerät gerade genutzt wird, ob Laptop, Computer oder Smartphone, jede Anwendung sollte auf allen Geräten lauffähig sein[1]. Für Anwendungen im Web wird ein Client als Browser und ein Webserver benötigt. Um die Daten, die durch [HTML](#) angezeigt werden, zu manipulieren, interpretieren und zu aktualisieren, wird die Skriptsprache JavaScript benötigt[2]. Ebenso Anwenderinteraktionen wie Scrollen oder Klicken wird durch JavaScript interpretiert und verarbeitet.

2.1.2 Framework

Evan You ist der Gründer des JavaScript Frameworks oder besser gesagt der Bibliothek Vue.js[3]. Vue.js ist ein clientseitiges Framework, mit dem Webanwendungen in JavaScript komponentenorientiert entwickelt werden können. Dies bedeutet, dass die Anwendung in kleine Teile unterteilt wird, die miteinander kommunizieren und als eigenständige Module laufen können. Das Framework setzt die Implementierung einer Webanwendung mit dem Architekturmuster Model-View-ViewModel durch und bietet hierdurch eine schlanke, universelle, anpassungsfähige und performante Implementierung[1], da es im Gegensatz zu React.js die Aufteilung von JavaScript, [HTML](#) und [CSS](#) zulässt. Vue.js hat in den letzten Jahren immer mehr an Interesse gewonnen, was in der Google Trends Statistik deutlich zu erkennen ist [4].

Aufbau

Der Aufbau gleicht dem von Angular.js oder React.js: Frameworks, die im weiteren etwas genauer erläutert werden. Eine Anwendung besitzt mehrere Komponenten, die an sich einheitlich sind, sich aber von den anderen Komponenten trennen und über eine bestimmte Schnittstelle kommunizieren. Für die Benutzeroberfläche wird bekannterweise [HTML](#) benutzt, welche durch Attribute erweitert werden kann. Die Schnittstelle zur Kommunikation der Komponente wird an diese Attribute durch Datenbindung und Events realisiert. In diesem [HTML](#) Dokument stellt Vue.js viele

1 Sprache, die es ermöglicht, Informationen im Internet zu präsentieren

2 Stilsprache, die das Aussehen von [HTML](#)-Dokumenten definiert

Hilfsmittel für Styling und Formulare bereit. Um weitere Funktionen hinzuzufügen, werden Plugins in die Anwendung eingebaut[3]. Beispiele hierfür sind vue-router oder vue-custom-element. Um anzufangen, muss ein standard [HTML](#) Dokument erstellt werden, heißt es enthält ein `<head>`

```
<!DOCTYPE HTML>

...
<BODY>
  <DIV ID="APP">
    <H1> {{MSG}}</H1>
  <DIV>
    <SCRIPT>
      NEW VUE({
        EL: "#APP",
        DATA() {
          RETURN {
            MSG: "HELLO WORD"
          }
        }
      });
    </SCRIPT>
  </DIV>
</BODY>
```

Abb. 2.1: Codebeispiel Initialisierung Vue

und ein `<body>` Tag. Innerhalb des `body` Tags wird ein `div` mit einem Identifier erstellt, beispielsweise wie in Abbildung 2.1 mit `id="app"`. Dort wird die Anwendung integriert. Um Daten wie einen String anzuzeigen, wird ein beliebiger Tag erstellt (zum Beispiel `h1`) und besitzt innerhalb einen Identifier, der in einer geschweiften Klammer (`<h1> {{msg}} </h1>`) steht. Um die `msg` mit einem String zu befüllen, wird ebenfalls innerhalb des `body` Tags ein `<script>` Tag erstellt. Dort wird eine Instanz der Vue erstellt. Die Instanz besitzt ein Attribut namens `el`, das für die Identifikation zuständig ist, heißt hier sollte `#app` stehen. Des Weiteren hat die Vue Instanz eine `data()` Funktion, die Objekte, wie die `msg`, zurück gibt.

Model-View-ViewModel

Das Ausführen des Architekturmuster Model-View-ViewModel (MVVM) in Vue.js hat eine deutliche und klare Abgrenzung der Komponenten und kann durch das einfache Beispiel in Abbildung 2.2 veranschaulicht werden. Die Benutzerschnittstelle, die dem Anwender dargestellt wird, wird für gewöhnlich in [HTML](#) erfasst. In Vue.js wird dabei ein `div` mit einer Identifikation, im Beispiel der Abbildung 2.2 ist dies `app`, erstellt. In dem `div` soll ein Text stehen der durch das ViewModel übergeben werden soll. Dieser ist wie auch in Angular oder ähnlichen Templating Frameworks mit zwei geschweiften Klammern geschrieben. Der Text, der an diese Stelle eingefügt werden soll, wird im Model deklariert. Es wird ein Objekt erstellt, das ein Attribut `Text`



Abb. 2.2: MVVM in VueJS

enthält, was ein in diesem Beispiel ein String ist. Das Attribut muss in dem Fall genauso heißen wie das Wort innerhalb der geschweiften Klammer im **HTML** Dokument. Das Objekt wird an das ViewModel übergeben und dort in die Vue Instanz, die erstellt wird, übertragen. In der Vue Instanz muss die Identifikation des div stehen und das Objekt, das an die Oberfläche gegeben werden soll. Wenn das ViewModel die Instanz an das View schickt, erkennt die View die Identifikation und sucht in ihrem **HTML** Dokument. Ist das `div` gefunden, werden die Daten durchsucht und sobald dann das Attribut `Text` gefunden wurde, wird dies an der Stelle mit dem gleichen Attributnamen eingesetzt.

2.1.3 Funktionsweise/Anwendung

Routing

Vue.js zeigt die Eigenschaft auf, dass nicht dauernd Anfragen an das Backend gesendet werden und somit jedes Mal die ganze Seite neu wiedergeben und geladen wird, sondern es lädt die Seite im Frontend direkt, heißt der Browser sendet nur Anfragen, wenn neue Daten geladen werden müssen oder etwas gespeichert werden muss. Das kann die Reaktionsfähigkeit der Webanwendung deutlich verbessern, da die Seite dynamisch auf dem Kontext der Seite aufgebaut ist, bedeutet, dass die Seite einmal geladen wird und sonst nur noch die einzelnen Bereiche aktualisiert werden, wenn sich beispielsweise Daten ändern. Dabei müssen die verschiedenen Views oder Seiten unterschieden werden. Vue.js unterstützt hierfür eine Router Bibliothek, **vue-router**[5]. Bei steigender Komplexität einer Anwendung wirkt sich dieser negativer Aspekt auf die Reaktionsfähigkeit aus, das durch das integrierte webpack in vue-router können asynchrone Abfragen gemacht werden und die schnelle Reaktionsfähigkeit ist wieder gegeben. Für die Implementierung sollte zuerst das Plugin importiert werden. Das geschieht mit diesem Aufruf: `import VueRouter from 'vue-router'`;

Davon wird dann eine Instanz erstellt, in der man ein oder mehrere Routen übergibt. Die Definition eines Routers ist ein Array, das mehrere Routen enthält. Das wäre das erste Objekt mit den Attributen `path` und `redirect`. Danach werden weitere Objekte erstellt, doch statt `redirect` wird ein `component` übergeben, das eine Instanz einer Route enthält. Zusätzlich können `children` erstellt werden, das dann als Subrouten bezeichnet wird. Um die Implementierung zu vollenden, muss im **HTML** Dokument die Routen aufgeführt werden um sie im Web wiederzugeben. Das wird wie folgt gemacht: `<router-view></router-view>`[6]

Templating

Templating ist eine Vordefinierung eines Designs oder eines Formats für ein Dokument. Dies kann für Vorlagen in Word oder ähnliches sein, aber auch für [HTML](#) Dokumenten als Vorlage für das Design der Webseite und Funktionen von einzelnen Komponenten. Diese Vordefinierung ist universell und kann mit jeden beliebigen Daten gefüllt werden[7]. Templating erlaubt, Werte bzw. Daten vom Model in die View zu binden. Seit Version zwei wird auch JavaScript Templating mit [HTML](#) Templating in Vue.js unterstützt.

