



**HTWK Leipzig**

Fakultät für Informatik, Mathematik & Naturwissenschaften

---

# Bachelor-Thesis

## **Generierung und Design einer Client-Bibliothek für einen RESTful Web Service am Beispiel der Spreadshirt-API**

Author:

**Andreas Linz**

10INB-T

[admin@klingt.net](mailto:admin@klingt.net)

Leipzig, 8. Juli 2013

---

Gutachter:

Dr. rer. nat. Johannes Waldmann

HTWK Leipzig – Fakultät für Informatik, Mathematik & Naturwissenschaften

[waldmann@imn.htwk-leipzig.de](mailto:waldmann@imn.htwk-leipzig.de)

HTWK Leipzig, F-IMN, Postfach 301166, 04251 Leipzig

Jens Hadlich

Spreadshirt HQ, Gießerstraße 27, 04229 Leipzig

[jns@spreadshirt.net](mailto:jns@spreadshirt.net)



**Andreas Linz**  
Nibelungenring 52  
04279 Leipzig  
[admin@klingt.net](mailto:admin@klingt.net)  
[www.klingt.net](http://www.klingt.net)

*Generierung und Design einer Client-Bibliothek für einen  
RESTful Web Service am Beispiel der Spreadshirt-API*  
Bachelor Thesis, HTWK-Leipzig, 8. Juli 2013

made with X<sub>Y</sub>T<sub>E</sub>X, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X and B<sub>I</sub>B<sub>T</sub>E<sub>X</sub>.

# Selbständigkeitserklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich diese Bachelor-Thesis selbstständig ohne Hilfe Dritter und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Quellen und Hilfsmittel verfasst habe. Alle den benutzten Quellen wörtlich oder sinngemäß entnommenen Stellen sind als solche einzeln kenntlich gemacht.

Diese Arbeit ist bislang keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht worden.

Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird.

.....

Andreas Linz

Leipzig, 8. Juli 2013

# Danksagungen

...

# Abstract

## Schlüsselwörter

Codegenerierung, RESTful Web Service, Modellierung, Client-Bibliothek, Spreadshirt-API, Polyglot

# Lizenz

Die vorliegende Bachelorthesis „Generierung und Design einer Client-Bibliothek für einen RESTful Web Service am Beispiel der Spreadshirt-API“ ist unter Creative Commons **CC-BY-SA**<sup>1</sup> lizenziert.

---

<sup>1</sup><http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de>

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>1</b>
1.1	Was ist Spreadshirt? . . . . .	2
1.2	Ziel der Arbeit . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Grundlagen</b>	<b>4</b>
2.1	Dokumentbeschreibungsformate . . . . .	4
2.1.1	XML . . . . .	4
2.1.2	JSON . . . . .	5
2.2	XML Schemabeschreibungssprachen (XML Schema) . . . . .	6
2.2.1	XML Schema Description (XSD) . . . . .	7
2.2.2	RelaxNG . . . . .	8
2.3	RESTful Web Service . . . . .	10
2.3.1	Eindeutige Identifikation . . . . .	10
2.3.2	Hypermedia . . . . .	10
2.3.3	Standardmethoden . . . . .	11
2.3.4	Repräsentationen von Ressourcen . . . . .	11
2.3.5	Statuslose Kommunikation . . . . .	11
2.4	WADL . . . . .	12
2.5	Generatorsysteme . . . . .	14
2.5.1	Aufgaben eines Generators . . . . .	16
2.5.2	Konzeptuelles Modell . . . . .	16
2.5.3	Transformationen . . . . .	16
<b>3</b>	<b>Implementierung</b>	<b>19</b>
<b>4</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>20</b>
4.1	Fazit . . . . .	20
4.2	Ausblick . . . . .	20
	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>A</b>
	<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>B</b>



Listings	C
Literaturverzeichnis	D
BIB <sub>T</sub> <sub>E</sub> X Eintrag	E

Diese Seite wurde mit Absicht leer gelassen.

# 1 Einführung

„Essentially, all models are wrong, but some are useful.“

---

*Empirical Model-Building and Response Surfaces. p. 424*  
*George E. P. Box, Norman R. Draper (1987)*

Die zwei wichtigsten Konstanten in der Anwendungsentwicklung sind laut [Her03] folgende:

- Die Zeit eines Programmierers ist kostbar
- Programmierer mögen keine langweiligen und repetitiven Aufgaben

Codegenerierung greift bei beiden Punkten an und kann zu einer Steigerung der *Produktivität* führen, die mit durch herkömmliches schreiben von Code nicht zu erreichen wäre. Änderungen können an zentraler Stelle vorgenommen und durch die Generierung automatisch in den Code übertragen werden, was mit verbesserter *Wartbarkeit* einhergeht. Die gewonnenen Freiräume kann der Entwickler nutzen um sich mit den Grundlegenden Herausforderungen und Problemen seiner Software zu beschäftigen. Durch die Festlegung eines Schemas für Variablennamen und Funktionssignaturen, wird eine hohe *Konsistenz*, über die gesamte Codebasis hinweg, erreicht. Diese Einheitlichkeit vereinfacht auch die Nutzung des Generats<sup>1</sup>, da beispielsweise nicht mit Überraschungen bei den verwendeten Bezeichnern zu rechnen ist. Als Eingabe für den Generator dient ein *abstraktes Modell* des betreffenden Geschäftsbereiches. Die Erstellung eines solchen Modells vertieft das Verständnis des Entwicklers für das Geschäftsfeld und gibt gleichzeitig Spezialisten aus dem Fachbereich die Möglichkeit Fragestellungen anhand dieses Modells zu formulieren. Um die

---

<sup>1</sup>Ergebnis des Codegenerierungsvorganges

immer kürzeren Entwicklungszyklen einhalten zu können, kann durch Codegenerierung die nötige Effizienzsteigerung geleistet werden.

