



---

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Grundlagen</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Vergleich zwischen Kotlin und dem Google Web Toolkit</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Konzeption des Servers</b>	<b>7</b>
4.1	Anforderungen . . . . .	7
4.1.1	Ressource: Player (Spieler) . . . . .	7
4.1.2	Ressource: Match (Partie) . . . . .	8
4.1.3	Ressource: Draw (Zug) . . . . .	8
4.2	Verwendete Bibliotheken/Frameworks . . . . .	8
4.2.1	Spring . . . . .	8
4.2.2	SQLite . . . . .	10
4.2.2.1	Zweck . . . . .	10
4.2.2.2	Einrichtung . . . . .	10
4.2.2.3	Verwendung . . . . .	10
4.2.3	ORMLite . . . . .	10
4.2.3.1	Zweck . . . . .	10
4.2.3.2	Einrichtung . . . . .	10
4.2.3.3	Verwendung . . . . .	10
4.3	Ressourcenzugriffe mithilfe von Spring Controllern . . . . .	10
4.3.1	Player Controller . . . . .	10
4.3.2	Match Controller . . . . .	10
4.3.3	Draw Controller . . . . .	10
4.3.4	Game Controller . . . . .	10
4.3.5	Error Controller . . . . .	10
<b>5</b>	<b>Konzeption des Clients</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Implementation des Servers</b>	<b>13</b>

<b>7 Implementation des Clients</b>	<b>15</b>
<b>8 Fazit</b>	<b>17</b>
<b>9 Ausblick</b>	<b>19</b>
<b>Literatur</b>	<b>21</b>
 <b>Anhang</b>	 <b>33</b>
<b>A First chapter of appendix</b>	<b>33</b>
A.1 Parameters . . . . .	33







# KAPITEL 4

---

## Konzeption des Servers

---

Inhalt dieses Kapitels soll die Planung sein, welche für die Umsetzung des RESTful Schachservers benötigt wird. Dabei dient der erste Abschnitt für eine Erläuterung der Anforderungen, welche der Server mitbringen bzw. erfüllen soll. Im zweiten Abschnitt werden die verwendeten Bibliotheken bzw. Frameworks in den Punkten Zweck, Einrichtung und Verwendung näher erläutert. Der letzte Abschnitt dieses Kapitels befasst sich anschließend damit, wie der Zugriff auf einzelne Ressourcen des REST-Server erfolgen soll. Dabei werden alle möglichen Request-Methoden für die jeweiligen Ressourcen näher beleuchtet.

### 4.1 Anforderungen

Die Grundanforderungen an den RESTful Schachserver sollen in erster Linie die Bereitstellung aller benötigten Ressourcen sein. Dabei sollen Elemente erstellt, ggf. bearbeitet und gelöscht werden können. Zusätzlich soll die Möglichkeit bestehen, einzelne oder alle gespeicherten Elemente einer Ressource abzufragen. Des weiteren sollen alle Ressourcenelemente in einer SQLite Datenbank gespeichert werden, welche für jedes Element eine eindeutige ID generiert.

Um ein Schachspiel abzubilden bedarf es dabei der Ressourcen Player (Spieler), Match (Partie) und Draw (Zug), welche in den nachfolgenden Unterabschnitten 4.1.1 bis 4.1.3 näher betrachtet werden.

Als abschließende Anforderung ist noch die Fehlerresistenz zu erwähnen. Denn die im Rahmen dieser Arbeit entstandene Praktikumsaufgabe

Verweis auf Praktikumsaufgabe im Anhang

soll durch zukünftige Studenten absolviert werden, wobei der Server als Grundlage dienen soll.

#### 4.1.1 Ressource: Player (Spieler)

Neben der ID die wie schon in Abschnitt 4.1 erwähnt durch die SQLite Datenbank generiert werden soll, besitzt der Player noch die Information über den Name und das Passwort des Players.

Eine nachträgliche Änderung des Namens soll dabei nicht gestattet sein. Das Passwort hingegen soll zu jeder Zeit aktualisierbar sein.

#### 4.1.2 Ressource: Match (Partie)

Auch bei der Ressource Match wird die ID durch SQLite generiert. Des weiteren besitzt ein Match Informationen über die beiden Spieler(Weiß/Schwarz) und deren Figurenstellung. Ein Match weiß außerdem welche Farbe am Zug ist, ob einem Spieler eine Rochade zur Verfügung steht, ob ein Feld existiert für ein Schlag en passant und wie viele Halbzüge getätigt wurde seit dem zuletzt ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen wurde. Zusätzlich kann über ein Match ermittelt werden ob ein Spieler im Schach steht oder das Spiel schon bis zum Schachmatt gespielt wurde. Zuletzt hält das Match noch den aktuellen Stand in der Forsyth-Edwards-Notation (FEN).

#### 4.1.3 Ressource: Draw (Zug)

Die Ressource Draw speichert zusätzlich zur ID die Farbe des Spielers, die Art der Spielfigur, Start- und Endfeld, ob eine Figur geschlagen wurde und wenn ja ob durch en passant und ob seitens der Dame oder des König rochiert wurde. Zusätzlich hält der Draw seine Daten in der Standard Algebraic Notation (SAN).

## 4.2 Verwendete Bibliotheken/Frameworks

Die verwendeten Bibliotheken sollen die Umsetzung des Projektes vereinfachen und beschleunigen. Dabei werden diese in den nachfolgenden Unterabschnitten 4.2.1 bis 4.2.3 in den Punkten Zweck, Einrichtung und Verwendung näher betrachtet.

