

EINSATZ VON LLM TOOLS IM SOFTWARE ENGINEERING PROZESS

BACHELORARBEIT
ZUR ERLANGUNG DES AKADEMISCHEN GRADES
BACHELOR OF ENGINEERING (B.ENG.)

Jonas Gundlach

Betreuerin:
Prof. Dr. rer. nat. Andrea Baumann

Tag der Abgabe: XX.XX.XXXX

eingereicht bei
Universität der Bundeswehr München
Fakultät für Elektrotechnik und Technische Informatik



Universität der Bundeswehr München

Institut für
Software Engineering

Neubiberg, Juli 2024

Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, noch nicht anderweitig für Prüfungszwecke vorgelegt und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, insbesondere keine anderen als die angegebenen Informationen.

Der Speicherung meiner Bachelorarbeit zum Zweck der Plagiatsprüfung stimme ich zu. Ich versichere, dass die elektronische Version mit der gedruckten Version inhaltlich übereinstimmt.

Neubiberg, den XX.XX.XXXX

Jonas Gundlach

Zusammenfassung

TODO!!!!!!!!!!!!!!

Ein Abstract ist ein Text, der kurz und knapp die wichtigsten Punkte deiner Bachelorarbeit wiedergibt. Er soll die Fragestellung, Methoden, Quellen und Ergebnisse zusammenfassen, damit die Lesenden schnell die Relevanz der Bachelorarbeit für ihr Interessensgebiet beurteilen können.

Inhaltsverzeichnis

Erklärung	III
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Zielsetzung der Arbeit	1
1.3 Struktur der Arbeit	1
2 Grundlagen	3
2.1 LLM Tools	3
2.1.1 ChatGPT	4
2.1.2 Google Gemini	6
2.1.3 Le Chat	8
2.2 Software Engineering Prozess	8
2.2.1 Anforderungsdefinition	10
2.2.2 System- und Softwareentwurf	11
2.2.3 Implementierung und Modultests	11
2.2.4 Integration und Systemtests	12
2.2.5 Betrieb und Wartung	12
3 Anwendung von LLM Tools im Software Engineering	13
3.1 Besprechungsprotokoll	13
3.2 Projekthandbuch	14
3.3 Risikoliste	14
3.4 Anforderungsspezifikation	14
3.5 Architekturdokument	14
3.6 Testspezifikation	14
4 Praxisergebnisse und Vergleich	15
4.1 ??????	15
4.2 ChatGPT	15
4.3 Gemini	15
4.4 Le Chat	15
4.5 Vergleich	15
5 Herausforderungen und Limitationen	17
5.1 Technische Herausforderungen	17

5.2	Limitationen von LLM Tools im Software Engineering Kontext	17
6	Zusammenfassung und Ausblick	19
6.1	Zusammenfassung der Ergebnisse	19
6.2	Implikationen für die Praxis	19
6.3	Ausblick und zukünftige Entwicklungen	19
	Abbildungsverzeichnis	V
	Tabellenverzeichnis	VII
	Quellcodeverzeichnis	IX
	Stichwortverzeichnis	XI
	Literaturverzeichnis	XIII

1 Einleitung

TODO!!!!!!!!!!

1.1 Motivation

In einer Welt, die von immer komplexeren und dynamischeren Softwareanwendungen geprägt ist, wird die effektive Nutzung von Technologien zunehmend entscheidend für den Erfolg von Softwareprojekten. In diesem Zusammenhang gewinnen Werkzeuge des Natural Language Processing eine immer größere Bedeutung. Insbesondere die jüngsten Fortschritte im Bereich der Large Language Models (LLM) eröffnen neue Möglichkeiten für die Verbesserung des Software Engineering Prozesses.

Die Motivation hinter dieser Arbeit liegt in der Erkundung des Einsatzes von LLM-Tools im Software Engineering und der Analyse ihrer Auswirkungen auf verschiedene Phasen des Entwicklungszyklus. Die Frage, wie diese fortschrittlichen LLM-Tools genutzt werden können, um den Softwareentwicklungsprozess effizienter, präziser und insgesamt erfolgreicher zu gestalten, steht im Mittelpunkt dieser Untersuchung.

TODO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

1.2 Zielsetzung der Arbeit

Todo!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

1.3 Struktur der Arbeit

Todo!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

2 Grundlagen

In diesem Kapitel wird erläutert, was LLM Tools sind, wie sie trainiert werden und wie sie funktionieren. Anschließend werden die einzelnen Tools ChatGPT, Google Gemini und Le Chat vorgestellt und deren Entwicklung beschrieben.

Im zweiten Teil des Kapitels wird der Software Engineering Prozess erklärt und erläutert, was dieser umfasst. Dabei wird als Softwareprozess ausschließlich das Wasserfallmodell betrachtet, da in dieser Arbeit nur mit diesem Modell gearbeitet wird.

2.1 LLM Tools

Unter LLM-Tools versteht man Sprachmodelle, die auf einem Large Language Model (LLM) basieren. Ein LLM ist ein Deep-Learning-Algorithmus, der mit sehr großen Datensätzen trainiert wird. Diese Modelle finden häufig Anwendung im Bereich des Natural Language Processing (NLP), wo sie verwendet werden, um Abfragen in natürlicher Sprache zu beantworten oder Ergebnisse zu liefern. LLMs können neue Inhalte verstehen, zusammenfassen, generieren und vorhersagen. Durch das Training sammeln LLMs Milliarden von Parametern, bei denen es sich um Variablen handelt, die im Modell angepasst werden, um neue Inhalte abzuleiten.

