



Abschlussprüfung Winter 2024

Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung
Dokumentation zur betrieblichen Projektarbeit

Entwicklung von Dev Kickstarter

**Automatisierte Onboarding- und Ressourcenmanagement-Prozesse
bei TUI Group**

Abgabetermin: Hannover, den 18.11.2024

Prüfungsbewerber:

Paul Glesmann
Schopenhauerstraße 15
30625 Hannover



Ausbildungsbetrieb:

TUI InfoTec GmbH
Karl-Wichert-Allee 23
30627 Hannover

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	II
Tabellenverzeichnis	III
Glossar	IV
Listings	IX
Abkürzungsverzeichnis	X
1 Einleitung	1
1.1 Projektumfeld	1
1.2 Projektziel	1
1.3 Projektbegründung	2
1.4 Projektschnittstellen	2
1.5 Projektabgrenzung	3
2 Projektplanung	3
2.1 Projektphasen	3
2.2 Ressourcenplanung	4
2.3 Entwicklungsprozess	4
3 Analysephase	4
3.1 Ist-Analyse	4
3.2 Wirtschaftlichkeitsanalyse	5
3.2.1 „Make or Buy“-Entscheidung	5
3.2.2 Projektkosten	5
3.2.3 Amortisationsdauer	6
3.3 Nicht-monetäre Vorteile	7
4 Entwurfsphase	8
4.1 Zielplattform	8
4.2 Architekturdesign	10
4.3 Entwurf der E-Mail	10
4.4 Maßnahmen zur Qualitätssicherung	10
5 Implementierungsphase	11
5.1 Implementierung der GitLab Systemhook	11
5.2 Implementierung des Dev-Kickstarter	12
5.3 Implementierung der E-Mail	13
6 Einführungsphase	13

6.1	EKS-Deployment	13
6.2	AWS-Deployment	14
7	Abnahmephase	14
8	Dokumentation	14
9	Fazit	15
9.1	Soll-/Ist-Vergleich	15
9.2	Lessons Learned	16
9.3	Ausblick	16
	Eidesstattliche Erklärung	17
A	Anhang	i
A.1	Detaillierte Zeitplanung	i
A.2	Ressourcen Planung	ii
A.3	Iterationsplan	iii
A.4	Oberflächenentwürfe	iii
A.5	Entwicklerdokumentation	vi
A.6	Initialisierung der Hook-Struktur	vii
A.7	Amortisierung	viii
A.8	Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS	viii
A.9	Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS	xi
A.10	Initialisierung der Kickstarter-Struktur	xiii
A.11	Verarbeitung des Gitlab Events und senden der E-Mail/Hinzufügen zur Teams Gruppe	xv
A.12	Deployment yaml für die Systemhook	xviii
A.13	Terraform Infrastructure as Code	xix

Abbildungsverzeichnis

1	Finaler Entwurf des Infrastruktur-Designs und Soll-Zustand	9
2	Implementierung der GitLab Systemhook	11
3	Implementierung des Dev-Kickstarter	12
4	Erster Entwurf der E-Mail	iv
5	Umsetzung in HTML mit CSS	iv
6	Finales Design der E-Mail	v
7	Entwicklerdokumentation	vi
8	Anstieg der registrierten Benutzer in der GitLab-Instanz	viii

