



# Darstellung der Topologie eines industriellen Kommunikationsnetzwerks

Master-Abschlussarbeit

Betreuer: Prof. Dr. Georg Rock und Frank Fährmann

Hattersheim, 30.5.2018

## Vorwort und Danksagung

Die vorliegende Masterarbeit ist im Rahmen meiner Tätigkeit als Junior Softwareentwickler in der Firma Hilscher GmbH entstanden. Ich war in der Abteilung „User Interface Group“ beschäftigt. Die Arbeit wurde in Zusammenarbeit mit der Entwicklung der Konfiguration Software „CommunicationStudio“ entwickelt, da das entstehende Software als Plugin <sup>1</sup>verwendet werden soll.

Trotz versuchter Fokussierung auf die wesentlichen Aspekte überschreitet diese Arbeit die ursprünglich geplante Seitenanzahl. Ein wesentlicher Grund dafür ist, dass ich dem Grundsatz der Transparenz des Vorgehens, wie er mir in meinem Fernstudium vermittelt wurde, so gut wie möglich gerecht werden wollte. Sehr viele Schritte meiner theoretischen und praktischen Arbeit habe ich daher versucht, zur intersubjektiven Nachvollziehbarkeit für den Leser ausführlich und verständlich zu dokumentieren und hoffe, dass mir dies gelungen ist.

Zunächst möchte ich mich an dieser Stelle bei all denjenigen bedanken, die mich während der Masterarbeit unterstützt und motiviert haben.

Ganz besonders gilt dieser Dank Herrn Frank Fährmann, der mich und meine Arbeit betreut hat. Nicht nur gaben Sie mir immer wieder durch kritisches Hinterfragen wertvolle Hinweise – auch Ihre kontinuierliche Motivation hat einen großen Teil zur Vollendung dieser Arbeit beigetragen. Sie haben mich dazu gebracht, über meine Grenzen hinaus zu denken. Vielen Dank für die Geduld und Mühen.

Darüber hinaus gebührt jedem mein Dank, der durch Korrekturen, Verbesserungsvorschläge und hilfreiche Diskussionen zur Qualität dieser Arbeit beigetragen hat. Gleiches gilt für meine neugeborene Tochter und meine Frau, die mir in dieser Zeit eine unersetzbare seelische und moralische Stütze waren.

Auch möchte ich bei allen Kollegen, die ich im Rahmen meines Projektstudiums interviewt habe, danken. Ohne ihre Kooperation hätte ich meine Arbeit nicht realisieren können.

---

<sup>1</sup> *Plugin* oder Add-on ist ein Softwaremodul in der Softwaretechnik, das eine bestehende Software erweitert, um spezifische Aufgaben zu erledigen.

## Kurzfassung

Bei der Konfiguration von Systeme in der industrielleren Kommunikation unterschiedlichen Geräten und Protokollen werden zur Qualitätssicherung und die Produktivität geeignete Modelle benötigt. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf die Visualisierung bzw. Überwachung der Systeme und der damit verbundenen Topologien immer wieder abzufahren. Für diese Zwecke hat die Firma Hilscher auf Basis eines Desktops bzw. Webanwendung einen Konfiguration Software mit dem Namen „CommunicationStudio“ entwickelt. Die Nutzung dieser Software ist jedoch umständlich in der Bedienung und muss ein Anwender erst in dem Produktionsbereich gehen um die Anordnung bzw. die Topologie des Systems zu beobachten.

Im Rahmen dieser Arbeit soll für den Anwender eine Web-Komponente in HTML5 erstellt werden. Diese dient als Plug-In für CommunicationStudio.

Die grafische Oberfläche soll es hierbei ermöglichen, die einzelnen Funktionen der Visualisierung abstrakt und intuitiv zu nutzen. Des Weiteren sollen einzelnen Darstellung-Szenarien abgespeichert und geladen werden können, die unabhängig vom Protokoll die Topologie industrieller Kommunikationsnetzwerkes ermitteln und darstellen. Eine Automatisierung Anordnung der Geräte und Verbindungen soll ebenfalls zur Verfügung stehen. Besonders Augenmerk sollten hierbei auch eine einfache zukünftige Erweiterbarkeit der Software mit neuen Funktionen gelegt werden.

Im ersten Schritt der Arbeit soll anhand einer Analyse der Protokolle PROFIBUS und PROFINET <sup>2</sup> mögliche Formen der Topologie ermittelt werden. Auf dieser Basis soll ein Konzept zur Ermittlung und Darstellung entwickelt werden. Abschließend wird das Konzept in die Praxis umgesetzt

---

<sup>2</sup> IRT steht für isochronous realtime

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung .....</b>	<b>8</b>
1.1	Grund.....	8
1.2	Ziele.....	9
1.3	Aufgaben .....	9
1.4	Firmenvorstellung .....	10
<b>2</b>	<b>Grundlagen .....</b>	<b>12</b>
2.1	Grundlegende Begrifflichkeiten .....	12
2.2	Grundlegende Netzwerktopologien.....	13
2.2.1	Kennwerte einer Netzwerktopologie .....	14
2.2.2	Linien-Topologie .....	15
2.2.3	Ring-Topologie .....	16
2.2.4	Stern-Topologie .....	16
2.2.5	Baum-Topologie .....	17
2.2.6	Vermaschtes Netz .....	18
2.3	Netzwerke-Protokolle.....	19
2.3.1	PROFIBUS.....	19
2.3.2	PROFINET- IRT .....	20
<b>3</b>	<b>Ausgangssituation (Istzustand) .....</b>	<b>21</b>
3.1	Was ist „Communication Studio“?.....	21
3.2	Befragungsmethoden.....	22
3.3	Auswertung .....	23
<b>4</b>	<b>Anforderungsanalyse .....</b>	<b>25</b>
4.1	Funktionale Anforderungen .....	25
4.1.1	Muss-Kriterien .....	25
4.1.2	Kann-Kriterien .....	26
4.2	Nichtfunktionale Anforderungen .....	26
4.2.1	Muss-Kriterien .....	27
4.2.2	Kann-Kriterien .....	27
<b>5</b>	<b>Evaluation der Technologien.....</b>	<b>28</b>
5.1	Clientseitige relevante Frameworks .....	28
5.1.1	Angular 5.....	29
5.1.2	Vue.js .....	30
5.1.3	SAPUI5 [13] .....	31
5.1.4	React [14].....	31
5.1.5	Kendo UI [18] .....	31
5.1.6	GoJS .....	32
5.2	Vergleichskriterien .....	34
5.2.1	Lernkurve und Kosten.....	34
5.2.2	Kommunikationsmechanismen .....	34
5.2.3	Programmierkonzept .....	35

5.3	Ergebnisse der Analyse .....	35
5.4	Bootstrap .....	36
5.5	ASP.NET CORE .....	37
5.5.1	REST .....	37
5.5.2	ASP.NET Core 2.0 .....	<del>38</del> 37
<b>6</b>	<b>Grundprinzipien von <i>TopologyEditor</i> .....</b>	<b>38</b>
6.1	FDT .....	38
6.2	TopologyEditor grundlegende Konzepte .....	39
6.3	Datendarstellung (Prozessdaten, Bedienungsdaten).....	<del>41</del> 40
6.4	Zukunftsaspekte (evtl. Erweiterungen) .....	42
<b>7</b>	<b>Entwurf.....</b>	<b>43</b>
7.1	Architektur der <i>TopologyEditor</i> .....	43
7.2	Datenmodell .....	44
7.3	DtmApi Wrapper .....	45
<b>8</b>	<b>Realisierung.....</b>	<b>46</b>
8.1	Vorgehensweise.....	46
8.2	Verwendete Werkzeugen .....	46
8.3	Ausgewählte Implementierungsaspekte .....	46
8.3.1	Realisierung der Server-Applikation .....	47
8.3.2	Realisierung der Client-Applikation .....	48
8.3.3	System Vorbereitung und Erstellen eines FDT-Projekt.....	49
8.3.4	Anzeigen einer Topologie .....	50
<b>9</b>	<b>Zusammenfassung und Ausblick .....</b>	<b>51</b>
9.1	Zusammenfassung .....	51
9.2	Ausblick.....	52
	<b>Literatur .....</b>	<b>57</b>
	<b>Index .....</b>	<b>59</b>
	<b>Glossar .....</b>	<b>60</b>
	<b>Erklärung der Kandidatin / des Kandidaten .....</b>	<b>61</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Haupteingang Hilscher Gesellschaft für Systemautomation mbH .....	11
Abbildung 2: Linien-Topologie .....	15
Abbildung 3: Ring-Topologie .....	16
Abbildung 4: Stern-Topologie .....	17
Abbildung 5: Baum-Topologie .....	18
Abbildung 6: das vermaschte Netz zwischen den einzelnen Netzgerät .....	18
Abbildung 7: Beispielhafte Topologie zur Verdeutlichung der PROFIBUS-System in der industriellen Kommunikation mit einem Master-Slave-Verfahren.....	20
Abbildung 8: Übersichtsschema <i>CStudio</i> mit zukünftiger <i>Web-Topology Editor</i> .....	<b>Fehler!</b>
<b>Textmarke nicht definiert.</b>	
Abbildung 10: Die Output JSON-Dateien für die Mini-Topologie .....	<u>4140</u>
Abbildung 11: Typische zusammengesetzte Anwendungsarchitektur mit dem Angular Framework	<u>2928</u>
Abbildung 12: Die wichtigsten Eigenschaften des Diagramms und ihre Interaktion .....	<u>3233</u>
Abbildung 13: Diagramm zeigt den Grundlegenden Entwurf der TopologyEditor.....	<u>4342</u>
Abbildung 14: Domänenmodell der Elemente des TopologyEditor .....	<u>4443</u>
Abbildung 15: Klassendiagramm eines Beispiel für Fassaden mit feldbusabhängigen Protokollen	<u>4544</u>

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Termin- und Meilensteinplanung für die Projektarbeit..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**

# 1 Einleitung

Unter Kommunikation versteht man den Austausch von Daten zweier Einheiten. Diese Einheiten können zwei Softwaremodule sein, die sich auf einem Gerät oder auch auf unterschiedlichen Geräten befinden. In einem Netzwerk können sich mehrere Module oder Geräte befinden, die Daten miteinander austauschen. Neben der logischen Darstellung des Datenflusses gibt es auch eine physikalische Darstellung der Geräte ohne Berücksichtigung des Datenflusses. In dieser Arbeit soll nur die physikalische Darstellung, d. h. die Verknüpfung der Geräte eines industriellen Netzwerks betrachtet werden. Die logischen Verbindungen sollen in Zukunft nur eine weitere Sicht auf das Netzwerk sein. In der industriellen Kommunikation kommen nun noch verschiedene Anforderungen hinzu wie z.B. Echtzeitverhalten und Übertragungssicherheit. Grundsätzlich unterstützt die Firma *Hilscher* alle gängigen Netzwerkprotokolle. In den vergangenen Jahren ist eine Vielzahl neuer Protokolle hinzugekommen. Die Anforderungen an Netzwerke, die aus der Industrie kommen, steigen stetig. Durch die permanent steigenden Anforderungen steigt auch der Aufwand in der Konfiguration, der neu entstehenden Netzwerkprotokolle. Durch die geringe Anzahl an Netzwerkprotokollen, konnte man früher davon ausgehen, dass sich der Inbetriebnehmer eines Netzwerkes mit der Konfiguration auskannte. Heute muss man davon ausgehen, dass der Anwender kein detailliertes Wissen über die Konfiguration des Netzwerkes besitzt. Aus diesem Grund ist es umso wichtiger die Konfiguration für den Anwender einfach und intuitiv zu gestalten. Ein weiterer aber nicht unwichtiger Grund ist die Reduzierung des Support-Aufkommens, der sich aus einer selbsterklärenden Software ergibt. Zur Konfiguration eines Netzwerkes gehören noch weitere feldbusprotokollabhängige Parameter und Einstellungen, die hier an dieser Stelle nicht betrachtet werden und als gegeben vorausgesetzt werden wie z.B. die Übertragungsgeschwindigkeit der Daten. Die grafischen Darstellungen sind ein ideales Mittel für die Visualisierung von komplexeren Topologien. Durch die Visualisierung der Topologie des Netzwerkes kann dem Anwender ein schnellerer und leichter Überblick sowie Einstieg in das Netzwerk gegeben werden. Mit dieser Arbeit sollen die Grundlagen für einen vereinheitlichten Topologie-Editor geschaffen werden, damit nicht für jedes entstehende industrielle Netzwerkprotokoll ein neuer Topologie-Editor programmiert werden muss. Ziel dabei ist, in einem Topologie-Editor verschiedene Netzwerke darzustellen. Für die Firma Hilscher sind, neben dem Vorteil der Kostenreduzierung und der Wiederverwendbarkeit der Software, das einheitliche „*Look and Feel*“ sowie das gleiche Bedienkonzept der Software für den Kunden weitere Vorteile.

## 1.1 Grund

Der Grund für diese Arbeit ist, dass die Hilscher Gesellschaft für Systemautomation eine Möglichkeit sucht, komplexe industrielle Netzwerke grafisch darzustellen und zu konfigurieren. Die Ausgangssituation ist, dass es momentan keine Möglichkeit gibt, eine physikalische Topologie



eines Netzwerkes unabhängig vom Netzwerkprotokoll zu erstellen. Die entstehende Komponente soll später als Plug-In für die bereits bestehende Software Communication Studio der Firma Hilscher integriert werden. Wie in der Einleitung erwähnt, gibt es verschiedene Gründe eine unabhängige Topologie-Komponente zu erstellen. Neben der Wiederverwendbarkeit und auch der Kostenreduktion ist meiner Meinung nach einer der wichtigsten Gründe diese Komponente als grafische Oberfläche zu entwerfen. Der Grund ist, dass der Mensch diese Art der visuellen Informationen am schnellsten Erfassen und Verstehen kann. Da ich auch selbst großes Interesse grafische Oberflächen zu entwerfen und zu entwickeln und darüber hinaus faszinieren mich zunehmend Entwicklung von Software, habe ich mich für diese Masterarbeit entschieden.

## 1.2 Ziele

Eines der Ziele, die mit dieser Masterarbeit erreicht werden sollen, ist, dass die Kunde der Firma Hilscher einfach und mit wenig Aufwand seine Aufgaben, das Netzwerk zu konfigurieren, erfüllen kann. Hierzu soll sich der Anwender nicht erst das entsprechende Fachwissen aneignen müssen. Wie auch schon in der Einleitung erwähnt, sollte es das Ziel sein, das Support-Aufkommen zu reduzieren. Andere Ziele wie Wiederverwendbarkeit oder Integration in eine bestehende Software spielen natürlich auch eine wichtige Rolle.

Im bisherigen Entwicklungsfokus der Firma Hilscher standen zunächst nur die Kernfunktion zur Konfiguration eines industriellen Netzwerkes der neuen Software „Communication Studio“ im Vordergrund. Durch die gezielte Integration eines Software Plug-In-Moduls „Topology Editor“ in die Software Communication Studio können positive auf Modellierung eines Netzwerkes einwirken. Dabei stellt sich die Frage, wie das Plug-In für die bestehende Software entwickelt werden soll, insbesondere unter der Voraussetzung der oben genannten Ziele sowie auch geringer struktureller Veränderungen der bestehenden Software.

Meine persönlichen Ziele, die ich mit dieser Masterarbeit erreichen möchte, sollen ein tieferes und umfassendes Wissen über die Netzwerktopologie in der industrielleren Kommunikation sein. Weiterhin soll mir die Implementierung dieser Software die Aufgaben und Pflichten der Rolle eines Senior Softwareentwickler in einem Unternehmen aufzeigen. Im Rahmen dieser Arbeit möchte ich mir fundierte Fachkenntnisse aneignen und so die Fähigkeit erlangen, komplexe Vorhaben zu planen und umzusetzen.

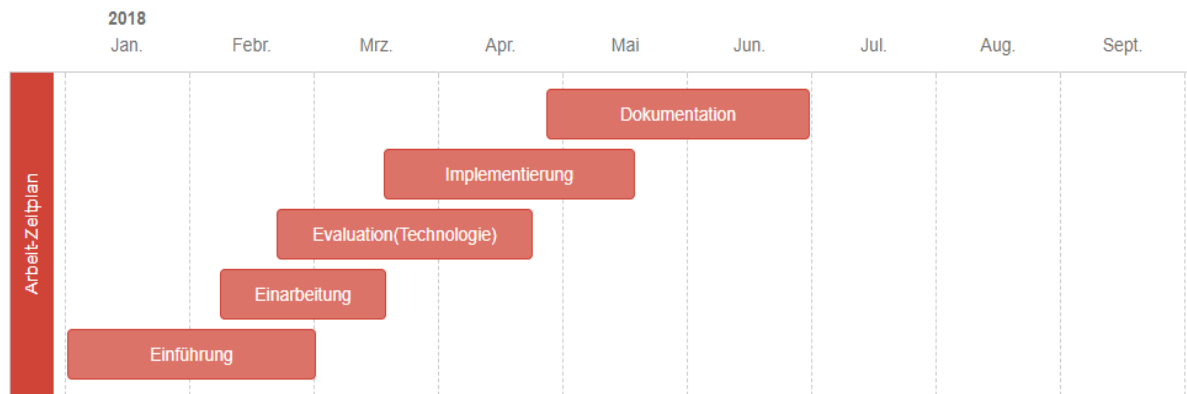
Aus diesem Grund soll im Rahmen der vorliegenden Masterarbeit eine Möglichkeit zur Integration des Plug-In in die Konfigurations-Software „Communication Studio“ entstehen.

## 1.3 Aufgaben

Durch in Abschnitt 1.2 vordefinierte Ziele ergeben sich nun folgende Aufgaben im Rahmen dieser Masterarbeit. Zum einen sollen verschiedenen Software-Komponenten entstehen, die unabhängig vom Netzwerkprotokoll die Topologie des industriellen Kommunikationsnetzwerkes darstellen und zum anderen auch die Bearbeitung in einem gewissen Rahmen zulassen.

Da dieses Themengebiet sehr komplex und umfangreich ist und über viel Fachwissen voraussetzt, erfolgt im ersten Schritt eine Einführung und Einarbeitung in das Thema der Arbeit, bevor anhand einer Analyse der Protokolle PROFIBUS und PROFINET IRT Formen der Topologie und verschiedene Darstellungsarten analysiert werden. Auf Basis der durch die Evaluierung gewonnenen Erkenntnisse wird im zweiten Schritt ein Konzept zur Darstellung entwickelt. Nach der Erstellung des Konzeptes erfolgt dann die Implementierung. Die Implementierung erfolgt dann in mehreren Iterationsstufen.

Da die Arbeit nur über einen bestimmten zeitlichen Rahmen verfügt und in dieser Zeit prototypenhaft entwickelt werden soll, habe ich mir im Vorfeld Gedanken über eine zeitliche Einteilung gemacht, um nicht die Übersicht und das Ziel der Fertigstellung des Projektes zu verlieren. Ich habe die Masterarbeit in verschiedenen Phasen eingeteilt und mit einem Start und Ende versehen.



**Abbildung 1: Arbeit Zeitplan für die Entwicklung von Plug-In „Topology-Editor“**

Abbildung 1 zeigt Beginn und Ende der einzelnen festgelegten Projektphasen. Die Festlegung erfolgt aufgrund des festgelegten Fertigstellungstermin. Neben den Projektterminen wurden zu diesem Zeitpunkt auch die wichtigen Meilensteine festgelegt. Tabelle 1 zeigt beides: die Termin- und Meilensteinplanung.

Phase	Beschreibung	Ressource	Meilenstein
Einführung	Erklärungen und Erläuterungen der Aufgaben	Projektleiter gemeinsam mit allen Beteiligten	Ziele der Arbeit verstehen
Einarbeitung	Erarbeitung der Grundlagen und Theorie für den Fachbereich	Student (ich)	Topologien kennenlernen, Protokolle einarbeiten
Evaluation	Erstellung einer Konzeption	Student mit Gruppenleiter	Konzept erstellen
Realisierung	Erstellung des Prototyp	Student Entwicklungsumgebung VS 2017	Prototype erstellen
Dokumentation	Erstellen von Text und Grafiken	Student Word, Drucker	Schriftlichen Teil Masterarbeit erstellen

**Tabelle 1: Termin- und Meilensteinplanung für die Masterarbeit**

## 1.4 Firmenvorstellung

Die Firma Hilscher Gesellschaft für Systemautomation mbH besteht seit 1986 und beschäftigt heute über 260 Mitarbeiter an 10 Standorten weltweit. Mit der Philosophie des kontinuierlichen Wachstums aus eigener Kraft, ist das Unternehmen ein verlässlicher Partner für seine Kunden. Alle Prozesse sind nach ISO 9001 und 14001 zertifiziert.