## 1.1 Was ist Spreadshirt?



Abbildung 1.1: Spreadshirt Logo

Spreadshirt ist eines der führenden Unternehmen für personalisierte Kleidung und zählt zu den *Social Commerce*<sup>2</sup>-Unternehmen. Es gibt Standorte in Europa und Nordamerika, der Hauptsitz ist in Leipzig. Den Nutzern wird eine Online-Plattform geboten um Kleidungsstücke selber zu gestalten oder zu kaufen, oder auch um eigene Designs, als Motiv oder in Form von Produkten, zum Verkauf anzubieten. Es wird jedem Nutzer ermöglicht einen eigenen Shop auf der Plattform zu eröffnen und ihn auf der eigenen Internetseite einzubinden. Derzeit gibt es rund 400.000 Spreadshirt-Shops mit ca. 33.000.000 Produkten. Für die Spreadshirt-API können Kunden eigene Anwendungen schreiben, bspw. [zufallsshirt.de](http://zufallsshirt.de/)<sup>3</sup> oder [soundslikecotton.com](http://www.soundslikecotton.com/)<sup>4</sup>. Neben dem Endkunden- bedient Spreadshirt auch das Großkundengeschäft als Anbieter von Druckleistungen.

Die *sprd.net AG* zu der auch der Leipziger Hauptsitz gehört beschäftigt derzeit<sup>5</sup> 178 Mitarbeiter, davon 29 in der IT.

---

<sup>2</sup>Handelsunternehmen bei dem die aktive Beteiligung und persönliche Beziehung, sowie Kommunikation der Kunden untereinander, im Vordergrund stehen.

<sup>3</sup><http://zufallsshirt.de/>

<sup>4</sup><http://www.soundslikecotton.com/>

<sup>5</sup>Stand Juni 2013

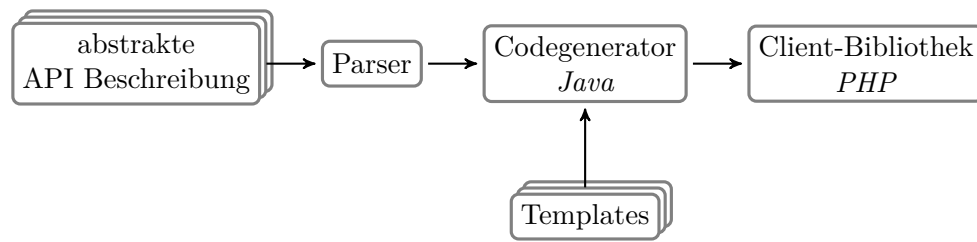


Abbildung 1.2: Aufbau des Generatorsystems

## 1.2 Ziel der Arbeit

Es ist ein Codegenerator zu erstellen, der aus der abstrakten Beschreibung der **RESTful** Spreadshirt **API** eine Client-Bibliothek erstellt.

Der Generator soll eine flexible Wahl der Zielsprache bieten, wobei mit „Zielsprache“ im folgenden die Programmiersprache der erzeugten Bibliothek gemeint ist. Für das Bibliotheksdesign ist eine **DSL** (Domain-Specific Language) zu realisieren, mit dem Ziel die Nutzung der **API** zu vereinfachen.

Als Programmiersprache für den Generator wird *Java* verwendet, als Zielsprache der Bibliothek dient *PHP*. Um die gewünschte Flexibilität bezüglich der Zielsprache zu erreichen, wird eine **Template-Engine** verwendet.

## 2 Grundlagen

„The purpose of computing is insight, not numbers.“

---

*Numerical Methods for Scientists and Engineers. Preface*  
**Richard Hamming** (1962)

Dieses Kapitel dient der Begriffserklärung und der Erläuterung weiterer Grundlagen die zum Verständnis dieser Arbeit notwendig sind. Es folgt eine Einführung in die beiden, von der Spreadshirt-API genutzten, Dokumentbeschreibungssprachen **XML** und **JSON**. Speziell zu XML werden noch zwei Schemabeschreibungssprachen **XSD** und **RelaxNG** besprochen. Den Schluß bildet die Erläuterung von **REST** und des Webanwendungsbeschreibungssprachens **WADL**.

### 2.1 Dokumentbeschreibungssprachen

In diesem Abschnitt werden die Dokumentbeschreibungssprachen **XML** und **JSON**, der Spreadshirt-API behandelt. Außerdem werden die Dokumentbeschreibungssprachen *XML Schema Description* und *RelaxNG* eingeführt.

#### 2.1.1 XML

Die *Extensible Markup Language*, kurz **XML**, ist eine Auszeichnungssprache („Markup Language“) die eine Menge von Regeln beschreibt um Dokumente in einem mensch- und maschinen lesbaren Format zu kodieren [W3C08]. Obwohl das Design von XML auf Dokumente ausgerichtet ist, wird es häufig für die Darstellung von beliebigen Daten benutzt [Wik13], z.B. um diese für die Übertragung zu serialisieren.

```

1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?> ❶
2 <tagname key="value"> ❷
3   <emptyElement i_am_empty="true"/> ❸
4   <person>
5     <surname>Andreas</surname> ❹
6     <lastname>Linz</lastname>
7   </person>
8 </tagname> ❺

```

Listing 2.1: Minimalbeispiel für eine XML-Datei

Eine valide XML-Datei beginnt mit der *XML-Deklaration* ❶, diese enthält Angaben über die verwendete XML-Spezifikation und die Kodierung der Datei. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Tags, wird dieses mit `<?` und mit `?>` beendet. Danach folgen beliebig viele baumartig geschachtelte *Elemente* mit einem Wurzelement ❷. Die Elemente können Attribute enthalten und werden, wenn sie kein leeres Element sind ❸, von einem schließenden Tag in der gleichen Stufe abgeschlossen ❺. Nicht leere Zeichenketten als Kindelement sind ebenfalls erlaubt ❹.