Tabellenverzeichnis

1	Grobe Zeitplanung	3
2	Kostenaufstellung	6
3	Soll-/Ist-Vergleich	15

Glossar

Glossar

- Microsoft Teams** Kommunikations-Tool, das für Teamarbeit und Kommunikation verwendet wird.
- CI** Continuous Integration - Ein Entwicklungsansatz, bei dem Änderungen an einer Software regelmäßig in ein gemeinsames Repository integriert werden.
- CD** Continuous Deployment - Eine Softwarebereitstellungsmethode, die das automatisierte Deployment von Codeänderungen ermöglicht.
- CSS** Cascading Style Sheets - Eine Stylesheet-Sprache, die verwendet wird, um das Layout von Webdokumenten zu gestalten.
- Inline CSS** Eine Methode zur Anwendung von CSS-Stilen direkt innerhalb eines HTML-Elements, wodurch Stile spezifisch für dieses Element definiert werden.
- Stylesheets** Dokumente, die CSS-Regeln enthalten und dazu verwendet werden, das Erscheinungsbild von HTML-Dokumenten zu steuern.
- Kubernetes** Ein Open-Source-Container-Orchestrierungssystem, das zur Automatisierung von Bereitstellung, Skalierung und Verwaltung von containerisierten Anwendungen dient.
- YAML** A human-readable data serialization standard that is often used for configuration files and in applications where data is being stored or transmitted.
- Container Image** Ein leichtgewichtiges, ausführbares Softwarepaket, das alles enthält, was benötigt wird, um eine Anwendung auszuführen, einschließlich Code, Laufzeit, Bibliotheken und Umgebungsvariablen.
- Ports** Virtuelle Punkte, die in der Computer-Netzwerk-Architektur verwendet werden, um spezifische Kommunikationskanäle zwischen Softwareanwendungen zu ermöglichen.
- Umgebungsvariablen** Dynamische Werte, die von Prozessen verwendet werden, um Informationen über die Umgebung, in der sie ausgeführt werden, zu speichern und zu übergeben.
- Kubernetes Ingress** Eine API-Objekt, das den Zugriff auf Services innerhalb eines Kubernetes-Clusters über HTTP und HTTPS regelt.
- Deployment** Ein Kubernetes-Objekt, das sicherstellt, dass eine bestimmte Anzahl von Pods zu jedem Zeitpunkt ausgeführt wird und Updates von Anwendungen verwaltet.
- Infrastructure as Code** Eine Praxis in der Softwareentwicklung, bei der die Infrastruktur über Code verwaltet und bereitgestellt wird, um Konsistenz und Wiederholbarkeit zu gewährleisten.
- Terraform** Ein Open-Source-Werkzeug zur Verwaltung von Infrastruktur als Code, das es ermöglicht, Infrastruktur mithilfe von Konfigurationsdateien bereitzustellen, zu ändern und zu versionieren.
- ERM** Entity-Relationship-Modell - Ein konzeptionelles Datenmodell, das die Beziehungen zwischen Entitäten beschreibt.

Go Programmiersprache Go - Eine von Google entwickelte Programmiersprache.

HTML Hypertext Markup Language - Die Standardauszeichnungssprache für Dokumente, die im Web angezeigt werden.

GitLab Eine Plattform für Versionskontrolle und DevOps, die es Entwicklern ermöglicht, Code zu speichern, zu verwalten und zu teilen.

OneSource Die GitLab-Instanz des Unternehmens, die als Code-Repository dient und die Zusammenarbeit an Softwareprojekten ermöglicht.

Runway Ein interner Dokumentationsort und eine Entwicklerplattform, die Ressourcen und Informationen für die Teammitglieder bereitstellt.

GitLab-Systemhooks Mechanismen in GitLab, die es ermöglichen, auf bestimmte Ereignisse (wie Pushes, Merge-Requests usw.) zu reagieren und automatisierte Aktionen auszulösen, z.B. das Auslösen von CI/CD-Pipelines oder Benachrichtigungen in externen Systemen.

GitLab Event Ereignisse, die innerhalb der GitLab-Plattform auftreten, wie z.B. Push-Events, Merge-Requests oder Issues, auf die durch Systemhooks oder Integrationen reagiert werden kann.

Git Commit Der Vorgang, bei dem Änderungen an einem Repository gespeichert werden, um eine Version des Codes zu erstellen.

Onboarding Der Prozess, durch den neue Mitarbeiter in ein Unternehmen integriert werden und die notwendige Einarbeitung erhalten.

User Experience (UX) Die Gesamterfahrung eines Benutzers bei der Interaktion mit einem Produkt, insbesondere in Bezug auf Benutzerfreundlichkeit und Zufriedenheit.

Schnittstelle Ein definierter Punkt, an dem zwei Systeme oder Komponenten miteinander kommunizieren und Daten austauschen.

Automatisierung Der Einsatz von Technologien, um Prozesse ohne menschliches Eingreifen auszuführen, um Effizienz und Genauigkeit zu erhöhen.

