

Inhaltsverzeichnis

I	Beschreibung des Projekts	2
II	Clean Architecture	3
III	Domain Driven Design	4
IV	Programming Principles	5

Teil I

Beschreibung des Projekts

Der vorliegende Programmentwurf beschäftigt sich mit der Visualisierung von Wegfinde-Algorithmen. Die Verfahren werden auf einem Gitter durchgeführt und verfolgen hierbei das Ziel, den kürzesten Weg zwischen zwei Punkten S und Z zu finden. Die grundlegende Idee dieser Darstellungsmethode ist in [Abbildung 1](#) zu sehen. Die gelb markieren Koordinaten zeigen den kürzesten Weg und die grau eingefärbten Felder stellen Hindernisse dar.

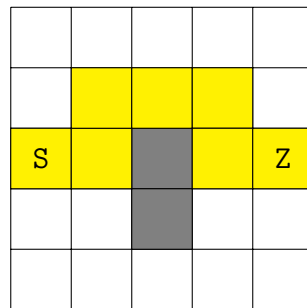


Abbildung 1: Wegfinde-Algorithmus

Es wird unterschieden zwischen gewichteten und ungewichteten Algorithmen. Ein gewichtetes Verfahren kann während der Wegsuche zusätzlich Streckenkosten beachten (z. B. bei einem Stau) und somit nicht nur den kürzesten, sondern auch den günstigsten Weg finden. Kosten/Gewichte können auf dem Gitter durch Zahlen dargestellt werden, wie in [Abbildung 2](#) zu sehen ist.

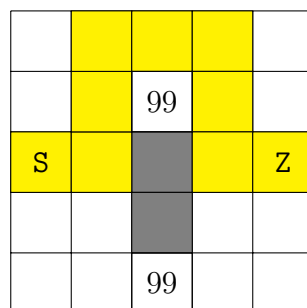


Abbildung 2: Wegfinde-Algorithmus mit Gewicht

Das Projekt besteht aus zwei Teilen: Der API (ASP.NET Core Web API, im Ordner „api“) und der Benutzeroberfläche (Vue, im Ordner „vue“). Der Quelltext ist über den folgenden Link auf GitHub zu finden. ¹

Teil II

Clean Architecture

Die Ordnerstruktur des API Projekts ist orientiert an den Schichten der *Clean Architecture* mit Abhängigkeiten von außen nach innen. Die konkret umgesetzten Schichten sind in **Abbildung 3** zu sehen.

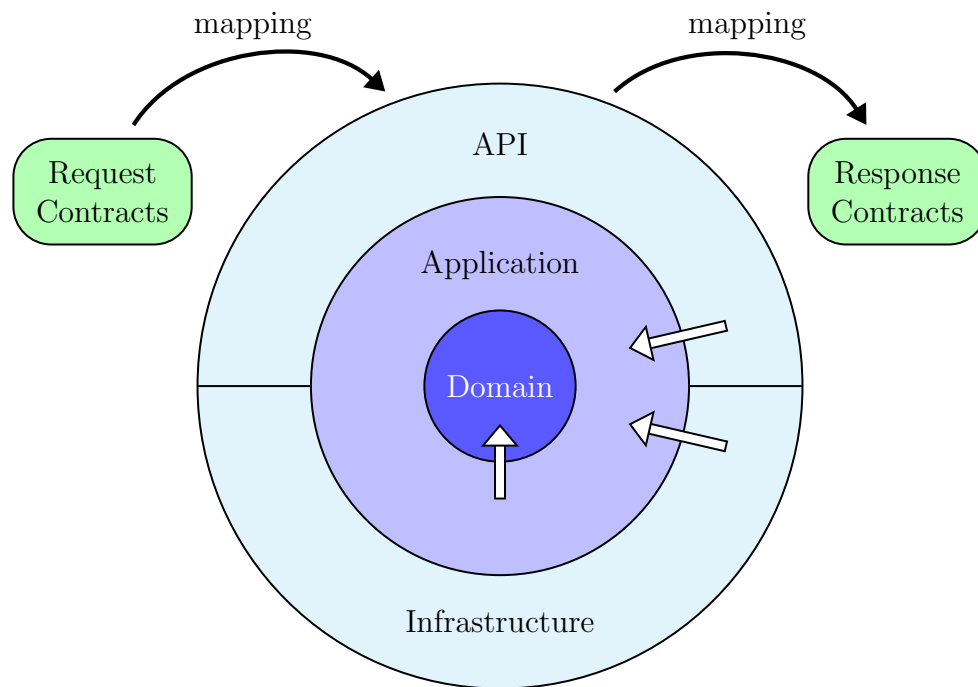


Abbildung 3: Clean Architecture

In der Anwendungsebene werden hauptsächlich Interfaces definiert, welche durch die Infrastrukturebene implementiert werden. Das API Projekt sollte ausschließlich diese Interfaces verwenden und nie direkt ein Objekt der Infrastruktur instanziiieren. Um diese

¹<https://github.com/JensDll/pathfinding-visualization>

Einschränkung durchzusetzen, hilft es, die Klassen dieser Ebene mit dem Schlüsselwort **internal** zu markieren. Die Domäne enthält anwendungsübergreifende Bausteine, wie Datenstrukturen, Entitäten, Enums und die Implementierung der Wegfinde-Algorithmen. Das Domänen Projekt ist unabhängig von den anderen Schichten. Es gibt außerdem ein fünftes Projekt mit dem Namen **Contracts**. Hier werden alle Verträge beschrieben, die ein Anwender mit der Schnittstelle haben kann. Verträge sind Datentransferobjekte (engl. *data transfer object* (DTO)) und werden mit dem Suffix **Dto** gekennzeichnet. Datentransferobjekte tauchen nur unmittelbar im Bereich der Schnittstelle auf und sollten nie direkt in anderen Teilen der Anwendung verwendet werden. Durch Mapping werden DTOs in Objekte der Domäne umgewandelt und umgekehrt:

$$\text{DTO} \implies \text{domain object} \implies \text{DTO}$$

Diese Abbildung sollte immer geschehen, auch wenn sich die Objekte sehr ähnlich sehen. Der Mapping Code befindet sich auf der Infrastrukturebene.

Teil III

Domain Driven Design

Die Domänensprache des Projekts umfasst die folgenden Begriffe:

- **Grid** ~ Das Gitter auf dem der kürzeste Weg gesucht und angezeigt wird.
- **GridNode** ~ Knoten (engl. *node*), welcher eine Position auf dem Gitter beschreibt. Das Gitter besteht aus mehreren Knoten. Ein Knoten hat neben primitiven Werten (wie Gewicht), außerdem die folgenden Eigenschaften:
 - **GridNodeType** ~ Der Typ des Knotens mit Werten wie Start, Ziel oder Wand.
 - **Position** ~ Die Koordinate des Knotens in der Form (*Zeile, Spalte*), engl. (*row, column*).

Die meisten Begriffe wie **GridNode** und **Position** werden im Programmcode als Entitäten bezeichnet. Die Wegfinde-Algorithmen sind Teil des *abstraction code* auf der

Domänenebene. Sie werden als Teil eines *service* zusammengefasst mit dem Namen `Path-findingService` und über diesen aufgerufen.

Teil IV

Programming Principles