Mit Hilfe von *Schemabeschreibungssprachen* (siehe Abschnitt 2.2) kann der Inhalt und die Struktur eines Dokumentes festgelegt und gegen diese validiert werden. Der Begriff *XML Schema* ist mehrdeutig und wird oft auch für eine konkrete Beschreibungssprache, die „XML Schema Definition“, kurz **XSD**, verwendet.

### 2.1.2 JSON

primitiv	strukturiert
Zeichenketten	Objekte
Ganz- und Fließkommazahlen	Arrays
Booleans	
null	

Tabelle 2.2: JSON Datentypen

*Javascript Object Notation*, kurz *JSON*, ist ein leichtgewichtiges, textbasier-

tes und sprachunabhängiges Datenaustauschformat. Es ist von *JavaScript* abgeleitet und definiert eine kleine Menge von Formatierungsregeln für die transportable Darstellung (Serialisierung) von strukturierten Daten (nach [Cro06]).

Im Gegensatz zu XML ist JSON weit weniger mächtig, es gibt z.B. keine Unterstützung für Namensräume und es wird nur eine geringe Menge an Datentypen unterstützt (siehe Tabelle 2.2). Durch seine einfache Struktur wird aber ein deutlich geringerer „syntaktischen Overhead“ erzeugt. Mit **JSON Schema**<sup>1</sup> ist es möglich eine Dokumentstruktur vorzugeben und gegen diese zu validieren.

```
1 {  
2     "key": "value",  
3     "another_key": 42,  
4     "an_object": {  
5         "foo": "bar",  
6         "some_boolean": false  
7     },  
8     "an_array": [  
9         "surname": "Andreas",  
10        "lastname": "Linz"  
11    ],  
12    "empty": null  
13 }
```

**Listing 2.2:** Minimalbeispiel für eine JSON-Datei

## 2.2 XML Schemabeschreibungssprachen (XML Schema)

*XML Schema* bezeichnet XML-basierte Sprachen mit denen sich Elemente, Attribute und Aufbau eines XML-Dokumentes beschreiben lassen. Ein XML-Dokument wird als *valid/gültig* gegenüber einem Schema bezeichnet, falls die Elemente und Attribute dieses Dokumentes die Bedingungen des Schemas erfüllen [Mur+05]. Neben XSD (siehe Abschnitt 2.2.1) und RelaxNG (siehe Abschnitt 2.2.2) existieren noch weitere Schemasprachen, die hier aber aufgrund ihrer geringen Relevanz nicht behandelt werden. Die beiden hier behandelten Schemasprachen bieten den Vorteil selbst XML-Dokumente zu sein, somit

<sup>1</sup><http://tools.ietf.org/id/draft-zyp-json-schema-03.html>



können sie durch herkömmliche XML-Tools bearbeitet werden.

### 2.2.1 XML Schema Description (XSD)

*XML Schema Description* ist ein stark erweiterte Nachfolger der *DTD* (Document Type Definition), derzeit spezifiziert in Version 1.1 [W3C12]. Die Syntax von *XSD* ist XML, damit ist die Schemabeschreibung ebenfalls ein gültiges XML-Dokument. Als Dateiendung wird üblicherweise **.xsd** verwendet. Die Hauptmerkmale von XSD sind nach [Mur+05], die folgenden:

- Komplexe Typen (strukturierter Inhalt)
- anonyme Typen (besitzen kein **type**-Attribut)
- Modellgruppen
- Ableitung durch Erweiterung oder Einschränkung („derivation by extension/restriction“)
- Definition von abstrakten Typen
- Integritätsbedingungen („integrity constraints“):  
*unique*, *keys* und *keyref*, dies entspricht den *unique*-, *primary*- und *foreign*-keys aus dem Bereich der Datenbanken

Die XSD Spezifikation enthält bereits eine Menge vordefinierter Datentypen, dargestellt in Abbildung 2.1.

```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
2 <xsd:schema
3     xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
4     version="1.0"
5     targetNamespace="myNamespace"
6     elementFormDefault="qualified">
7     <xsd:complexType name="product">
8         <xsd:sequence>
9             <xsd:element name="name" type="xsd:string"/>
10            <xsd:element name="price" type="xsd:decimal"/>
11            <xsd:element name="description"
12                ref="myNamespace:description"/>
13        </xsd:sequence>
14    </xsd:complexType>
15    <xsd:complexType name="description">
16        <xsd:all>
17            <xsd:element name="title" type="xsd:string">
```

```

18         <xsd:element name="content" type="xsd:string">
19         </xsd:all>
20     </xsd:complexType>
21 </xsd:schema>