LLMs basieren auf einem Transformer-Modell, das Eingaben in Token umwandelt und dann gleichzeitig mathematische Gleichungen ausführt, um Beziehungen zwischen den Token zu ermitteln. Dadurch kann der Computer Muster erkennen, die auch ein Mensch wahrnehmen würde, wenn ihm die gleiche Frage gestellt wird. Zudem verwenden Transformer-Modelle Selbstaufmerksamkeitsmechanismen, die es dem Modell ermöglichen, schneller zu lernen als herkömmliche Modelle. Somit kann das Transformer-Modell verschiedene Teile der Sequenz oder den gesamten Kontext eines Satzes berücksichtigen, um Vorhersagen zu generieren.

Grundsätzlich bestehen LLMs aus vier neuronalen Netzwerkschichten: der wiederkehrenden Ebene, der Einbettungsebene, der Feedforward-Ebene und der Aufmerksamkeitsebene. Diese Schichten arbeiten zusammen, um den Eingabetext zu verarbeiten und Ausgabeinhalte zu generieren.

Die wiederkehrende Ebene dient dazu, die Wörter des Eingabetextes der Reihe nach zu interpretieren und die Beziehungen zwischen den Wörtern in einem Satz zu erfassen. Die Einbettungsebene erfasst die semantische und syntaktische Bedeutung der Eingabe, sodass das Modell den Kontext verstehen kann. Die Feedforward-Schicht besteht aus mehreren vollständig verbundenen Schichten, die die Eingabeeinbettungen transformieren. Dadurch ermöglichen diese Schichten dem Modell, Abstraktionen auf höherer Ebene zu verstehen und somit die Absicht des Benutzers mit der Texteingabe zu erfassen. Die Aufmerksamkeitsebene ermöglicht es dem Sprachmodell, sich auf einzelne Teile des Eingabetextes

zu konzentrieren, die für die Aufgabe relevant sind, und dadurch die genauesten Ausgaben zu generieren. Damit ein großes Sprachmodell Texteingaben empfangen und eine Ausgabevorhersage generieren kann, muss es zunächst allgemein geschult und anschließend feinabgestimmt werden, um spezifische Aufgaben ausführen zu können. Für die Schulung werden riesige Datenmengen im Petabyte-Bereich benötigt. Das Training verläuft mehrstufig und beginnt in der Regel mit einem unbeaufsichtigten Lernansatz, bei dem das Modell mit unstrukturierten und unbeschrifteten Daten trainiert wird, da diese in größeren Mengen verfügbar sind. In dieser Phase leitet das Modell Beziehungen zwischen verschiedenen Wörtern und Konzepten ab.

Anschließend erfolgt die Schulung und Feinabstimmung durch eine Form des selbstüberwachten Lernens. Dabei wird eine Datenkennzeichnung durchgeführt, durch die das Modell verschiedene Konzepte besser und genauer identifizieren kann. Im nächsten Schritt durchläuft das LLM den transformatorischen neuronalen Netzwerkprozess im Rahmen des Deep Learning. Die Transformer-Modellarchitektur ermöglicht es dem LLM, mittels eines Selbstaufmerksamkeitsmechanismus Beziehungen und Verbindungen zwischen Wörtern und Konzepten zu erkennen, indem bestimmten Elementen (Token) Bewertungen zugewiesen werden, um die Beziehungen festzulegen.

Entscheidend über die Leistungsfähigkeit und die Qualität des Sprachmodells sind die Datensätze, welche zum trainieren benutzt werden. Im folgenden wird auf die drei unterschiedliche LLM-Tools eingegangen, welche in dieser Arbeit näher untersucht werden [1].

2.1.1 ChatGPT

ChatGPT wurde von OpenAI am 30. November 2022 veröffentlicht und entwickelte sich aufgrund seiner fortschrittlichen generativen KI-Fähigkeiten rasch zu einer internationalen Sensation. Wenn man ChatGPT fragt, ob es einen Infotext zu sich selbst erstellen kann, erhält man die Antwort in Prompt 2.1 Die Beta-Version der Plattform war zunächst kostenlos verfügbar, und OpenAI bot den Nutzern weiterhin eine kostenlose Basisversion an. Im Februar 2023 führte OpenAI ein kostenpflichtiges Abonnement ein, das unbegrenzten Zugriff auf ChatGPT sowie eine erweiterte Palette von Funktionen und Diensten ermöglichte.

Trotz der begeisterten Resonanz löste ChatGPT auch einige Kontroversen aus. Es lieferte teilweise fehlerhafte Antworten, insbesondere bei Aufgaben wie Schlussfolgerungen ziehen, Nuancen analysieren, Meinungen bewerten oder Vorhersagen treffen. Pädagogen weltweit äußerten Bedenken hinsichtlich des Einsatzes von ChatGPT im Bildungsbereich, auch an Universitäten wurde der Einsatz kritisch diskutiert. Trotz dieser Kontroversen schien ChatGPT bereit zu sein, die Erstellung von Inhalten im Internet zu revolutionieren. Webentwickler und Content-Ersteller nutzten ChatGPT zunehmend als Recherche- und Schreibhilfe für Website-Texte.