Jira Eine Projektmanagement-Software, die für die Planung und Nachverfolgung von Aufgaben in Softwareentwicklungsprojekten genutzt wird.

agil Ein Entwicklungsansatz, der auf Flexibilität und Anpassungsfähigkeit abzielt und kurze Iterationen sowie regelmäßiges Feedback fördert.

iterativ Ein Ansatz, bei dem ein Prozess in wiederholten Zyklen durchgeführt wird, um kontinuierliche Verbesserungen basierend auf Feedback zu ermöglichen.

Microservices Ein Architekturmuster, bei dem eine Anwendung aus kleinen, unabhängigen Diensten besteht, die jeweils eine spezifische Funktionalität bereitstellen und über APIs kommunizieren.

Code Review Der Prozess, bei dem der Quellcode eines Entwicklers von anderen Entwicklern überprüft wird, um Fehler zu finden, den Code zu verbessern und Best Practices zu gewährleisten.

Unit Tests Tests, die einzelne Komponenten oder Module einer Software isoliert überprüfen, um sicherzustellen, dass sie wie erwartet funktionieren.

Integration Tests Tests, die das Zusammenspiel mehrerer Komponenten oder Systeme überprüfen, um sicherzustellen, dass sie gemeinsam korrekt arbeiten.

Best Practices Empfohlene Verfahren oder Techniken, die sich in der Praxis als effektiv und effizient erwiesen haben und die Qualität und Effizienz von Softwareentwicklungsprozessen erhöhen.

SQS Simple Queue Service - Ein verwalteter Nachrichtenwarteschlangenservice von AWS, der es Anwendungen ermöglicht, Nachrichten zwischen verschiedenen Komponenten auszutauschen und asynchrone Kommunikation zu unterstützen.

SNS Simple Notification Service - Ein verwalteter Nachrichten- und Benachrichtigungsdienst von AWS, der die Verteilung von Benachrichtigungen an mehrere Abonnenten über verschiedene Protokolle ermöglicht, einschließlich E-Mail, SMS und HTTP.

AWS Amazon Web Services - Eine umfassende und weit verbreitete Cloud-Computing-Plattform von Amazon, die eine Vielzahl von Diensten wie Computing, Storage, Datenbanken, maschinelles Lernen und vieles mehr anbietet.

SES Simple Email Service - Ein verwalteter E-Mail-Dienst von AWS, der es ermöglicht, E-Mails einfach und kostengünstig zu senden und zu empfangen, insbesondere für Marketing- und Benachrichtigungszwecke.

EKS Elastic Kubernetes Service - Ein verwalteter Kubernetes-Dienst von AWS, der die Bereitstellung, Verwaltung und Skalierung von containerisierten Anwendungen auf Kubernetes vereinfacht.

HTTP Hypertext Transfer Protocol - Ein Protokoll zur Übertragung von Daten über das Web, das die Kommunikation zwischen Clients (z.B. Webbrowser) und Servern regelt.

HTTP POST Eine HTTP-Anfragemethode, die verwendet wird, um Daten an einen Server zu senden, typischerweise um eine Ressource zu erstellen oder zu aktualisieren.

Filter Policies Richtlinien, die definieren, welche Nachrichten oder Ereignisse an Abonnenten weitergeleitet werden, basierend auf bestimmten Attributen oder Kriterien, um eine gezielte und effiziente Kommunikation zu ermöglichen.

Graph Client Ein API-Client, der verwendet wird, um mit der Microsoft Graph API zu interagieren und Daten zu Benutzern, Gruppen und anderen Ressourcen in Microsoft 365 abzurufen oder zu verwalten.

Payload Die Daten, die in einer Nachricht oder Anfrage gesendet werden, insbesondere in Bezug auf die Informationen, die über Webhooks oder APIs übertragen werden.

Message Attributes Zusätzliche Informationen oder Metadaten, die mit einer Nachricht gesendet werden, um sie zu beschreiben oder um zu ermöglichen, dass Filterrichtlinien auf sie angewendet werden können.

SQS Consumer Eine Komponente oder Anwendung, die Nachrichten aus einer AWS SQS-Warteschlange abruft und verarbeitet, um asynchrone Kommunikation und die Handhabung von Benutzerereignissen zu ermöglichen.

Flag Ein Bezeichner oder eine Kennzeichnung, die verwendet wird, um bestimmte Bedingungen, Zustände oder Optionen in Code zu markieren. Flags können dazu dienen, verschiedene Verhaltensweisen in einer Anwendung zu steuern oder den Zustand von Variablen oder Prozessen anzuzeigen.