Die Kernkompetenz von der Firma Hilscher ist die Technologie, Entwicklung und Produktion von industriellen Kommunikationslösungen für die moderne Fabrikautomation. Die Produkte reichen von PC-Karten und Gateways über OEM-Aufsteckmodule bis hin zu leistungsfähigen ASICs mit den dazugehörigen Protokoll-Stacks. Diese werden weltweit zur Kommunikation zwischen Automatisierungsgeräten und Steuerungen eingesetzt. Im Bereich PC-Karten ist die Firma Marktführer. Ein derart umfassendes Lösungs-Portfolio für Feldbusse und Real-Time-Ethernet ist das Alleinstellungsmerkmal der Firma Hilscher. Hilscher bietet auch ASICs basierte die netX-Technologie für Gerätehersteller an, inklusive Entwicklungs-Dienstleistungen und kundenspezifischer Baugruppen-Fertigung. In diesem Bereich ist die Firma nicht nur anerkannter Systempartner der großen Hersteller, sondern zählt auch eine Vielzahl von Ingenieurbüros und Systemintegratoren zu seinen Kunden. Außerdem ist Hilscher in allen Feldbus- und Real-Time-Ethernet-Organisationen vertreten



**Abbildung 1: Haupteingang Hilscher Gesellschaft für Systemautomation mbH**

## 2 Grundlagen

In diesem Kapitel werden für das Verständnis der Arbeit wichtige Grundlagen eingeführt. Zunächst wird eine allgemeine Definition der Fachbegriffe in der industriellen Kommunikation vorgenommen. Des Weiteren folgt eine Darstellung der Anordnungsarten an Netzwerke und eine kurze Einführung in die Netzwerk-Protokolle bei Automation. Besonders die PROFINET- und PROFIBUS. Daran schließt sich eine Übersicht über die Funktionsweise von PROFINET und PROFIBUS und eine Diskussion der Gründe für einen Einsatz dieser Technologie für Feldbusse in der Industrie. Dieser Abschnitt endet mit einer Darstellung verschiedener Ansätze, um Echtzeitfähigkeit mit PROFINET zu erreichen.

### 2.1 Grundlegende Begrifflichkeiten

Bevor wir über das Thema starten, erklären wir meisten genutzte Terminologien in der industriellen Kommunikation.

- **Netzwerk.** Als *Netzwerk* bezeichnet man den Verbund mehrere Rechner oder Rechnergruppen zum Zweck der Datenkommunikation. Sie können nach der räumlichen Ausdehnung (Größe) bzw. durch die Art der Leitungsführung oder nach Übertragungsgeschwindigkeit unterschieden werden.
- **Ethernet-Technik:** Unter *Ethernet* versteht man eine Datenübertragungstechnik, die es ermöglicht Daten innerhalb geschlossener Netzwerke zwischen verschiedenen Geräte zu Übertragen. Es umfasst die Festlegung für spezielle genormte Kabel und Steckverbindungen sowie für Paketformat und Protokolle. Ethernet ist in der Norm *IEEE 802.3* standardisiert worden, und ist zur weitverbreitetsten LAN-Technologie geworden. Ethernet bildet die Basis für Übertragungsprotokolle wie z.B. TCP/IP, PROFINET oder EtherCAT um nur die bekanntesten zu nennen.
- **Netzwerkprotokoll:** Damit Kommunikationspartner in einem Netzwerk überhaupt miteinander kommunizieren können, müssen sie bestimmte Vereinbarungen und Regeln einhalten. Diese Regeln sind die *Protokolle*. Ein einzelnes Protokoll arbeitet immer einen bestimmten Funktionsbereich ab, der bei der Datenkommunikation der Funktionalität einer Schicht des OSI-Referenzmodell entsprechen kann.
- **OSI-Referenzmodell:** Das *OSI-Referenzmodell* [1] der Internationalen Standardisierungs-Organisation (ISO) wurde ab 1977 als Grundlage für die Bildung von Kommunikationsstandards entworfen. Ziel von der Open Systems Interconnection (OSI) ist die Kommunikation in heterogenen Netzen.

- **Fieldbus:** Ein *Fieldbus* verbindet in einer Anlage verschiedene Sensoren (Messfühler) und Aktoren (Stellglieder) zwecks Kommunikation mit einem übergeordneten Steuerungsgerät (SPS). Dabei senden und empfangen in der Regel mehrere Teilnehmer nahezu gleichzeitig über ein und dieselbe Leitung. Damit es zu keinen Datenkollisionen kommt, muss also festgelegt werden wer (Kennung) was (Messwert, Befehl) wann (Initiative) sagt.
- **Knoten & Kanten:** Knoten repräsentieren die Kommunikationspartner und die Kante die Verbindung in der Graph Theorie
- **Kennwerte:** Sind die Eigenschaften einer Topologie
- **Topologie:** Teilgebiet der Mathematik, welches ursprünglich diejenigen Eigenschaften geometrischer Gebilde behandelt, die bei umkehrbar eindeutigen, stetigen und totalen Abbildungen erhalten bleiben, das sogenannte Homomorphismus [2] . In der industrielleren Kommunikation beschreibt man die Topologie die Verbindungen der teilnehmenden Geräte untereinander, die den Datenverkehr ermöglichen.
- **Controller:** Ein Controller ist die übergeordnete Steuerung, die typischerweise das Prozessabbild und das Anwenderprogramm enthält. Er ist der aktive Teil bei der der Kommunikation und parametrisiert und konfiguriert die angeschlossenen Devices. Er führt den zyklischen/azyklischen Datenaustausch, sowie die Alarmbearbeitung mit den prozessnahen Devices durch. [3]
- **Supervisor:** Dies kann ein Programmiergerät, Personal Computer oder Human Man Interface-Gerät zu Inbetriebsetzungs- oder Diagnosezwecken sein. Um beispielsweise den Prozess für Testzwecke zu steuern oder die Diagnoseauswertung zu übernehmen, kann ein Supervisor temporär die Funktionsweise eines Controllers übernehmen.
- **Device:** Ein Device ist der passive Station bei der Kommunikation, der gemäß Protokoll die Prozessdaten an die übergeordnete Steuerung überträgt und kritische Anlagenzustände beispielsweise Diagnose und Alarmer meldet.

## 2.2 Grundlegende Netzwerktopologien

Die Topologie eines Netzwerkes ist entscheidend für seine Ausfallsicherheit: Nur, wenn alternative Wege zwischen den Knoten existieren, bleibt bei Ausfällen einzelner Verbindungen die Funktionsfähigkeit erhalten. Es gibt dann neben dem Arbeitsweg einen oder mehrere Ersatzwege (oder auch Umleitungen).

Die richtige Wahl der Topologie und deren Pflege kann die Performance<sup>3</sup> des Netzes beeinflussen, dies bedeutet, die Kenntnis der Topologie eines Netzes ist außerdem nützlich zur Bewertung seiner Performance, sowie der Investitionen und für die Auswahl geeigneter Hardware. Es wird zwischen physikalischer und logischer Topologie unterschieden. Die physikalische Topologie beschreibt den Aufbau der Netzverkabelung; die logische Topologie den Datenfluss zwischen den Endgeräten.

Topologien werden grafisch (nach der Graphentheorie) mit Knoten und Kanten dargestellt.

In großen Netzen findet man oftmals eine Struktur, die sich aus mehreren verschiedenen Topologien zusammensetzt.

Wir werden die logische Topologie nicht eingehen da kein Teil der Arbeit ist. Dieser Abschnitt endet mit der Liste der bekanntesten physikalischen Topologien in der Industrie.

---

<sup>3</sup> *Performance* kennzeichnet die Leistungsfähigkeit eines Netzwerkes und dessen Komponenten

### 2.2.1 Kennwerte einer Netzwerktopologie

#### **Durchmesser**

Der Durchmesser einer Topologie beschreibt die maximale direkte Entfernung zwischen zwei Knoten in Hops<sup>4</sup>. Damit ist er ein direktes Maß für die zu erwartenden maximalen Transferzeiten, d.h. je größer der Durchmesser, desto größer die Transferzeit im ungünstigsten Fall.

#### **Grad**

Der Grad einer Topologie gibt die Anzahl der Links pro Knoten an. Diese kann für jeden Knoten gleich oder verschieden sein. Haben alle Knoten einer Topologie den gleichen Grad, so ist die Topologie regulär, was sich vorteilhaft auf das Netzwerk auswirkt. Außerdem beschreibt der Grad indirekt, welche Kosten man zum Aufbau der Topologie aufbringen muss. Je höher der Grad, desto höher die Kosten.

#### **Bisektionsweite**

Die Bisektionsweite gibt die minimale Anzahl von Links an, die durchschritten werden müssen, um ein Netz mit  $N$  Knoten in zwei Netze mit jeweils  $N/2$  Knoten zu teilen. Damit ist sie ein Maß für die Leistungsfähigkeit eines Netzes, da in vielen Algorithmen die Knoten der einen Netzhälfte mit den Knoten der anderen Hälfte kommunizieren. Je niedriger also die Bisektionsweite, desto ungünstiger wirkt sich dies auf den Zeitbedarf für den Datenaustausch zwischen beiden Netzhälften aus.

#### **Symmetrie**

Bei einer symmetrischen Topologie sieht das Netz von jedem Betrachtungspunkt (Knoten/Links) gleich aus, d.h. es existieren für Knoten und/oder Kanten sogenannte Automorphismen. Einfach gesprochen heißt dies, dass sich Knoten und/oder Links in einem symmetrischen Netz gleich verhalten, egal welchen Knoten oder welchen Link man betrachtet. Dies hat äußerst positive Auswirkungen (Vereinfachung) auf die Programmierung, die Lastverteilung und das Routing, da es keine Spezialfälle zu betrachten gibt.

#### **Skalierbarkeit**

Die Skalierbarkeit gibt das kleinste Netzzinkrement (Anzahl von Knoten und Links) an, um das man eine Topologie erweitern muss, um vertretbaren Aufwand, keine Leistungseinbußen und die Beibehaltung topologietypischer Eigenschaften nach der Erweiterung zu garantieren.

#### **Konnektivität**

Die Konnektivität gibt die minimale Anzahl von Knoten oder Links (Kanten- bzw. Knotenkonnektivität) an, die durchtrennt werden müssen, damit das Netz als solches nicht mehr funktionsfähig ist. Sie ist ein Maß für die Anzahl der unabhängigen Wege, die es zwischen zwei verschiedenen Knoten geben kann. Damit beschreibt sie auch die Ausfallsicherheit des Netzes, d.h. je höher die Konnektivität, desto ausfallsicherer ist das Netz.

**Physische Topologie:** beschreibt den Aufbau der Netzverkabelung

**Logische Topologie:** beschreibt den Datenfluss zwischen den Endgeräten d.h. in welcher logischen Beziehung die Geräte beim Datenaustausch zueinanderstehen.

---

<sup>4</sup> nennt man in Netzwerk den Weg von einem Netzknoten zum nächsten

Aus den bis jetzt behandelten Kapitel wissen wir, dass es verschiedene Verbindungsarten zwischen dem Teilnehmer gibt, um Daten zu transportieren. Bei der räumlichen Anordnung eines Netzwerkes unterscheidet.

### 2.2.2 Linien-Topologie

Die Linientopologie war einer der ersten Art der Netze, die in kleineren Firmen und privaten Haushalten zu finden war. Ein Koaxialkabel <sup>5</sup>bildet die Basis, die Linie, welches beliebig, bis zu einen gewissen Grad, verlängert werden kann. Die Stationen werden über T-Stücke an das Kabel angeschlossen. Am Anfang und Ende des Kabels sind Widerständeangebracht um Reflexionen <sup>6</sup>zu verhindern.

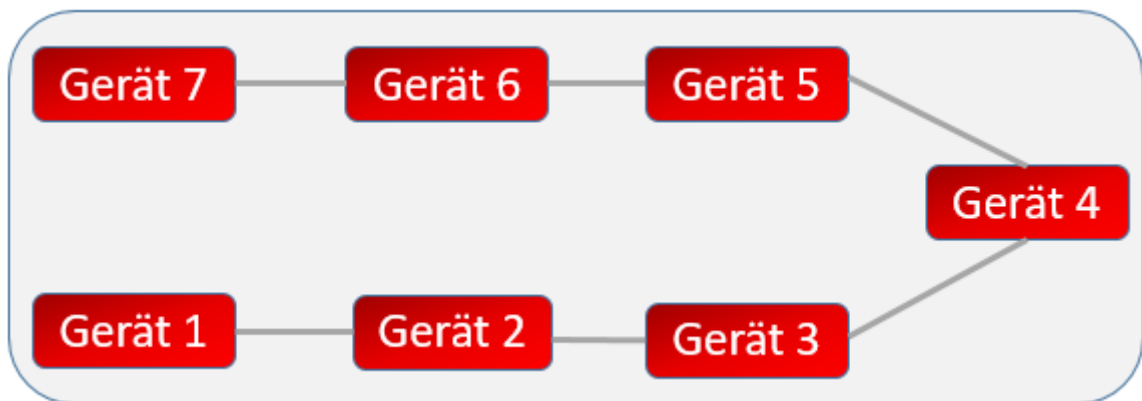


Abbildung 2: Linien-Topologie

Abbildung 2 zeigt eine Linien-Topologie mit sieben Geräten. Falls ein Gerät kaputtgeht, wird er Rest des Netzwerkes nicht negativ beeinflusst. Durch Verwendung der Ethernet-Technologie mit der CSMA/CD-Methode hat diese Topologie große Problemen mit Kollisionen. Er kann nur eine Geräte senden.

#### Vorteile

- Der Ausfall eines Teilnehmender hat keine Konsequenzen
- Nur geringe Kosten, da nur geringe Kabelmengen erforderlich sind
- Einfache Verkabelung und Netzerweiterung
- Es werden keine weiteren Geräte zur Übermittlung der Daten benötigt

#### Nachteile

- Alle Daten werden über ein einziges Kabel übertragen
- Datenübertragungen können leicht abgehört werden(Sicherheit-Problem)
- Eine Störung des Übertragungsmediums an einer einzigen Stelle im Bus (defektes Kabel) blockiert den gesamten Netzstrang
- Es kann immer nur eine Station Daten senden. Während der Sendung sind alle anderen blockiert (Datenstau)
- Aufgrund der Möglichkeit der Kollisionen sollte das Medium nur zu ca. 30% ausgelastet werden

---

<sup>5</sup> Kupferkabel mit einem konzentrischen, elektrischen Leiter, der durch eine Isolierung in einem festen, mittigen Abstand zur Abschirmung gehalten wird

<sup>6</sup> Reflexionen sind Wellen, die sich in beiden Richtungen auf der Übertragungsleitung fortpflanzen. So wie ein Echo.

### 2.2.3 Ring-Topologie

Ein Ring-Topologie ist eigentlich eine Erweiterung der Linien-Topologie, d.h. der erste und die letzten Geräte sind miteinander verbunden. Abbildung 3: Ring-Topologie zeigt ein Ring-Topologie im Einsatz, dieses System ist sehr einfach aufzubauen, aber auch sehr anfällig da der Ausfall eines Gerätes die gesamte weitere Datenübertragung unmöglich macht.

Jede Geräte arbeiten als Repeater<sup>7</sup>, wodurch Netze über große Strecken erzeugt werden können.

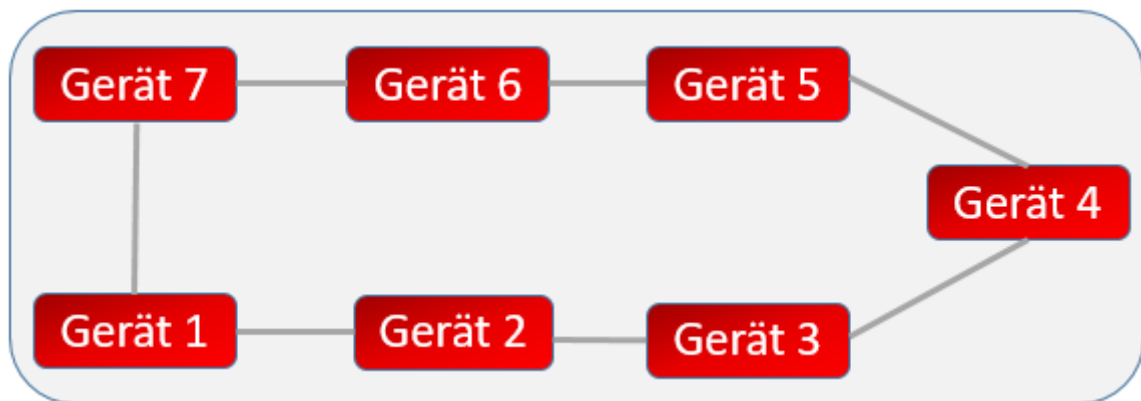


Abbildung 3: Ring-Topologie

#### Vorteile

- Deterministische Rechnernetzkommunikation - Vorgänger und Nachfolger sind definiert
- Alle Stationen arbeiten als Verstärker
- Keine Kollisionen
- Alle Rechner haben gleiche Zugriffsmöglichkeiten
- Garantierte Übertragungsbandbreite
- Skaliert sehr gut, Grad bleibt bei Erweiterung konstant
- Reguläre Topologie, daher leicht programmierbar

#### Nachteile

- Teure Komponenten
- Relativ hoher Durchmesser
- Hoher Verkabelungsaufwand

### 2.2.4 Stern-Topologie

Charakteristisches Merkmal der Sterntopologie sind kurze Wege, das bedeutet, dass zwischen Sender und Empfänger nur wenige Vermittlungsstationen passiert werden müssen. Abbildung 4 zeigt eine klassische Sterntopologie, diese besteht aus einem zentralen Element (e.g. Switch) und 4 Geräte, die mit einem Ende-zu-Ende Verbindung angeschlossen sind. Fällt ein Gerät aus, stört es die Kommunikation die übrigen Geräte nicht, solange diese nicht mit der Ausgefallenen

---

<sup>7</sup> Verstärker für das empfangene Signal



kommunizieren. Fällt das Switch aus, so können alle Geräte keine Daten mehr austauschen. Dies ist die einzige Schwachstelle dieser Topologie.

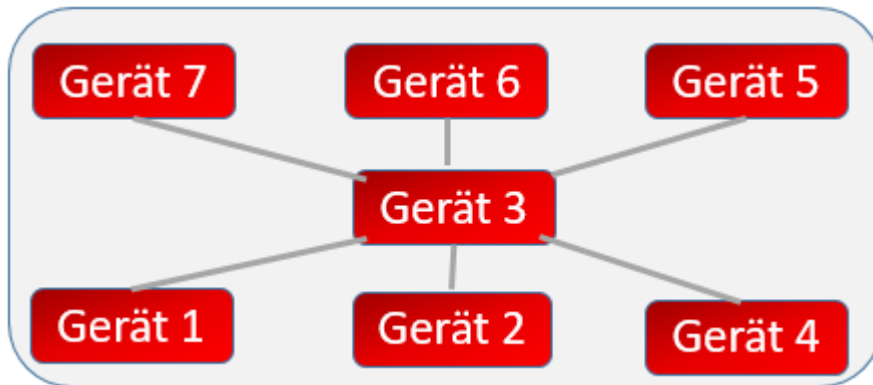


Abbildung 4: Stern-Topologie

### Vorteile

- Der Ausfall eines Endgerätes hat keine Auswirkung auf den Rest des Netzes.
- Dieses Netz bietet hohe Übertragungsraten, wenn der Netzknoten ein Switch ist.
- Leicht erweiterbar
- Leicht verständlich
- Leichte Fehlersuche
- Kombinierte Telefon- / Rechnernetzverkabelung möglich
- Sehr gute Eignung für Multicast-/Broadcastanwendungen
- Kein Routing benötigt

### Nachteile

- Durch Ausfall des Verteilers wird Netzverkehr unmöglich
- Niedrige Übertragungsrate bei vielen Geräte, wenn ein Hub benutzt.

## 2.2.5 Baum-Topologie

Eine Erweiterung zum Stern stellt der Baum dar (siehe Abbildung 5). Derzeit ist dies meist genutzte Netzwerktopologie. Prinzipiell wäre eine Verkabelung von jedem Switch zu jedem andern Switch möglich. Man sollte meinen, dass so die kürzesten Strecken erreicht werden.