Im März 2023 brachte OpenAI eine neue Version heraus, bekannt als GPT-4. Ein bedeutender Unterschied zu früheren Versionen bestand darin, dass GPT-4 Eingaben sowohl in Text- als auch in Bildformaten akzeptierte. Dies ermöglichte dem Chatbot, Daten aus Diagrammen, Grafiken und Screenshots zu interpretieren. Zudem machte GPT-4 deutlich weniger Denkfehler und sachliche Fehler, auch "Halluzinationen" genannt, als das zuvor verwendete GPT-3.5-Modell. Am Ende des Jahres hatte sich ChatGPT weiterentwickelt und konnte beispielsweise Bilder analysieren, Sprachansagen verarbeiten

Prompt: Erstell mir einen Infotext über dich für meine Bachelorarbeit

ChatGPT ist ein fortschrittlicher KI-gestützter Sprachassistent, der auf der GPT-4-Architektur von OpenAI basiert. Entwickelt im Rahmen der Forschung und Entwicklung im Bereich Künstliche Intelligenz, ist ChatGPT in der Lage, natürliche Sprache zu verstehen und darauf zu antworten. Dies macht ihn zu einem vielseitigen Werkzeug für eine Vielzahl von Anwendungen, von der Beantwortung alltäglicher Fragen bis hin zur Unterstützung bei komplexeren Aufgaben wie dem Schreiben von Texten, der Generierung von Ideen und der Bereitstellung von Informationen.

Die GPT-4-Architektur, auf der ChatGPT basiert, verwendet tiefes maschinelles Lernen, um menschliche Sprache zu verarbeiten und zu erzeugen. Durch die Analyse großer Mengen an Textdaten kann das Modell Muster und Zusammenhänge erkennen, die es ihm ermöglichen, kontextuell relevante und kohärente Antworten zu geben. Diese Fähigkeiten machen ChatGPT zu einem nützlichen Instrument in Bereichen wie Bildung, Forschung, Kundenservice und mehr.

Ein weiterer bemerkenswerter Aspekt von ChatGPT ist seine Fähigkeit, sich an eine Vielzahl von Themen anzupassen und Informationen auf klare und präzise Weise zu vermitteln. Dies wird durch kontinuierliches Training und Verbesserung des Modells erreicht, wobei sowohl technische Fortschritte als auch Nutzerfeedback berücksichtigt werden.

Zusammengefasst ist ChatGPT ein leistungsstarker und vielseitiger KI-Assistent, der durch seine fortschrittliche Technologie und seine breite Anwendbarkeit einen wertvollen Beitrag in vielen Bereichen leistet.

Prompt 2.1: Infotext ChatGPT, Quelle: ChatGPT

und gesprochene Antworten geben.

Im Mai 2024 kündigte OpenAI ein aktualisiertes Modell namens ChatGPT-4o an, das schnellere Ergebnisse sowie verbesserte Text- und Audiofunktionen versprach. Dieses Modell umfasst auch ein neues Konversations-KI-System namens "Sky" [2].

2.1.2 Google Gemini

Im Dezember 2023 stellte Google eine generative Künstliche Intelligenz mit dem Namen Google Gemini vor. Sie wurde von Google DeepMind entwickelt und ist laut Aussage von Google das größte, leistungsstärkste und vielseitigste große Sprachmodell (LLM), das bisher von Google entwickelt und realisiert wurde. In der ursprünglichen Ankündigung wurde das KI-Sprachmodell unter dem Namen Gemini vorgestellt. Im Februar 2024 entschied Google, auch den bisher als Bard bekannten Chatbot in Gemini umzubenennen. Damit ist Gemini mittlerweile sowohl der Name des Google Chatbots als auch des zugrundeliegenden Sprachmodells.

Bei Nachfrage an Gemini, ob es einen Infotext über sich erstellen kann, erhält man die Antwort in Prompt 2.2 und Prompt 2.3.

Gemini 1.0 wurde in drei verschiedenen Größen optimiert: Gemini Ultra als das größte und leistungsstärkste Modell für hochkomplexe Aufgaben, Gemini Pro als das beste Modell zur Anwendung in einem breiten Aufgabenspektrum und Gemini Nano als das effizienteste Modell für Aufgaben, die direkt auf dem Gerät verarbeitet werden.

Die Gemini-Modelle sind von Grund auf multimodal konzipiert, was bedeutet, dass sie mit verschiedenen Arten von Informationen umgehen können. Gemini ist in der Lage, Texte, Programmcode, Bilder, Videos, Audioinformationen und deren Kombinationen zu analysieren, zu verstehen, zu kombinieren und zu generieren. Da Gemini auch mit Skizzen und handgeschriebenem Text umgehen kann, eignet es sich für den Einsatz in Fachbereichen wie zum Beispiel Mathematik oder Physik. Im Programmierbereich werden gängige Programmiersprachen wie Python, Java, C++ oder Go unterstützt. Gemini kann Programmcode analysieren, kommentieren und auch generieren. Dadurch steht Gemini in Konkurrenz zu anderen LLMs wie den GPT-Sprachmodellen von Open AI. Gemini soll jedoch die Konkurrenzprodukte in vielen Benchmarks deutlich übertreffen.