Endpunkte Die definierten URLs oder URIs, über die Clients mit einem Server oder einer API kommunizieren können, um Daten zu senden oder zu empfangen.

Listings

1	Initialisierung der Hook-Struktur	vii
2	Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS	viii
3	Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS	xi
4	Initialisierung der Kickstarter-Struktur	xiii
5	Initialisierung der Kickstarter-Struktur	xv
6	Deployment yaml für die Systemhook	xviii
7	Terraform Infrastructure as Code	xix

Abkürzungsverzeichnis

TUI Touristik Union International

1 Einleitung

Diese Projektdokumentation beschreibt den Ablauf des Projektes „Implementierung automatisierter **Onboarding**- und Ressourcenmanagement-Prozesse zur Optimierung der **User Experience** für neue Entwickler bei Touristik Union International (**TUI**) Group“.

Die vorliegende Dokumentation wurde projektbegleitend erstellt und dient der Abschlussprüfung im Ausbildungsberuf Fachinformatiker Anwendungsentwicklung. Sie erläutert die Ziele, den Ablauf und die Ergebnisse des Projektes zur Automatisierung des **Onboarding**-Prozesses für neue Entwickler. Des Weiteren werden die eingesetzten Technologien und die Interaktionen mit verschiedenen Systemen beschrieben.

Die **blau** markierten Begriffe werden nicht direkt im Text erklärt, sondern im angehängten Glossar.

1.1 Projektumfeld

Die **TUI InfoTec GmbH** ist eine Tochtergesellschaft der **TUI AG**, einem weltweit führenden Unternehmen im Bereich Tourismus und Reisen. Als interner IT-Dienstleister übernimmt die **TUI InfoTec GmbH** die IT-Betreuung und -Optimierung für die gesamte **TUI AG**. Sie ist verantwortlich für die Bereitstellung und Wartung der IT-Infrastruktur sowie für die Entwicklung und Implementierung von Softwarelösungen, die die Geschäftsprozesse innerhalb des Konzerns unterstützen.

Die **TUI InfoTec GmbH** beschäftigt zurzeit etwas mehr als 600 Mitarbeiter¹, die in unterschiedlichen Bereichen der IT tätig sind. Die Shared Services Abteilung, die als Auftraggeber für dieses Projekt fungiert, bietet zentrale IT-Services für verschiedene Abteilungen des Unternehmens an. Dabei konzentriert sich diese Abteilung besonders darauf, den Entwicklern eine optimale Arbeitsumgebung bereitzustellen, um sie von zeitaufwendigen, wiederkehrenden Aufgaben zu entlasten und ihre Produktivität zu steigern.

Die gesamte **TUI Group** beschäftigt hingegen über 65.413 Mitarbeiter², was die Größe und die Bedeutung des Unternehmens im globalen Tourismussektor unterstreicht.

1.2 Projektziel

Ziel dieses Projekts ist es, die Effizienz und **User Experience** beim **Onboarding** neuer Entwickler durch automatisierte Prozesse zu verbessern. Der bisherige Onboarding-Prozess erfolgt größtenteils manuell und umfasst häufig den zeitaufwändigen Schritt, neuen Entwicklern die Informationen zu internen Abläufen, Dokumentationsstandorten und weiteren wichtigen Ressourcen manuell im Laufe des Einstiegs zu vermitteln. Zusätzlich müssen neue Entwickler manuell in die relevanten **Microsoft Teams** Gruppen aufgenommen werden.

¹Stand 2021.

²Stand 2023.

Im Rahmen des Projekts wird eine Anwendung entwickelt, die auf [GitLab](#)-Events reagiert und eine automatisierte Willkommens-E-Mail an neue Entwickler sendet. Diese E-Mail enthält wichtige Informationen zu internen Prozessen, Dokumentationsstandorten und weiteren zentralen Ressourcen, sodass neue Entwickler direkt beim Einstieg eine strukturierte Übersicht erhalten und effizient auf die notwendigen Informationen zugreifen können. Zusätzlich fügt die Anwendung die neuen Entwickler automatisiert den passenden [Microsoft Teams](#)-Gruppen hinzu. Diese Automatisierung steigert die Produktivität neuer Mitarbeiter und reduziert zugleich den manuellen Aufwand für das IT-Team erheblich.