Das meist benutzte Symbol ist die doppelte geschweifte Klammer, auch als Schnurrbart Symbol bekannt. Durch diese Art von Templating wird eine One-Way-Bindung vom Model zum Template aufgebaut. Mit einer One-Way-Verbindung können Daten vom Model zum Template gesendet werden, aber nicht vom Template zum Model[8]. Reaktive Datenbindung ist eine der Haupteigenschaften von Vue.js, sie speichert die Daten, wie Arrays oder JavaScript Variablen, in Verbindung mit dem [HTML](#) Dokument. Die One-Way Bindung, wie die Abbildung 2.2 zeigt, aktualisiert das [HTML](#) Dokument automatisch, wenn in JavaScript die `msg` manipuliert wird.

Um eine Two-Way Bindung zu erzeugen und über zum Beispiel einem Input Feld die Daten zu ändern, muss an das `input` Tag ein **v-model** integriert und an die Identifikation das zu ändernden Wertes gebunden werden. In Abbildung 2.1 müsste unterhalb der Zeile `<h1> {{msg}} </h1>` ein Input Feld mit der Bindung angefügt werden (`<input v-model="msg" ">`)[9]. Wird ein neuer Text in das Input Feld geschrieben, um somit den Wert zu ändern, wird der Wert automatisch und mit einer geringen Reaktionszeit aktualisiert.

Events

Die Autoren Etzion und Niblett erklären in ihrem Buch „Event processing in action“ ein Event folgendermaßen:

„ An event is an occurrence within a particular system or domain; it is something that has happened, or is contemplated as having happened in that domain. The word event is also used to mean a programming entity that represents such an occurrence in a computing system[10].“

Das bedeutet, dass ein Event auftritt, wenn etwas passiert, wie beispielsweise ein Mausklick bzw. das drücken auf einen Bildschirms oder das Scrollen. Um ein Event in unser [HTML](#) Dokument an wie in etwa ein Button zum Klicken zu binden, wird in Vue.js ein **v-on** verwendet. Hierbei können auf verschiedene Art und Weise ein Button oder eine ganze Methode, die ausgeführt werden soll, gebunden werden.

Für einen Button ist die `click`-Methode die standardgemäße Weise des Events. Für das folgende Beispiel wird ein Button zum hochzählen einer Zahl verwendet: `<button v-on:click="counter += 1">counter</button>`[11]. Das Klick-Event wird an den Button gebunden, dass die Variable `counter` beim Eintreten des Events verändert wird.

Statt das Event an ein Objekt zu hängen, kann **v-on** auch an Methoden gebunden werden, um eventuell komplexere Ausführungen durchzuführen. Dabei kann ebenfalls eine `click`-Methode verwendet werden, die auf den Namen der Methode, die ausgeführt werden soll, hinweist (`v-on:click="Methodennamen"`)[11]. Zusätzlich können Parameter in dem Methodennamen angegeben werden, die in der Methode interpretiert werden können. Ebenso werden sogenannte *Modifier*

von Vue.js unterstützt, um die immer wiederkehrenden Aufrufe während den Events handzuhaben. Modifiers sind Schlüsselwörter, die den Grad des Zugriffsrechts und die Sichtbarkeit auf Variablen, Funktionen oder Klassen regeln. Ein Beispiel wäre das `preventDefault`, das typischerweise aufgerufen wird, wenn das standardgemäße Verhalten des Browsers verhindert werden soll. Die Modifier werden getrennt mit einem Punkt an die Klick oder ähnliche Methode gehängt. Weitere Modifier sind `stop`, `capture`, `self`, `once` und `passive`. Parallel dazu gibt es ein Tastatur Modifier, der bei einer bestimmten Tasteneingabe ausgeführt wird. Wird zum Beispiel `Enter` gedrückt, um ein Formular abzuschicken, kann die Zeile wie nachfolgend aussehen: `v-on:keyup.enter="submit"`[11].

Validation

Eine Validierung durchzuführen, ist vor allem bei Formularen und Registrierungen wichtig. Die Validierung überprüft die Richtigkeit der Daten und die Erfüllung der gegebenen Anforderungen. Browser besitzen üblicherweise nativ die Validierung einer Form, da jedoch jeder Browser Objekte unterschiedlich handhaben können, ist die Vue.js basierte Validierung eine gute Lösung, um einheitlich zu bleiben. Zu Beginn sollte in dem [HTML](#) Dokument ein `form` Tag vorhanden sein, indem die einzugebenden Felder von einem Formular hinzugefügt werden. Durch das schon bekannte `v-model` können Bedingungen an ein Attribut gebunden werden und in JavaScript anhand dessen verarbeitet werden können. Standardgemäß kann bei Eingabe einer Zahl, das über das `type` Attribut überprüft werden kann, ein Minimum und Maximum angegeben, das dann in Vue.js mit einem `v-if` überprüft wird und die passende Nachricht an den Anwender weiter gegeben werden kann. Diese Validierung erfolgt hauptsächlich in JavaScript, Clientseitig oder Serverseitig. Dabei gibt es Plugins, wie Vee-Validate und Vuelidate, die schon bestimmte Regeln mit sich bringen und das Validieren in Vue.js vereinfachen[12].

Mit Vee-Validate wird Clientseitig validiert und durch das Hinzufügen von einem `v-validate` Attribute, das auf das Model, das überprüft werden soll, weist. Vee-Validate bringt eigene Regeln mit, die mit `data-vv-rules` auf das jeweilige Model angepasst werden kann. Dabei kann entschieden werden, ob Umlaute benutzt werden dürfen oder nicht, in welchem Zeitraum Daten ausgewählt werden dürfen oder wie lang das Feld Zeichenketten besitzen darf. Negativ an diesem Plugin ist, dass die vorhandenen Fehlernachrichten nicht ausreichend definiert sind und es gewollt ist, eigene Fehlermeldungen zu erstellen[13].

Vuelidate ist eine Modelbasierte Validierung, was eine flexiblere, auf das Minimum reduzierte Möglichkeit der Validierung ist. In dem von Vuelidate eigenen `$v` Schema werden die Validierungsmöglichkeiten gespeichert (`this.$v[propertyName]`). Das kann in dem [HTML](#) Dokument durch `v-if="!$v.emailValue.required"` auf Vorhandensein überprüft werden. Die schon vorhandenen Validierungsmöglichkeiten, wie `required`, sind ebenfalls eine Spanne zwischen zwei Zahlen, eine Email Validierung und eine Überprüfung von zwei Feldern die sich gleichen sollen, was bei Passwortheingaben üblich ist. Ebenso kann eine eigene Validierung erstellt werden, wenn die gewünschte Überprüfung nicht vorhanden ist, indem sie als Funktion dargestellt wird[14].

Komponente

Komponenten sind im Allgemeinen gesprochen Bereiche bzw. Teile eines Systems, die zusammen arbeiten können. In Vue.js helfen Komponenten, das standard-[HTML](#) Dokument zu erweitern.

Dabei sind Komponente Elemente des **HTML** Dokuments, das bestimmte Eigenschaften besitzt und ausführt oder als erweitertes Element eines Standardattributes dient. Um ein Komponent zu erstellen, muss dies erstmals mit `Vue.component(tag, constructor)` registriert werden, um die Komponente nutzen zu können[15]. In dem Konstruktor wird die Funktion definiert, die beim Verwenden des Komponenten ausgeführt wird, bzw. die Optionen mit den beinhaltenden Daten für das **HTML** Dokument. Eine Option, die vorhanden sein muss, ist die option **data**. Data sollte für die Wiederverwendbarkeit eine Funktion sein, die das unabhängige Objekt zurück geben kann. Ist data keine Funktion, wird für jedes separat erstellte Komponent das gleiche ausgeführt. Die Wiederverwendung kann per Name, der als **tag** übergeben wird, definiert werden. Heißt, wenn eine eigene Button-Komponente erstellt wird, kann man sie mehrmals verwenden, die jedoch jeweils für sich ein eigener Button ist und die Funktion, die hinter der Komponente steht, wird für jeden Button separat ausgeführt, da die Instanz jedes mal aufs neue erstellt wird[15].