```

Listing 2.3: Minimalbeispiel für eine Schemabeschreibung mit XSD

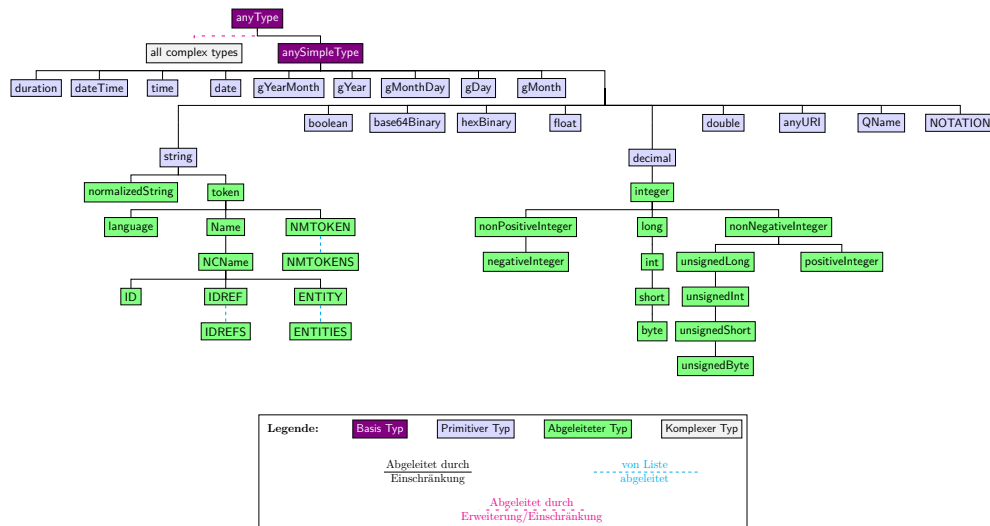


Abbildung 2.1: vordefinierte XSD Datentypen nach [W3C12] Kapitel 3

## 2.2.2 RelaxNG

Ebenso wie XSD (siehe Abschnitt 2.2.1) ist *Regular Language Description for XML New Generation* eine XML-Schemasprache zur Definition der Struktur von XML-Dokumenten. Schemas werden in *RelaxNG* durch XML-Syntax oder eine eigene, kompaktere nicht-XML Syntax formuliert. Ebenso wie bei *XML Schema* werden Namespaces unterstützt. RelaxNG Schemabeschreibungen verwenden meist `.rng` als Dateieindung.

Unterschiede zu XML Schema:

- Unterstützung von ungeordneten Inhalten
- kompaktere nicht-XML Syntax
- *nichtdeterministisches* oder auch *mehrdeutiges* Inhaltsmodell ([Vli04] Kapitel 16)

```
1    <element name="foo">
2      <choice>
3        <data type="boolean"/>
4        <data type="integer"/>
5      </choice>
6    </element>
```

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <grammar
3    xmlns="http://relaxng.org/ns/structure/1.0"
4    ns="myNamespace">
5    <start>
6      <ref name="product"/>
7    </start>
8    <define name="product">
9      <oneOrMore>
10       <element name="name"/>
11       <text/>
12     </element>
13     <element name="price"/>
14     <text/>
15   </element>
16   <ref name="description"/>
17 </oneOrMore>
18 </define>
19 <define name="description">
20   <oneOrMore>
21     <element name="title">
22       <text/>
23     </element>
24     <element name="content">
25       <text/>
26     </element>
27   </oneOrMore>
28 </define>
29 </grammar>
```

**Listing 2.4:** Minimalbeispiel für eine Schemadefinition in RelaxNG

## 2.3 RESTful Web Service

*Representational State Transfer* (deutsch: „Gegenständlicher Zustandstransfer“) ist ein Softwarearchitekturstil für Webanwendungen, welcher von Roy Fielding<sup>2</sup> in seiner Dissertation aus dem Jahre 2000 beschrieben wurde [Fie00].

Als **RESTful** bezeichnet man dabei eine Webanwendung die den Prinzipien von **REST** entspricht.

Die fünf Grundlegenden REST-Prinzipien (nach [Ti09]):

- Ressourcen mit eindeutiger Indentifikation
- Verknüpfungen / Hypermedia
- Standardmethoden<sup>3</sup>
- Unterschiedliche Repräsentationen
- Statuslose Kommunikation

### 2.3.1 Eindeutige Identifikation

Um eine *eindeutige Identifikation* zu erreichen, wird jeder Ressource eine **URI** vergeben. Dadurch ist es möglich zu jeder verfügbaren Ressource einen Link zu setzen. Nachfolgend eine Beispiel-**URI**, um den Artikel 42 aus dem Warenkorb 84 anzusprechen:

$$\underbrace{http://api.spreadshirt.net/api/v1/}_{\text{Basis-URL}} \underbrace{\overbrace{\text{baskets}/84}^{\text{Warenkorb}} \overbrace{/item/42}^{\text{Artikel}}}_{\text{Ressource}}$$

### 2.3.2 Hypermedia

Innerhalb einer Ressource kann auf weitere verlinkt werden (*Hypermedia*), als Nebeneffekt der eindeutigen Identifikation durch **URIs** sind diese auch außerhalb des Kontextes der aktuellen Anwendung gültig. Das Folgen eines Links entspricht dabei einer Zustandsänderung innerhalb der Anwendung. Die vorhandenen Verknüpfungen legen fest welche Zustandsübergänge erlaubt sind.

<sup>2</sup>Roy Thomas Fielding, geboren 1965, ist einer der Hauptautoren der HTTP-Spezifikation

<sup>3</sup>GET, PUT, POST, DELETE bei Nutzung von HTTP

### 2.3.3 Standardmethoden

Durch die Nutzung von *Standardmethoden* ist abgesichert, dass die Anwendung mit den Ressourcen arbeiten kann, vorausgesetzt sie unterstützt diese. **REST** ist nicht auf HTTP beschränkt, praktisch alle REST-APIs nutzen aber dieses Protokoll. HTTP umfasst dabei folgende Methoden<sup>4</sup>:

- GET
- PUT
- POST
- DELETE
- HEAD
- OPTIONS

Alle bis auf *POST* und *OPTIONS* sind *idempotent* ([Fie+99] Kapitel 9), d.h. eine hintereinander Ausführung der Methode führt zu demselben Ergebnis wie ein einzelner Aufruf.

### 2.3.4 Repräsentationen von Ressourcen

Die Repräsentation sollte unabhängig von der Ressource sein, um die Darstellung gegebenenfalls für den Client anzupassen. Per *Query-Parameter* oder als Information im HTTP-Header kann die Clientanwendung nun das gewünschte Format angeben und bekommt vom Server die entsprechend formatierte Antwort. Der Client kann anhand des *Content-Type* Feldes das Format der Antwort überprüfen, für **JSON** lautet dies bspw. **application/json**.

### 2.3.5 Statuslose Kommunikation

Es soll kein Sitzungsstatus (*session-state*) vom Server gespeichert werden, d.h. jede Anfrage des Client muss alle Informationen enthalten, die nötig sind, um diese serverseitig verarbeiten zu können. Der Sitzungsstatus wird dabei vollständig vom Client gehalten. Diese Restriktion führt zu einigen Vorteilen:

---

<sup>4</sup>Kapitel 9 des HTTP 1.1 RFC2616 beschreibt diese inklusive *TRACE* und *CONNECT* umfassend [Fie+99]

- Verringerung der Kopplung zwischen Client und Server
  - zwei aufeinanderfolgende Anfragen können von unterschiedlichen Serverinstanzen beantwortet werden
- ⇨ verbesserte Skalierbarkeit

Diese Vorteile werden mit erhöhter Netzwerklast erkauft, da die Statusinformationen bei jeder Anfrage mitgesendet werden müssen.

## 2.4 WADL

Die *Web Application Description Language* (kurz **WADL**) ist eine maschinenlesbare Beschreibung einer HTTP-basierten Webanwendung, einschließlich einer Menge von *XML Schematas* [Had06]. Die aktuelle Revision ist vom **31. August 2009**<sup>5</sup>, im weiteren beziehe ich mich aber hier auf die in der Spreadshirt-API verwendete Version vom 9. November 2006<sup>6</sup>.

Die Beschreibung eines Webservices durch WADL besteht nach [Had06] im groben aus den folgenden vier Bestandteilen:

**Set of resources:** Analog einer Sitemap, die Übersicht aller verfügbaren Ressourcen

**Relationships between resources:** Die kausale und referentielle Verknüpfung zwischen Ressourcen

**Methods that can be applied to each resource:** Die von der jeweiligen Resource unterstützten HTTP-Methoden, deren Ein- und Ausgabe, sowie die unterstützten Formate

**Resource representation formats:** Die unterstützten **MIME**-Typen und verwendeten Datenschemas (Abschnitt 2.2.1)

---

<sup>5</sup><http://www.w3.org/Submission/wadl/>

<sup>6</sup>Die Unterschiede zwischen beiden Revisionen können unter der folgenden URL nachvollzogen werden <http://www.w3.org/Submission/wadl/#x3-41000D.1><sup>7</sup>.