Das Projektergebnis soll eine Lösung sein, die sowohl den aktuellen Anforderungen gerecht wird als auch einfach zu verwalten und skalierbar ist, um flexibel auf zukünftige Anforderungen reagieren zu können.

1.3 Projektbegründung

Der derzeit manuelle [Onboarding](#)-Prozess für neue Entwickler ist sowohl zeitaufwendig als auch fehleranfällig. Neue Entwickler werden oft nicht sofort in die richtigen Teams und Kommunikationskanäle integriert und erhalten möglicherweise nicht alle relevanten Informationen zum Einstieg in die Entwicklungsprozesse bei [TUI](#). Dies kann zu Verzögerungen führen, die den Produktivitätseintritt der Entwickler behindern. Ein automatisierter Prozess würde sicherstellen, dass jeder neue Entwickler sofort alle nötigen Ressourcen und Teammitgliedschaften erhält und gleichzeitig unnötige manuelle Arbeit für das IT-Team entfällt.

Die Automatisierung des [Onboarding](#)-Prozesses bietet somit klare Vorteile: - **Zeitersparnis**: Die Automatisierung reduziert die Zeit, die das IT-Team für manuelle Aufgaben aufwenden muss. Neue Entwickler können ohne Verzögerung in die relevanten Gruppen aufgenommen und erhalten automatisch alle notwendigen Informationen. - **Kosteneffizienz**: Durch die Reduktion des manuellen Aufwands werden nicht nur Fehler vermieden, sondern auch Ressourcen effizienter eingesetzt. Das IT-Team kann seine Kapazitäten für wichtigere Aufgaben nutzen.

Die Motivation hinter dem Projekt ist, die Einarbeitungszeit neuer Entwickler zu verkürzen und gleichzeitig eine höhere Konsistenz und Qualität im [Onboarding](#)-Prozess zu gewährleisten. So wird der Einstieg für neue Entwickler erleichtert, und sie können schneller produktiv arbeiten.

1.4 Projektschnittstellen

Die entwickelte Anwendung interagiert mit verschiedenen Systemen, um den [Onboarding](#)-Prozess für neue Entwickler zu automatisieren. Ein zentraler Bestandteil ist die Integration mit [GitLab](#), das bei [TUI](#) sowohl für die Versionskontrolle als auch für [Continuous Integration](#) und [Continuous Deployment](#) (CI/CD) genutzt wird. Um die Automatisierung zu ermöglichen, werden [Schnittstellen](#) in der Programmiersprache [Go](#) entwickelt, die auf [GitLab](#)-Ereignisse reagieren und die entsprechenden Prozesse auslösen.

Das Projekt wurde durch den Head of Technology der Shared Services Abteilung genehmigt. Innerhalb der Abteilung standen zudem Mitarbeiter zur Verfügung, um bei Rückfragen zu unterstützen und regelmäßiges Feedback während der Entwicklung zu geben.

Die **Benutzer** der Anwendung sind neue Entwickler, die automatisch in den [Onboarding](#)-Prozess integriert werden, um eine reibungslose Einarbeitung und den Zugang zu den erforderlichen Ressourcen zu gewährleisten.

1.5 Projektabgrenzung

Die aktuelle Refaktorisierung des bestehenden Systems ist nicht Teil dieses Projekts. Zukünftige Anpassungen des aktuellen Systems sind erforderlich, um die [GitLab-Systemhooks](#), die wir derzeit verwenden, entsprechend zu überarbeiten und anzupassen. Diese Änderungen werden separat behandelt und sind nicht im Rahmen der gegenwärtigen Automatisierungsprojekte enthalten.

2 Projektplanung

2.1 Projektphasen

Für die Durchführung des Projekts standen insgesamt 80 Stunden zur Verfügung. Diese Stunden wurden vor Projektbeginn auf verschiedene Phasen der Softwareentwicklung verteilt. Eine Übersicht der groben Zeitplanung und der Hauptphasen ist in [Tabelle 1](#) zu finden. Darüber hinaus können die einzelnen Hauptphasen in kleinere Unterphasen unterteilt werden. Eine detaillierte Darstellung dieser Phasen ist im Anhang [A.1: Detaillierte Zeitplanung](#) auf Seite [i](#) zu finden.