Gemini baut auf den ebenfalls von Google entwickelten Sprachmodellen LaMDA und PaLM 2 auf. Wie üblich für LLMs (Large Language Models) basiert auch Gemini auf einer Transformer-Architektur. Google hat die Architektur des Modells zur Skalierung der Trainingsfähigkeiten optimiert und mit einem Multi-Query-Aufmerksamkeitsmechanismus ausgestattet. Die unterstützte Kontextlänge beträgt 32.000 Tokens und in der Version 1.5 bis zu einer Million Tokens. Gemini wurde mit Daten verschiedener Modalitäten trainiert, und als Trainingsplattform verwendete Google Rechner-Cluster und Tensor Processing Units (TPUs) der neuesten Generation v4 und v5 als KI-Beschleuniger.

Google hat begonnen, die KI in zahlreiche eigene Produkte zu integrieren, um die Fähigkeiten der Websuche, des Chrome-Browsers, des Gmail-Services, verschiedener Entwicklungstools und anderer Produkte und Services zu verbessern und zu erweitern. Mitte Februar 2024 stellte Google Gemini 1.5 und 1.5 Pro vor, welche bis zu eine Million Tokens verarbeiten können. Diese neuen Versionen sollen die Benchmark-Ergebnisse der Vorgängerversion deutlich übertreffen [3].

Prompt: Erstell mir einen Infotext über dich für meine Bachelorarbeit**Was ist Gemini?**

Gemini ist ein Large Language Model (LLM) von Google AI, das mit einem riesigen Datensatz aus Text und Code trainiert wurde. Es kann Text generieren, Sprachen übersetzen, verschiedene Arten von kreativen Inhalten schreiben und Ihre Fragen auf informative Weise beantworten. Gemini befindet sich noch in der Entwicklung, hat aber bereits gelernt, viele Arten von Aufgaben auszuführen, einschließlich:

- Befolgen Sie Anweisungen und erledigen Sie Aufgaben sorgfältig.
- Beantworten Sie Ihre Fragen umfassend und informativ, auch wenn sie offen, herausfordernd oder seltsam sind.
- Generieren Sie verschiedene kreative Textformate, wie Gedichte, Codes, Skripte, Musikstücke, E-Mails, Briefe usw. Ich werde mein Bestes tun, um alle Ihre Anforderungen zu erfüllen.

Technische Details

Gemini basiert auf der Transformer-Architektur und wird mit einem massiven Datensatz aus Text und Code trainiert. Es verwendet eine Vielzahl von Techniken, um seine Leistung zu verbessern, einschließlich:

- **Aufmerksamkeit:** Ermöglicht es Gemini, sich auf die relevantesten Teile einer Eingabe zu konzentrieren.
- **Beam Search:** Ermöglicht Gemini, die besten möglichen Ausgaben zu generieren.
- **Multitasking:** Ermöglicht Gemini, mehrere Aufgaben gleichzeitig zu lernen und auszuführen.

Anwendungen

Gemini kann für eine Vielzahl von Anwendungen eingesetzt werden, einschließlich:

- **Generierung von kreativen Inhalten:** Gemini kann verwendet werden, um Gedichte, Codes, Skripte, Musikstücke, E-Mails, Briefe usw. zu generieren.
- **Sprachübersetzung:** Gemini kann verwendet werden, um Text von einer Sprache in eine andere zu übersetzen.
- **Beantwortung von Fragen:** Gemini kann verwendet werden, um Ihre Fragen umfassend und informativ zu beantworten, auch wenn sie offen, herausfordernd oder seltsam sind.
- **Zusammenfassen von Texten:** Gemini kann verwendet werden, um lange Textpassagen zu zusammenfassen.
- **Schreiben verschiedener Arten von kreativen Textformaten:** Gemini kann verwendet werden, um verschiedene Arten von kreativen Textformaten zu schreiben, wie Gedichte, Codes, Skripte, Musikstücke, E-Mails, Briefe usw.

Prompt 2.2: Infotext Gemini 1, Quelle: Gemini

Ethische Überlegungen

Es ist wichtig, Gemini verantwortungsvoll und ethisch zu nutzen. Zu den ethischen Überlegungen, die bei der Verwendung von Gemini zu beachten sind, gehören:

- **Vermeidung von Vorurteilen:** Gemini wird mit einem riesigen Datensatz aus Text und Code trainiert. Dieser Datensatz kann Vorurteile enthalten, die sich in den Ausgaben von Gemini widerspiegeln können. Es ist wichtig, sich dieser Vorurteile bewusst zu sein und Maßnahmen zu ergreifen, um sie zu mindern.
- **Vermeidung von Schadenszufügung:** Gemini kann verwendet werden, um schädlichen Text zu generieren, z. B. Hassreden oder Gewaltandrohungen. Es ist wichtig, Gemini nicht zu verwenden, um anderen Schaden zuzufügen.
- **Respekt vor der Privatsphäre:** Gemini kann verwendet werden, um personenbezogene Daten zu generieren. Es ist wichtig, Gemini nicht zu verwenden, um die Privatsphäre anderer zu verletzen.

Fazit

Gemini ist ein leistungsstarkes Tool, das für eine Vielzahl von Anwendungen eingesetzt werden kann. Es ist jedoch wichtig, Gemini verantwortungsvoll und ethisch zu nutzen.