### Vorteile

- Der Ausfall eines Endgeräts hat keine Konsequenzen
- Strukturelle Erweiterbarkeit
- Große Entfernungen realisierbar (Kombination)
- Gute Eignung für Such- und Sortialgorithmen

### Nachteile

- Bei Ausfall eines Verteilers (Wurzel) ist der ganze davon ausgehende (Unter)Baum des Verteilers "tot".
- Zur Wurzel hin kann es bedingt durch die für Bäume definierte Bisektionsweite von 1 zu Engpässen kommen, da zur Kommunikation von der einen unteren Baumhälfte in die andere Hälfte immer über die Wurzel gegangen werden muss
- Bäume haben mit zunehmender Tiefe (=Anzahl der zu gehenden Links von der Wurzel bis zu einem Blatt) einen sehr hohen Durchmesser. Dies führt in Verbindung mit der Bisektionsweite zu schlechten Latenzeigenschaften bei klassischen Bäumen

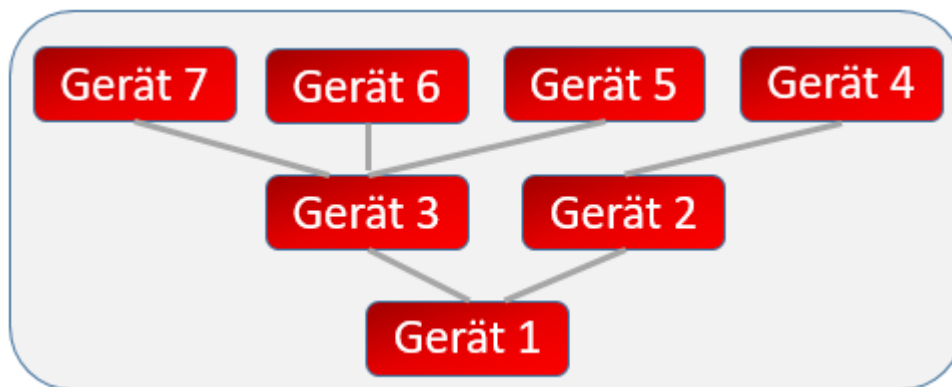


Abbildung 5: Baum-Topologie

### 2.2.6 Vermaschtes Netz

Es gibt zwei Arten von vermaschten Topologien. In der ersten, der sogenannten vollstandig vermaschten Topologie, weist jeder Knoten eine direkte Verbindung zu jedem anderen Knoten auf. In einer teilweise vermaschten Topologie sind Knoten jeweils nur mit den Knoten verbunden, mit denen sie am meisten interagieren.



Abbildung 6: das vermaschte Netz zwischen den einzelnen Netzgerat

Nachteile:

- Viele Kabel notwendig
- Sehr hoher Energieverbrauch
- Vergleichsweise komplexes Routing notig

Vorteile:

- Sicherste Variante eines Netzwerkes
- Bei Ausfall eins Endgerates ist durch Umleitung die Datenkommunikation weiterhin moglich
- Sehr leistungsfahig

## 2.3 Netzwerke-Protokolle

In diesem Abschnitt lernen wir die wichtigsten Netzwerke-Protokolle in der industriellen Kommunikation wie beispielsweise PROFIBUS<sup>8</sup>, CANOPEN [4], DEVICENET, SERCOS, PROFINET IRT und mehr. Hierbei werden wir hauptsächlich die Protokolle PROFUS und PROFINET IRT betrachten da es des Fokus der Arbeit ist und die entstehende Software ihre Daten nützen soll.

In dem Abschnitt 2.3.1 werden wir untersuchen ganz groß was man unter PROFIBUS versteht und die charakteristische Merkmale einer PROFIBUS-Geräts aussieht und zum Schluss in Abschnitt 2.3.2 werden wir die Grundtheorie der PROFINET IRT untersuchen.

### 2.3.1 PROFIBUS

PROFIBUS war einst ein von SIEMENS [5] entwickelter Standard für die Feldbus-Kommunikation in der Automatisierungstechnik. Es ist heute der universelle Feldbus, der breite Anwendung in der industriellen Kommunikation und Gebäudeautomatisierung finden. Es ermöglicht die Verkopplung von Geräte verschiedenen Hersteller ohne besonderes Schnittstellenanpassung.

PROFIBUS unterscheidet zwei Gerätetype nämlich:

- **Master-Gerät:** Er ist ein sogenannter „aktiver Teilnehmer“, der den gesamten Datenverkehr auf dem Bus bestimmt. Er ist als einziger befugt, unaufgefordert auf eine Ressource zuzugreifen und Nachrichten ohne externe Aufforderung zu versenden.
- **Slave-Gerät:** Der Slave ist im Gegenzug „passive Teilnehmer“, welche keine eigenständige Zugriffsberechtigung auf die Ressource hat. Er muss für einen Buszugriff direkt von dem Master aufgefordert werden.

PROFIBUS besitzt drei Protokollvarianten nämlich:

- **PROFIBUS DP** (Dezentrale Peripherie): dient zur Kommunikation zwischen zentralen Automatisierungsgeräten und dezentralen Feldgeräten, durch eine serielle Verbindung. Technische Weiterentwicklungen sind der PROFIBUS-DP/V1 und der PROFIBUS-DP/V2.
- **PROFIBUS PA** (Prozess-Automation): welcher vorrangig im Gebiet der Verfahrenstechnik eingesetzt wird, ist für die Kommunikation zwischen Mess- und Prozessgeräten oder zwischen Aktoren und Prozessleitsystemen zuständig.
- **PROFIBUS FMS** (Fieldbus Message Specification): heute wird diese Variante nach und nach von PROFIBUS DP übernommen und war in der Automatisierungstechnik für komplexe Maschinen und Anlagen vorgesehen.

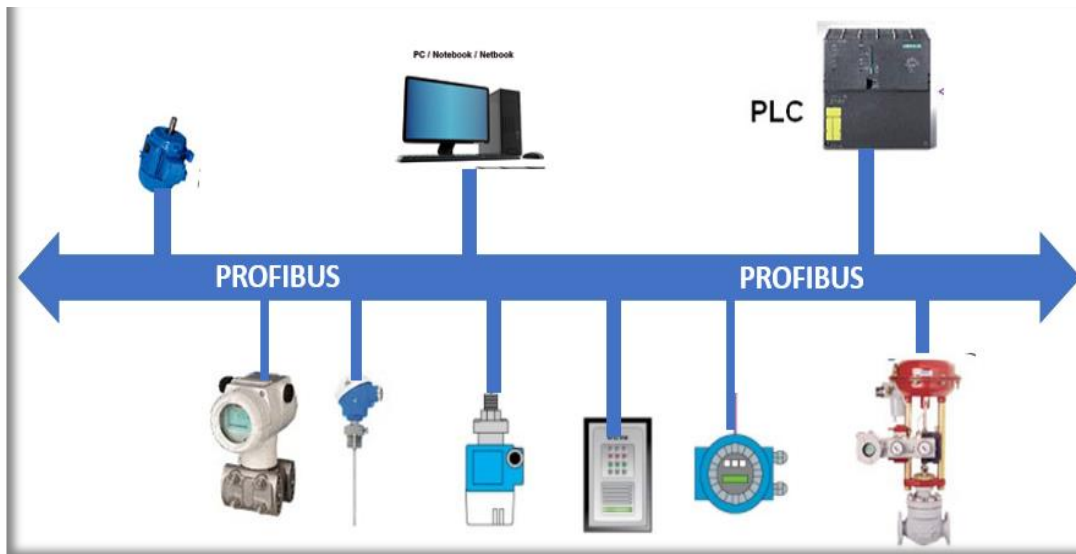
Die charakteristischen Merkmale eine PROFIBUS-Geräts werden in Form eines elektronischen Gerätedatenblatts die sogenannte GSD-Dateien festgelegt. Anhang dieser Datei werden wir in der Implementierung benötigt, um die Information darzustellen.

Mit dem PROFIBUS kann ein System mit folgende Verfahren realisiert werden:

- reine Master-Slave-System
- reine Master-Master System
- Eine Kombination von beiden Verfahren

---

<sup>8</sup> Process Field Bus



**Abbildung 7: Beispielhafte Topologie zur Verdeutlichung der PROFIBUS-System in der industriellen Kommunikation mit einem Master-Slave-Verfahren**

Abbildung 6 zeigt eine PROFIBUS-System im Einsatz mit Master-Slave Verfahren. Hierbei sind 2 PROFIBUS-Geräte (PLC und PC) und den Rest sind PROFIBUS-Slave. Die Daten sind sowohl zyklisch als auch azyklisch Prozessdaten von einer Station zu andere Station gesendet. In der Praxis dient die PC zur Konfiguration des Systems und die PLC zur Steuerung des gesamten Systems.

### 2.3.2 PROFINET- IRT

PROFINET IRT<sup>9</sup> ist eine Erweiterung von Protokoll PROFINET<sup>10</sup> (Process Field Network). Im Isochronous-Real-Time (IRT) Konzept ist der taktsynchrone Datenaustausch mit PROFINET definiert. Die Datenaustausch-Zyklen liegen normalerweise im Bereich von wenigen hundert Mikrosekunden bis zu einer Millisekunde. Der Unterschied zur Real-Time-Kommunikation liegt im Wesentlichen in Determinismus, so dass der Beginn eines Buszyklus mit höchster Präzision eingehalten wird [6]. IRT benötigt man beispielsweise bei Motion-Control-Anwendungen (Positioniervorgänge).

---

<sup>9</sup> Isochronous-Real-Time

<sup>10</sup> Die Profinet-Technologie wird von Siemens und den Mitgliedsfirmen der Profibus-Nutzerorganisation entwickelt. Profinet basiert auf Ethernet-TCP/IP und ergänzt die Profibus-Technologie für Anwendungen, bei denen schnelle Datenkommunikation über Ethernet-Netzwerke in Kombination mit industriellen IT-Funktionen gefordert wird.

### 3 Ausgangssituation (Istzustand)

Die Hilscher Gesellschaft für Systemautomation mbH hat die Fachkompetenz für die Entwicklung und Produktion industrieller Kommunikationslösungen für die moderne Fabrikautomation. Mit der Tendenz „Industrie 4.0“ [7] und den steigenden Anforderungen wurde bei der Firma Hilscher eine neue Software für die Gerätekonfiguration und der Konfiguration industrieller Netzwerke konzipiert. Mit dieser Software „Communication Studio“ soll in Zukunft auch eine web-basierte Konfiguration möglich sein. Durch den modularen Aufbau der Software ist es möglich, den „Topology-Editor“ als „web-Topology-Editor“ zu konzipieren.

Die Ist-Aufnahme von „Communication Studio“ wurde nach den im Grundlagenkapitel vorgestellten Techniken erarbeitet. Für die Erfassung der Topologie-Informationen hat sich eine Vielzahl von Methoden herausgebildet. Hierbei werden zunächst die verwendeten Befragungsmethoden für die Ist-Zustand-Analyse kurz vorgestellt

#### 3.1 Was ist „Communication Studio“?

„*Communication Studio*“, in dieser Arbeit abgekürzt auch *ComStudio* genannt, ist der Name für das neue Softwareprodukt der Firma Hilscher. Diese Software soll zukünftig die bisherige Software SYCON.net ablösen. Grund für die Ablösung der Software durch das „Communication Studio“ sind unter anderem die schlechte Erweiterbarkeit und dadurch in Zukunft fehlende Funktionalität.

Das ComStudio ist modular aufgebaut und besitzt die Möglichkeit, Softwaremodule über eine Plug-in Schnittstelle zu integrieren. Vorrangig wurde für die Programmierung C# verwendet und die Oberflächen wurden mit WPF erstellt.

Durch geringfügige Anpassungen konnten einige bestehenden Konfigurationsmodule aus der Software SYCON.net im ComStudio wiederverwendet werden. Andere Teile, wie z.B. die Diagnose der Baugruppen wurden neu entwickelt. Dieser Programmteil wurde als „*Web-Diagnoses*“ als Client für browserbasierte Anwendungen auf HTML-, Angular- oder TypeScript-Basis erstellt. Ein Grund hierfür ist die häufigere Nutzung ohne Änderung der Konfiguration und somit ist ein Start der gesamten Software nicht nötig.

**Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.Abbildung 8** zeigt die wichtigsten Module des „Communication Studios“. Diese Module bieten den Vorteil, das die Software mit den steigenden Anforderungen mitwachsen kann.

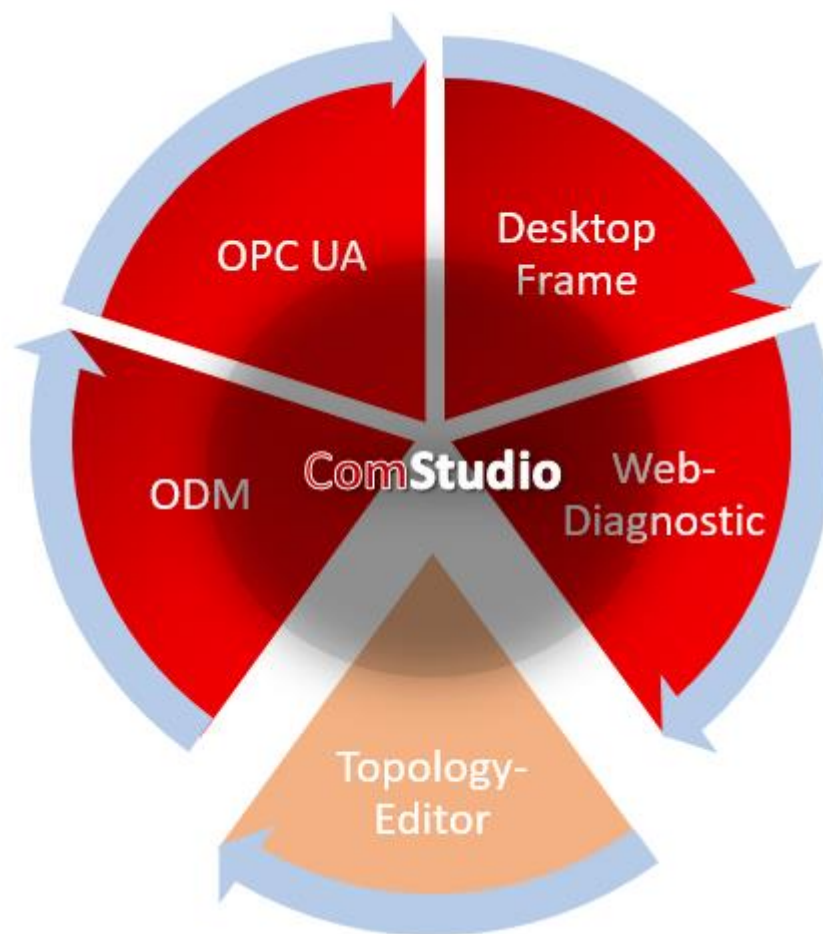


Abbildung 8: Vereinfachtes Übersichtsdiagramm *ComStudio* mit dem zukünftigen *TopologyEditor*

### 3.2 Befragungsmethoden

Damit eine umfassende Darstellung des Ist-Zustandes hinsichtlich der Visualisierung der Geräte gewährleistet werden kann, ist es von entscheidender Bedeutung zuerst eine gute Informationsgrundlage zu schaffen. Eine der wichtigen Informationsquellen sind hierbei die Mitarbeiter der Firma Hilscher, da sie die Arbeitsabläufe bei der Inbetriebnahme kennen und über Erfahrungen mit den Spezifikationen verfügen.

Des Weiteren sind die Dokumente der bestehenden Software, da dort die Spezifikationen textuell und graphisch beschrieben.

Die folgenden Methoden werden genutzt, um die Informationen zu erfassen:

#### **Regelmäßig Meeting**

Bei dieser Methode werden die direkten mündlichen Fragen gestellt. Die Befragung wird entweder auf Basis eines Fragenkatalogs durchgeführt oder Fragen, die sich im Verlauf des Meetings ergeben. Darüber hinaus wird das Meeting nicht nur mit dem Projektleiter in Form von Einzelgesprächen, sondern als Gruppenmeeting durchgeführt.

#### **Dokumentenanalyse**

Bei dieser Analyse werden Informationen aus Spezifikationen ermittelt und die Anforderungen der bisherigen Softwareanwendung „*Communication Studio*“ extrahiert, insbesondere aus

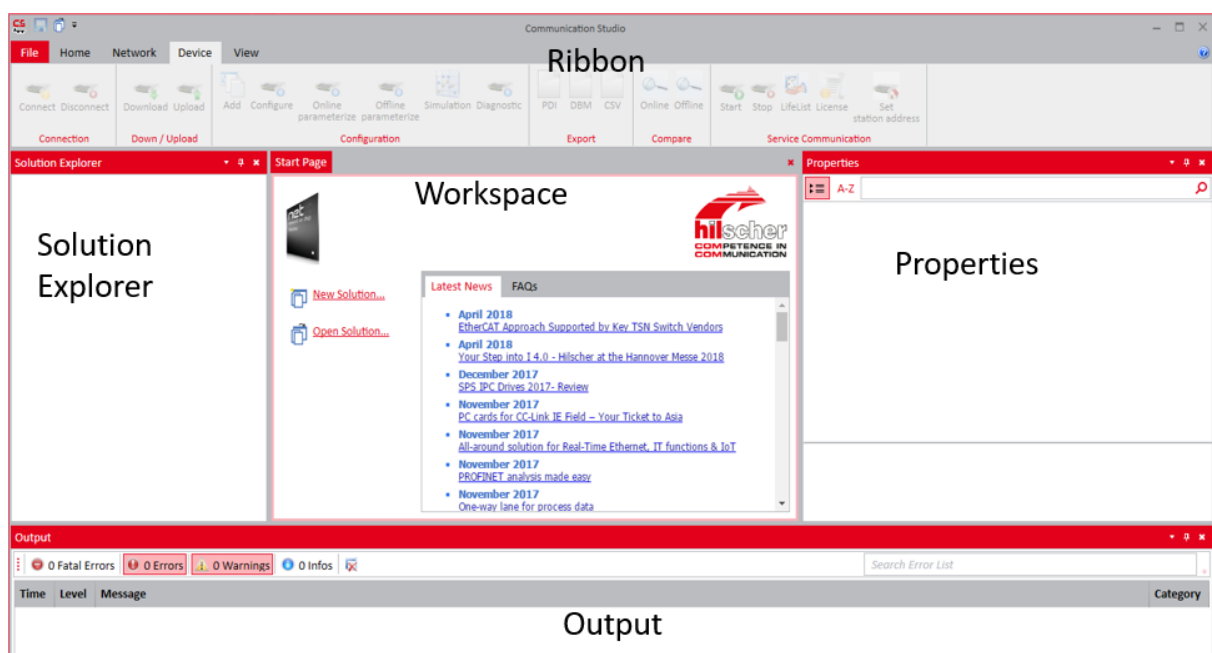
der Visualisierung von Gerätemodelle bei Konfiguration und Überwachung(Diagnose) von System.

### Beobachtungen

Bei Beobachtung werden die Sachverhalte durch sinnliche Wahrnehmung aufgenommen. Ich habe den Mitarbeitern bei der Arbeit und beim Umgang mit dem *ComStudio* zugesehen. Aus diesem Beobachtungen habe ich viele Information gewonnen.

## 3.3 Auswertung

Diese Auswertung des Ist-Zustandes und die Befragung der Mitarbeiter dienen als Grundlage für den Soll-Zustand.



**Abbildung 9:** Benutzeroberfläche von Communication Studio mit spezifische Ansichten: Der Nutzer sieht die Liste der FDT-Projekte welche in eine Solution zusammengefasst sind, detaillierte Information spezifische Gerätetype bzw. Verbindungstypen, Ergebnisse in bereits geschlossen Prozesse und kann in Workspace eine neue GUI öffnen(z.B. DTM-GUI)

Im Folgenden werden nur die wichtigsten Punkte, die im Zusammenhang mit der Topologie stehen, gelistet:

- Das bisherige System bietet nur eine hierarchische Darstellung der Geräte im sogenannten „Solution Explorer“ ( [Abbildung 9](#) ) an. Allerdings ist diese Art der Darstellung kein Ersatz für eine topologische Darstellung eines Netzwerkes.
- Die Darstellung, Bearbeitung und das Handling der Topologie soll einheitlich für alle Netzwerke sein.
- „Communication Studio“ ist nicht cloud-fähig. Die Firma Hilscher sieht zukünftig die Möglichkeit des Einsatzes von Cloud-Konfiguratoren und setzt daher auf neue Technologie.
- Modularer Aufbau mit Plug-In Schnittstelle

- Topologie wird zur Konfigurations- und Diagnosezeit benötigt.
- Das System bietet schon eine Möglichkeit die detaillierte Information über die Kommunikationsgeräte, die Kommunikationsinfrastrukturgeräte und Verbindungen in einer sogenannte „*Properties*“-Fenster. (~~Abbildung 9~~Abbildung 9)
- Das System bietet eine Multifunktionsleiste („*Ribbon*“), die Elemente Menüsteuerung, Symbolleisten und Dialoge miteinander verbindet, sie widerspiegelt ein grafisches Bedienkonzept für das Anwendungsprogramm.



## 4 Anforderungsanalyse

Um den Aufwand für Planung und Implementierung einschätzen zu können, ist eine genaue Analyse der verschiedenen Anforderungen an das System notwendig. Die Analyse muss umfassend und detailliert genug sein, sodass es keine Missverständnisse oder Interpretationsmöglichkeiten während der Entwicklung gibt.