[1](#)

Projektphase	Geplante Zeit
Analysephase	6 h
Entwurfsphase	6 h
Implementierungsphase	34 h
Test- und Kontrollphase	18 h
Dokumentation + Nachbearbeitung	6 h
Erstellen der Projektdokumentation und Präsentation	8 h
Pufferzeit	2 h
Gesamt	80 h

Tabelle 1: Grobe Zeitplanung

Eine detailliertere Zeitplanung findet sich im Anhang [A.1: Detaillierte Zeitplanung](#) auf Seite [i](#).

2.2 Ressourcenplanung

Die Planung der benötigten Ressourcen ist ein wesentlicher Bestandteil der Projektorganisation.³ Dazu gehören sowohl Hard- und Software als auch die erforderlichen Räumlichkeiten. Eine detaillierte Übersicht über die verwendeten Ressourcen finden Sie im Anhang [A.2: Ressourcen Planung](#) auf Seite [ii](#).

2.3 Entwicklungsprozess

Für die Durchführung des Projekts wurde ein [agiler](#) Entwicklungsprozess gewählt. Dieser Ansatz ermöglichte es, flexibel auf sich ändernde Anforderungen und Herausforderungen während der Entwicklung zu reagieren. Der Arbeitsprozess war stark [iterativ](#) geprägt, mit regelmäßigen Rücksprachen und enger Zusammenarbeit mit den Kollegen.

Der [iterative](#) Zyklus bestand darin, Arbeitsschritte zu planen, umzusetzen, zu evaluieren und anhand des erhaltenen Feedbacks kontinuierlich zu verbessern. Diese kurzen Iterationszyklen erlaubten es, Ergebnisse frühzeitig zu präsentieren und Feedback direkt in die nächste Phase einfließen zu lassen. Diese Vorgehensweise wird von Sutherland als Schlüsselfaktor für den Erfolg agiler Projekte betrachtet⁴.

Die [agile](#) Vorgehensweise half dabei, schnelle Anpassungen an neuen Anforderungen vorzunehmen, die in den regelmäßigen Besprechungen und durch Feedback der Kollegen eingebracht wurden. Durch den Einsatz von Tools wie [Microsoft Teams](#) und [Jira](#) wurde die Zusammenarbeit und das Projektmanagement unterstützt, sodass der Fortschritt transparent blieb und die Arbeitsschritte effektiv geplant und dokumentiert werden konnten⁵.

3 Analysephase

3.1 Ist-Analyse

Der bisherige [Onboarding](#)-Prozess stellt neue Mitarbeiter vor die Herausforderung, dass zentrale Informationen über interne Prozesse, wie die Standorte von Dokumentationen, eingesetzte Technologien und wichtige Einstiegshilfen, nicht rechtzeitig zur Verfügung stehen. Obwohl wir eine Entwicklerplattform anbieten, auf der alle notwendigen Dokumentationen gesammelt sind, entdecken neue Entwickler diese häufig erst spät. Zudem sind neue Mitarbeiter oft nicht in die relevanten Microsoft Teams-Kanäle integriert, was die Kommunikation und den Zugriff auf wichtige Informationen zusätzlich verzögert.

Da jeder neue Entwickler früher oder später in unserem [GitLab](#)-System arbeitet, besteht hier die Chance, den [Onboarding](#)-Prozess zu automatisieren. Momentan fehlen jedoch automatisierte Prozesse, die neue Entwickler nahtlos in die vorhandenen Systeme einbinden.

³Kleinschmidt, H. ?; Schrey, S. ?.

⁴Sutherland, J. ?.

⁵Pressman, R. S. ?.

Um dieses Problem zu lösen, haben wir beschlossen, eine [GitLab Systemhook](#) zu implementieren, die auf `user_create`-Events lauscht und entsprechend reagiert. Zum Zeitpunkt des Projektbeginns waren bereits drei separate Systemhooks im Einsatz. Daher entschieden wir uns für die Entwicklung einer zentralen Systemhook, die alle [GitLab Events](#) an ein zentrales [AWS SNS Topic](#) (Simple Notification Service) sendet. Von dort aus können verschiedene Anwendungen durch [SQS Queues](#) (Simple Queue Service) und spezifische Filterregeln gezielt auf die [GitLab Events](#) reagieren. Diese Lösung bietet einen zentralen Punkt für [GitLab Events](#) und ermöglicht es uns, den [Onboarding](#)-Prozess effizient zu erweitern und zu automatisieren.