Prompt 2.3: Infotext Gemini 2, Quelle: Gemini

2.1.3 Le Chat

In Prompt 2.4 sieht man die Antwort die Le Chat gibt, wenn man ihn nach einem Infotext über sich fragt. Le Chat ist ein, von dem französischen KI-Startup Mistral AI veröffentlichter Chatbot. Mistral AI startete mit seinen frei verwendbaren Sprachmodellen, also auf der Grundlage von Open Source, erfolgreich durch. Nun hat Mistral AI sein bislang größtes Modell 'Mistral Large' veröffentlicht. Diesmal allerdings nicht auf der Basis von Open Source, sondern ausschließlich über die eigene Webseite und der KI-Infrastruktur Microsoft Azure. Es lassen sich allerdings API-Keys für Programmierschnittstellen erstellen, um z.B. Mistral Large über seinen eigenen Server laufen zu lassen und so für andere User auf der eigenen Homepage verfügbar zu machen. Mit Mistral Large wurde auch Le Chat veröffentlicht, welcher aktuell kostenfrei verwendet werden kann. Le Chat bietet derzeit noch sehr wenige Funktionen an. Es stehen lediglich Texteingabe und -ausgabe zur Verfügung. Die Datengrundlage reicht nur bis 2021, weshalb es auch hier, für die Jahre 2022 bis heute, zu der Problematik der Halluzination kommen kann. Grundsätzlich kann man zwischen drei Sprachmodellen auswählen: Large, Next und Small. Large bietet überlegene Denkfähigkeit, Next ist ein Prototyp-Modell für erhöhte Kürze und Small arbeitet schnell und kosteneffektiv [4].

2.2 Software Engineering Prozess

Software-Engineering ist eine technische Disziplin, die sich umfassend mit der Erstellung von Software beschäftigt, beginnend bei der Konzeption, über den Betrieb, bis hin zur Wartung. Die wesentlichen Aktivitäten im Software-Engineering umfassen die Softwarespezifikation, -entwicklung, -validierung und

Prompt: Erstell mir einen Infotext über Le Chat für meine Bachelorarbeit Einleitung

Le Chat ist ein fortschrittliches Sprachmodell, das auf künstlicher Intelligenz (KI) und maschinellem Lernen basiert. Entwickelt von einem Team aus Experten für KI und Sprachverarbeitung, hat Le Chat die Fähigkeit, menschliche Sprache zu verstehen, zu interpretieren und darauf zu reagieren, was es zu einem wertvollen Werkzeug in verschiedenen Branchen macht.

Funktionsweise

Le Chat nutzt eine Kombination aus Techniken des Natural Language Processing (NLP) und des Deep Learning. NLP ermöglicht es dem Modell, die Struktur und den Kontext der menschlichen Sprache zu verstehen, während Deep Learning-Algorithmen verwendet werden, um Muster in den Daten zu erkennen und die Genauigkeit der Vorhersagen zu verbessern.

Anwendungsbereiche

Le Chat kann in einer Vielzahl von Anwendungen eingesetzt werden. Einige der wichtigsten Anwendungsbereiche sind:

- **Kundenservice:** Le Chat kann als virtueller Assistent eingesetzt werden, um Kundenanfragen zu beantworten, Produktempfehlungen auszusprechen und den Kunden bei der Lösung von Problemen zu unterstützen.
- **Bildung:** Le Chat kann als Tutor-System eingesetzt werden, um Schülern und Studenten bei der Lösung von Aufgaben und beim Verständnis von komplexen Konzepten zu helfen.
- **Gesundheitswesen:** Le Chat kann als virtueller Gesundheitsassistent eingesetzt werden, um Patienten bei der Verwaltung ihrer Medikamente zu unterstützen, Gesundheitstipps zu geben und in Notfällen Erste Hilfe-Anweisungen bereitzustellen.

Vorteile

Le Chat bietet eine Reihe von Vorteilen gegenüber herkömmlichen Sprachmodellen. Einige der wichtigsten Vorteile sind:

- **Verbesserte Genauigkeit:** Le Chat nutzt fortschrittliche Deep Learning-Algorithmen, um die Genauigkeit der Vorhersagen zu verbessern und eine bessere Benutzererfahrung zu bieten.
- **Skalierbarkeit:** Le Chat kann leicht skaliert werden, um eine große Anzahl von Anfragen gleichzeitig zu bearbeiten, was es zu einer idealen Lösung für Unternehmen mit hohem Kundenaufkommen macht.
- **Kosteneffizienz:** Le Chat kann als kosteneffiziente Alternative zu menschlichen Kundenservice-Mitarbeitern eingesetzt werden, was zu erheblichen Einsparungen für Unternehmen führen kann.

Fazit

Le Chat ist ein innovatives Sprachmodell, das die Fähigkeit hat, die Art und Weise, wie wir mit Maschinen interagieren, zu revolutionieren. Mit seiner fortschrittlichen Technologie und seinen vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten ist Le Chat ein wichtiger Meilenstein in der Entwicklung der KI und ein Werkzeug, das in Zukunft eine noch größere Rolle spielen wird.