```

1  <?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?> ❶
2  <application xmlns="http://research.sun.com/wadl/2006/10"> ❷
3      <grammars> ❸
4          <include href="http://api.spreadshirt.net/api/v1/metaData/api.xsd"
5              ">
6              <doc>Catalog XML Schema.</doc>
7          </include>
8          ...
9      </grammars>
10     <resources base="http://api.spreadshirt.net/api/v1/"> ❹
11         <resource path="users/{userId}"> ❺
12             <doc>Return user data.</doc>
13             <method name="GET"> ❻
14                 <doc>...</doc>
15                 <request> ❼
16                     <param
17                         xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
18                         name="mediaType"
19                         style="query"
20                         type="xsd:string">
21                     <doc>...</doc>
22                     </param>
23                     ...
24                 </request>
25                 <response> ❸
26                     <representation
27                         xmlns:sns="http://api.spreadshirt.net"
28                         element="sns:user"
29                         status="200"
30                         mediaType="application/xml">
31                         <doc title="Success"/>
32                     </representation>
33                     <fault status="500" mediaType="text/plain">
34                         <doc title="Internal_Server_Error"/>
35                     </fault>
36                     ...
37                 </response>
38             </method>
39             ...
40         </resource>
41     </resources>
42 </application>

```

**Listing 2.5:** Beispielaufbau einer WADL-Datei anhand der Spreadshirt-API Beschreibung

Die Datei beginnt mit der Angabe der XML-Deklaration ❶. Die Attribute des Wurzelknotens `<application>` enthalten *namespace* Definitionen, u. a. auch den der verwendeten WADL-Spezifikation ❷. Innerhalb des `<grammars>` Elements werden die benutzten *XML Schemas* angegeben ❸. Um die

Ressourcen der Webanwendung ansprechen zu können wird noch die Angabe der Basisadresse benötigt ④. Innerhalb des `<resources>` Elements findet sich Beschreibung der einzelnen Ressourcen. Diese sind gekennzeichnet, durch eine zur Basisadresse relativen **URI** ⑤. In {...} eingeschlossene Teile einer **URI**, werden durch den Wert des gleichnamigen *request* Parameters ersetzt um die URI zu bilden (generative URIs). Im Folgenden werden die von der Ressource unterstützten HTTP-Methoden beschrieben ⑥, deren Anfrageparameter `<request>` ⑦, sowie die möglichen Ausgaben der Methode `<response>` ⑧.

Die Dokumentations-Tags `<doc>` sind für alle XML-Elemente optional. Um das Listing nicht unnötig zu verlängern habe ich die schließenden *Tags* weglassen.

Kapitel 2 von [Had06] beschreibt die Elemente im Detail.

## 2.5 Generatorsysteme

Ein *Codegenerator* ist ein Programm, welches aus der höhersprachigen Spezifikation<sup>8</sup> einer Software oder eines Teilaspektes, die Implementierung erzeugt (nach [CE00]).

Generatoren widmen sich drei wichtigen Problemen[CE00]:

### ***Relevanz von Systembeschreibungen erhöhen:***

Eine Systembeschreibung sollte direkt und explizit die Anforderungen bestimmen und mit der Sprache der Problemdomäne formuliert sein.

### ***Erzeugung einer effizienten Implementierung:***

Die größte Herausforderung bei der Erstellung eines Generators liegt in der Abbildung von der Spezifikation zur Implementierung, da es meist keine direkte Übereinstimmung zwischen beiden Konzepten gibt.

### ***„Library scaling problem“:***

Nur die durch die Spezifikation benötigten Methoden generieren.

---

<sup>8</sup>mit anderen Worten: auf einem höheren Abstraktionslevel als die zur Implementierung verwendete Programmiersprache



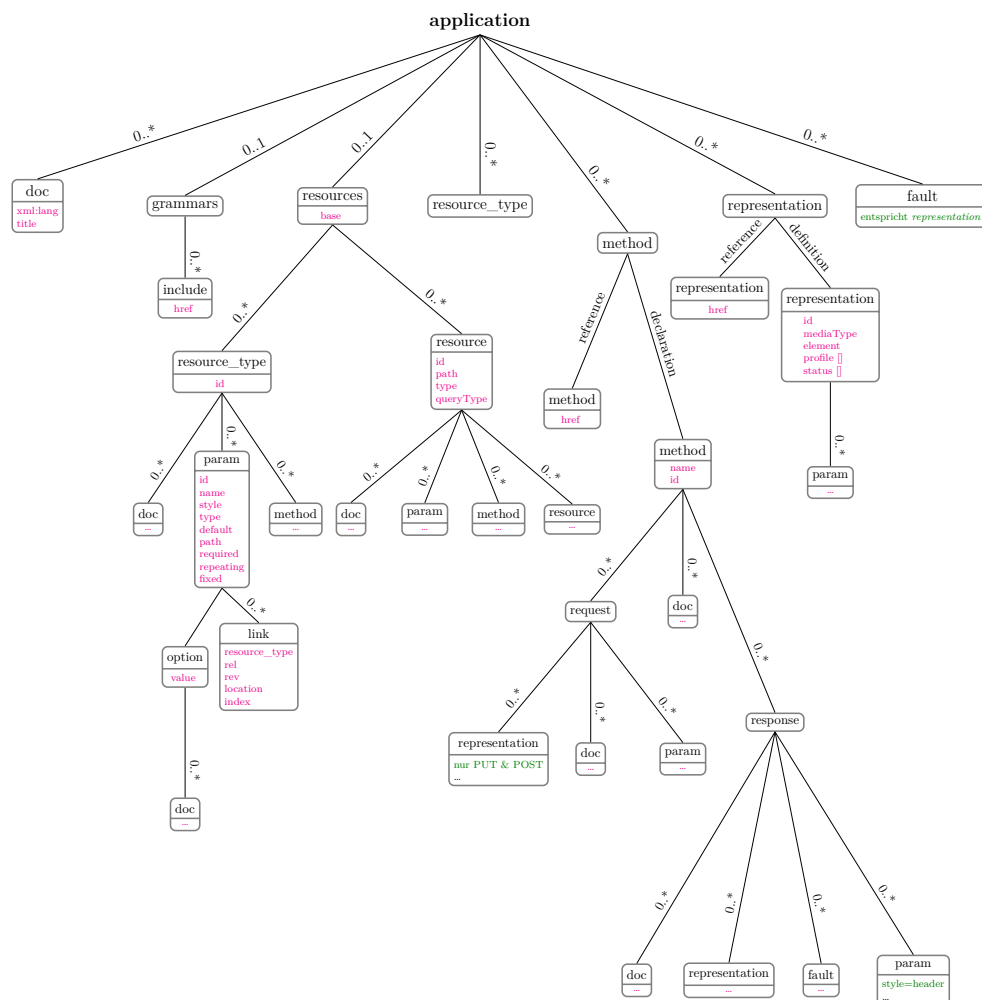