Eine gute Analyse ist der Grundstein für ein realistisches Zeitmanagement und in Projekten für eine realistische Kosteneinschätzung [8].

Die folgenden Punkte listen einige Vorteile, warum wir überhaupt diese Analyse grundsätzlich durchgeführt haben:

- Kosten einschätzen / senken
- Risiken verkleinern
- Erleichterung beim Erstellen von Testfällen und Testszenarien
- Gute Produkte erleichtern den Verkauf und Kundenzufriedenheit

Dieser Abschnitt beschreibt deshalb alle Anforderungen an den „Topology-Editor“ und das gesamte System. Hierbei wird zwischen funktionalen und nicht-funktionalen Anforderungen unterschieden. Des Weiteren werden die Aufgaben beispielhaft an einigen Anwendungsfällen in einem Diagramm erläutert.

### 4.1 Funktionale Anforderungen

Die funktionalen Anforderungen (FR<sup>11</sup>) spezifizieren die Funktionalität oder das Verhalten des Softwareproduktes unter festgelegten Bedingungen oder als Frage „Was soll das Softwareprodukt tun?“.

Hierbei gibt es die Muss-Kriterien, das heißt die Kriterien, die auf jeden Fall umgesetzt werden müssen. Sie beschreiben vor allem den Einsatz essentieller Funktionen des „Topology-Editor“. Weiterhin formuliert man die Kann-Kriterien, die umgesetzt werden, wenn es die Ressourcen und die Planung des Projektes zulassen und die nicht die Einsatzfähigkeiten des Systems beeinträchtigen.

#### 4.1.1 Muss-Kriterien

*FR010:* Die Topologie ist in einer Ansicht darzustellen.

*FR020:* Die Topologie-Darstellung kann separat geschlossen werden.

*FR030:* Die Topologie-Darstellung eines Projekts kann durch den Anwender separat geschlossen werden.

---

<sup>11</sup> FR steht für functional requirement

- FR040:* Das Editieren von Informationen einer Topologie durch den Nutzer muss möglich sein.
- FR050:* Dem Nutzer muss die Möglichkeiten geboten werden die Topologie wiederzuverwenden.
- FR060:* Nach dem Öffnen sind die wichtigsten Informationen in einer Ansicht bereitzustellen.
- FR070:* Die topologischen Informationen müssen grafisch dargestellt werden.
- FR080:* Den Nutzer beim Editieren einer Verbindung optisch unterstützen.
- FR090* Die Basisfunktionen wie Laden, Speichern, Importieren und Exportieren müssen bereitgestellt werden.
- FR100* Darstellung verschiedener Topologien.
- FR110* Die Topologie-Ansicht zoomen.

### 4.1.2 Kann-Kriterien

- FR200:* Bereitstellen einer „Über Uns“-Ansicht.
- FR210:* Funktion zum Umstellen der Sprache.
- FR220:* Funktion zur Umschaltung der Topologie-Art (siehe Abschnitt 2.2)
- FR230* Funktion zum Suchen und Ersetzen von Informationen.
- FR240* Funktion zur Filterung von Informationen und der Darstellung.
- FR250* Bereitstellen der Topologie unabhängig vom Protokoll
- FR260* Darstellen von Fehlern in einer eigenen Ausgabe
- FR270* Bereitstellen einer Auto-Sortierungs-Funktion für die Darstellung.

## 4.2 Nichtfunktionale Anforderungen

Nichtfunktionale Anforderungen (NFRs<sup>12</sup>), auch technische Anforderungen genannt, beschreiben Aspekte, die typischerweise mehrere oder alle funktionalen Anforderungen betreffen bzw.

---

<sup>12</sup> *NFR* steht für nonfunctional requirements

überschneiden (cross-cut). Sie haben in der Regel einen Einfluss auf die gesamte Softwarearchitektur. Außerdem beeinflussen sich nichtfunktionale Anforderungen gegenseitig. Auch hier werden die Anforderungen in Muss- und in Kann-Kriterien aufgeteilt

### 4.2.1 Muss-Kriterien

- NF010:* Es muss möglich sein, die Software zu erweitern oder Fehlerkorrekturen durchzuführen (Wartbarkeit).
- NF020:* Die Software muss in der Lage sein, Mängel oder Ursachen von Fehlverhalten zu diagnostizieren oder änderungsbedürftige Teile zu identifizieren (Analysierbarkeit).
- NF030:* Die Software muss die Änderung der Implementierungen einer Spezifikation zulassen (Änderbarkeit).
- NF040:* Die Software soll fehlertolerant sein (Stabilität).
- NF050:* Die Software soll validierbar sein (Testbarkeit).
- NF060:* Die Software ist ein Bestandteil des „Communication Studio“.
- NF070:* Der Datenaustausch erfolgt im XML-Format.
- NF080:* Die Software muss unter Webbrowsern Google Chrome, Mozilla Firefox und Internet Explorer benutzbar sein.

.

### 4.2.2 Kann-Kriterien

- NF110:* Die Software soll zukünftig in einer Cloud zur Verfügung gestellt werden.
- NF120:* Die Software soll mit Angular 5 umgesetzt werden.

## 5 Evaluation der Technologien

*TopologyEditor* basiert auf einem verteilten System, das Module zur Umgebungserfassung mit Datenverarbeitungsknoten und Schnittstellen zu andere Programme kombiniert. Der Entwicklungsprozess der Software für ein solches System umfasst neben der eigentlichen Anwendungsentwicklung zwei periphere Aufgaben: Zum einen muss die Kommunikation zwischen Komponenten des Systems sichergestellt und zum andere die Interfaces zur Hardware oder andere externe Programme bereitgestellt werden.

Um die Entwicklungsaufwand an dieser Stelle zu reduzieren muss die beschriebene Vielfältigkeit gekapselt und der Zugriff auf eine uniforme Schnittstelle abgebildet werden. Erst damit ist eine Austauschbarkeit und Wiederverwendbarkeit von Komponenten umsetzbar. Dadurch kann ein der wichtigste Muss-Kriterien aus der Anforderungen abgedeckt werden.

Nach monatelang wurde eine Fülle von verschiedenen Frameworks für die Entwicklung solcher Plug-In gefunden. Nunmehr stehe ich aber vor den Aufgaben aus der Vielzahl an der verfügbaren Implementierung das für meine konkrete Anwendung geeignetste zu finden. Entsprechend muss ich als Entwickler nach dem Abstecken des Szenarienkontexts, wie zum Beispiel der beteiligten Komponente, den nötigen Algorithmen den erforderlichen Kommunikationseigenschaften usw., aufwendige Recherche betrieben, um eine weitestgehende Übereinstimmung sicherzustellen. Diese Kapitel dient insbesondere im Clientseitige Umsetzung mit vergleichbare Aufstellung als Überblick über den gefundenen Rahmenwerken. Für die serverseitige Umsetzung wird die ASP.NET.Core 2.0 eingesetzt. Anschließend führen wir das Tools bzw. die externen Bibliotheken zur Vereinfachung und Beschleunigung der Entwicklung, zum Beispiel für die Visualisierung von Information Daten wir die Bibliothek GoJs genutzt und für das Styling und Strukturierung von Benutzeroberfläche wird das Bootstrap verwendet

### 5.1 Clientseitige relevante Frameworks

Im den letzten Jahren hat sich im Bereich der Webtechnologie eine Entwicklung von browserfähige Anwendungen die für die Erfüllung spezifischer Aufgabe als eine kompakte Einheit entworfen wurden, hinzu autonomen modulare Systeme vollzogen. Kennzeichnend für diese „neue“ Webtechnologie-Generation ist die Kooperation und Interaktion zwischen Software-Modulen. Um die Integration diese Komponente in einem Gesamtsystem zu ermöglichen und dabei den Software-Entwicklungsprozess zu vereinfachen und zu beschleunigen, sind viele Frameworks mit unterschiedlichen Schwerpunkte entwickelt worden. Diese gehen zum Beispiel Kommunikation und Konfiguration die mit einem modularen System einhergehen, an. In diesem Abschnitt werden nur 3 ausgewählte Konzepte vorgestellt. Im Folgende stützt sich dieser Abschnitt auf die wichtigsten Frameworks, die zum einen eine Erfüllung des in Abschn 3.3 beschriebenen Aspekte bieten und zum anderen eine Verbreitung gefunden haben.

### 5.1.1 Angular 5

Das Entwickeln und Erstellen von HTML-Seite, die flexibel und einfach zu warten sind, kann eine Herausforderung darstellen. In diesem Abschnitt werden einige der häufigsten Probleme beschrieben, wie bei der Erstellung von HTML auftreten können, und es wird beschrieben, wie Angular-Technologie diese Herausforderungen meistern kann.

In der Regel stehen Entwickler von HTML-Seite vor einigen Herausforderungen. Anwendungsanforderungen können sich im Laufe der Zeit ändern.

Neue Geschäftschancen und –Herausforderungen können sich ergeben, neue Technologie werden möglicherweise verfügbar, oder sogar das kontinuierliche Kundenfeedback während des Entwicklungszyklus kann die Anforderungen der Anwendung erheblich beeinflussen. Daher ist es wichtig, die Anwendung so zu erstellen, dass sie flexibel ist und in Laufe der Zeit leicht geändert oder erweitert werden kann. Entwerfen für diese Art von Flexibilität kann schwer sein zu erreichen denn es erfordert eine Architektur, die es ermöglicht, einzelne Teile der Anwendung unabhängig voneinander zu entwickeln und zu testen, die später isoliert oder aktualisiert werden können, ohne den Rest der Anwendungen zu beeinträchtigen

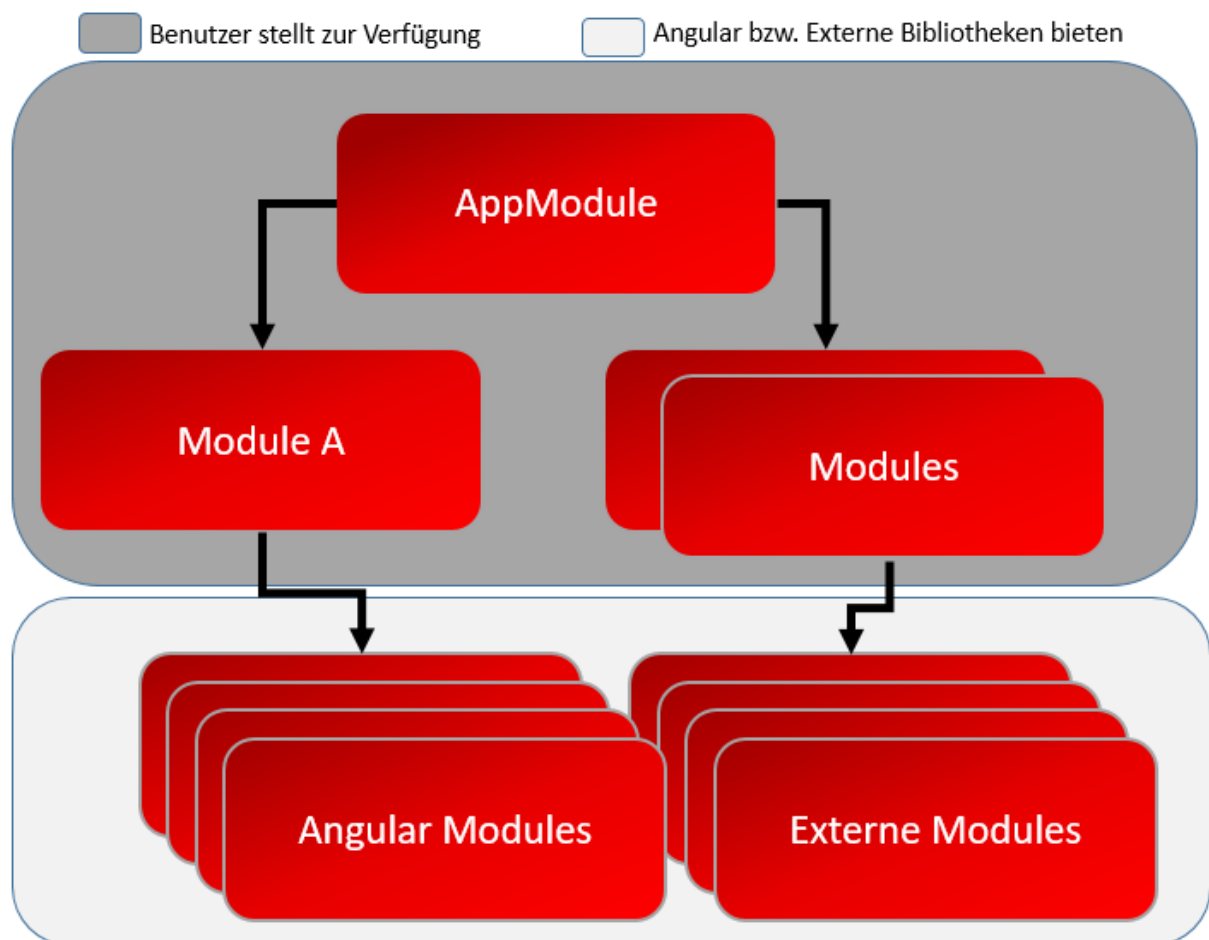


Abbildung 10: Typische zusammengesetzte Anwendungsarchitektur mit dem Angular Framework

#### Die Wichtigste Konzept von Angular

Dieser Abschnitt bietet eine kurze Übersicht über den wichtigsten Konzepten von Angular und definiert einige Begriffe, die in der Dokumentation und in Quellcode verwendet werden

- **Module:** Module sind Pakete mit Services, Components, Direktives und Templates, die unabhängig voneinander entwickelt, getestet, und optional bereitgestellt werden können. In vielen Situationen werden Module von separaten Teams entwickelt und gewartet. Eine typische Angular-Projekt besteht aus mehrere Modulen. Sie können verwendet werden, um bestimmte Geschäftsbezogene Funktionen (z.B. Editieren von Topology, Startseite verwalten) darzustellen und alle Ansichten, Dienste und Datenmodelle zu kapseln, die zum Implementieren dieser Funktionalität erforderlich sind.
- **AppModule:** In einer Modulare Applikation müssen Module zur Laufzeit von der Host-anwendung erkannt und geladen bzw. importiert werden. In Angular wird ein AppModule verwendet, um anzugeben, welche Module importiert werden sollen und in welcher Reihenfolge.
- **Component:** Bei Angular ist keine direkte Manipulation des HTML-DOM vorgesehen, sondern eine Trennung nach MVC-Muster. Der Entwickler definiert dafür ein Tag in einer Seite, der durch eine mit *@Component* dekorierte Komponentenklassen repräsentiert. Der *Selector* legt den Tagnamen fest. Die mit der Komponent verbunden Vorlage (*Template*) kann der Webentwickler direkt als Zeichenkette in der Eigenschaft *template* angeben, was sich aber nur bei sehr kurzen HTML-Blöcke anbietet. Eine Komponent kann auch eigene CSS-Vorlagen (Inline oder als eigenständige Datei) besitzen, die allein für die Darstellung dieser Komponente gelten. Einer der wichtige Verhalten der Komponente ist, dass Komponenten in Laufe Ihre Lebenszyklus diverse Ereignisse auslösen, in die der Entwickler sich einhängen kann.
- **Template:** Angular Template ist die benutzerorientierte Vorlage, die beschreibt was der Benutzer sehen und tun kann. Die Verwendung von solchem Template zur Erstellung einer Ansicht biete den Vorteil, dass man nicht jedes Details der Ansicht erstellen muss. Angular Template erlauben unterschiedliche Syntax wie Interpolation, Template Statement usw. Als eigenständige Datei lässt sich die Angular Template in einer Applikation durch die Dateienden *.html* erkennen.
- **Services:** Angular Services werden häufig Zum Speichern von Daten und zum Ausführen von http-Anfragen verwendet. Er ist eine breite Kategorie, die jeden Wert, jede Funktion oder jede Funktion umfasst, die eine Komponente benötigt. Ein Service ist typischerweise eine Klasse mit einem engen, genau definierten Zweck. Es sollte etwas Bestimmtes tun und es gut machen. Angular bietet Solche Service um die Modularität und Wiederverwendbarkeit zu erhöhen. Eine Komponente sollte beispielsweise nicht definieren müssen, wie Daten vom Server abgerufen, Benutzereingaben validiert oder direkt in der Konsole protokolliert werden. Stattdessen kann es solche Aufgaben an Dienste delegieren [9]

### 5.1.2 Vue.js

*Vue* [10] ist ein fortschrittliches Framework für den Aufbau von Benutzeroberflächen, das von Evan You [11] im Jahr 2013 entwickelt wurde. Das Aktuelle Version ist 2.5.16 [12]. Es ist von Grund auf so konzipiert, dass es stufenweise adoptierbar ist, und kann je nach Anwendungsfall leicht zwischen einer Bibliothek und einem Framework skalieren. Es besteht aus einer zugänglichen Kernbibliothek, die sich nur auf die Ansichtsebene konzentriert, und einem Ökosystem von unterstützenden Bibliotheken, das Sie bei der Bewältigung der Komplexität großer Einseitenanwendungen unterstützt. Dieses Framework arbeitet nach dem Entwurfsmuster MVVM und ist stark von Angular inspiriert.

### 5.1.3 SAPUI5 [13]

SAPUI5 ist eine Javascript-Framework, die von der Firma SAP entwickelt wurde. Es besteht aus einem funktionsreichen Kern und einer sehr großen Anzahl von UI-Steuerelementen, die in einer Handvoll Bibliotheken organisiert sind.

Diese Bibliotheken besitzen vor allen eine effiziente Engine zum Erstellen und Aktualisieren des HTML-Steuerelemente, darüber hinaus unterstützen die MVC-Konzept und die deklarative UI-Konstruktion.

Die Steuerelemente reichen von einfachen Button-Steuerelemente bis zu komplexen Steuerelemente beispielsweise Grid-System und Diagram-Steuerelemente.

Für Entwickler biete SAPUI5 eine leistungsstarke Konzepte:

- Der SAPUI5 bietet eine solide Grundlage, die die Entwicklungsprozesse vereinfacht, indem viele Aspekte der modernen Entwicklung hinter den Kulissen verwaltet werden.
- Es biete integrierte Unterstützung für Architekturkonzept wie Zwei-Wege-Datenbindung und Routing
- Es biete die Bindung mit JSON, XML und andere Datenformaten

### 5.1.4 React [14]

*React* ist ein JavaScript-Framework zur Erstellung von Webanwendungen. Es wird es seit 2013 von Facebook unter einer Open Source-Lizenz entwickelt und besitzt eine große Online Community mit vielen helfenden Entwicklern und Unterstützern. Das Aktuelle Version 16.3.2 [15] besitzt eine deutliche Verbesserung der Fehlermeldung

Es handelt sich um ein clientseitiges Frontend-Framework, das heißt, der Quelltext wird für die Ausführung im Browser geschrieben und dient der Implementierung einer Nutzeroberfläche. Das Hauptprinzip ist dabei die Erweiterung des Vokabulars von HTML, damit dieses um Funktionalitäten erweitert wird, die es ermöglichen, dynamische Webanwendungen zu erstellen

In dynamischen Webseiten und -anwendungen können beispielsweise Quelltext Ausschnitte in verschiedene Seiten eingebunden werden, um Redundanzen zu vermeiden. Außerdem ermöglicht eine dynamische Seite die Interaktion des Nutzers mit bestimmten Inhalten. Das Gegenteil sind statische Webseiten, die aus unveränderlichen und zusammenhangslosen HTML-Dokumenten bestehen. Die einzige Möglichkeit der Navigation bildet dort die Nutzung von Hyperlinks.

Mit React können interaktive UIs erstellt werden. Es können für jede Status in einer Anwendung einfache Ansichten entworfen werden, und React aktualisiert und rendert genau die richtigen Komponenten, wenn sich die Daten ändern [16]. Darüber hinaus kann es auch auf dem Server diese UIs erstellen und in mobile Apps mit *React Native* [17] ausführen.

### 5.1.5 Kendo UI [18]

Das bulgarische Consulting-Unternehmen Telerik bietet die Kendo UI-Framework für das mobile und web Einsatzfeld an. Der Code läuft nicht in einer WebView<sup>13</sup>, sondern in einer Runtime, die von Telerik-Ingenieuren zur Interaktion mit dem zugrundeliegenden Betriebssysteme entwickelt wurde.

---

<sup>13</sup> ist eine Komponente zur Darstellung von Web-Inhalten, z.B. HTML-Dateien mit JavaScript und CSS

Daher können Sie auf die Steuerelemente des UI-Stacks der jeweils Plattform zurückgreifen. Kendo UI bietet zudem – zur Reduktion des Portierungsaufwands – die Möglichkeiten, die Benutzeroberfläche in einer XML angelegten Sprache zu beschreiben. Die Laufzeitumgebung erzeugt daraus eine Widget<sup>14</sup>-Struktur.