2.1.4 Reactive Programming

Reactive Programmierung wurde in den letzten Jahren immer mehr zum Trend[16]. Reactive Programmierung ist ein Programmierstil, der vor allem in event gesteuerten und interaktive Anwendungen gut genutzt wird. Bekannte Konzerne wie Amazon¹ und Netflix² benutzen bereits reaktive Programmierung. Dabei werden Zustandsänderungen für die bekannt gemacht, die sich dafür interessieren. Wenn zum Beispiel eine Funktion aufgerufen wird, die zwei Zahlen addiert, würde in dem üblichem Programmierstil (*imperativ*) die Funktion die Variable der Summe ändern. Wenn nach der Ausführung der Funktion die Variablen sich ändern würden, hätte das keinerlei Auswirkungen auf die Summenvariable. Bei einem reaktiven Programmierstil nimmt die Summenvariable den aktuellen Wert der beiden addierten Variablen an[17].

Reactive Programming ist ein Teil aus Objektorientierter und ein Teil aus Funktikonaler Programmierung, das asynchrone und immutable Streams von Events beinhaltet. Die Streams werden miteinander kombiniert und werden von **Observables** „abgehört“. Bei einer üblichen Iteration können jederzeit die Elemente, beispielsweise einer Liste ausgelesen werden, dabei wird der Zustand(engl. „state“) des Objektes preisgegeben (*pull*). Nun werden die **Observables** an die Daten registriert und kann die Veränderung der Daten an den **Subscriber** *pushen*, somit kann das Programm ohne Zustand eines Objektes auskommen und die Veränderung aktualisieren[18]. Dies geschieht über die Operationen **map**, **filter** und **skip**[19]. Wenn somit ein Pull ausgeführt wird, darf der Nutzer entscheiden, wann er die Daten vom Erzeuger(engl. *Producer*) der Daten bekommt. Das ist in den üblichen JavaScript Funktionen vorhanden. Beim **Push**, das die **Observables** nutzen, ist dies genau anders herum, der Nutzer weiß in diesem Fall nicht, wann er die Daten bekommt. In JavaScript wären es **Promises**, welche die **Push** Funktion nutzen. Ein **Promise** gibt den Wert zurück, sobald er die Daten empfangen hat[20].

Jedoch muss bei den **Observable** zwischen **Hot** und **Cold Observables** unterschieden werden. **Cold Observables** sind mit Listen vergleichbar, da wie gewohnt bei der Erzeugung die Größe fest steht und der Inhalt kann dementsprechend nicht verändert werden. **Hot Observables** sind das genaue Gegenteil, hierbei ist nicht bekannt, wie der Inhalt aussehen könnte oder wie groß das Objekt wird. Hierbei wird ein Zeitintervall erstellt, dass innerhalb der angegebenen Zeit ein Event sendet, an das sich das Objekt abonnieren (engl. *subscribe*) und somit Veränderungen

1 <https://www.amazon.de/p/feature/j5d6uh4r8uhg8ep>

2 <https://help.netflix.com/de/node/68708>

der Daten registrieren kann.[18]. Diese ganze Verarbeitung läuft in der reaktiven Programmierung asynchron ab und macht die Programme effizienter, da bei einer asynchronen Verarbeitung im Gegensatz zur synchronen Verarbeitung nicht gewartet wird, bis das Ergebnis einer Methode zurück gegeben wird, sondern läuft im Code weiter und gibt das Ergebnis später, sobald es vorhanden ist zurück.

Reaktives System

Um die Anforderungen, Ziele und den Aufbau eines Reaktives System zu definieren, wird ein Manifest geschrieben. Für das Reactive Programming heißt das Manifest „*Reactive Manifesto*“[21]. Oftmals werden reaktive Systeme als schneller und robuster bezeichnet, dass sich mit den vier Eigenschaften beschreiben lässt:

- **Responsive:** Die Antwortbereitschaft des Systems und die Erkennung von Bugs ist unmittelbar[18]. Die Fehler können jedoch nur durch Abwesenheit einer Antwort garantiert erkannt werden, außerdem sollten hierfür die Zeit bis zur erwarteten Antwort, sogenannte Antwortgrenzen, eingegeben werden[21].
- **Resilient:** Die Widerstandsfähigkeit des Systems wird bewiesen durch die immer noch vorhandene Antwortbereitschaft während eines Systemfehlers oder von Ausfällen von Hard- oder Software. Implementiert werden kann dies durch Isolation von Komponenten, Eindämmung von Fehlern, Replikation von Funktionalitäten und das Delegieren der Verantwortungen[21]. Anfragen warten in einer bestimmten Zeit auf eine Antwort, wenn diese nicht kommt, weiß der Service, der die Anfrage gestellt hat, bescheid und kann ihn zeitnah behandeln[18].
- **Elastic:** Elastisch bedeutet, dass das System auch durch verschiedene Lastbedingungen einen konstanten Service liefert. Für die Erkennung der Veränderungen und das darauf reagiert werden kann, muss auch hier die Replikation von Funktionalitäten gegeben sein. Bei erhöhter Last werden die Replizierungsfaktoren darauf angepasst, dabei sollten keine Einschränkungen vorhanden sein[21]. Cloud-Dienste sind hier eine gute Lösung, um die Problematik einzugrenzen und das System kosteneffektiv zu betreiben[18].
- **Message Driven:** Nachrichtenorientierte Systeme benutzen eine asynchrone Nachrichten-kommunikation. Dabei werden die Komponente, die miteinander kommunizieren, entkoppelt und Isoliert. Dabei können Fehler an andere eventuell übergeordnete Komponente gesendet werden. Die Systeme lassen sich an die Nachrichten hängen, was die Überwachung von Veränderungen vereinfacht[18]. Die Nachrichtenüberwachung veranlassen einen Überblick über das Laufzeitverhalten des Systems und der übermittelten Nachrichtenflüsse. Bei Nachrichtenorientierte Systeme ist das Programm auch ortsunabhängig möglich, bedeutet, dass Teile des Codes nicht auf demselben Computer ausgeführt werden müssen[21].

Auf Abbildung 2.3 wird das Zusammenspiel der vier reaktiven Qualitäten illustriert. In größeren Anwendungen gibt es mehrere Komponenten, die voneinander abhängig sind. Deshalb müssen die vier Qualitäten in jeder Ebene des Gesamtsystems berücksichtigt werden und es somit innerhalb der Schichten kombinierbar[21]. Zur Umsetzung eines reaktiven Programms gibt es Frameworks, die die Anforderungen, Eigenschaften und Ziele eines reaktiven Programmes helfen umzusetzen. Beispiele hierfür wären Vue.js, React.js und weitere.