Abbildung 2.2: Struktur einer WADL-Datei, nach Kapitel 2 [Had06]

Der Begriff „Generator“ ist sehr allgemein und wird für verschiedene Technologien verwendet, wie *Compiler*, *Präprozessoren*, Metafunktionen (Template-Metaprogramming in C++), Code-Transformatoren und natürlich Code-Generatoren.

### 2.5.1 Aufgaben eines Generators

1. Validieren der Spezifikation
2. Spezifikation durch Vorgabewerte vervollständigen
3. Optimierungen vornehmen
4. Implementierung erzeugen

Generatoren die eine Spezifikation in Textform erwarten, müssen einen *Analyse*-Schritt (parsing) durchführen um die Spezifikation in die interne Darstellung zu überführen, z.B. ein *Abstrakter Syntaxbaum* bei einem Compiler. Daraus lässt sich schließen, dass der Grad der Automatisierung durch Codegenerierung abhängig von dem Informationsgehalt der Spezifikation ist.

### 2.5.2 Konzeptuelles Modell

Ein Modell bildet die Funktionen und Beziehungen eines Bereiches der Wirklichkeit ab. Ein solches Modell, beispielsweise in Form einer **WADL**-Datei zur Beschreibung einer Web-API, dient als Eingabe für einen Generator. Außerdem ist es der Ausgangspunkt in der modell-getriebenen Softwareentwicklung (**MDSD**) oder -architektur (**MDA**).

### 2.5.3 Transformationen

Eine Transformation ist eine automatisierte und semantisch korrekte Modifikation einer Programmdarstellung (Quelltext, Abstrakte Beschreibung, UML, ...).

#### 2.5.3.1 Verfeinerung

##### **Dekomposition<sup>9</sup>:**

Auflösen der Konzepte der höheren Abstraktions- in der niedrigeren Abs-

---

<sup>9</sup>Auflösung

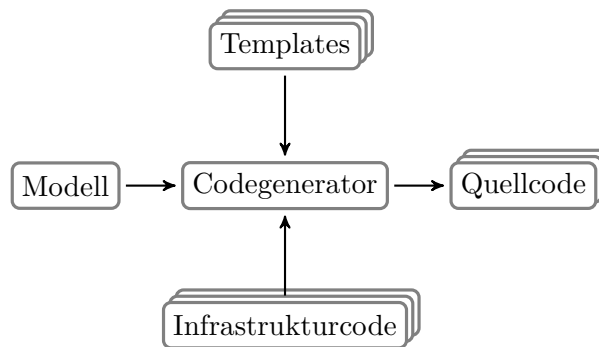


Abbildung 2.3: Simple Generatorsystem

traktionsebene.

**Wahl der Darstellung:**

Auswahl eines passenden Datentyps.

**Wahl der Algorithmen:**

Abhängig vom Datentyp und den *nicht-funktionalen Anforderungen* wie z.B. Performanzkriterien, Speicherplatzbeschränkung oder Antwortzeit

**Spezialisierung:**

Anpassung allgemein formulierter abstrakter Beschreibung an Details der Implementierung

**Konkretisierung:**

Hinzufügen von Implementationsdetails

### 2.5.3.2 Optimierung durch den Generator

**Inlining:**

Ein Symbol durch seine Definition ersetzen, anstelle eines Funktionsaufrufes, die Deklaration der Funktion selbst einfügen

**Constant folding:**

Auswertung von Ausdrücken deren Operanden während der *compile time* bekannt sind.

**Data caching:**

Anstatt mehrfach denselben Ausdruck auszuwerten, das Ergebnis einmal berechnen und darauf an anderer Stelle referenzieren

**Loop fusion:**

...

**Loop unrolling:**

Die Schleife durch  $n$ -mal den Inhalt ersetzen, wobei  $n$  die Anzahl der Iterationen ist

**Parallelization:****Code motion:**

Invariante<sup>10</sup> Codebereiche aus dem Schleifenkörper herausnehmen

**Dead-code elimination:**

Entfernen von ungenutzten Variablen und unerreichbaren Codebereichen

**Partial evaluation:**

...

**Finite differencing:**

Viele dieser Optimierungen werden vom Compiler durchgeführt, deren Effektivität steigt aber mit dem Abstraktionslevel. Deshalb ist es effektiver diese auch durch den Generator durchführen zu lassen, da dieser auch anhand domänen-spezifischen Wissens optimieren kann (*domain-specific optimization*).

---

<sup>10</sup>unveränderliche

## 3 Implementierung

## 4 Zusammenfassung

### 4.1 Fazit

### 4.2 Ausblick



# Glossar

**API:**

*Application Programming Interface* (deutsch: „Schnittstelle zur Anwendungsprogrammierung“) spezifiziert wie Softwarekomponenten über diese Schnittstelle miteinander interagieren können . 3, A

**DSL:**

*Domain Specific Language* (deutsch: „Domänenspezifische Sprache“) ist eine Programmiersprache die nur auf eine bestimmte Domäne oder auch Problembereich optimiert ist. . 3, A

**DTD:**

*Document Type Definition*, manchmal auch *Data Type Definition*, ist eine Menge von Angaben die einen Dokumenttyp beschreiben. Es werden konkret Element- und Attributtypen, Entitäten und deren Struktur beschrieben. Die bekanntesten Schemasprachen für XML-Dokumente sind XSD und RelaxNG. A, siehe XSD