Eine gute gemachte Kendo-UI Applikation unterscheidet sich daher nicht wesentlich von einer komplett nativen und lässt sich zudem automatisch zwischen Betriebssystem portieren.

Der Kendo UI ist ein der finanzstarke Konzern, der – anders als der React-Geldgeber Facebook – im Großen und Ganzen ausschließlich von Dienstleistung für Entwickler lebt.

Es gibt das Desktop-Programm Sidekick<sup>15</sup>, das die einst angebotene Cloud-Kompilation abstrahiert und Projektskelette generiert

### 5.1.6 GoJS

*GoJS* [19] ist eine JavaScript-Bibliothek, mit der auf einfache Weise interaktive Diagramme in modernen Webbrowsern erstellt werden können. Sie unterstützt grafische Vorlagen und Datenbindung von grafischen Objekteigenschaften zum Modellieren von Daten.

Die Anpassung von Aussehen und Verhalten hängt hauptsächlich von der Einstellung von Eigenschaften ab.

Wir werden in diesem Abschnitt eine kleine Einführung über GoJS bezüglich die Diagramm Danach die Nachteile Bzw. Vorteile bei Verwendung von dieser externen Bibliothek

#### Einführung

Um ein Netzwerktopologie mit Hilfe von GoJS-Diagramm API bereitzustellen, benötigt GoJS ein Modell, das die spezifischen Anwendungsdaten enthält.

Jedes Diagramm besteht aus Knoten, das durch Links verbunden sein könnten und die optional in Gruppen gruppiert sein könnten. Alle Diagramm-Teile sind in Schichte zusammengefasst und nach gewünschten Layouts (z.B. Baum-Layout, Linienlayout ...) angeordnet.

Das Diagramm-Modell besteht aus 2 wichtigste Eigenschaften: *nodeDataArray* beinhalten alle Knoten und *linkDataArray* listet alle Verbindungen die in dem Diagramm darstellt werden sollen. Abbildung 12 zeigt die Diagrammklass und ihre Interaktion: das Ansichtsmodell(Model) implementiert Eigenschaften, an die die Ansicht gebunden werden kann, und benachrichtigt die Ansicht von Statusänderungen über Änderungsbenachrichtigungsereignisse. In der Regel besteht eine Eins-zu-Eins-Beziehung zwischen einer Ansicht(Diagramm) und ihrem Ansichtsmodell(Model)

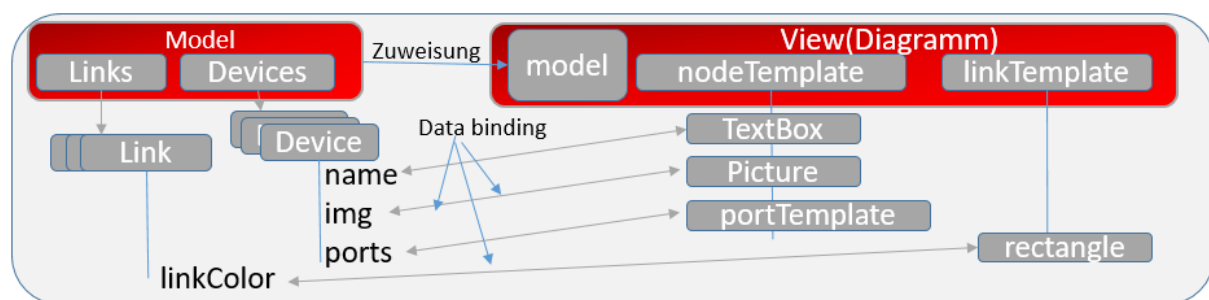


Abbildung 11: Die wichtigsten Eigenschaften des Diagramms und ihre Interaktion

<sup>14</sup> ist eine Komponente eines grafischen Fenstersystems.

<sup>15</sup> Mehr Info unter <https://github.com/cloudsidekick>



Jeder Knoten oder Link wird normalerweise durch eine Vorlage definiert, die sein Aussehen und Verhalten deklariert. Jede Vorlage besteht aus Gruppen von GraphObjects wie TextBlocks (Dient für die Anzeige der Gerätenamen) Picture (dient für Platzhalter für ein Bild) oder Shapes. Es gibt Standardvorlagen für alle Teile, aber fast alle Anwendungen geben benutzerdefinierte Vorlagen an, um das gewünschte Aussehen und Verhalten zu erreichen. Datenbindungen von GraphObject-Eigenschaften zum Modellieren von Dateneigenschaften machen jeden Knoten oder jede Verknüpfung für die Daten eindeutig.

Die Knoten können manuell (interaktiv oder programmgesteuert) positioniert werden oder können automatisch vom Diagramm.layout angeordnet werden. Knoten besitzen die Möglichkeiten Port als Rechteck darzustellen.

Jedes Diagramm verfügt über eine Reihe von Werkzeugen, die interaktive Aufgaben ausführen, z. B. das Auswählen von Teilen oder das Ziehen von Elementen oder das Zeichnen einer neuen Verknüpfung zwischen zwei Knoten. Der ToolManager<sup>16</sup> bestimmt abhängig von den Mauseignissen und den aktuellen Umständen, welches Werkzeug ausgeführt werden soll.

Jedes Diagramm verfügt außerdem über einen CommandHandler, der verschiedene Befehle implementiert, z. B. Löschen oder Kopieren. Der CommandHandler interpretiert Tastaturereignisse wie z. B. Steuerelement-Z, wenn der ToolManager ausgeführt wird.

Alle programmatischen Änderungen am Diagramm-, GraphObject-, Modell- oder Modelldatenstatus sollten innerhalb einer einzelnen Transaktion pro Benutzeraktion ausgeführt werden, um sicherzustellen, dass die Aktualisierung korrekt ausgeführt wird und um das Rückgängigmachen / Wiederholen zu unterstützen. Alle vordefinierten Tools und Befehle führen Transaktionen aus, sodass jede Benutzeraktion automatisch rückgängig gemacht werden kann, wenn der UndoManager aktiviert ist. DiagramEvents on Diagrams und Event-Handler auf Diagrams und GraphObjects sind alle dokumentiert, egal ob sie innerhalb einer Transaktion ausgelöst werden oder ob Sie eine Transaktion durchführen müssen, um das Modell oder das Diagramm zu ändern.

### **Vorteile und Nachteile von GoJS**

Aus meiner persönlichen Sicht liegen die wesentlichen Vorteile bei dem Einsatz von GoJS-Diagramm in der breiten Unterstützung der Darstellung von Netzwerkstruktur in Webbrowser. Man kann an vielen Stellen ein und dasselbe Problem auf unterschiedliche Art und Weise lösen, ohne sich dabei durch die Vorgaben der Dateninformation eingeengt zu fühlen.

Die Dateinformation lässt also den Softwareentwicklern den Freiraum, nach eigenen Vorstellungen zu modellieren. Besonders Vorteilhaft erscheint die Tatsache, dass GoJs auch die Erweiterungsmöglichkeiten durch TypeScript (mehr dazu Kapitel 9) vorsieht und damit wirklich jedem das Recht anbietet, den Typescript Notationsrahmen zu erschaffen. Diese Möglichkeit sollte aber nur in äußersten Fällen (wenn z.B. keine JavaScript Sprache verwendet soll) verwendet werden, da man sonst der Gefahr, sich vom Standard zu entfernen, entgegenläuft.

Die GoJS nutzt die JSON-Notation für die Konfiguration der verschiedenen Klassendiagramme. Diagramme Konfigurationen können nun nicht nur von den Fachleuten der Software-Firma, sondern auch von den außerhalb stehenden verstanden und verbessert werden.

---

<sup>16</sup> Das spezielle Werkzeug ist verantwortlich für die Verwaltung aller diagramlosen Werkzeuge

Weiterer Vorteil liegt in der zunehmenden Verbreitung der GoJS-Bibliothek und ist Open-Source. Die exakten Zahlen sind zwar noch schwer abzuschätzen, es zeichnet sich jedoch ein wachsender Trend für den Einsatz der GoJS-Bibliothek ab.

Die Nachteile lassen sich nun wiederum aus dem Umfang der Bibliothek und Preise ableiten. GoJs ist sehr vielfältig, so dass auch am Anfang sehr viel Aufwand für das Aneignen und Verstehen sämtlicher Konfigurationen aufgebracht werden muss.

Außerdem wird man in der Regel feststellen, dass viele Elemente sehr selten zum Einsatz kommen und damit eher als Ballast der Bibliothek angesehen werden. Um ein Lizenz zu bekommen soll man pro Entwickler über 2500 Euro [20] ausgeben was zu teuer ist.

## 5.2 Vergleichskriterien

Nachdem in vorangegangenen Abschnitt Beispiele für Clientseitige Framework vorgestellt wurden, widmet sich dieser Abschnitt den Kriterien anhand derer ein systematischer Vergleich durchgeführt werden kann. Der Kriterienkatalog integriert dabei Abschnitt zur Lernkurve und Kosten, fasst die Kommunikationsmechanismen zusammen und einschließlich betrachtet die Programmierkonzepte.

### 5.2.1 Lernkurve und Kosten

In der industrielleren Kommunikation integrieren Konfigurationsapplikationen vielfältige protokollabhängige Feldbusse. Um dennoch Applikationen auf Support-Aufkommen bei sowohl Nutzer als auch Entwickler reduzieren zu können, spielen Prinzipien wie Kosten und Lernkurve eine wichtige Rolle.

- **Lernkurve:** stellt die Entwicklung eines Trainierenden beim Erlernen ein Framework dar spiegelt somit den Erfolgsgrad des Lernens über den Verlauf der Zeit. Da die Meisterarbeit in einer zeitlichen Periode begrenzt ist, sollte diese leicht und schneller wie möglich sein.
- **Kosten:** hier sind die negativen Konsequenzen einer erfolgswirksamen Nutzung von einem Framework. Manche JavaScript-Framework sind je nach Zielgruppen relativ teuer. Für ein breites Anwendungsspektrum des jeweils Frameworks ist eine Kostenrechnung an die Lizenzbedingungen und Zielgruppennutzung gekoppelt.

### 5.2.2 Kommunikationsmechanismen

Die Infrastruktur der Kommunikation umfasst Mechanismen, die eine Interaktion und Kooperation zwischen der einzelnen Komponente des Gesamtsystemes ermöglichen und somit dessen Funktionalität als Ganzes gewährleisten.

- **Kommunikationsprinzip** Das Kommunikationsprinzip beschreibt, in welcher Form der Nachrichtenaustausch zwischen Komponenten erfolgt und in welcher Beziehung die Komponente dabei zueinander stellen. Die Interaktion kann z.B. über eine Event-Kommunikation und über Prozeduraufrufe erfolgen. Als Interaktionsmuster ist das *Publish-Subscribe*-Modell oder *Produce-Consumer*-Modell denkbar.

- **Kommunikationsmiddleware** Damit Anwendungen verteilt über mehrere Rechnerknoten laufen können und somit eine Ortsunabhängigkeit gewährleisten, sind entsprechende Mechanismen erforderlich.

### 5.2.3 Programmierkonzept

Diese Kategorie bezieht sich auf Kriterien, die einerseits Eigenschaften der konkreten Implementierung der jeweils Entwicklungsumgebung beschreiben und andererseits die Anwendungsentwicklung eben mit dieser betreffen.

- **Unterstützte Programmiersprachen** Bei der Anwendungsentwicklung sollte dem Entwickler möglichst die Wahl gelassen werden, in welcher Programmiersprache entwickelt wird. Eine domain-spezifische Frage zielt dabei auf die Möglichkeit der grafischen Programmierung. Als Programmiersprachen sind JavaScript, C# und TypeScript denkbar.
- **Unterstützungsbibliotheken** Vordefinierte Komponenten z.B. für Verhaltensauswahl Sicherheit, Monitoring und Internationalisierung erleichtern den Entwicklungsprozess und fördern die Wiederverwendung von Software-Modulen, wobei gegebenenfalls entsprechende Anpassungen erforderlich sind.
- **Lizenzbedingung** Der Typ der Lizenz der Frameworks bestimmt insbesondere im Fall der kommerziellen Nutzung über deren generelle Anwendbarkeit. Durch das gewählte Lizenzmodell wird die Breite der Entwicklungs-Community zumindest mitbestimmt. Eine aktive Community erleichtert die Entwicklungsarbeit und bieten in Wikis oder Foren eine Vielzahl von Antworten, Anregungen und Beispielcode

## 5.3 Ergebnisse der Analyse

Die Entscheidung für und wider clientseitige Framework sollte nicht zwischen Tür und Angel getroffen werden, zu teuer wäre ein Umstieg. Die nachträgliche Erweiterung und Wartbarkeit kommen einem komplett Rewrite gleich. Tabelle 2 zeigt eine Übersicht clientseitige Framework bezüglich jeweils Vergleichskriterien

Zum Umsetzung des TopologyEditor wird das Framework Angular in Kombination mit GoJS ausgewählt. Im Vergleich mit den anderen Optionen ist bei diesem Framework an wenigsten geringen plattformspezifischer Code notwendig und der Quellcode kann mit einem vergleichsweise geringen Redundanzen für alle Plattformen verwendet werden. Darüber hinaus ermöglicht es, wartbare Anwendungen zu erstellen. Spezifisches Wissen über diesem Framework ist nur in geringen Maße notwendig, da vorhandenes Wissen aus dem Bereich der Webtechnologie angewendet werden kann, ohne eine Konzepte zu erlernen. Die Firma Hilscher hat schon mal das Framework benutzt um die Web-Diagnose (Siehe Abbildung 8) zu entwickeln

In der Praxis stellen die Frameworks eine Steigerung der Produktivität dar, dadurch eine schnelle Einstieg in den Software-Weltmarkt

Javascript-Framework						
	React	Angular 2	Vue	GoJs	SAPUI5	KendoUI
<b>Lernkurve</b>	mittel	leicht	mittel	leicht	mittel	schwer
<b>Kostenlose Variante</b>	+(eingeschränkt)	+	+(eingeschränkt)	-	-	-
<b>Kommunikationsprinzip</b>	+	+	+	k.A.	+	+
<b>Kommunikationsmiddleware</b>	+	+	+	k.A.	+	+
<b>Sprachen</b>	Typescript	Type-script	Javascript	JavaScript	Javascript	Javascript, C#
<b>Eigene IDE</b>	-	+	-	-	-	-
<b>Open-Source-Framework</b>	+	+	+(teilweise)	+(teilweise)	-	+(teilweise)
<b>Lizenz</b>	+	+	+	+	+	+
<b>Preis</b>	k.A.	k.A.	k.A.	Ab 2995 US-\$ pro Jahre	k.A.	ab 899 US-\$ pro Jahr
<b>+ vorhanden   - nicht vorhanden</b>				<b>k.A. keine Angabe</b>		

Tabelle 2: kurze Überblick über die jeweils wichtigsten Kriterien der beschriebenen Frameworks und damit über ihre jeweilige Einsatzmöglichkeit.

## 5.4 Bootstrap

Bootstrap ist ein OpenSource Framework zur Darstellung von Benutzeroberflächen im Browser verwendet

Es erleichtert das Auswahl der Komponenten einer Website und dabei die technischen Anforderungen von verschiedenen Geräten berücksichtigt (Smartphones, Desktops, Tablets) und darüber hinaus gibt das Framework eine solide Grundlage für verschiedene Browseranwendungen.

Die Idee hinter dem Framework ist die Designer und Entwickler auf einen gemeinsamen Nenner zusammenzubringen

Bootstrap wurde mit Augenmerk auf HTML5 und CSS3 entwickelt, um so von den aktuellsten Funktionsweisen profitieren zu können, deutlich wird dies beispielsweise bei den in CSS3 eingeführten Eigenschaften für abgerundete Ecken, Farbverläufe und Schatten.

Bootstrap ist relativ einfach aufgebaut. Sein Kern besteht aus verschiedenen Stylesheets, welche die im Framework vorhandenen Komponenten einbeziehen. Über das zentrale Konfigurationsstylesheet können weitere Anpassungen vorgenommen werden.

- Vorteile: Durch den klaren Leitfaden sparen die Entwickler wie auch die Gestalter Zeit und haben einen gemeinsamen Nenner für die Gestaltung der Oberfläche

Bootstrap bringt von Haus aus Elemente wie Icons, Boxen, Buttons und PullDown Menüs bereits mit

Erweiterungen wie Modal-Boxen, Tooltips und Tabs sind Teil des Frameworks (Integration von JQuery)

Alle Elemente sind gestaltet, wodurch sichergestellt wird, dass jede der möglichen Komponenten einheitlich aussieht

Das Framework ist rückwärtskompatibel. So wird sichergestellt, dass die einzelnen Elemente der Website auf allen Browsern dargestellt werden können

Bootstrap ist anpassbar oder kann durch Erweiterungen mit neuen Funktionen versehen werden

Nachteile

Das komplette Bootstrap Framework ist ein großer Brocken, was die Ladezeit der Website verzögern kann.

Durch die vielen Möglichkeiten verleitet das Framework zum Spielen. Effekte oder falscher Einsatz von Scripts führen eher dazu, dass die Website überladen wird

Das Layout muss sich dem Framework anpassen

Bevor man mit Bootstrap anfängt, sollte man sich mit dem Aufbau des Frameworks befassen und die (meist englische) Dokumentation lesen

## 5.5 ASP.NET CORE

Bei „*TopolgyEditor*“ wird die Interaktion zwischen Client und Server durch den Austausch JSON-basierter Nachrichten geschehen, die mittels http-Protokoll übertragen werden. Da Web Services ein Internetdienst sind, müssen die eingesetzten Technologie Plattformunabhängig und unabhängig von einer bestimmten Programmiersprache sein. REST<sup>17</sup> ist eine Möglichkeit um Web Services zu implementieren und da wir die C#-Programmiersprache gewählt haben, werden wir als Framework ASP.NET Core 2.0 von Microsoft nehmen.

### 5.5.1 REST

„REST“ ist plattform-und programmiersprachenunabhängig, und ist einer der verbreiteste Möglichkeit um Web Services zu realisieren, er ist die Architekturvorbild für das Internet und ist geeignet für die Erstellung von Web Services, und ist kein Standard wie SOAP<sup>18</sup>.

Ein REST-System besteht aus Resources die per URI<sup>19</sup> adressiert werden (z.B. Ein Device in einer industrielleren Netzwerksystem, über eine URI adressiert und kann so angesprochen werden)

Rest besitzt folgende Merkmale

- Die gesamte Nachricht wird in URL kodiert.
- Jede Anfrage muss alle notwendigen Informationen für die Durchführung beinhalten (da http stateless ist)

---

<sup>17</sup> Steht für Representational State Transfer

<sup>18</sup> Steht für Simple Object Access Protocol: Protokoll zum Austausch strukturierter Informationen

<sup>19</sup> Uniform Resource Identifier

- Darstellungen werden untereinander verlinkt, um dem Client die Möglichkeit zu geben, von einem Zustand in den nächsten zu wechseln.
- Weder Client noch Server müssen die Bedeutung einer URI verstehen
- Ändert sich die Darstellung einer Ressource oder werden neue Ressourcen zur Verfügung gestellt, kann das Interface des Clients beibehalten werden.
- Konsumiert die http-Methoden wie GET, POST, PUT und DELETE

### 5.5.2 ASP.NET Core 2.0

ASP.NET Core 2.0 ist ein plattformübergreifendes, leistungsstarkes Open-Source-Framework zum Erstellen moderner, cloudbasierter mit dem Internet verbundener Anwendungen.

Bei ASP.NET Core 2.0 handelt es sich um eine Neugestaltung Framework von Microsoft mit der Architektur, die ein schlankeres Framework mit größerer Modularität ergeben.

ASP.NET Core bietet die folgenden Vorteile:

- Eine einheitliche Umgebung zum Erstellen der Webbenutzeroberfläche und von Web-APIs
- Integration von modernen clientseitigen Frameworks und Entwicklungsworkflows
- Eine schlanke, leistungsstarke und modulare HTTP-Anforderungspipeline
- Fähigkeit zur Erstellung und Ausführung unter Windows, macOS und Linux
- Open Source und mit Fokus auf der Community
- ASP.NET Core besteht vollständig aus NuGet-Paketen.

## 6 Grundprinzipien von *TopologyEditor*

In diesem Abschnitt wird zuerst die FDT Technologie eingeführt und werden grundlegende Konzepte für den TopologyEditor in Communication Studio vorgestellt, danach werden Kernszenarien dargestellt um zu zeigen wie die Datenquelle erzeugt wird. einschließlich der Kommunikation zwischen TopologyEditor Client und TopologyEditor Server. wobei deren Gestaltung in Beziehung zu den in Abschnitt **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.** behandelten Konzepten gesetzt wird.