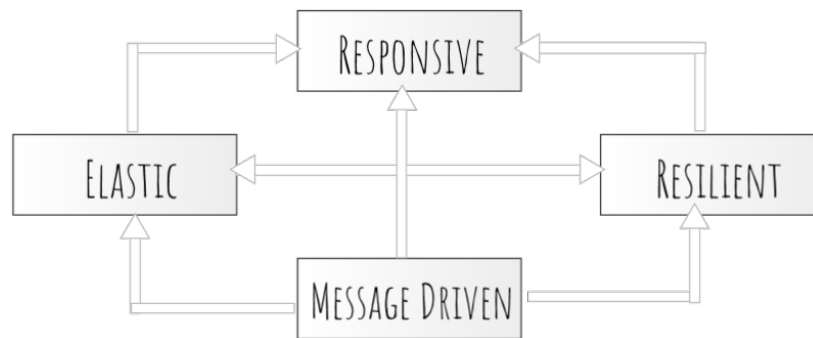


Abb. 2.3: Zusammenspiel reaktives System

2.1.5 Andere Frameworks

Analog zu Vue.js gibt es weitere Bibliotheken bzw. Frameworks, die die Anforderungen ebenfalls als Reactive Programming betreiben und mit dem Entwurfsmuster **MVVM** arbeiten. Ein Beispiel wäre **React.js**. React.js ist ein von Facebook erstellte JavaScript Bibliothek, das dem Entwickler beim Erstellen von Oberflächen hilft. Konzerne wie Whatsapp, Instagram und Facebook nutzen die Frontend Bibliothek. Das Ziel, das React.js verfolgt, ist es einfacheren Code zu schreiben, um die einzelnen Bestandteile besser zu verstehen und weniger komplex zu halten. Die wesentliche Bestandteile von React.js sind die Komponentenarchitektur, der virtuelle Document Object Model (**DOM**) und die Browserkompatibilität.

React.js Komponente sind äquivalent zu Web Komponenten, die mit `React.createClass` erstellt werden. Innerhalb gibt es Funktionen wie `render`, die das **HTML** Dokument für das Web präsentierbar machen. Dazu können eigene Funktionen definiert werden. Bei React.js wird die standard `onClick` Methode als Attribut auf den Button gesetzt und durch geschweifte Klammer kann auf die Funktionen verwiesen werden (`<button onClick=this.add>`). Ein besonderes Attribut von React.js ist das **State**. Dieses Attribut beinhaltet die zu verändernden Daten und kann die Aktualisierung im **HTML** Dokument durchführen. Somit muss auf die Anpassung des **DOM** keine Rücksicht genommen werden. Die Komponente werden in React.js innerhalb der `render` Methode definiert, da React.js JSX eine schlanke Syntaxerweiterung zum Schreiben von Markups verwendet. Änderungen am Stil der Seite oder des Buttons wird innerhalb der `createClass`, wo auch die `render` Methode für die Definition des **HTML** Dokuments implementiert wird, erstellt (`return backgroundColor: #fff;`). Hierbei wird erkannt, dass die üblich bekannte Trennung der Bereiche **HTML**, **CSS** und JavaScript nicht stattfindet[22].

Die Bearbeitung durch JSX in React.js wird in der Regel nicht direkt in dem **DOM** des Browsers stattfinden, sondern mit einem virtuellen **DOM**, das ein JavaScript Objekt ist, das zur Bearbeitung genutzt wird. Bei einer Veränderung wird jeweils ein neues Objekt, also ein neuer virtueller **DOM**, erstellt. Dabei wird der virtuelle **DOM** mit dem Browser **DOM** verglichen und aufgelistet. Die Änderungen werden erst zum Zeitpunkt des Batch an den Browser geschickt und aktualisiert[23]. Im Vergleich zu Vue.js ist React.js einer der ähnlichsten Bibliotheken. Beiden nutzen einen virtuellen **DOM**, eine reaktive, zusammensetzbare Benutzeroberfläche und nutzen durch das Routing und des States um die Änderungen zu fokussieren. Die folgende Auflistung zeigt die Unterschiede in Vue.js und React.js in den Positionen der Leistung, im Templateing und JSX und die Skalierbarkeit des Systems.

- **Leistung:** Vue.js und React.js sind in Hinsicht der Leistung ähnlich schnell, was für

die Entscheidung irrelevant ist. Die genauere Leistung wird im späteren Teil genauer bezeichnet[24].

- **Templating** Im Gegensatz zu Vue.js ist in React.js **HTML** und **CSS** zusammen in JavaScript mit Hilfe von JSX geschrieben, das mit Hilfe einer **render** Funktion, die ebenfalls in Vue.js vorhanden ist, an der Benutzeroberfläche dargestellt werden kann. Ebenso werden Werkzeuge wie Typenüberprüfung in React.js besser unterstützt[24]. Die konkrete Teilung zwischen JavaScript, **HTML** und **CSS** ist in Vue.js deutlich erkennbar und für die Meisten Entwickler übersichtlicher[25]. In Vue.js ist das Templating für das Rendering des **HTML** Dokuments. Für viele Entwickler, die in **HTML** Erfahrung haben, wird es einfacher sein, den Code zu lesen und zu interpretieren[24].
- **Skalierbarkeit:** Für die Skalierung für größere Anwendungen gibt es in Vue.js sowie in React.js viele Routing Lösungen. In React.js gibt es die Frameworks Flux oder Redux und in Vue.js das Vuex, auch Redux kann in Vue.js integriert werden[26]. Vue.js beinhaltet einen Call Level Interface (**CLI**), das die Einbindung neuer Projekte mit Werkzeugen zum Bauen des Projekts wie webpack oder Browserify ermöglicht. Vor allem in React.js müssen die Build Systeme, zum Bauen des Projekts sich zuerst angeeignet werden, was in Vue.js beispielsweise das Webpack übernimmt[24].

Ein weiteres Framework, das für die Frontend Entwicklung hilfreich ist, ist **Angular.js**. Angular.js ist den Meisten bekannter als Vue.js oder React.js. Viele Komponenten oder Syntaxen von Angular.js waren für Vue.js Inspirationen, weshalb es vielen Angular.js Entwicklern einfacher fällt sich in Vue.js einzuarbeiten. Angular.js ist deutlich komplexer und hat mehr Vorgabe in Hinsicht der Softwarearchitektur als Vue.js. Ebenso ist die Leistung von Vue.js deutlich besser und leichter zu optimieren. Die Entscheidung für Vue.js basierte auf der immer größerer werdenden Popularität seit 2016, was durch die Google Trends Statistik deutlich hervorgeht[4]. Für die Größe des zu implementierende Projekt ist Angular.js zu überladen. Vue.js oder React ist kompakt genug, für eine Webanwendung zur Darstellung von Positionsdaten jedoch ausreichend. Dabei ist die Leistung sehr entscheidend.

in einer Studie einer Bachelorarbeit aus Schweden wurde der Performancevergleich von Angular 2, Aurelia, Ember, Vue und weiteren getestet. Dabei wurden die Befehle **Create**, **Delete** und **Update** mit jeweils 1000 Reihen getestet.[27]

- **Angular.js 2:** Im Ganzen hatte Angular 2 in jedem Testszenario die beste Leistung, dabei hat Angular 2 eine deutliche Verbesserung zu seinem Vorgänger 1.5[27].
- **Aurelia:** Aurelia hat in dem Szenario das zweitbeste Ergebnis erzielt, jedoch schnitt Aurelia bei dem Befehl Update mit unter Anderem als schlechtestes Frameworks ab[27].
- **Ember:** Eins der schlechtesten Frameworks ist Ember. Nur in dem Befehl Delete erreichte Ember einen durchschnittliches Ergebnis[27].
- **Vue.js:** Vue.js war eins der schnellsten Frameworks, vor allem bei den Befehlen Create und Update[27].

2.2 Architekturmuster Model-View-ViewModel

2.2.1 Motivation

Naveen Pete, ein Online-Blogger, bezeichnete ein Architekturmuster, auch Entwurfsmuster genannt, als ein „gut strukturiertes Dokument“, dass als Lösung für wiederkehrende Probleme dienen soll[28].

„A design pattern is a well-documented solution to a recurring problem.“

Architekturmuster werden zur sauberen Trennung der Anwendungslogik und der Benutzeroberfläche genutzt. Das vereinfacht das Testen, die Instandhaltung und das Weiterentwickeln der Software. Außerdem verbessern Architekturmuster die Wiedernutzung des Codes für Andere Projekte, da lediglich der View Part plattformspezifisch angepasst werden muss[29]. Architekturmuster werden vor allem in großen Projekten genutzt, um eine Abgrenzung zwischen „Ansicht“ und „Modell“ zu schaffen. In dem Architekturmuster **MVVM** ist eine klare Abgrenzung zwischen der grafischen Oberfläche (View) und die Datenhaltung (Model) durch eine Schnittstelle (ViewModel) gegeben.