**GPL:**

*General Purpose Language* bezeichnet eine Programmiersprache welche für die Entwicklung von Software aus einem großen Anwendungsbereich geeignet ist . A

**JSON:**

*JavaScript Object Notation* ist ein Mensch- und Maschinenlesbares Format zu Codierung und Austausch von Daten. Bietet im Gegensatz zu XML keine Erweiterbarkeit und Unterstützung für Namesräume, ist aber kompakter und einfacher zu parsen. 4, 11, A, siehe XML

**MDA:**

*Model Driven Architecture* ist ein modell-getriebener Softwareentwicklungsansatz. Das zu modellierende System wird hierbei durch ein plattformunabhängiges Modell beschrieben mittels einer DSL beschrieben. Dieses Modell wird dann durch einen Generator in ein plattformspezifisches Modell, meist in einer GPL übersetzt . 16, A



**MDE:**

*Model Driven Engineering.* A, siehe MDSD

**MDSD:**

*Model Driven Software Development*, auch *Model Driven Engineering* ist eine Softwareentwicklungsmethode welche ihren Fokus auf das erzeugen und nutzen von Domänen-Modellen, anstelle der algorithmischen Konzepte, legt . 16, A

**Metaprogramming:**

beschreibt das erstellen von Programmen welche sich selbst, oder andere Programme, modifizieren oder die einen Teil des Kompilierungsschrittes übernehmen (bspw. der C-Präprozessor) . A

**MIME:**

*Multipurpose Internet Mail Extensions* dienen zu Deklaration von Inhalten (Typ des Inhalts) in verschiedenen Internetprotokollen. . 12, A

**Polyglot:**

*mehrsprachig* . A

**RelaxNG:**

*Regular Language Description for XML New Generation* ist ebenso wie XSD eine Schemabeschreibungssprache, bietet aber zwei Syntaxformen, eine XML basierte und eine kompaktere eigene Syntax. 4, A, siehe XSD

**REST:**

*Representational State Transfer* (deutsch: „Gegenständlicher Zustands-transfer“) ist ein Softwarearchitekturstil für Webanwendungen, welcher von Roy Fielding in seiner Dissertation<sup>1</sup> beschrieben wurde. Die Daten liegen dabei in eindeutig adressierbaren *resources* vor. Die Interaktion basiert auf dem Austausch von *representations* – also ein Dokument was den aktuellen oder gewünschten Zustand einer resource beschreibt. Beispiel-URL für das Item 84 aus dem Warenkorb 42:  
<http://api.spreadshirt.net/api/v1/baskets/84/item/42> . 4, 10, 11, A

**RESTful:**

Als *RESTful* bezeichnet man einen Webservice der den Prinzipien von REST entspricht. 3, 10, A, siehe REST

<sup>1</sup>[http://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/fielding\\_dissertation.pdf](http://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/fielding_dissertation.pdf)

**Template-Engine:**

Eine *Template-Engine* ersetzt markierte Bereiche in einer Template-Datei (i. Allg. Textdateien) nach vorgegebenen Regeln . 3, A

**URI:**

*Unified Resource Identifier* ist ein Folge von Zeichen, die einen Name oder eine Web-Ressource identifiziert.. 10, 14, A

**URL:**

*Unified Resource Locator* sind eine Untermenge der *URIs*. Der Unterschied besteht in der expliziten Angabe des Zugrissmechanismus und des Ortes („Location“) durch *URLs*, bspw. **http** oder **ftp**. A, siehe **URI**

**WADL:**

*Web Application Description Language* ist eine maschinenlesbare Beschreibung einer HTTP-basierten Webanwendung. 4, 12, 16, A, siehe **XML**

**XML:**

*Extensible Markup Language* (deutsch: „erweiterbare Auszeichnungssprache“) ist ein Mensch- und Maschinenlesbares Format für Codierung und Austausch von Daten, spezifiziert vom W3C<sup>2</sup> . 4, A

**XSD:**

*XML Schema Description*, auch nur *XML Schema*, ist eine Schemabeschreibungssprache und enthält Regeln für den Aufbau und zum Validieren einer XML-Datei. Die Beschreibung ist selbst wieder eine gültige XML-Datei. 4, 5, A, siehe **XML**

---

<sup>2</sup><http://www.w3.org/TR/REC-xml>

# Abbildungsverzeichnis

1.1	Spreadshirt Logo . . . . .	2