### 6.1 FDT

FDT ist eine Technologie, die den Datenaustausch zwischen Feldgeräten und Automatisierungssystemen unterstützt. Die Technologie basiert auf einer Schnittstellenspezifikation, die als

IEC 62453 standardisiert ist. Die Spezifikation definiert zwei Hauptkonzepte: Device Type Manager (DTM) und Frame Applikation. Ein DTM ist eine Softwarekomponente, die für einen Feldgerätetyp spezifisch ist. Eine Rahmenanwendung ist eine Softwareumgebung (Teil des Automatisierungssystems) zur Integration von DTMs. Innerhalb einer Rahmenapplikation stellt jeder DTM spezifische Daten und Dienste für das jeweilige Feldgerät zur Verfügung. Da die Technologie auf einer standardisierten Schnittstelle basiert, kann jeder DTM in jede Rahmenanwendung integriert werden. Basierend auf FDT ist es möglich, Kommunikationsgeräte, Kommunikationsinfrastrukturgeräte (z. B. Gateways) und Feldgeräte abhängig von ihren Kommunikationsprotokollen zu integrieren. Die Unterstützung verschiedener Kommunikationsprotokolle wird durch zusätzliche Kommunikationsprotokollspezifikationen z. B. für PROFINET und PROFIBUS (siehe Abschnitt 3.4), Ethernet IP, DeviceNET, HART und CanOpen) oder durch herstellerspezifische Protokollintegration wie Beispielerweise Hilscher-Protokoll bereitgestellt. Die aktuelle Version ist FDT2.0.

## 6.2 TopologyEditor grundlegende Konzepte

*WebTopologyEditor* ist nicht Teil des FDT2.0-Projekts. In diesem Abschnitt werden die grundlegende Konzepte von dem Plug-In erklärt und Leser zeigen, wie die zukünftige *TopologyEditor-Plug-In* implementiert werden könnte. Eine Rahmenanwendung wie *CommunicationStudio* kann TopologyEditor unterstützen, um die Datenquelle zu erzeugen.

*WebTopologyEditor-Plug-In* besteht aus zwei Hauptsoftwarekomponenten nämlich Der *WebTopologyEditor-Server* und *Web-Topologie-Editor-Client*.

Der Hauptanwendungsfall für *WebTopologyEditor* ist der Offline/Online-Datenaustausch zwischen Geräten und browserfähige Dokumente mit Data-Access-Funktionalität um die Topologie des entsprechenden Systems darzustellen. In diesem Anwendungsfall werden die Gerätedaten von einem *WebTopologyEditor-Server* bereitgestellt und von einem *WebTopologyEditor-Client* konsumiert, der in das browserfähige Dokument integriert ist.

*WebTopologyEditor* bietet Funktionen zum Darstellen einer physikalischen Anordnung (Verknüpfungen falls es zulässt) der protokollabhängige Geräte mit Datenelementen sowie zum Lesen, Importieren, Exportieren, Löschen, Schreiben und Überwachen dieser Elemente für Datenänderungen.

Die Spezifikationen von *WebTopologyEditor-Server* basieren auf der Microsoft ASP.NET Technologie und von *WebTopologyEditor-Client* auf dem Google Angular –Technologie für die Kommunikation zwischen Softwarekomponenten verschiedener Hersteller. Daher sind der *WebTopologyEditor-Server* und die Clients nicht nur auf Windows-basierte Automatisierungssysteme beschränkt aber auch auf Web-Anwendung möglich

*WebTopologyEditor* enthält alle Funktionen der DtmWebApi-Klassenspezifikationen (mehr dazu Abschnitt 5.2) definiert jedoch plattformunabhängige Kommunikationsmechanismen sowie generische, erweiterbare und objektorientierte Modellierungsfunktionen für die Informationen, die ein System bereitstellen möchte.

Der *WebTopologyEditor-Netzwerk* Kommunikationsteil definiert Mechanismen, die für verschiedene Anwendungsfälle optimiert sind.

Die entstehende Version von *WebTopologyEditor* wird ein optimiertes HTTP-Protokoll für hochperformante Intranet-Kommunikation sowie eine Abbildung auf akzeptierte Internetstandards wie Web Services definiert. Das abstrakte Kommunikationsmodell hängt nicht von einer spezifischen Protokollzuordnung ab und ermöglicht das Hinzufügen neuer Protokolle in der

Zukunft. Funktionen wie Sicherheit, Zugriffskontrolle und Zuverlässigkeit sind direkt in die Transportmechanismen integriert.

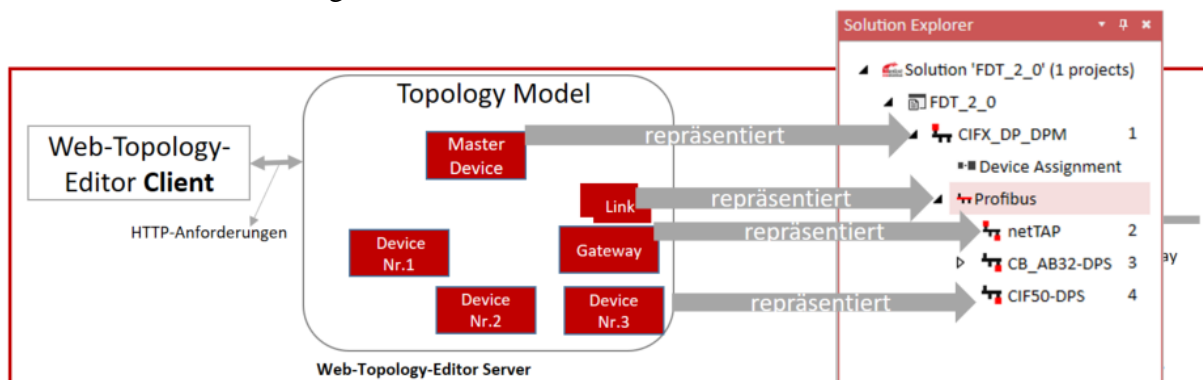
Das *WebTopologyEditor* -Modell bietet eine Standardmethode für Server, um Objekte Clients zur Verfügung zu stellen. Objekte können sich aus anderen Objekten, Variablen und Methoden zusammensetzen. *WebTopologyEditor* erlaubt auch, Beziehungen zu anderen Objekten auszudrücken.

Die Menge der Objekte und zugehörige Informationen, die ein *WebTopologyEditor* Server Clients zur Verfügung stellt, werden hier als Topology bezeichnet. Die Elemente des *WebTopologyEditor* -Objektmodells werden im Topology als eine Gruppe von Knoten dargestellt, die durch Eigenschaften beschrieben und durch Referenzen miteinander verbunden sind.

*WebTopologyEditor* definiert drei Klassen von Knoten zur Darstellung von Topology -Komponenten. Die Klassen sind Objekte, die Geräte, Controller und Kommunikationsinfrastrukturgeräte repräsentieren. Jede Knoten-Klassen und Verbindung-Klassen haben einen definierten Satz von Eigenschaften und Methoden.

In einem Multiclient-Szenario ist die *CommunicationStudio* für die Verwaltung des Zugriffs auf die DTMs zuständig.

In diesem Abschnitt werden die häufigsten Szenarien beschrieben, die bei der Arbeit mit TopologyEditor in CommunicationStudio auftreten. Diese Szenarien umfassen das Offline-Konfiguration eines Projekts, das Registrieren und Erkennen von Geräte, das Laden von XML-Topologie, das Erkennen, wenn ein Device eingefügt bzw. gelöscht wurde. Sie können im Offline-Module ein gerätspezifischer Device in einer FDT2.0-Projekt oder durch Scannen eines lokalen Verzeichnisses registrieren und erkennen.



In Laufe der Applikation wird durch einen sogenannten Scan-Mechanismus der spezifischen Anordnung der Geräte, die untereinander verbunden sind, generiert.

Die generierten Daten werden als JSON-Datei dargestellt. Der Zweck einer JSON-Datei besteht darin ein Diagramm zu definieren, das ein Netzwerk darstellt.



### 6.3 Datendarstellung (Prozessdaten, Bedienungsdaten)

Das Konzept des TopologyEditor soll prinzipiell die physikalische Netzstruktur einer industriellen Kommunikation auf einer Schnittstelle (Laptop Mobile Geräte) bereitstellen.

Um grundlegende Konzepte erklären zu können, betrachten wir in dem folgenden Abschnitt eine Mini-Topologie, die nur aus 2 Knoten und eine Kante besteht.

Es enthält 2 Knoten und eine Kante: jeden Knoten repräsentiert ein Device und eine Kante eine spezifische Verbindung. Die Mini-Topologie wird durch die folgende JSON-Datei repräsentiert

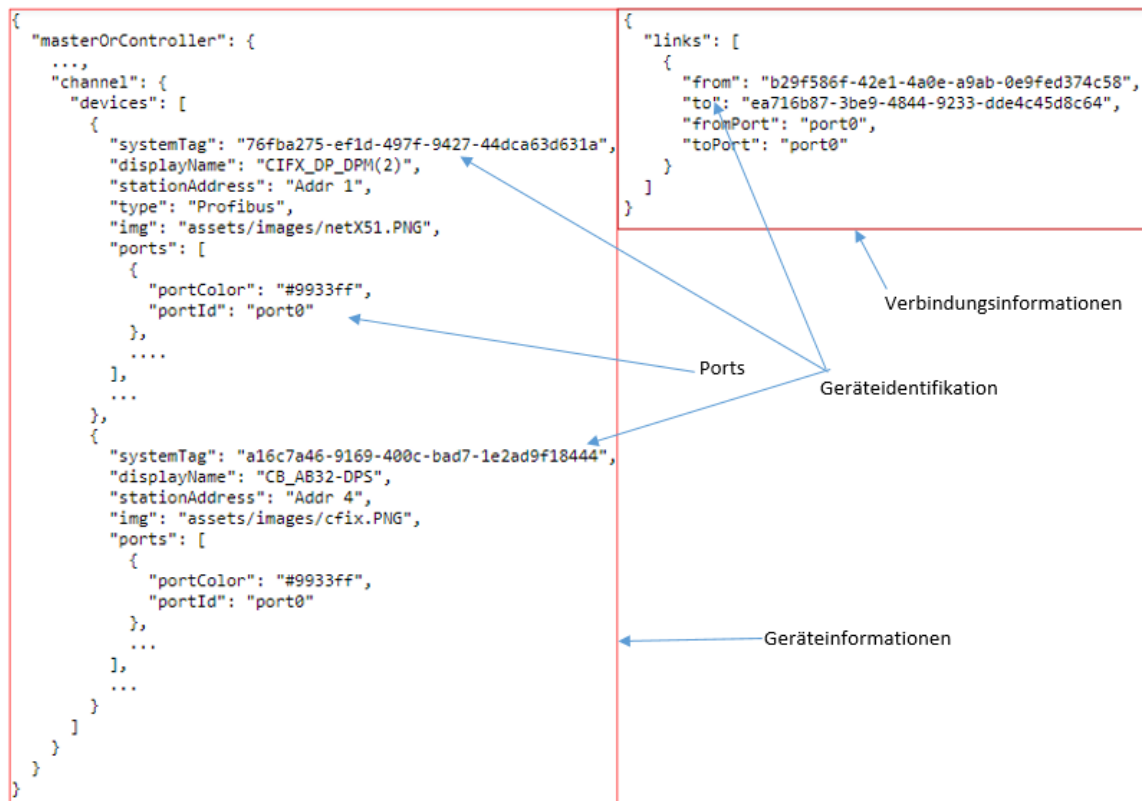


Abbildung 12: Die Output JSON-Dateien für die Mini-Topologie

Das Output des Scan Mechanismus besteht aus einem Root Element und einer Vielzahl von Unterelementen: Graph, Knoten, Kante. Im weiteren Verlauf dieses Abschnitts werden wir diese Elemente im Detail besprechen und zeigen, wie sie ein Diagramm definieren.

Die Topologie-Struktur, die Knoten und Kanten enthält, wird als Graph bezeichnet. Ein Graph besteht aus zwei JSON Dateien nämlich:

- **Geräteinformationen:** In einer Geräteinformation JSON-Datei sind die Deklarationen von Knoten mit dem Schlüsselwort „*devices*“ und Eigenschaften der Topologie als Root-Elemente definiert. Die Liste von Ports von jeweils einem Gerät wird innerhalb eines device-Elements mit dem Schlüsselwort „*Ports*“ definiert.
- **die Verbindungsinformation:** Hier wird die Liste von Verbindungen mit dem Schlüsselwort „*links*“ definiert und jedes link-Element repräsentiert eine Verbindung zwischen zwei Geräten. Durch das Schlüsselwort „*from*“ wird das Quellgerät identifiziert und „*to*“ das Zielgerät identifiziert bzw. „*fromPort*“ wird das Port des Quellgeräts und „*toPort*“ Zielgerät festgelegt.

Knoten repräsentieren die Geräte im Graphen und werden mit Hilfe vom Schlüsselwort „devices“ aufgelistet. Jeder Knoten hat eine Kennung, die innerhalb des gesamten Dokuments eindeutig sein muss, d. H. In einem Dokument dürfen keine zwei Knoten mit der gleichen Kennung vorhanden sein. Die Kennung eines Knotens wird durch „*systemTag*“-Schlüsselwort definiert, die eine Zeichenfolge ist. Jeder Knoten muss ein „*displayName*“-Wert haben, der den Namen von der Device bereitstellt (Siehe Abbildung 10) und „*stationAddress*“-Wert haben der die Geräadresse definiert.

Die andere Option können optional sein wie (Ports, Bilder, Range ...)

Die Verbindungen werden durch Kanten im Graphen repräsentiert. Jede Kante muss mit Hilfe der „*link*“-Schlüsselwort aufgelistet werden. Sie muss ihre zwei Endpunkte mit der Quelle und dem Ziel definiert sein. Der Wert der Quelle bzw. Ziel muss der „*SystemTag*“ eines Knoten sein. Genauer so soll der Wert der Quelle-Port bzw. Ziel-Port der „*portId*“ eines Knoten sein.

Jede Kante kann ein optionales Schlüssel-Label haben, das eine Zeichenfolge ist.

Das Gewicht der Kante wird durch das optionale Schlüsselwort Gewicht festgelegt und ist ein Float.

### 6.4 Zukunftsaspekte (evtl. Erweiterungen)

Da die Physikalische Topologie ein wachsendes Thema der Forschung in der industriellen Kommunikation ist, werden wir in der Zukunft ein eigenes Format definieren, für das Output des Scan-Mechanismus die sogenannte TOPO Dokument.

Das TOPO-Dokument wird ein XML-Dokument basiert sein.

In der Spezifikation der TOPO-Dokument soll folgendes definiert sein:

- Wie ein Graph mit Hilfe von XML-Elemente und XML- Attributes definieret werden soll
- Wie Knoten und Verbindungen mit Hilfe von XML-Elemente deklariert werden sollen.
- Das Dokument soll als TOPO Datei gespeichert werden.
- TOPO soll die XML-Schemadatentypen XSD 1.1 für die Grundelemente wie ganze Zahl, Datum, Zeichenkette ... verwenden

Es wird auch eines Mechanismus für Übertragungssicherung in die Zukunft geplant

Wie schon in der Einleitung erwärmt wird, wird auch Echtzeitverhalten während der Kommunikation zwischen Komponente geplant.

Für die Zulässigkeit einer Topologie Arte wird auch eine eigene Module geplant. Eine der wichtigsten Zukunftsaspekte ist die logische Topologie für alle feldbusabhängige Industrielle Netzwerk.

## 7 Entwurf

In diesem Kapitel wird ~~das zu realisierende Plug-In entworfen. Hierfür wird~~ zunächst auf die Architektur des *TopologyEditor* eingegangen und anschließend das Datenmodell erläutert. Ausgehend von den erhobenen funktionalen und nicht funktionalen Anforderungen in Abschnitt 7.1 und 7.2 entsteht der Entwurf.

### 7.1 Architektur der *TopologyEditor*

Die Architektur der *TopologyEditor* basiert auf die Architektur einer SPA<sup>20</sup> denn der SPA-Ansatz reduziert die Zeit die von der Anwendung für die Reaktion auf Benutzeraktion, was eine mehr flüssige Erfahrung ist.

In herkömmlichen Webanwendung verarbeitet der Server die Anforderung und sendet Sie dem Client (z.B.: ein Browser) ~~als Reaktion auf die neue Aktionsanforderung von Client,~~ bei SPA jedoch muss der Browser nur den Bereich auf der Seite aktualisieren, der von der Änderung betroffen ist ~~geändert wurden~~; Es ist nicht erforderlich, die gesamte Seite erneut zu laden.

Die Architektur von *TopologyEditor* umfasst einige Herausforderungen, die nicht in herkömmlichen Webanwendungen vorhanden sind. Allerdings begegnet Technologien wie ASP.NET:Web-API, JavaScript-Framework wie Angular 5(Abschnitt 6.1) und CSS-Framework wie Bootstrap(Abschnitt 6.2) können entworfen werden und Aufbau von SPAs wirklich vereinfachen.

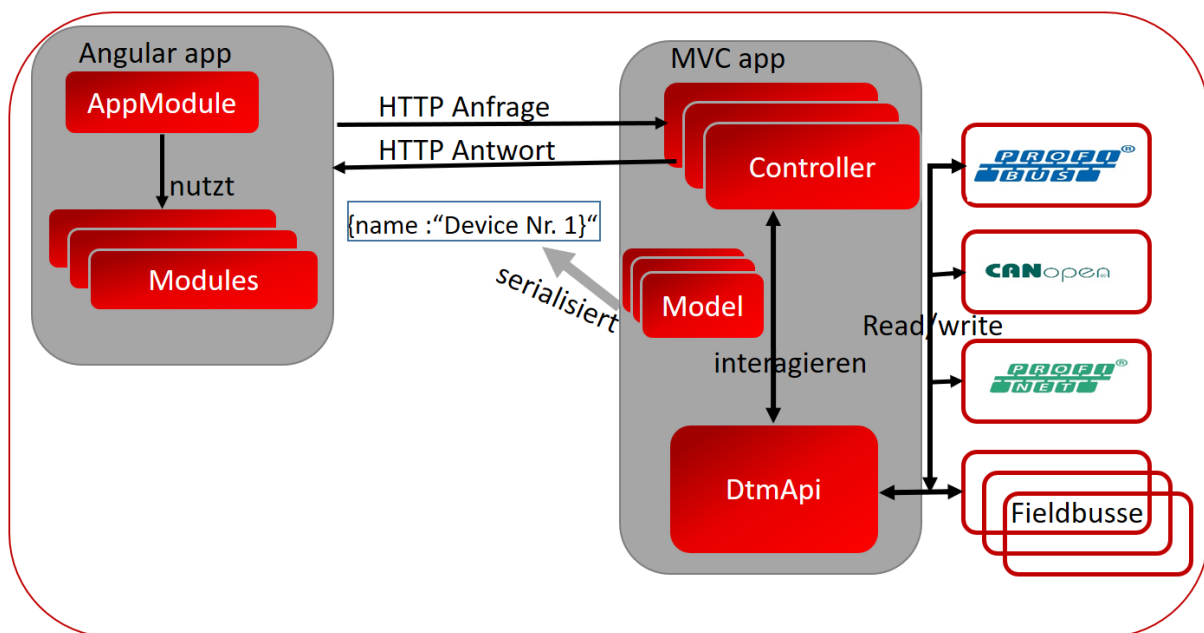


Abbildung 13: Diagramm zeigt den Grundlegenden Entwurf der *TopologyEditor*

<sup>20</sup> Single Page Application

Die Abbildung zeigt die den Grundentwurf der TopologyEditor und wird im Folgenden erklärt. Der Client ist das Medium, das die Web-API nutzt (mobile App, Browser usw.). Hier wird der Client als eine Angular-App erstellt. Sie besteht aus 4 Hauptmodulen, die als Typescript-Klassen implementiert werden.

Die Modelle sind Objekte, die die Daten in der App darstellen. In diesem Fall sind es drei Hauptmodelle, die als C#-Klassen implementiert werden.

Controller sind Objekte, die HTTP-Anforderungen verarbeiten und die HTTP-Antworten erstellen. Sobald eine Anfrage des Clients mit der URI eingeht, wird die verlinkte Funktion in dem betreffenden Controller aufgerufen. Die Controller repräsentieren die Anwendungslogik der Applikation. Sie können mit den Modellen und Wrapper (DtmAPI) interagieren, um insbesondere Daten abzufragen.

Der Wrapper DtmAPI ist eine, für die feldbusprotokollabhängigen Parameter und die Einstellungen zuständige Schnittstelle, die hier an dieser Stelle nicht betrachtet werden sondern als gegeben vorausgesetzt werden.

## 7.2 Datenmodell

Aus Gründen der Übersicht wird in diesem Abschnitt nur auf die für die Plug-In besonderes relevanten Entitäten der TopologyEditor eingegangen ([Abbildung 14](#)~~Abbildung 13~~). Eine vollständige Übersicht befindet sich auf der mitgelieferten CD.