Model

In den üblichen Architekturmustern wird das Model als „Abbildung der Datenquelle“ gesehen. Für das Architekturmodell **MVVM** ist das Model eine Abbildung der Daten für die Visualisierung. Diese Daten werden vom Benutzer manipuliert und zur Verfügung gestellt. Das Model stellt dabei folgende Funktionalitäten bereit:

- Validierung
- Benachrichtigungen bei Änderungen
- Verarbeiten nach vorgegebenen Regeln

Was dabei zum Einsatz kommt, hängt von den Anforderungen an das Model ab. Werden die Daten beispielsweise von einem OR-Mapper oder einem Service zurück geschickt, könnten diese Funktionalitäten ebenso in das ViewModel implementiert werden[30].

View

Die View ist die strukturierte Benutzeroberfläche, in der Daten, Videos sowie Bilder dargestellt werden und keinerlei Logik enthalten ist. Benutzereingaben, wie über die Tastatur werden in der View abgefangen und an die das ViewModel weiter gegeben. Die View ist ausschließlich mit dem ViewModel verbunden und das nur, wenn die Daten an die View überreicht werden. Im Code sollte in der View so wenig wie möglich geschrieben und unabhängig sein. Das heißt, der Code sollte sich ausschließlich auf die View beziehen. Dies ermöglicht das einfache Austauschen der View, ohne große Änderungen am Code zu leisten[31].

ViewModel

Einfach gesagt, stellt das ViewModel das Model für die View dar und gibt das Model nach außen, heißt das ViewModel bearbeitet die Logik der View. Das ViewModel kommuniziert mit dem Model durch Methodenaufrufe und stellt die Daten, das das ViewModel vom Model geliefert bekommt, der View dar. Die zur Verfügung stehenden Funktionalitäten werden durch die View gebunden, wodurch für die View keinerlei Code anfällt. Referenzen auf Elemente der View dürfen nicht erstellt und darauf zugegriffen werden, da, wie in dem Abschnitt der View bereits erwähnt wurde, keine Abhängigkeiten erstellt werden dürfen. Durch Funktionen über die View zu testen ist unpraktisch und entfällt hier, da das ViewModel selbst die Abstraktion der View die Möglichkeit besitzt, das abzudecken. Das ViewModel bezieht sich niemals auf die View und kann somit auf jede View bezogen werden[32].

2.2.2 Model-View-ViewModel

Durch die Entwicklung des Windows Presentation Foundation Framework (WPF) durch Microsoft entstand 2005 das Architekturmodell **MVVM**, das ein fester Bestandteil von Silverlight¹ ist. Ebenso werden existierende Frameworks um **MVVM** erweitert[33].

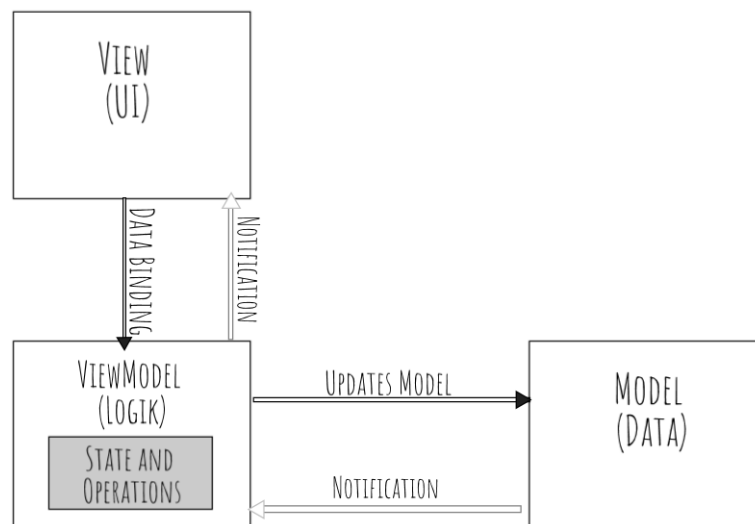


Abb. 2.4: Komponente des MVVM Architekturmusters

Wie die drei Komponente View, ViewModel und Models miteinander zusammenhängen und kommunizieren, wird im folgenden erläutert und durch Abbildung 2.4 abgebildet.

¹ Silverlight is a cross-browser, cross-platform plug-in for delivering media and rich interactive applications for the Web

Data-Binding

Wie schon davor erwähnt wurde, kennt die View das ViewModel und das ViewModel kennt das Model, jedoch nicht vice versa, was die Pfeile in Abbildung 2.4 illustriert. Damit die View mit dem ViewModel interagieren kann, wird in WPF ein sogenanntes Data-Binding verwendet. Durch die Datenbindung wird eine Verbindung zwischen der View (User Interface (UI)) und dem ViewModel (Logik) hergestellt. Wenn das Model (Daten) die korrekte Benachrichtigung bereitstellt, können die eingebundenen Daten automatisch die Änderung des Wertes annehmen und in der View wiedergeben[34]. Eine Verbindung besteht zumeist aus vier Komponenten: ein Zielobjekt, eine Zieleigenschaft, die eine Abhängigkeitseigenschaft sein muss, eine Quelle und ein Pfad zum Wert, das verwendet wird. Wenn eine Verbindung aufgebaut ist, ist die Richtung des Datenflusses entscheidend und wichtig. Hier gibt es drei verschiedene Wege die Daten zu senden bzw. zu empfangen.

- One-Way Bindung
- Two-Way Bindung
- One-Way To Source Bindung

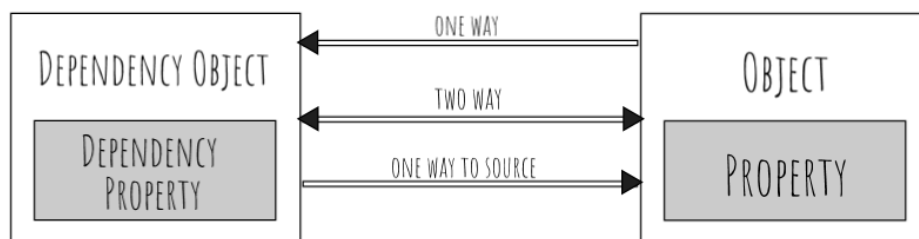


Abb. 2.5: Datenbindung zwischen View und ViewModel

Die View, das Bindungsziel, besitzt ein Dependency(engl. für abhängig) Objekt mit einer Dependency Property, einer Eigenschaft, wie zum Beispiel einem String. Diese sind abhängig voneinander. Das ViewModel, die Bindungsquelle, besitzt ein Objekt mit einer Property. Eine One Way Bindung lässt Änderungen an der Quelle zu und aktualisiert die Zieleigenschaften automatisch. Diese Verbindung ist vor allem nützlich, wenn schreibgeschützte Elemente in der UI vorhanden sind, denn Änderungen an den Zieleigenschaften sind bei einer One Way Bindung nicht möglich. Eine Two Way Bindung ermöglicht dem User, Änderungen vorzunehmen. Hierbei werden die Zieleigenschaften verändert und automatisch die Quelleigenschaften aktualisiert. Andersherum geschieht genau das gleiche, analog zur One Way Bindung. Für zum Beispiel zu bearbeitende Formulare oder andere interaktive Situationen, die vermutlich Abhängigkeitseigenschaften aufweisen, ist diese Bindung rätlich. Die konträre Bindung zur One Way Bindung ist die One Way To Source Bindung, diese aktualisiert automatisch die Quelleigenschaften wenn die Zieleigenschaft geändert wurde.