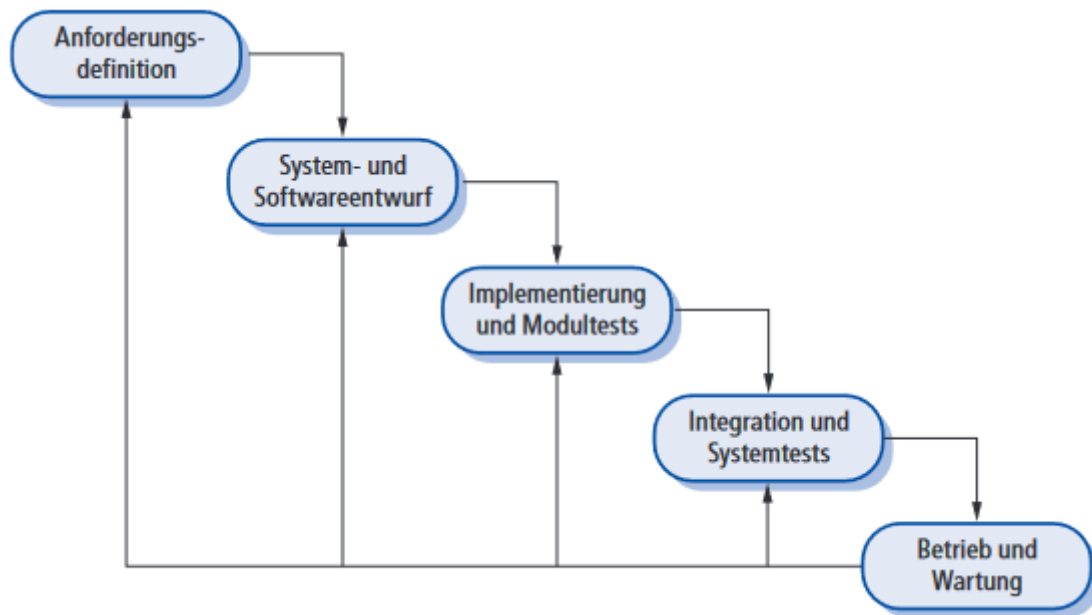


Abbildung 2.1: Wasserfallmodell, Quelle: [5]

-weiterentwicklung. Die Arbeitsweise im Software-Engineering variiert je nach den spezifischen Umständen. Für bestimmte Softwaretypen kann daher ein kreativeres, weniger formelles Vorgehen angemessen sein. Im Mittelpunkt des Software-Engineerings steht somit die Auswahl der am besten geeigneten Methode. Dieser systematische Ansatz wird oft als Softwareprozess bezeichnet. Ein Softwareprozess besteht aus einer Abfolge von Aktivitäten, die zur Erstellung eines Softwareprodukts führen. Die vier grundlegenden Aktivitäten des Software-Engineerings sind in jedem Softwareprozess enthalten. In dieser Arbeit wird ausschließlich das Wasserfallmodell als Softwareprozess behandelt. Das Wasserfallmodell ist das erste veröffentlichte Modell für die Softwareentwicklung und basiert auf Prozessmodellen, die ursprünglich in der Entwicklung großer militärischer Systeme verwendet wurden. Das Modell stellt den Softwareentwicklungsprozess als eine Reihe von Phasen dar, wie in Abbildung 2.1 veranschaulicht. Das Wasserfallmodell ist ein Beispiel für einen plangesteuerten Prozess, bei dem alle Prozessaktivitäten inhaltlich und zeitlich geplant werden, bevor die eigentliche Softwareentwicklung beginnt. Im Folgenden werden die einzelnen Phasen des Wasserfallmodells beschrieben [5].

2.2.1 Anforderungsdefinition

Die erste Phase des Wasserfallmodells umfasst die Analyse und Definition der Anforderungen. Dabei werden in Zusammenarbeit mit den Systembenutzern die Dienstleistungen, Einschränkungen und Ziele des Systems ermittelt. Diese Anforderungen werden anschließend detailliert spezifiziert und dienen als Grundlage für die Systemspezifikation [5]. Die Ergebnisse dieser Phase werden in einem Dokument, der Anforderungsspezifikation, festgehalten.

Die Anforderungsspezifikation umfasst die Benutzeranforderungen, eine grobe Systemübersicht mit der benötigten Hardware, sowie ein fachliches Datenmodell, das die erforderlichen Klassen, deren Variablen

und Beziehungen beschreibt. Zudem enthält sie ein Anwendungsfalldiagramm, das die gewünschten Anwendungsfälle den entsprechenden Rollen zuweist, und eine detaillierte Beschreibung jedes Anwendungsfalls, einschließlich eines Entitätendiagramms zur Festlegung des Ablaufs. Des Weiteren beinhaltet die Spezifikation eine Skizzierung und Beschreibung der erforderlichen Dialoge sowie eine Benutzungsschnittstelle, die die verschiedenen Dialoge miteinander verknüpft. Abschließend werden die nichtfunktionalen Anforderungen zusammen mit einem entsprechenden Test festgehalten.

Diese umfassende Dokumentation bildet die Basis für die nachfolgenden Phasen im Wasserfallmodell und stellt sicher, dass alle Anforderungen klar und präzise definiert sind.

2.2.2 System- und Softwareentwurf

Die zweite Phase des Wasserfallmodells ist der System- und Softwareentwurf. Im Rahmen des Systementwurfsprozesses werden die Anforderungen entweder Hard- oder Softwaresystemen zugewiesen, wodurch eine übergeordnete Systemarchitektur festgelegt wird. Der Softwareentwurf konzentriert sich auf das Erkennen und Beschreiben der grundlegenden abstrakten Softwaresysteme und ihrer Beziehungen zueinander [5]. Die Ergebnisse dieser Phase werden in einem Architekturdokument festgehalten.