Aus den funktionalen Anforderungen ergibt sich direkt das Domänenmodell.

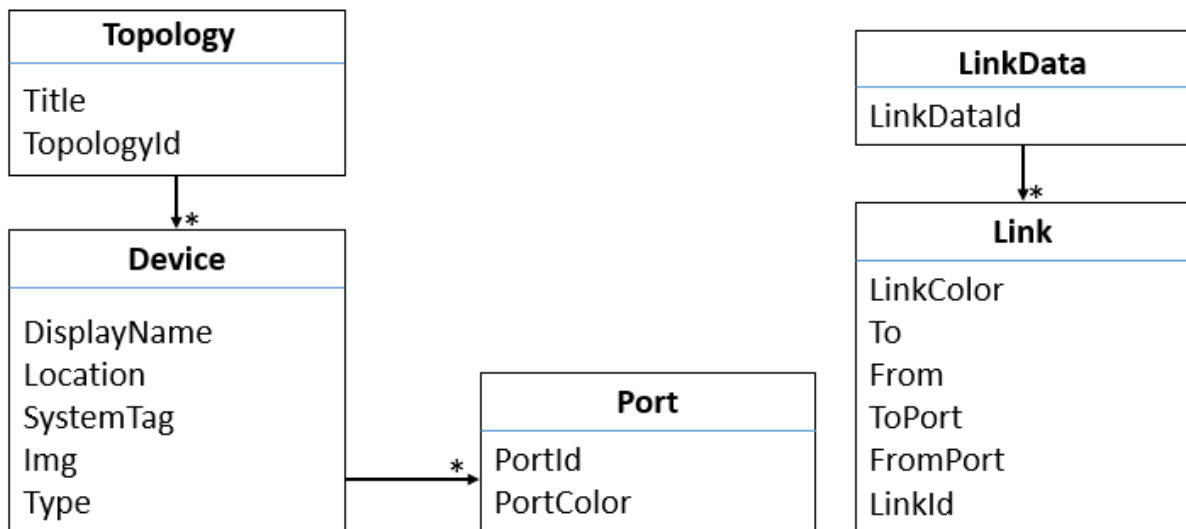


Abbildung 14: Domänenmodell der Elemente des TopologyEditor

Die Entität *Topology* repräsentiert die Topologie des bereitgestellten industriellen Netzwerks ohne Berücksichtigung der Verbindungen und enthält dessen wesentlichen Merkmale wie etwa die Überschrift *Title*, Die Identifikationsnummer *TopologyId* und vor allen die Liste der Geräte, die sich in Netzwerk befinden.

Jedes *Device* kann wiederum mehrere *Ports* besitzen; Ein *Port* entspricht den Zugangspunkt eines *Device* und wird von dem Entität *Link* verwendet, um die Verbindung herzustellen.

Die Entität *LinkData* ist verantwortlich für die Identifikation der Topologie und die Verwaltung der entsprechenden Verbindungen. ~~Verbindungen einer Topologie zu listen und die dazugehörige Topologie zu identifizieren~~

### 7.3 DtmApi Wrapper

DTMApi besteht aus zwei Hauptfassaden, nämlich TopologyFassade und LinkFassade, die Methoden und Eigenschaften bereitstellt, die eine Untermenge der Funktionalität des Systems darstellen. Andere Klassen greifen nur noch auf diese Fassaden zu. Dadurch wird die Benutzung der Gruppen von Klassen (sind meist feldbusprotokollabhängig) einfacher, die Veränderungen hinter den Fassaden bleiben ohne Auswirkungen auf die Nutzer der Fassaden. Als Nebeneffekt, wird die Funktionalität für die Entwickler leicht verständlich, da sie nur noch die Fassaden und nicht die Details der Gruppe der feldbusprotokollabhängigen Klassen verstehen müssen. Man kann sagen, dass diese Fassaden die Abstraktion der Gruppe darstellen.

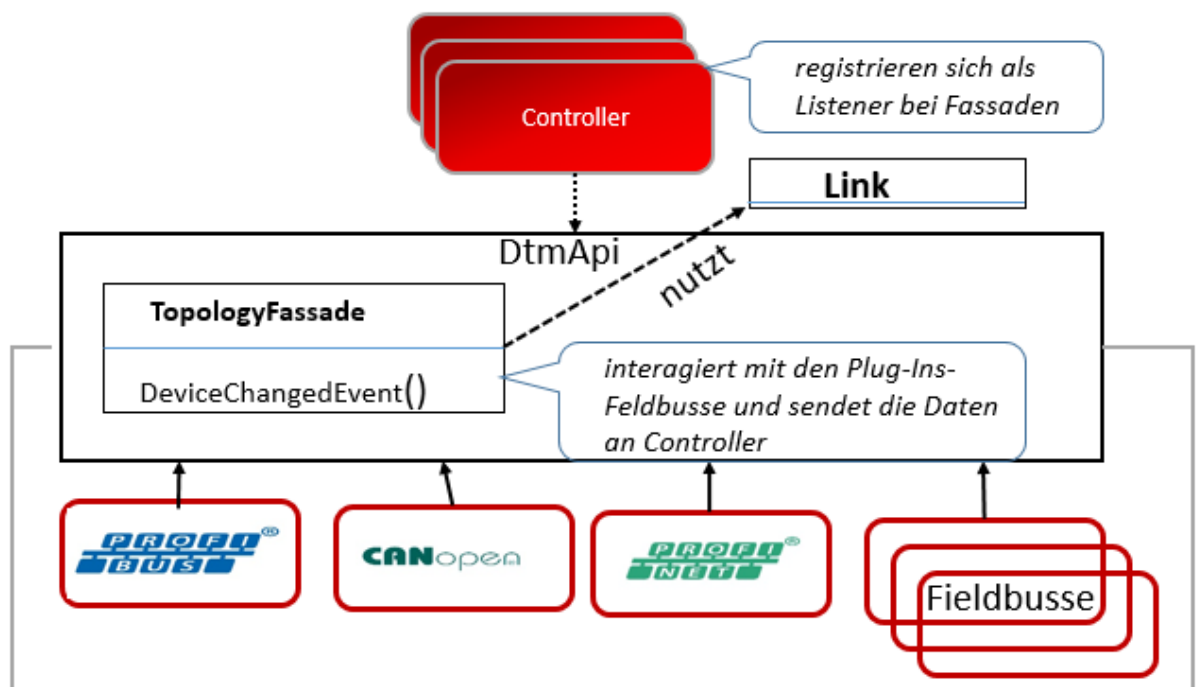


Abbildung 15: Klassendiagramm eines Beispiels für Fassaden mit feldbusabhängigen Protokollen

Abbildung 14 zeigt Controller, die Fassaden als Beobachter für die Tätigkeiten wie (zum Beispiel: Add, Remove und Change Device) angemeldet sind. An welchen Konkreten Feldbusklassen sie sich tatsächlich anmelden oder wie diese Feldbusse intern aufgebaut sind, spielen so für Controller keine Rolle.

Zur Vereinfachung der Übersicht wurden die Fassadenklassen nur mit jeweils einer Methode sichtbar gemacht (schwarz fett), um die wichtige Rolle der Wrapper zu erklären.

Die Feldbuss-Plugins sind Runde Rechtecke mit rote Rahmen.

## 8 Realisierung

In diesem Kapitel wird kurz auf die Punkte der Implementierung des Plug-In „*WebTopologyEditor*“ eingegangen. Hierzu gehört die Auswahl der verschiedenen Programmiersprachen und der verwendeten Werkzeuge.

### 8.1 Vorgehensweise

Beim Unternehmen **Hilscher Gesellschaft** ist das *Scrum*<sup>21</sup>-Vorgehensmodell in der Abteilung User Interface für die Durchführung von Softwareprojekten vorgeschrieben. Da es sich um ein Plug-In handelt, wird ein iterativ inkrementelles Vorgehensmodell eingesetzt. Dadurch können die implementierten Module schrittweise in die bestehende Software integriert werden.

### 8.2 Verwendete Werkzeuge

In diesem Kapitel werden die verwendeten Technologien und Werkzeuge angesprochen. Auch nichtfunktionale Aspekte wie die Wiederverwendbarkeit des Quellcodes oder der bereits verwendeten Technologien in der Firma spielen eine Rolle. Für die Realisierung des Plug-Ins „*WebTopologyEditor*“ wurde als Hauptwerkzeug für die serverseitige Umsetzung die Entwicklungsumgebung Microsoft Visual Studio 2017 mit der Programmiersprache C# gewählt, für clientseitige Umsetzung der Visual Studio Code. Des Weiteren werden Bootstrap und ASP:NET Core verwendet, wie bereits in Kapitel 6 erläutert

### 8.3 Ausgewählte Implementierungsaspekte

In diesem Kapitel werden ausgewählte Teile der Implementierung vorgestellt. Hierbei stehen die Erfassung der Nutzereingaben und die daraus resultierenden Verarbeitungsschritte der entsprechenden Daten bis zur Anzeige der Topologie im Vordergrund. Zunächst wird in Kapitel 8.3.3 darauf eingegangen, wie verschiedene Geräte- und Verbindungsinformationen übertragen werden.

Anschließend wird in Kapitel 8.3.4 gezeigt, wie anhand dieser Informationen eine Topologie Aktualisiert wird und geeignete Daten gefunden werden. Im **Kapitel 3** wird betrachtet, wie mit

---

<sup>21</sup> ist die Bezeichnung für ein Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements, insbesondere zur agilen Softwareentwicklung.

Hilfe der gefundenen Daten die Topologie erstellt wird. Im Folgenden **Kapitel 4** steht die Darstellung der fehlerbehafteten Statistik im Vordergrund. Abschließend wird in **Kapitel 5** die grafische Umsetzung der Darstellung und die Auswertung erläutert.

### 8.3.1 Realisierung der Server-Applikation

Der Server ist ASP.Net Core basiert, mit der Vorlage Web-API. Er besteht aus drei wesentlichen Komponenten nämlich Hilscher.TopologyEditor, Hilscher.TopologyEditor.AspNet und die Hilscher.Web.API

Die TopologyEditor-Library unterstützt die Software „Communication Studio“ dabei, alle Netzwerk-Protokolle für Web-Services mithilfe des Model-View-Controller-Musters zu kommunizieren. Diese Library unterstützt diejenigen, die mit ASP.NET Core eine Reihe von Anwendungsstilen erstellen möchten. Sie wurde jedoch momentan hauptsächlich für PROFINET IRT entwickelt, die aus einzelnen, funktional vollständigen Teilen bestehen, die zusammen eine einzelne integrierte Schnittstelle bilden. Die TopologyEditor-Library beschleunigt die Entwicklung von Anwendungen mit bewährten Entwurfsmustern.

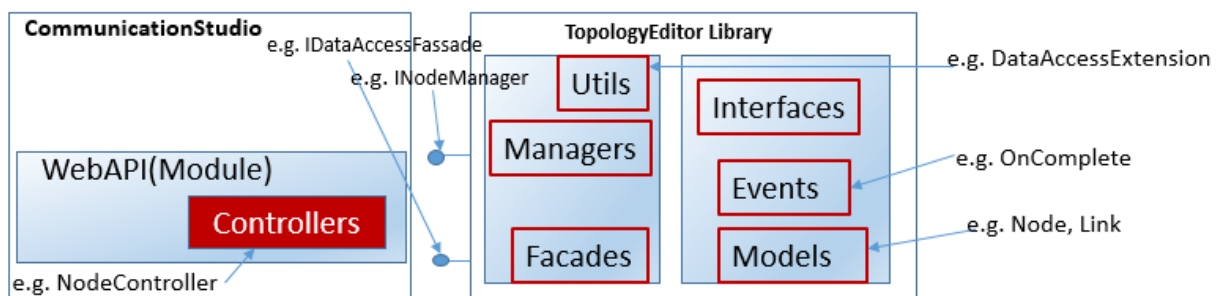


Abbildung 16: Zusammengesetzte Anwendungsarchitektur mit häufig verwendeten Paketen

**Hilscher.TopologyEditor** enthält die Kernfunktionalität von TopologyEditor und ist für die Integration der feldbusprotokollabhängigen Parameter. Das beinhaltet:

**Modellklassen:** wie *Node*, *Link*, *Topology*, die unter anderem die spezifischen DTMs und **Einstellung** repräsentieren.

**Events** stellt einen Ereignishandler bereit, der das Auftreten einer Aktion wie „Das Laden von Parameter beenden“ signalisiert.

**Interfaces:** stellt die Schnittstellen zur Kommunikation mit physikalischen Geräten beziehungsweise **DTM-Geräten** bereit. Zu dieser Schnittstelle gehören beispielsweise *IDataAccess*, *IDtmDataAccess*. Außerdem definiert sie die Schnittstellen *INodeManger* und *ILinkManger* zur Verwaltung von *Node* und *Link*

**Hilscher.TopologyEditor.AspNet** stellt Klassenkomponente bereit, um ASP.NET mit TopologyEditor Library zu verwenden. Zu diesen Komponenten gehört die tatsächliche Implementierung von allen Schnittstellen von Interfaces und vieler Hilfsklassen

**Facades** sind für die Konkrete Klassen zur Kommunikation mit **DTM-Geräte** verantwortlich, darin befindet sich **Beispiel TopologyDataAccess**

**Managers:** beinhaltet die konkreten Implementierungen von Managers-Schnittstellen aus Interfaces. Dazu gehören *NodeManger*, *LinkManager*



**Utils** umfasst statischen Klassen, die das Erstellen von Modellklassen erleichtern sollen, und definiert statische schreibgeschützte Eigenschaften, um spezifische Parameter bei Codierung zugänglich zu machen.

**Hilscher.TopologyEditor.Web.API** ist eine Sammlung von Controllern, die die HTTP-Anforderungen verarbeitet und entsprechende HTTP-Antworten generiert. Sie verwendet die zwei vorgestellten Assemblies. Diese Komponente hat zwei Controller, der eine verarbeitet die Device-Anfragen und der andere die Verbindungen-Anfragen.

### 8.3.2 Realisierung der Client-Applikation

Wie bereits erwähnt, haben die benutzten Technologien,<sup>2</sup> die zum Teil nach der Evaluation der Javascript-Frameworks (siehe Abschnitt 12) gewählt wurden und zum Teil durch die Problemstellung vorgegeben waren, beeinflussen sehr stark das Endprodukt und Entwicklung hinsichtlich der Client-Applikation.

Um einen Einblick in das Software-Modul Client-TopologyEditor selbst zu geben und aufzuzeigen, wie sich diese Einflüsse äußern, wird das Modul-Diagramm mit Klassen von Client-TopologyEditor besprochen und dabei eine Übersicht über die Rolle von JSON-Dateien als Informationsquelle von TopologyEditor gegeben.

Zur Veranschaulichung der eigens für Client-TopologyEditor und der aus Angular-Framework und GoJs-Bibliothek verwendeten Klassen wurde das Diagramm in Abbildung 111 erstellt. Es zeigt das AppModule in der Mitte, um das sich alle Klassen von Client Topology Editor anordnen. Als Einstieg in das Diagramm können alle Komponente-Klassen und Service-Klassen angesehen werden. Angular-Komponenten repräsentieren jeweils eine Ansicht in der App. Sicherlich startet man die Client-App als User nicht in irgendeiner Ansicht, sondern mit **der Ansicht zum Edito**, der „Topology Editor.html“.

Wie bereits angedeutet, wird eine Ansicht einer Angular-App zunächst als Component implementiert, dem man ein Template und ein CSS-File zuweist. Sobald das System eine Ansicht anzeigen soll, **wird der Hauptteil der Funktionalität zu entsprechenden Service delegieren, da in Service die Hauptteile der Funktionalitäten umgesetzt wurden**. Dadurch werden die Anwendungslogik und Präsentationlogik getrennt.

Die Ganze Funktionalität, die einen Einfluss auf den Ausbau und die dynamische Anpassung der Ansicht hat, wird in Topology Editor unter einem Thread ausgeführt. Das ist deshalb nötig, **weil die Kommunikation mit UI-Elementen nur auf dem Hauptthread auch UI-Thread genannt**.

Manche Anweisungen, wie zum Beispiel http-Anfragen, können mitunter zu lange dauern und den UI-Thread blockieren. Um diese zu umgehen, müssen diese Funktionen in einem vordefinierten Verfahren von Angular-Framework ausgelagert werden. Dieses Verfahren wurde zum Senden und Empfangen der Topologie-Informationen im System im Rahmen des CRUD-Operators [10] umgesetzt.

Weitere Funktionalität, die auch über das Beenden der Plug-In hinaus agieren kann, wird unter Angular als Angular Resolver [10] implementiert. Die Angular Resolver wird hauptsächlich von der Komponentenkasse verwendet. Dennoch ist ein Resolver nicht zum Auslagern aufwändiger Berechnungen geeignet, sondern muss als eigenständiger Teil des Programms angesehen werden.

Sofern ein neues DTM in das FDT-Projekt hinzugeführt wird, schickt der ComStudio eine Notifikation an der Client-App, die darauf hinweist, dass es ein neues Device (repräsentiert durch



ein DTM) in System gibt; mit Hilfe des Service kann der Client der **Topology Editor.html** aktualisieren. Diese Anweisung wird in der `updateTopology()`-Methode umgesetzt.

Die am häufigsten verwendeten Services sind.

- „TopologyService.ts“ : liefert die Topologie der gewünschten Netzwerke als ein Objekt, welches GoJs-Bibliothek verwenden kann.
- „DeviceService.ts“: liefert die Liste der Geräte und wird von TopologyService **konsumiert**
- „LinkService.ts“: liefert die Liste der Verbindungen, die zur gewählten Topologie gehört.

Für die Kommunikation mit den beiden JSON-Dateien (siehe Abschnitt 2) sind noch die Klassen „DeviceService.ts“ und „LinkService.ts“ verantwortlich. Sie verfügen über einem großen Satz an Methoden, um entsprechende JSON-Dateien im System zu manipulieren, weshalb sie eine zentrale Rolle in den Modulen spielen. Die beiden Klassen sind im Singleton-Pattern [10] erstellt worden und wurden in entsprechenden Komponenten integriert.

### 8.3.3 Systemvorbereitung und Erstellen eines FDT-Projekt

Um das Plug-In zu nutzen, muss der Nutzer vor allem die Software Communication Studio starten. Dabei wird der Server für das TopologyEditor automatisch gestartet. Der Nutzer legt ein FDT-Projekt (siehe Abschnitt 6.1) über einen vordefinierten Mechanismus der **ComStudio** an. **Danach wird einige Geräte in diesem Projekt eingeführt.** Nach dem Beenden dieser Schritte werden die getätigten Eingaben gespeichert. Dafür wird das C# Objekt *IProject* verwendet, das in ComStudio vordefiniert wurde. Dieses C# Objekt bietet den Vorteil, dass es einfach über die Methode `Build()` zu einer *ITopologyRoot* konvertiert und so übertragen werden kann.

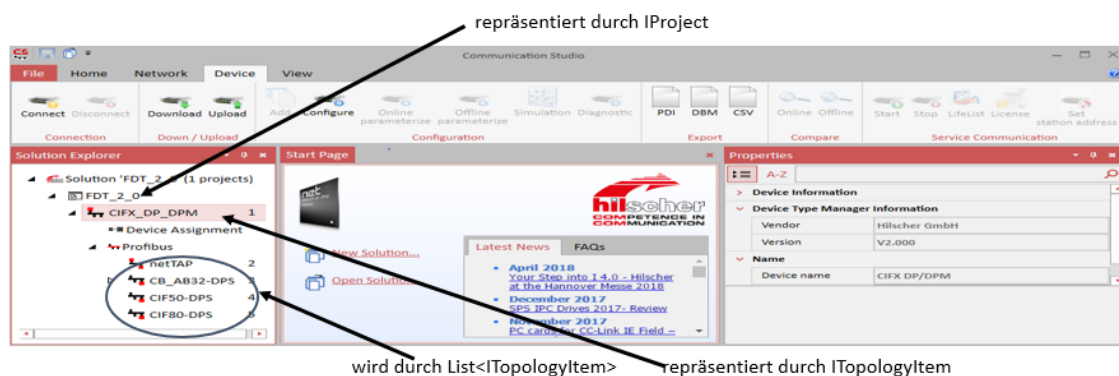


Abbildung 17: Erstellen eines FDT-Projekt

Um die Eingaben des Nutzers für das Erstellen des FDT-Projekt speichern zu können und später die Topologie darzustellen, bietet das *IProject* verschiedene Eigenschaften an, wie `systemTag`, `Items` und weitere. Diese Eigenschaften repräsentieren die Filter, nach denen TopologyEditor Server ein Topologie-Modell erstellen kann. Eine besondere Rolle **spielen hierbei die Eigenschaften Children** vom Typ `List<ITopologyItem>`, Da sie die Liste der Root-Geräte darstellt. Hierfür wird jedes Element der Liste an das Topology-API übergeben, um das Topologie Model zu konstruieren. Die Eigenschaft `systemTag` **das Element** identifiziert eindeutig jedes Element in dem gesamten System. Er ist als GUID-String codiert.