Notifications

Um die Änderung zu erkennen, muss die Quelle einen Benachrichtigungsmechanismus beinhalten. In der Regel ist dies die `INotifyPropertyChanged` Implementierung. Bei dieser Implementierung

wird ein Objekt an die UI gebunden, das das Ereignis `PropertyChanged` enthält und dies auslöst, sobald eine Änderungen an der Eigenschaft des Objektes wahrgenommen wird. Diese Änderung wird von dem Model an das ViewModel gesendet, das dann die Aktualisierung an der Quelleigenschaft vornehmen kann und die Änderung in der View angezeigt werden. Die Quellaktualisierungen werden anhand `UpdateSourceTrigger`, die Eigenschaften enthalten, die bestimmen, wann und warum die Benachrichtigung ausgelöst wird, ausgelöst.

Fazit

Das Ziel des Architekturmuster ist, wie auch bei dem Architekturmuster Model-View-Controller (MVC), das der Vorreiter von MVVM ist, das Trennen der Logik und der Präsentations Schicht bzw. der View. Die Vorteile des Entwurfsmuster MVVM sind:

- Durch die Trennung müssen Änderungen, die an dem Model vorgenommen werden, nicht an der View geändert werden.[35]
- Während der Entwicklung können die Entwickler und die Designer unabhängig voneinander an den Komponenten arbeiten[28].
- Modultests für das ViewModel und das Model können ohne die View erstellt werden[28].
- Die View kann beliebig ausgetauscht und wiederverwendet werden, da die View unabhängig von den anderen Komponenten ist[28].
- Die Weiterentwicklung sowie die Instandhaltung kann durch die Trennung detaillierter vorgenommen werden, ohne dass die Änderungen negative Auswirkungen auf das System haben[35].

Die Nachteile des Architekturmuster sind in der Minderheit. Für viele Entwickler ist MVVM für einfache Oberflächen zu mächtig und ebenso für größere Fälle kann es schwierig sein, das ViewModel zu konstruieren. Wenn die Datenbindung komplexer ist, wird das Debugging ebenso problematischer[35].

2.2.3 Verwandte Architekturmuster

2.2.3.1 Model-View Controller

Das Hauptmerkmal des Architekturmusters MVC ist die Trennung der View und des Controllers. Genau das macht das MVC komfortabel für Web Anwendungen und weniger geeignet für Desktop Anwendungen[36].

Model

Das Model ist beim Architekturmuster MVC der Ort, an dem die Daten und Objekte sowie der Netzwerkcode gespeichert und implementiert werden. Das heißt, der Model Part beinhaltet die Informationen, um die View anschaulich zu machen und die Logik, die die Änderungen des Users verarbeitet und die View damit benachrichtigt[37].

View

In der View ist ebenso wie in dem [MVVM](#) Architekturmuster keinerlei Logik enthalten, was es wiederverwendbar für andere Projekte macht.[\[38\]](#) Die View setzt Informationen für den Anwender ins Bild. Mit dem Controller zusammen enthalten sie das User Interface (Benutzerschnittstelle)[\[37\]](#).

Controller

Der Controller vermittelt vorwiegend über „delegation pattern“ zwischen der View und dem Model. Delegation Pattern ist eine Technik, bei der Objekte Verhalten nach außen darlegen und das Verhaltens an ein anderes Objekt übertragen[\[39\]](#). Idealerweise kennt der Controller die View nicht und kommuniziert über ein bestimmtes abstractes Protokoll[\[38\]](#). Der Controller verarbeitet die Events der View und leitet sie an das Model weiter, das dann die View über die Änderung benachrichtigen kann und die View die Änderung dem Anwender darstellt. Vergleichbar mit dem ActionListener in Swing[\[40\]](#).

Model-View-Controller

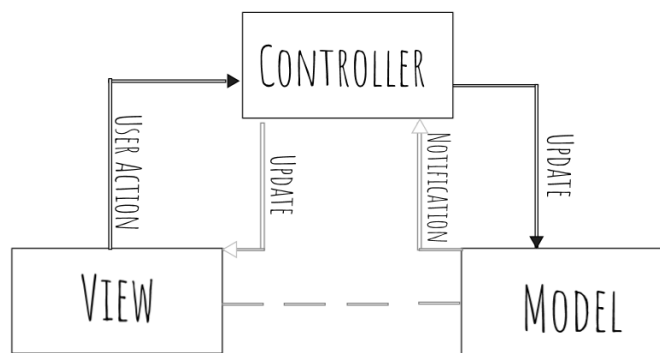


Abb. 2.6: Komponente des MVC Architekturmusters

Auf Abbildung 2.6 erkennt man die Zusammenhänge zwischen den Komponenten des Architekturmodells [MVC](#). Dieses Modell lässt mehrere Views und Controller zu die unabhängig von dem Model erstellt und modifiziert werden können[\[41\]](#). Wenn der Anwender eine Aktion in der View auslöst, wird diese an den Controller geschickt, der anhand der Manipulation das Model aktualisiert. Sobald die Aktualisierung abgeschlossen ist, wird eine Benachrichtigung an den Controller gesendet, ob diese erfolgreich war oder nicht. War die Aktualisierung erfolgreich, aktualisiert der Controller anhand der Benachrichtigung die View.

Kommunikation

Obwohl das Model unabhängig von den Views ist, sollten die Komponente miteinander kommunizieren. Ebenso die Controller und die Views. Da die View jedoch das Model kennt, kann die View mit dem Model in Kontakt treten. Die Kommunikation mit den Nachrichten findet über **Events** (Aktionen) statt. Events stellen Mechanismen bereit, die mit wenigen Abhängigkeiten

eine Kommunikation zustande kommen kann. Grafische Komponente, wie Listen, Textfelder oder ähnliche können Benachrichtigungen empfangen, beispielsweise wenn geklickt wird. Diese Benachrichtigungen kommen in der Regel vom Controller. Die View registrieren die Events an Objekte, die sie bearbeiten möchten. Wenn die Nachricht zum Model gesendet wurde, wird das Application Model auf diese Nachricht antworten, die Daten aktualisieren und eine Nachricht zurück senden. Das Application Model kann ebenso events auslösen und somit die abhängigen Views überwachen[42]. Für die Benachrichtigung vom Application Model zur View und umgekehrt ist der Controller zuständig, da der Controller die Anfragen des Anwenders interpretiert.

2.2.3.2 Model-View Presenter

Das Architekturmuster Model-View-Presenter (MVP) basiert auf dem MVC Muster. Die Komponente wurden anhand hohen Flexibilität angepasst und die Mängel des vorherigen Musters (MVC) werden besser gehandhabt. Das Hauptmerkmal des MVP Musters ist der Presenter, der direkten Zugriff auf die View und das Model besitzt und deren Zusammenspiel handhabt. Die View und das Model können kleine Situationen selbst meistern, was die Komplexität des Presenters reduziert, da dieser nur noch für die komplexen Anforderungen verantwortlich ist. Somit ist das Architekturmuster MVP das flexibelste der MV* Familie, da es dem Entwickler viel Freiraum und Kontrolle gibt. Zum Beispiel kann die Datenbindung da genutzt werden, wo es dem Entwickler am besten passt[36]. Die Views sind wie auch beim MVC Muster für die Anschauung der Daten zuständig und das Model für die Datenhaltung verantwortlich. Martin Fowler verglich 2006 das Architekturmuster MVC mit MVP so, dass der Controller in MVC bei MVP ein Teil der View ist[43]. Die Reaktion auf die Aktivitäten des Users ist im Presenter enthalten. Er kann entscheiden wie das Model manipuliert und verändert werden kann, heißt er übernimmt bzw. integriert die Rolle des Application Model, das man von MVC kennt. Zusammenfassend zu sagen ist, dass der Presenter die Business Logik zur Verfügung stellt. In der Regel verhält sich die Kommunikation gleich wie beim MVC. Durch Aktionen des Anwenders, wie eine Mausbewegung, werden Interactor Events ausgelöst. Diese Interaktionen werden vom Presenter interpretiert. Die Models werden erstellt sowie Kommandos und die Views[44].