Das Architekturdokument umfasst eine Skizze und eine Beschreibung der technischen Infrastruktur, die eine ausführlichere Version der Systemübersicht aus der Anforderungsspezifikation darstellt [Unterabschnitt 2.2.1]. Zudem beinhaltet es ein Komponentenmodell, in dem die Schnittstellen zwischen den einzelnen benötigten Komponenten dargestellt und beschrieben werden. Weiterhin enthält das Architekturdokument eine detaillierte Schnittstellenbeschreibung, in der die Schnittstellen der Komponenten für die Implementierung festgelegt werden. Abschließend wird für jeden Anwendungsfall ein Sequenzdiagramm erstellt, das festlegt, welche Funktionen in den jeweiligen Schnittstellen der Komponenten vorhanden sein müssen.

Diese detaillierte Dokumentation ist essenziell, um sicherzustellen, dass die Softwareentwicklung auf einer klaren und präzisen Architektur basiert, die alle Anforderungen berücksichtigt und eine effiziente Implementierung ermöglicht.

2.2.3 Implementierung und Modultests

Die Implementierung und die dazugehörigen Modultests finden in der dritten Phase des Wasserfallmodells statt. In dieser Phase wird der Softwareentwurf durch eine Reihe von Programmen oder Programmeinheiten realisiert. Die Modultests stellen sicher, dass jede Einheit ihre Spezifikation erfüllt [5]. Je mehr Tests erstellt werden, desto besser kann die Funktionalität der Implementierung gewährleistet werden. Daher sollten möglichst viele Tests durchgeführt werden. Diese Tests konzentrieren sich auf die einzelnen Komponenten. Wenn eine Komponente von einer anderen abhängig ist, kann zunächst mit einem Dummy getestet werden. Bei der Zusammenführung der einzelnen Komponenten wird dann nochmals mit der echten Komponente getestet [Unterabschnitt 2.2.4]. Ein Dummy dient dabei als Ersatz für ein (noch) nicht vorhandenes Unterprogramm, in dem die gewünschte Ausgabe simuliert wird. In

dieser Phase werden die Tests in der Testspezifikation dokumentiert.

Die Testspezifikation umfasst ein Testkonzept, das festlegt, wann welche Komponente getestet wird und ob bei Abhängigkeiten von anderen Komponenten auf die fertige Implementierung gewartet oder zunächst ein Dummy verwendet wird. Für die Modultests werden für jeden Anwendungsfall Tests erstellt, die mit einer Vorbedingung, einem bestimmten Testablauf und dem erwarteten Ergebnis beschrieben werden. Dazu gehört auch eine Tabelle mit den Testdaten, die die Tester verwenden sollen. Außerdem gibt es ein Testprotokoll, in dem die Ergebnisse der Tests festgehalten werden.

Diese detaillierte Dokumentation der Tests ist entscheidend, um sicherzustellen, dass jede Programm- oder Programmeinheit korrekt funktioniert und den festgelegten Spezifikationen entspricht.

2.2.4 Integration und Systemtests

Die vierte Phase des Wasserfallmodells befasst sich mit der Integration und den Systemtests. In dieser Phase werden die einzelnen Programmeinheiten oder Programme zusammengeführt und als Gesamtsystem getestet, um sicherzustellen, dass die Softwareanforderungen erfüllt werden. Nach Abschluss der Tests wird das Softwaresystem an den Kunden ausgeliefert [5].

Die Systemtests werden nach dem gleichen Verfahren erstellt wie die Modultests in der dritten Phase [Unterabschnitt 2.2.3] und sind ebenfalls in der Testspezifikation dokumentiert. Diese Tests dienen dazu, die Funktionsweise des gesamten Systems zu überprüfen und sicherzustellen, dass alle Komponenten korrekt zusammenarbeiten und die festgelegten Anforderungen erfüllen.

2.2.5 Betrieb und Wartung

Die letzte, fünfte Phase des Wasserfallmodells umfasst den Betrieb und die Wartung. Diese Phase ist normalerweise die längste im gesamten Lebenszyklus der Software. In dieser Phase wird das System installiert und für den Gebrauch freigegeben. Die Wartung beinhaltet das Korrigieren von Fehlern, die in den vorherigen Phasen nicht entdeckt wurden, die Optimierung der Implementierung von Systemeinheiten und die Anpassung des Systems an neue Anforderungen, die nach der Freigabe auftreten [5].

3 Anwendung von LLM Tools im Software Engineering

TODO!!!!!!!!!!

3.1 Besprechungsprotokoll

Besprechungsprotokolle sind ein unverzichtbares Element im Software Engineering Prozess, da sie die Kommunikation und Dokumentation innerhalb eines Teams strukturieren und nachvollziehbar machen. Diese Protokolle erfassen die wesentlichen Punkte, die in Meetings besprochen werden, einschließlich Entscheidungen, Aufgabenverteilungen und nächste Schritte. Traditionell werden Besprechungsprotokolle manuell von einem oder mehreren Teammitgliedern erstellt, was zeitaufwendig und fehleranfällig sein kann. Der Einsatz von LLM Tools kann diesen Prozess erheblich optimieren.

LLM Tools wie ChatGPT, Google Gemini und Le Chat bieten fortschrittliche Möglichkeiten zur Unterstützung bei der Erstellung und Bearbeitung von Besprechungsprotokollen. Da die kostenlosen Versionen dieser Tools keine Audio-Dateien transkribieren können und lediglich mit Texteingaben arbeiten, entfällt die Möglichkeit einer Echtzeit-Transkription. Man könnte jedoch andere kostenfreie Sprach-zu-Text Tools nutzen, um das Meeting in Textform vorliegen zu haben. Auf diese Weise wären LLM Tools in der Lage, die wichtigsten Punkte aus dem Text zu extrahieren und strukturiert zusammenzufassen. Dies führt zu einer erheblichen Reduktion des Zeitaufwands und einer Erhöhung der Genauigkeit der Protokolle.