### 8.3.4 Anzeigen einer Topologie

Nachdem wir das System initialisiert haben, können wir nun die Software nutzen. Wir werden nur die Topologie für einzelne Master-Geräte darstellen nicht aber für das gesamte Projekt da es nicht Teil der Aufgabe ist.

Der Nutzer kann entweder das TopologyEditor-Client in einem Browser laufen lassen oder direkt in ComStudio, siehe Abbildung, öffnen.

Die Rohdaten werden nun vom Server als http-Antwort an den Client gesendet. Es werden zwei Antworten parallel geschickt: Die Rohinformationen für die Liste der beteiligten Geräte und für die Liste der dazugehörigen Verbindungen. Der Client empfängt diese Informationen als JSON-Objekte, bereitet sie mit Hilfe von HTML und Typescript grafisch auf und stellt sie dar. Zur Darstellung der Symbole wird die CSS-Bibliothek GoJs (Siehe Abschnitt 5.3) verwendet.

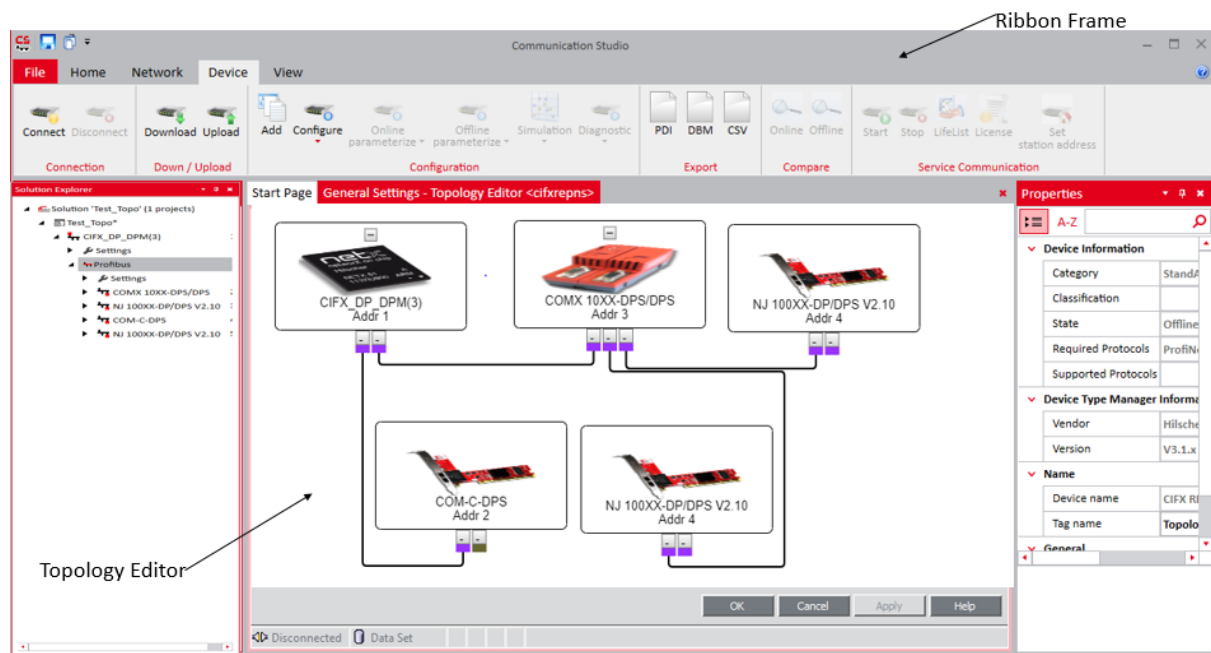


Abbildung 18: Communication Studio mit **Topology Editor** im Einsatz: Der Benutzer muss im Editor zum Erstellen und Anpassen einer Topologie je nach Anzahl der Devices scrollen, um alle Information einsehen und bearbeiten zu können. In der Abbildung ist die detaillierte Information über ein Device bzw. eine Verbindung rechts im Fenster Properties dargestellt.

## 9 Zusammenfassung und Ausblick

Abschließend werden in diesem Kapitel die vorgestellten Inhalte zusammengefasst und Ansatzpunkte für die zukünftige Weiterentwicklung des Topologie-Editor in einem Ausblick gegeben.

### 9.1 Zusammenfassung

Die ursprünglich gesetzten Ziele mit PROFINET IRT sind teilweise erreicht. Nach einer Übersicht über alle Topologie-Arten, wurde der Ist-Zustand hinsichtlich der ComStudio dargestellt und die Anforderungen der Plug-In analysiert. Dabei konnten mehrere Schwachstellen bezüglich der Konfiguration-Prozess mit dem bestehenden Konfigurator feststellen.

Die Analyse der logischen Verbindungen und der Echtzeitverhalten waren nicht Bestandteile dieser Arbeit, daher wurde nicht untersucht.

Der Aufbau des Editors für die Topologie erlaubt es, dem Inbetriebnehmer eines Netzwerks einfach und mit wenig Aufwand seine Aufgaben, das Netzwerk zu konfigurieren. Durch die Repräsentation der Geräte als Rechtecke mit gezielte Informationen in dem Graphen, ist es ein Einfaches für den Hilscher Mitarbeiter auch Kunden daran mitarbeiten zu lassen.

Die bereits umgesetzten Linien(Verbindungen) bieten eine Basis wie die feldbusabhängigen Geräten in dem Netzwerk gebunden sind. Dadurch können den Kunden auf schnellem Weg die Beziehung zwischen Teilnehmern feststellen. Aus dieser Sicht ist das Software Plug-In-Modul Topologie-Editor vollkommen geeignet für eine Kostenreduktion und darüber hinaus liefert ein „Look and Feel“-Effekt.

Da der Mensch diese Art der visuellen Informationen am schnellsten Erfassen und Verstehen kann, ist es sicherlich von Vorteil für den Einsatz beim Projektieren eines Feldbussystems.

Die Erstellung von Desktop-Anwendungen und Web-Anwendungen aus einer gemeinsame Codebasis lässt sich mit dem Javascript-Framework Angular 2 umsetzen. Die Realisierung mit diesem Framework erlaubt im Vergleich mit den anderen Optionen aus Kapitel 5 den größten Grad der Wiederverwendung des Quellcodes für die Plattformen und Webbrowser.

Zur Implementierung wird ein einheitliches Set an Technologien verwendet, plattformspezifische Technologie wie Beispielerweise JSON werden öfter benötigt als XML-Markup die Codebasis erreicht daher den größtmöglichen Grad an Einheitlichkeit.

Durch die Wiederverwendung des Quellcodes für Desktop-Anwendung und Web-Anwendung fällt insgesamt ein geringerer Entwicklungs- und Wartungsaufwand an. Das Framework Angular bietet zudem eine Reihe von Konzepte zur Strukturierung des Quellcodes welche sich über

die verbesserte Modularität und Wiederverwendbarkeit positiv auf die Wartbarkeit der Codebasis auswirken. Neben diesen Konzepten aus dem Abschnitt 5.1.1 gibt es auch das MVC-Architekturmuster eine bestimmte Struktur während der Kodierung vor. Dadurch müssen von Entwicklerseite keine eigenen Konzepte zur Strukturierung entwickelt und eingehalten werden, sondern es wird eine bestimmte Anwendungsarchitektur vorgegeben.

Durch die Verwendung von Visual Studio Code (Siehe Abschnitt 8.2) mittels Transpiler lassen sich viele Probleme der Programmiersprache JavaScript beheben und die Syntax unter anderem um Sprachkonstrukte für klassenbasierte Objektorientierung erweitern. Dies verringert den Wartungsaufwand von JavaScript-Anwendungen und ermöglicht Entwicklern einen leichteren Zugang zur objektorientierten Entwicklung mit JavaScript und damit eine bessere Modularität der Systems.

TypeScript verbessert die Wartbarkeit von JavaScript zusätzlich, indem dieses um eine statische Typisierung ergänzt wird. Ein zusätzlicher Kompilierschritt ermöglicht die Prüfung des Quellcodes, um den Entwickler im Umgang mit fehlerträchtigen Eigenschaften der Programmiersprache zu unterstützen, beispielsweise der permissiven Fehlerbehandlung oder automatischen Type Konvertierungen. Dies verbessert in erster Linie die Analysierbarkeit und dadurch die Änderbarkeit der Codes.

## 9.2 Ausblick

Während der Entwicklung des Plug-Ins wurde deutlich, dass vor allem die Zeit zwischen Anfragen und Antworten ein nicht zu unterschätzendes Problem ist. Dauert die Verarbeitung der feldbusprotokollabhängigen Informationen zu lange und die Antwort wird als Resultat dessen nicht gesendet, läuft der Browser beziehungsweise browserfähige Control unter Umständen in einer sogenannte *Connection Timeout*. Diese geschieht im Besonderen dann, wenn insgesamt betrachtet viele Geräte unter viele Kriterien zu einem Master-Gerät herangezogen werden. Das Problem wird mit der Zeit immer größer, da die Anforderungen an Netzwerke die aus Industrie kommen, steigen stetig. Obwohl wie ich schon in der Einleitung erwähnte habe, wird die Übertragungsgeschwindigkeit der Daten nicht betrachtet, muss eine Lösung je schneller desto besser gefunden werden.

Das Einführen des Single-Page App (Siehe Abschnitt 7.1) war ein erster großer Schritt in die richtige Richtung. Sie spart viele tausende Abfragen der Daten pro erstellter Netzwerk-Topologie, was bisher den zeitlichen Aufwand ungefähr halbiert hat.

Bei einer Topologie geht es vor allem darum, die Verknüpfung der Geräte ein industrielles Netzwerk darzustellen. Daher wäre n weitere Darstellungsmöglichkeiten, wie etwa eine logische Darstellung des Datenflusses zu legen sinnvoll. Ebenfalls könnten die Anzeige der Geräte in einer Kommunikationsinfrastrukturgerät (z.B. Gateway) ergänzt werden.

Man könnte auch die Linien in der Topologie kontextuell verbessern, indem man farblich je nach Protokoll kennzeichnet. Ein Beispiel hierfür wäre, dass die deskriptive Verbindung farblich markiert werden, also der PROFIBUS einer Topologie mit Blau anzeigen und die PROFINET IRT mit Grün.

Eine andere sinnvoller umsetzbare Erweiterung für den Topologie-Editor wäre die Übertragungssicherheit was heutzutage in der industriellen Kommunikation einer großen Bedeutung hat.

Immer noch im Einsatzbereich der Inbetriebnahme eines Netzwerks aber außerhalb der Industrie, kann das Topologie-Editor als interaktives Hilfsmittel beim Lernen der verschiedenen Topologie-Arten dienen. Man könnte das Plug-In um die Möglichkeit erweitern, dass ein Benutzer Die Topologie-Arten aus der Abschnitt 2.2 umschalten kann

Da Topologie-Editor vielseitig einsetzbar konzipiert wurde, sind auch die mögliche Weiterentwicklung nicht nur auf der Konfiguration beschränkt, vorstellbar ist auch der Einsatz als Werkzeug zum Planen und Projektieren mit Kunden.

Ein letzter Punkt der Verbesserung ist ganz klar die Erweiterung des Topologie-Editor um einen größeren Mehrwert zu schaffen. Die statistische Auswertung ist noch in ihren Kinderschuhen. Sie biete bisher Basisfunktionalität und muss weiter ausgebaut werden. Das beinhaltet die Erweiterung der Kriterien, der Filter und der Vergleichsmöglichkeiten.

## Anhang A – Use Cases

Use Case	Topologie erstellen und anzeigen
ID	<b>#01</b>
Beschreibung	Der Nutzer kann zu jeder Zeit eine Topologie erstellen sobald dass der Topologie-Editor-Server in ComStudio läuft. d.h ComStudio startet, neue Feld Busse Projekt anlegen, ein Master-Device einfügen, ein oder mehrere Slave-Device einfügen. Eine Topologie anzeigen bedeutet, ein Graph in Topologie-Editor anzeigen mit den spezifischen Geräten.
Beteiligte Akteure	Inbetriebnehmer / Kunde
Vorbedingung	ComStudio läuft mit einer Projekt
Trigger	Der Nutzer klickt auf „Topologie-Editor“
Nachbedingung	
Komplexität	Hoch:
Priorität	Hoch: essentielle Funktionen
GUI	Abbildung 18

**Tabelle 3: Use Case #1**

Use Case	Topologie bearbeiten
ID	<b>#02</b>
Beschreibung	Der Nutzer kann eine Topologie fast zu jeder Zeit bearbeiten, d.h. den Namen eines Geräts ändern, die Verbindungen tauschen oder sogar ein neueres Gerät in der bestehenden Topologie einfügen. Die Topologie kann nur geändert werden, falls ComStudio nicht in Online-Modul steht.
Beteiligte Akteure	Inbetriebnehmer / Kunde
Vorbedingung	ComStudio und Topologie-Editor –Server laufen und ComStudio hat mindestens ein FDT-Projekt zur Verfügung
Trigger	Der Nutzer klickt auf „Topologie-Editor“
Nachbedingung	Alle Änderungen an der Daten der Topologie werden zu Topologie-Editor-Server gesendet und bewertet, um festzustellen ob die Aktion zulässig ist oder nicht.

Komplexität	Hoch: Die GUI zum Bearbeiten aller Daten der Topologie ist komplex. Auch Client-Server-Kommunikation beinhaltet komplexe Mechanismen.
Priorität	Hoch: essentielle Funktionen, da die Funktion häufig genutzt wird

**Tabelle 4: Use Case #2**

Use Case	Topologie Fehler erkennen/-behandeln
ID	<b>#03</b>
Beschreibung	Der Nutzer muss zu jeder Zeit die Fehler bei Nutzung der Plug-In erkennen und behandeln. Beispielsweise wenn ein Kommunikationsfehler zwischen Client und Server in Form eines Netzwerkausfalls zustande kommt, soll das Plug-In das Fehler erkennen und behandeln können. Bei Netzwerkausfall zeigt Topologie-Editor ein roter Hintergrund und ComStudio zeigt die textuelle dazu hö- rige Fehlermeldung in dem Output-Frame,
Beteiligte Akteure	Inbetriebnehmer / Kunde
Vorbedingung	ComStudio und Topologie-Editor –Server laufen und ComStudio besitzt mindestens ein FDT-Projekt zur Verfügung
Trigger	Der Nutzer klickt auf „Topologie-Editor“
Nachbedingung	Alle Änderungen an der Daten der Topologie werden behalten
Komplexität	Hoch: Die GUI zum Bearbeiten aller Daten der Topologie ist komplex. Auch Client-Server-Kommunikation beinhaltet komplexe Mechanismen.
Priorität	Hoch: Die Funktion, dass ein Nutzer datenfehlerfrei Information in das System übertragen ist essentiell für den Erfolg des Systems.

**Tabelle 5: Use Case #3**

Use Case	Topologie ausdrucken
<b>ID</b>	<b>#04</b>
Beschreibung	Direkt nach dem Erstellen einer Topologie erhält der Nutzer einen Überblick mit der wichtigsten Information zu der laufenden Topologie als Graph. Von hier kann er leicht die dargestellte Topologie ausdrucken.
Beteiligte Akteure	Kunde
Vorbedingung	Topologie ist erstellt. Bzw. aufgerufen
Trigger	Der Nutzer klickt auf „Topologie-Editor-Print“ oder navigiert zu der Tab Topologie in den Ribbon-Frame von ComStudio
Nachbedingung	Alle Änderungen an der Daten der Topologie werden behalten
Komplexität	Niedrig: Sowohl die GUI als auch die Kommunikation mit dem Server sind wenig komplex.
Priorität	Mittel: Das Ausdrucken des Topologie ist nicht essentiell für die Abläufe im System

**Tabelle 6: Use Case #4**



## Literatur

- [1] S. Kersken, IT-Handbuch für Fachinformatiker, Bonn: Galileo Press, 2013.
- [2] K.-U. W. Gottfried Vossen, Grundkurs Theoretische Informatik, Trier: Vieweg+Teubner Verlag , 2016.
- [3] M. Popp, Industrielle Kommunikation mit PROFINET, Karlsruhe: ProfiBus Nutzerorganisation e.V.(PNO), 2016.
- [4] K. GMBH, „KUNBUS,“, 01 2016. [Online]. Available: <https://www.kunbus.de/canopen-grundlagen.html>. [Zugriff am 01 03 2018].
- [5] S. AG, „SIEMENS,“, 01 2018. [Online]. Available: <http://w3.siemens.com/mcms/automation/de/industrielle-kommunikation/profibus/Seiten/Default.aspx>. [Zugriff am 01 03 2018].
- [6] HMS, HMS Industrial Networks, 2015. [Online]. Available: <http://www.feldbusse.de/Profinet/profinet.shtml>. [Zugriff am 05 05 2018].
- [7] T. M. Heinrich Hippenmeyer, Automatische Identifikation für Industrie 4.0, Berlin, Heidelberg: Springer Vieweg, 2016.
- [8] I. Sommerville, IT Informatik Software Engineering, Pearson, 2007.
- [9] Google, „Angular,“, Google , 2018. [Online]. Available: <https://angular.io/guide/architecture-services>. [Zugriff am 05 05 2018].
- [10] E. You, „VueJS,“, 2018. [Online]. Available: <https://vuejs.org>. [Zugriff am 05 05 2018].
- [11] LinkedIn, „LinkedIn,“, 2018. [Online]. Available: <https://www.linkedin.com/in/evanyou/de>. [Zugriff am 05 05 2018].
- [12] G. Vue.Js, „GitHub,“, 2018. [Online]. Available: <https://github.com/vuejs/vue/releases/tag/v2.5.16>. [Zugriff am 05 05 2018].
- [13] SAP, „UI5 Demo Kit - UI Development Toolkit for HTML5,“, UI5, 01 2018. [Online]. Available: <https://sapui5.hana.ondemand.com>. [Zugriff am 03 2018].
- [14] Facebook OpenSource, „React,“, Facebook Inc., 2018. [Online]. Available: <https://reactjs.org/docs/introducing-jsx.html>. [Zugriff am 01 03 2018].
- [15] Facebook/React, „Github,“, 2018. [Online]. Available: <https://github.com/facebook/react/releases/tag/v16.3.2>. [Zugriff am 05 05 2018].
- [16] Facebook Inc., „React,“, 2018. [Online]. Available: <https://reactjs.org/>. [Zugriff am 05 05 2018].
- [17] Facebook Inc., „React Native,“, React, 2018. [Online]. Available: <https://facebook.github.io/react-native/>. [Zugriff am 05 05 2018].

- [18] Progress Software Corporation , „[www.progress.com](http://www.progress.com),“ Progress Software Corporation , 2018. [Online]. Available: <https://www.progress.com/kendo-ui>. [Zugriff am 05 05 2018].
- [19] Northwoods Software, „GoJS,“ 01 01 1998. [Online]. Available: <https://gojs.net/latest/index.html>. [Zugriff am 04 04 2018].
- [20] „Northwoods Software,“ GOJS, 01 01 1998. [Online]. Available: <https://www.nwoods.com/store/p-82-gojs-oem.aspx>. [Zugriff am 05 04 2018].
- [21] Hilscher GmbH, „Portal Hilscher,“ 01 10 2017. [Online]. Available: <https://kb.hilscher.com/display/COMSTUDIO/2017-06-02+Topology+in+Communication+Studio>.

## Index

### *E*

Echtzeitverhalten..... 8

### *G*

GET..... 38

grafisch..... 8

### *N*

Netzwerktopologie ..... 9

### *P*

Plug-In ..... 9

POST..... 38

### *R*

REST..... 37

### *S*

Software ..... 9

### *U*

Übertragungssicherheit ..... 8

URL ..... 37

## Glossar

DisASter	DisASter (Distributed Algorithms Simulation Terrain) A platform for the Implementation of Distributed Algorithms
DSM	Distributed Shared Memory
AC	Linearisierbarkeit (atomic consistency)
SC	Sequentielle Konsistenz (sequential consistency)
WC	Schwache Konsistenz (weak consistency)
RC	Freigabekonsistenz (release consistency)

---

## Erklärung der Kandidatin / des Kandidaten

- ☐ Die Arbeit habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen- und Hilfsmittel verwendet.
- ☐ Die Arbeit wurde als Gruppenarbeit angefertigt. Meine eigene Leistung ist im Kapitel „Verantwortliche“ zu Beginn der Dokumentation aufgeführt.

Diesen Teil habe ich selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet.

Name der Mitverfasser: .....  
.....

---

Datum

---

Unterschrift der Kandidatin / des Kandidaten