2.2.4 Fazit

Bevor Software-Projekte mit Architekturmuster realisiert worden waren, wurde die grafische Oberfläche in die Mitte der Anwendung implementiert. Dieser einfache Einsatz wird Smart UI anti-pattern genannt, das wie jedes Muster seine Vorteile hat, aber bei größeren Projekten zu einer Hürde werden kann. Das Gestalten der verschiedenen Architekturmuster bewältigen die Probleme des Smart UI anti-pattern. Jedes Architekturmuster ist ähnlich aufgebaut, jedes trennt die Benutzerschnittstelle mit den Daten und deren Verarbeitung. Die Kommunikation zwischen den drei Komponenten hängt von der grundlegenden Umgebung ab. Beispielsweise ist die Synchronisation mehrerer Views durch einen „observer“, einen Beobachter, der die Änderungen weitergibt und somit die View aktualisiert, nützlich, aber in vielen Situationen nicht zugänglich. Somit sind auch andere Mechanismen brauchbar, wie die Datenbindung die in dem Architekturmuster MVVM zwischen dem ViewModel und der View. Die Anwendung des Mechanismus zur Kommunikation hängt von der Anwendung selbst, der Programmiersprache, der Frameworks, des angewendeten Musters und der persönlichen Präferenz aufgezeigt[43]. In der folgenden Tabelle[36]

werden die Vorteile und Nachteile des jeweiligen Entwurfsmusters. Dies zeigt, dass kein Gewinner ausgewählt werden kann, jeder hat seine eigenen individuellen Vorzüge.

Tab. 2.1: Vorteile und Nachteile der Architekturmuster

Muster	Vorteile	Nachteile
MVVM	Unterstützt mehrere Views für das gleiche Model und aktualisiert View und View-Model automatisch	Das Benutzen von „Beobachter“ schwächt die Leistung. Beruht auf der zugrunde liegenden Technologie.
MVC	Gut geeignet für Web Anwendungen, da View und Controller hier getrennt gehandhabt wird.	Die Abhängigkeit von View und Controller, was hier nicht gegeben ist, sind in manchen Steuerelementen vonnöten.
MVP	Flexibilität und Freiheit zum Verwenden der verschiedenen Mechanismen und kann an viele Anwendungsszenarien verwendet werden.	Keine strikte Trennung der Komponenten, das bei komplexeren Codestellen zu Problemen führen kann.

3 Requirements

Requirements, in deutsch „Anforderungen“, beschreiben die Ziele eines Kunden, die angeforderten Funktionalitäten und Eigenschaften des Systems, sowie in welcher Qualität dies umgesetzt werden muss[45]. Die Beschreibung, das Prüfen, das Verwalten sowie die Analyse solcher Requirements wird als des Requirements Engineering beschrieben[46].

3.1 Funktionale Requirements

Funktionale Requirements charakterisieren die Leistungen an das System von Anwendungsfällen. Zusätzlich definieren die funktionalen Requirements die technischen Funktionen eines Systems, die als Lösung für die Problematik der Anwendungsfälle fungieren[47].

3.1.1 Funktionales Top Level Requirement

Requirement 1000:

Das System soll Anwendern eine Fahrbahn visualisieren und die darauf vorhandene Position eines Fahrzeugs aufzeigen.

3.1.2 Requirements an die Anwendungsfälle

- **Requirement 1110:**
Der Anwender kann das Fahrzeug vom System aus ein- und ausschalten.
- **Requirement 1120:**
Anhand von Positionsdaten soll die Fahrbahn im Web visualisiert werden.
- **Requirement 1130:**
Anhand von Positionsdaten soll ein Fahrzeug (optional mehrere Fahrzeuge) im Web angezeigt werden.
- **Requirement 1140:**
OPTIONAL: Der Anwender kann durch Eingabe einer Zahl die Geschwindigkeit des Fahrzeugs anpassen.

3.2 Nicht funktionale Requirements

Nicht funktionale Requirements definieren Forderungen an den Lösungsbereich wie die Architektur, Technologien oder an die Qualität wie zum Beispiel die Performance. Beispiele hierfür sind die Bedienbarkeit, das eingesetzte Betriebssystem, die verwendete Hardware und die genutzte Programmiersprache[47].

3.2.1 Anforderungen an den Nutzungskontext

- **Requirement 1210:**
Das System soll über eine Webanwendung verfügbar sein.

Darstellung:

- **Requirement 1220:**
Durch Intervalländerungen der Positionen, sollen die Änderungen zeitlich schnell aktualisiert werden.
- **Requirement 1230:**
OPTIONAL: Die Darstellung des Fahrzeugs in der Webanwendung sollte in einer reibungslose Bewegung dargestellt werden

3.2.2 Anforderungen an die Implementierung

Architektur:

- **Requirement 1310:**
Die Anwendung zeigt eine Single-page Application (SPA)-Architektur auf.

Technologien:

- **Requirement 1320:**
Das System soll mit der Frontend Bibliothek Vue.js umgesetzt werden.
- **Requirement 1330:**
Die Positionsdaten sollen per Webservices, wie Websockets übermittelt werden.
- **Requirement 1340:**
Die Verbindung zu den Fahrzeugen soll durch Web-Bluetooth verbunden werden.
- **Requirement 1350:**
OPTIONAL: Durch die gegebene Zeit und der Strecke soll die Geschwindigkeit durch Berechnungen dargestellt werden.

4 Anforderungsanalyse

Erklärung Anforderungsanalyse

4.1 Use-Case-Diagramm



Abb. 4.1: Use Case Diagramm

5 Systemarchitektur

6 Implementierung

6.1 Analysieren und Auswerten der Tracking Daten

1. auswerten

6.2 Darstellung Fahrbahn

1. fahrbahn darstellen

6.3 WebSockets Kommunikation

1. webSockets

6.4 Bluetooth Verbindung zu Modellautos

1. bluetooth

7 Zusammenfassung/Ausblick

Ergebnis-Bewertung, Zusammenfassung und Ausblick

Literaturverzeichnis

- [1] Marc Teufel. Vue.js: Der siegeszug eines frameworks. *entwicklerspezial*, *entwickler.de*, 2018. URL <https://entwickler.de/leseproben/vue-framework-579832700.html>.
- [2] Benjamin Wallenborn Dirk Frischalowski. Einführung in java-webanwendungen. *Uni Hagen*. URL http://www.isdb.fernuni-hagen.de/wbt/files/demo/jsp/JSP/Kursseite_35130.htm.
- [3] Sebastian Springer. Vue.js: Das framework im überblick. *PHP Magazin*, *entwickler.de*, 2017. URL <https://entwickler.de/leseproben/framework-ueberblick-vuejs-579760880.html>.
- [4] Google Trends. Trendsvue, 2018. URL <https://trends.google.de/trends/explore?date=today%205-y&q=vue.js,react.js,angular.js>.
- [5] Ed Zynda. Getting started with vue router. *scotch.io*, 2017. URL <https://scotch.io/tutorials/getting-started-with-vue-router>.
- [6] Joshua Bemenderfer. Introduction to routing in vue.js with vue-router. *Alligator.io*, 2017. URL <https://alligator.io/vuejs/intro-to-routing/>.
- [7] Unknown, . URL <https://www.thefreedictionary.com/Templating>.
- [8] Unknown. Vue.js templating. *Alligator.io*, 2016-2017. URL <https://alligator.io/vuejs/templating/>.
- [9] Anthony Gore. Exploring vue.js: Reactive two-way data binding. *medium.com*, 2016. URL <https://medium.com/js-dojo/exploring-vue-js-reactive-two-way-data-binding-da533d0c4554>.
- [10] Opher Etzion and Peter Niblett. *Event processing in action*. Manning, Greenwich, Conn., 2011. ISBN 1935182218. URL <http://proquest.tech.safaribooksonline.de/9781935182214>.
- [11] Unknown. Event handling, 2018. URL <https://vuejs.org/v2/guide/events.html>.
- [12] Unknown. Form validation, . URL <https://vuejs.org/v2/cookbook/form-validation.html>.
- [13] Joshua Bemenderfer. Template-based form validation with vue.js and vee-validate, 2017. URL <https://alligator.io/vuejs/template-form-validation-vee-validate/>.
- [14] Joshua Bemenderfer. Model-based form validation with vue.js and vuelidate, 2017. URL <https://alligator.io/vuejs/model-form-validation-vuelidate/>.