1.2	Aufbau des Generatorsystems . . . . .	3
2.1	vordefinierte XSD Datentypen nach [W3C12] Kapitel 3 . . . . .	8
2.2	Struktur einer WADL-Datei, nach Kapitel 2 [Had06] . . . . .	15
2.3	Simple Generatorsystem . . . . .	17

# Tabellenverzeichnis

2.2 JSON Datentypen . . . . .	5
-------------------------------	---

## Listings

2.1	Minimalbeispiel für eine XML-Datei . . . . .	4
2.2	Minimalbeispiel für eine JSON-Datei . . . . .	6
2.3	Minimalbeispiel für eine Schemabeschreibung mit XSD . . . . .	7
2.4	Minimalbeispiel für eine Schemadefinition in RelaxNG . . . . .	9
2.5	Beispielaufbau einer WADL-Datei anhand der Spreadshirt-API Beschreibung . . . . .	13

## Literaturverzeichnis

- [CE00] K. Czarnecki und U. Eisenecker. *Generative programming: methods, tools, and applications*. Addison Wesley, 2000. ISBN: 9780201309775. URL: <http://books.google.de/books?id=cZXYQ6Pau4C>.
- [Cro06] Douglas Crockford. *RFC 4627 - The application/json Media Type for JavaScript Object Notation (JSON)*. Techn. Ber. Juli 2006. URL: <http://tools.ietf.org/html/rfc4627>.
- [Fie00] Roy Thomas Fielding. „Architectural styles and the design of network-based software architectures“. AAI9980887. Diss. 2000. ISBN: 0-599-87118-0.
- [Fie+99] R. Fielding u. a. *Hypertext Transfer Protocol – HTTP/1.1*. United States, 1999.
- [Fow10] M. Fowler. *Domain-Specific Languages*. Addison-Wesley Signature Series (Fowler). Pearson Education, 2010. ISBN: 9780131392809. URL: [http://books.google.de/books?id=ri1muolw\\\_YwC](http://books.google.de/books?id=ri1muolw\_YwC).
- [Had06] Sun Microsystems Inc. Hadley Marc J. *Web Application Description Language (WADL)*. abgerufen am 21.06.2013. 9. Nov. 2006. URL: <https://wadl.java.net/wadl20061109.pdf>.
- [Her03] J. Herrington. *Code Generation in Action*. In Action Series. Manning, 2003. ISBN: 9781930110977. URL: <http://books.google.de/books?id=VHVC8WnSgBYC>.
- [KK06] M. Klar und S. Klar. *Einfach generieren: Generative Programmierung verständlich und praxisnah*. Hanser Fachbuchverlag, 2006. ISBN: 9783446404489. URL: <http://books.google.de/books?id=6LS70wAACAAJ>.
- [KT08] S. Kelly und J.P. Tolvanen. *Domain-Specific Modeling: Enabling Full Code Generation*. Wiley, 2008. ISBN: 9780470249253. URL: [http://books.google.de/books?id=GFFtRFkuU\\\_AC](http://books.google.de/books?id=GFFtRFkuU\_AC).

- [Mur+05] Makoto Murata u. a. „Taxonomy of XML schema languages using formal language theory“. In: *ACM Trans. Internet Technol.* 5.4 (Nov. 2005), S. 660–704. ISSN: 1533-5399. DOI: [10.1145/1111627.1111631](https://doi.org/10.1145/1111627.1111631). URL: <http://doi.acm.org/10.1145/1111627.1111631>.
- [Til09] Stefan Tilkov. *REST und HTTP: Einsatz der Architektur des Web für Integrationsszenarien*. Heidelberg: dpunkt, 2009. ISBN: 978-3-89864-583-6.
- [Vli04] Eric van der Vlist. *RELAX NG - a simpler schema language for XML*. O'Reilly, 2004, S. I–XVIII, 1–486. ISBN: 978-0-596-00421-7.
- [W3C08] W3C. *Extensible Markup Language (XML) 1.0 (Fifth Edition)*. 26. Nov. 2008. URL: <http://www.w3.org/TR/2008/REC-xml-20081126/> (besucht am 25.06.2013).
- [W3C12] W3C. *W3C XML Schema Definition Language (XSD) 1.1 Part 1: Structures*. 5. Apr. 2012. URL: <http://www.w3.org/TR/2012/REC-xmlschema11-1-20120405/> (besucht am 30.06.2013).
- [Wik13] Wikipedia. *XML — Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Online; accessed 26-June-2013]. 2013. URL: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=XML&oldid=561587115>.

## BIB<sub>T</sub>E<sub>X</sub> Eintrag

```
@phdthesis{AndreasLinz2013,  
  type = {Bachelorthesis}  
  author = {Linz, Andreas},  
  year = {2013},  
  month = {August},  
  timestamp = {20130831},  
  title = {Generierung und Design einer Client-Bibliothek für einen  
    RESTful Web Service am Beispiel der Spreadshirt-API},  
  school = {HTWK-Leipzig},  
  pdf = {ToDo: PUT IN THE URL}  
}
```