### 4.2.1 Spring

Spring wird als ein leichtgewichtiges Framework für die Umsetzung von Java Applikationen beschrieben. Dabei bezieht sich das leichtgewichtig nicht auf die Größe oder Anzahl der enthaltenen Klassen. Es ist eher als geringer Aufwand an Änderungen am eigenen Programmcode zu verstehen, um die Vorteile des Framework nutzen zu können.<sup>1</sup>

Um Spring in einem Projekt einzubinden, müssen folgende Zeile, zusätzlich zu denen welche Kotlin benötigt, in der Build-Datei „build.gradle“ eingefügt werden:

```
1 buildscript {  
2     dependencies {
```

---

<sup>1</sup> Cos17.



```
3     classpath "org.jetbrains.kotlin:kotlin-allopen:1.2.30"
4     classpath "org.springframework.boot:spring-boot-gradle-plugin:1.5.4.RELEASE"
5 }
6 }
7 apply plugin: "kotlin-spring"
8 apply plugin: "org.springframework.boot"
9 dependencies {
10     compile "org.springframework.boot:spring-boot-starter-web"
11 }
```

**Listing 4.1:** Einbindung des Spring Framework mithilfe von Gradle

Zu beachten ist dabei das Gradle nur eine Lösung für die Einbindung ist. Da aber für die Umsetzung ebenfalls Gradle verwendet wird, werden alle anderen Lösungen an dieser Stelle vernachlässigt.

Für die Erstellung eines Representational State Transfer (REST) Application Programming Interface (API) muss zunächst ein Controller für eine Ressource angelegt werden, dabei ist es sinnvoll für jede einen eigenen Controller zu definieren. Innerhalb werden anschließend alle Einstiegspunkte erzeugt. Als Beispiel soll ein klassisches *Hello World* dienen siehe [Listing 4.2.1](#). Dafür wird eine Klasse *GreetingController* mit einer Funktion *getGreeting* definiert. Als Parameter bekommt diese Funktion einen Namen übergeben, welcher standardmäßig den String *World* hält. An dieser Stelle kommt das Spring Framework ins Spiel. Dieses stellt eine Reihe von Annotation bereit, wobei *@RestController* einen Controller für das API, *@GetMapping* ein Einstiegspunkt (Request Methode: GET) und *@RequestParam* einen Parameter für diese Funktion definiert.

```
1 import org.springframework.web.bind.annotation.*
2
3 @RestController
4 class GreetingController {
5     @GetMapping("/greeting")
6     fun getGreeting(@RequestParam name: String = "World"): String {
7         return "Hello $name!"
8     }
9 }
```

**Listing 4.2:** Beispiel: Spring Controller

Abschließend muss nur noch der Startpunkt für die Applikation definiert werden. Dafür wird wieder mithilfe einer Annotation ein Klasse erzeugt, welche aber keinerlei Informationen benötigt. Anschließend muss diese in der Main-Funktion gerufen werden siehe .

```
1 @SpringBootApplication
2 class Application
```

```
3  
4 fun main(args: Array<String>) {  
5     SpringApplication.run(Application::class.java, *args)  
6 }
```

**Listing 4.3:** Beispiel: Spring Application Class

Für eine detaillierte Beschreibung dieses Beispiels stehen auf den Internetseiten [\[Har\]](#) und [\[Inc\]](#) weitere Informationen bereit.

## 4.2.2 SQLite

### 4.2.2.1 Zweck

### 4.2.2.2 Einrichtung

### 4.2.2.3 Verwendung

## 4.2.3 ORMLite

### 4.2.3.1 Zweck

### 4.2.3.2 Einrichtung

### 4.2.3.3 Verwendung

## 4.3 Ressourcenzugriffe mithilfe von Spring Controllern

### 4.3.1 Player Controller

### 4.3.2 Match Controller

### 4.3.3 Draw Controller

### 4.3.4 Game Controller

### 4.3.5 Error Controller



---

## Literatur

---

- [Cos17] COSMINA, JULIANA, ROB HARROP, CHRIS SCHAEFER und CLARENCE HO: *Pro Spring 5. An In-Depth Guide to the Spring Framework and Its Tools*. English. 5th. Apress, 11. Nov. 2017 (siehe S. 8).
- [Har] HARIRI, HADI, EDOARDO VACCHI und SÉBASTIEN DELEUZE: „Creating a RESTful Web Service with Spring Boot“. (), Bd. URL: <https://kotlinlang.org/docs/tutorials/spring-boot-restful.html> (besucht am 04. 04. 2018) (siehe S. 10).
- [Inc] INC., PIVOTAL SOFTWARE: „Building a RESTful Web Service“. (), Bd. URL: <https://spring.io/guides/gs/rest-service/> (besucht am 04. 04. 2018) (siehe S. 10).



---

## Abbildungsverzeichnis

---



---

## Tabellenverzeichnis

---





---

## Listings

---

4.1 Einbindung des Spring Framework mithilfe von Gradle . . . . .	8
4.2 Beispiel: Spring Controller . . . . .	9
4.3 Beispiel: Spring Application Class . . . . .	9



---

## Acknowledgments

---

I thank ?? and ?? for giving me the opportunity to write this bachelor/master/phd thesis at ??, and for their professional advise.

I thank in particular the ?? team who readily/willingly provided information at any time and ??.

I would also like to than all people who supported me in writing this thesis.



---

## Erklärung der Selbstständigkeit

---

Hiermit versichere ich, die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt sowie die Zitate deutlich kenntlich gemacht zu haben.

Dresden, den 4. April 2018

---

Felix Dimmel



# A First chapter of appendix

## A.1 Parameters