- [15] Unknown. Components, . URL <https://v1.vuejs.org/guide/components.html#What-are-Components>.
- [16] Engineer Bainomugisha, Andoni Lombide Carreton, Tom van Cutsem, Stijn Mostinckx, and Wolfgang de Meuter. A survey on reactive programming. *ACM Computing Surveys*, 45(4): 1–34, 2013. ISSN 03600300. doi: 10.1145/2501654.2501666.
- [17] Christian Lambert and Matthias Ebbing. *Reaktiv in java mit rxjava: Reaktiv in die praxis: Reaktive programmierung mit rxjava*, 2016. URL <https://jaxenter.de/reaktiv-in-die-praxis-reaktive-programmierung-mit-rxjava-39088>.
- [18] Jan Carsten Lohmüller. *Reactive programming – mehr als nur streams und lambdas*, 2016. URL <https://www.informatik-aktuell.de/entwicklung/programmiersprachen/reactive-programming-mehr-als-nur-streams-und-lambdas.html>.
- [19] Colin Lee. *Reactive Java Programming*. Springer Verlag, s.l., 2016. ISBN 978-1-4842-1429-9.
- [20] Luuk Gruijs. Understanding, creating and subscribing to observables in angular, 2017. URL <https://medium.com/@luukgruijs/understanding-creating-and-subscribing-to-observables-in-angular-426dbf0b04a3>.
- [21] Jonas Bonér, Dave Farley, Roland Kuhn, and Martin Thompson. *Das reaktive manifest*, 2014. URL <https://www.reactivemanifesto.org/de>.
- [22] Paul Kögel. *React einsteiger tutorial*, 2015. URL <http://reactjs.de/posts/react-tutorial>.
- [23] Marcin Skirzynski. *Virtuelles dom mit react.js*, 2015. URL <http://reactjs.de/posts/virtuelles-dom-mit-react-js>.
- [24] Unknown. *Comparison with other frameworks*, 2018. URL <https://vuejs.org/v2/guide/comparison.html>.
- [25] Toni Haupt. *Vue.js – it’s simple until you make it complicated*, 2018. URL <https://blog.codecentric.de/2018/02/vue-js-simple-make-complicated/>.
- [26] Kevin Peters. *Large-scale vuex application structures*, 2017. URL <https://medium.com/3yourmind/large-scale-vuex-application-structures-651e44863e2f>.
- [27] Svensson Alexander. *Speed performance comparison of javascript mvc frameworks*, 2015. URL <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:998701/FULLTEXT03.pdf>.
- [28] Naveen Pete. *Mvc, mvvm and angular*. 2016. URL <https://naveenpete.wordpress.com/2016/09/07/mvc-mvvm-and-angular/>.
- [29] Unknown. *The mvvm pattern*. *Microsoft*, 2012. URL [https://msdn.microsoft.com/en-in/library/hh848246.aspx?irgwc=1&OCID=AID681541_aff_7593_1211691&tduid=\(ir_VqY0n%3AR2F0Iazt90ZWSkDWZQUkjwTGy5NQ1xQg0\)\(7593\)\(1211691\)\(\)\(ir\)&clickid=VqY0n%3AR2F0Iazt90ZWSkDWZQUkjwTGy5NQ1xQg0&ircid=7593](https://msdn.microsoft.com/en-in/library/hh848246.aspx?irgwc=1&OCID=AID681541_aff_7593_1211691&tduid=(ir_VqY0n%3AR2F0Iazt90ZWSkDWZQUkjwTGy5NQ1xQg0)(7593)(1211691)()(ir)&clickid=VqY0n%3AR2F0Iazt90ZWSkDWZQUkjwTGy5NQ1xQg0&ircid=7593).
- [30] Norbert Eder. *Mvvm das model*. 2017. URL <https://www.norberteder.com/mvvm-das-model/>.

- [31] Norbert Eder. Mvvm die view. 2017. URL <https://www.norberteder.com/MVVM-Die-View/>.
- [32] Norbert Eder. Mvvm das viewmodel. 2017. URL <https://www.norberteder.com/MVVM-Das-ViewModel/>.
- [33] Lukas Jaeckle, Joachim Goll, Manfred Dausmann. Das architekturmuster model-view-viewmodel. 2015.
- [34] Saisang Cai. Datenbindung. *Microsoft*, 2017. URL <https://docs.microsoft.com/de-de/dotnet/framework/wpf/data/data-binding-wpf>.
- [35] Unknown. Mvvm tutorial. *tutorialspoint*, . URL https://www.tutorialspoint.com/mvvm/mvvm_advantages.htm.
- [36] Artem Syromiatnikov and Danny Weyns. A journey through the land of model-view-design patterns. In *2014 IEEE/IFIP Conference on Software Architecture*. IEEE, 2014. doi: 10.1109/wicsa.2014.13.
- [37] A. Leff & J.T. Rayfield, editor. *Web-application development using the Model/View/Controller design pattern*, 2001. IEEE Comput. Soc.
- [38] Rui Peres. Model-view-controller (mvc) in ios: A modern approach. 2016. URL <https://www.raywenderlich.com/132662/mvc-in-ios-a-modern-approach>.
- [39] Alexander Schatten, Stefan Biffl, Markus Demolsky, Erik Gostischa-Franta, Thomas Östreicher, Dietmar Winkler. Delegation pattern. *Best-Practise Software Engineering*, 2013. URL <http://best-practice-software-engineering.ifs.tuwien.ac.at/patterns/delegation.html>.
- [40] Leif Singer. Model-view-controller. *Uni Hannover*, 2004. URL http://www.se.uni-hannover.de/priv/lehre_2004winter_seminar_software_entwurf/04_mvc.pdf.
- [41] Edward Curry and Paul Grace. Flexible self-management using the model-view-controller pattern. *IEEE Software*, 25(3):84–90, 2008. doi: 10.1109/ms.2008.60.
- [42] John Deacon. Model-view-controller (mvc) architecture. *JOHN DEACON Computer Systems Development, Consulting & Training*, 1995, 2000, 2005.
- [43] Matti Bragge. Model-view-controller architectural pattern and its evolution in graphical user interface frameworks, 2013. URL <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/92156/Model-View-Controller%20architectural%20pattern%20and%20its%20evolution%20in%20graphical%20user%20interface%20frameworks.pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
- [44] Mike Potel. Mvp: Model-view-presenter. the taligent programming model for c++ and java. *Taligent, Inc*, 1996.
- [45] R.Heini. Ziele und anforderungen: Funktionale, nicht funktionale anforderungen, 2010. URL http://www.anforderungsmanagement.ch/in_depth_vertiefung/ziele_und_anforderungen/index.html.

- [46] Sophist. Anforderungen, 1998-2011. URL <http://www.sophist.de/anforderungen/requirements-engineering/faq-requirements-engineering/>.
- [47] Joachim Goll. *Methoden und Architekturen der Softwaretechnik*. Studium. Vieweg+Teubner Verlag, Wiesbaden, 1. Aufl. edition, 2011. ISBN 978-3-8348-1578-1. doi: 10.1007/978-3-8348-8164-9. URL <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-8348-8164-9>.