Ein praktisches Beispiel für den Einsatz von LLM Tools ist die automatische Identifizierung von Aufgaben, die an bestimmte Teammitglieder verteilt wurden, und die direkte Einfügung dieser Informationen in das Protokoll. Dies erleichtert die Nachverfolgung und stellt sicher, dass keine wichtigen Punkte übersehen werden.

Eine weitere Möglichkeit für den Einsatz von LLM Tools ist die Durchsuchung historischer Besprechungsprotokolle, um relevante Informationen schnell zu finden. Dies ist besonders in großen Projekten nützlich, in denen viele Meetings stattfinden und eine Vielzahl von Informationen verwaltet werden muss. Durch die Suchfunktion können Teammitglieder schnell auf vergangene Entscheidungen und Diskussionspunkte zugreifen, was die Effizienz und Transparenz im Projektmanagement erhöht.

3.2 Projekthandbuch

3.3 Risikoliste

3.4 Anforderungsspezifikation

3.5 Architekturdokument

3.6 Testspezifikation

4 Praxisergebnisse und Vergleich

TODO!!!!!!!

4.1 ??????

4.2 ChatGPT

4.3 Gemini

4.4 Le Chat

4.5 Vergleich

5 Herausforderungen und Limitationen

TODO!!!!!!!

5.1 Technische Herausforderungen

TODO!!!!!!!!!!!!!!

5.2 Limitationen von LLM Tools im Software Engineering Kontext

6 Zusammenfassung und Ausblick

TODO!!!!!!!!!!

6.1 Zusammenfassung der Ergebnisse

TODO!!!!!!!!!!!!

6.2 Implikationen für die Praxis

Alles Produkte von Unternehmen, welche Gewinnorientiert sind. Daher Diebstahl von Infos und Herangehensweisen der Projekte wenn man diese mit dem Tool zusammenfassen lässt. Grade im militärischen Bereich.

TODO!!!!!!!!!!!!

6.3 Ausblick und zukünftige Entwicklungen

TODO!!!!!!!!!!!!

Anhang

Abbildungsverzeichnis

2.1 Wasserfallmodell, Quelle: [5]	10
---	----

Tabellenverzeichnis

Quellcodeverzeichnis

Stichwortverzeichnis

????, 15

Anforderungsdefinition, 10

Anforderungsspezifikation, 14

Anwendung von LLM Tools im Software Engineering, 13

Architekturdokument, 14

Ausblick und zukünftige Entwicklungen, 19

Besprechungsprotokoll, 13

Betrieb und Wartung, 12

ChatGPT, 4, 15

Einleitung, 1

Gemini, 15

Google Gemini, 6

Grundlagen, 3

Herausforderungen und Limitationen, 17

Implementierung und Modultests, 11

Implikationen für die Praxis, 19

Integration und Systemtests, 12

Le Chat, 8, 15

Limitationen von LLM Tools im Software Engineering Kontext, 17

LLM Tools, 3

Motivation, 1

Praxisergebnisse und Vergleich, 15

Projekthandbuch, 14

Risikoliste, 14

Struktur der Arbeit, 1

System- und Softwareentwurf, 11

Technische Herausforderungen, 17

Testspezifikation, 14

Vergleich, 15

Zielsetzung der Arbeit, 1

Zusammenfassung der Ergebnisse, 19

Zusammenfassung und Ausblick, 19

Literaturverzeichnis

- [1] Milfad Sadar. *Large Language Models - Grundlagen KI-getriebener Kommunikation*. Zugriff am 27. Mai 2024. 2023. URL: <https://weissenberg-group.de/was-ist-ein-large-language-model/#:~:text=Zum%20IPA%20Whitepaper-,Wie%20funktioniert%20ein%20LLM%3F,zwischen%20den%20Token%20zu%20ermitteln> (siehe Seite 4).
- [2] Jim Greene. *ChatGPT(software)*. Zugriff am 28. Mai 2024. 2024. URL: <https://eds.p.ebscohost.com/eds/detail/detail?vid=3&sid=1983b266-2f53-4090-a0f2-1aef00f51d1f%40redis&bdata=Jmxhbmc9ZGUmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=163030996&db=ers> (siehe Seite 6).
- [3] Dipl.-Ing. (FH) Stefan Luber. *Was ist Google Gemini?* Zugriff am 29. Mai 2024. 2024. URL: <https://www.bigdata-insider.de/was-ist-google-gemini-a-f855ef105c02f4533c18e913d4643007/> (siehe Seite 6).
- [4] Matthias Kindt.
Mistral AI: Französisches KI-Startup stellt Chatbot "Le Chat" und Kooperation mit Microsoft Azure vor. Zugriff am 16. Mai 2024. 2024. URL: <https://www.unidigital.news/mistral-ai-franzoesisches-ki-startup-stellt-chatbot-le-chat-und-kooperation-mit-microsoft-azure-vor/> (siehe Seite 8).
- [5] Ian Sommerville. *Software Engineering*. 9. Auflage. Harlow, England: Addison-Wesley, 2010. ISBN: 978-0-13-703515-1 (siehe Seiten 10–12).