3.2 Wirtschaftlichkeitsanalyse

Das Projekt zur Automatisierung des [Onboardings](#) ist für die [TUI InfoTec GmbH](#) von großem wirtschaftlichen Nutzen. Die Automatisierung sorgt dafür, dass neue Entwickler sofort Zugriff auf alle relevanten Ressourcen erhalten, ohne dass manuelle Eingriffe notwendig sind. Dadurch werden sowohl Verzögerungen als auch die Gefahr, Mitarbeiter zu übersehen oder Zugänge zu vergessen, deutlich reduziert. Dies steigert nicht nur die Effizienz der neuen Entwickler, sondern entlastet auch das IT-Team, das sich auf wichtigere Aufgaben konzentrieren kann. Durch die Einsparung von Zeit und die Reduktion der Arbeitsunterbrechungen werden langfristig Kosten gesenkt und die Produktivität gesteigert.

3.2.1 „Make or Buy“-Entscheidung

Es existiert keine fertige Softwarelösung, die die spezifischen Anforderungen der [TUI InfoTec GmbH](#) vollständig abdeckt. Besonders die Integration mit den bereits genutzten [GitLab-SystemHooks](#) und die spezifischen Anpassungen, die für die internen Abläufe notwendig sind, erfordern eine stark angepasste, maßgeschneiderte Lösung. Aus diesem Grund wurde entschieden, das Projekt intern umzusetzen, um eine optimale Integration in die bestehende Infrastruktur sowie eine hohe Flexibilität für zukünftige Anpassungen sicherzustellen.

3.2.2 Projektkosten

Die Kosten für die Durchführung des Projekts setzen sich aus Personal- und Ressourcenkosten zusammen. Ein Auszubildender im dritten Lehrjahr verdient laut Tarifvertrag monatlich 1450 € brutto, was einem Stundenlohn von etwa 10,96 € entspricht:

$$8 \text{ h/Tag} \cdot 220 \text{ Tage/Jahr} = 1760 \text{ h/Jahr} \quad (1)$$

$$1450 \text{ €/Monat} \cdot 13.3 \text{ Monate/Jahr} = 19285 \text{ €/Jahr} \quad (2)$$

$$\frac{19285 \text{ €/Jahr}}{1760 \text{ h/Jahr}} \approx 10.96 \text{ €/h} \quad (3)$$

Für die Mitarbeit eines Senior Entwicklers, der für Fachgespräche konsultiert wurde, wird ein monatliches Gehalt von 6069 € zugrunde gelegt, was einem Stundenlohn von etwa 45,86 € ergibt:

$$6069 \text{ €/Monat} \cdot 13.3 \text{ Monate/Jahr} = 80.717,7 \text{ €/Jahr} \quad (1)$$

$$\frac{80.717,7 \text{ €/Jahr}}{1760 \text{ h/Jahr}} \approx 45,86 \text{ €/h} \quad (2)$$

Zusätzlich werden pauschale Ressourcenkosten von 15 € pro Stunde für die Nutzung von Büroarbeitsplätzen, Hardware, Software und Strom angesetzt. Die folgenden Abschnitte zeigen die detaillierten Projektkosten für die einzelnen Vorgänge. Die benötigten Personal- und Ressourcenkosten sind von der Personalabteilung festgelegte Pauschalsätze, die nicht weiter angepasst werden dürfen. Der Stundensatz eines Auszubildenden beträgt demzufolge 10,96 €, der eines Senior Entwicklers 45,86 €. Die Ressourcennutzung umfasst einen Büroarbeitsplatz, die Hardware- und Softwarenutzung sowie Stromkosten. Hierfür wird von der Personalabteilung ein pauschaler Stundensatz von 15 € vorgegeben. Die folgende Tabelle zeigt die detaillierten Projektkosten auf, die für die einzelnen Vorgänge anfallen.

Vorgang	Mitarbeiter	Zeit (h)	Personal (€) ⁶	Ressourcen (€) ⁷	Gesamt (€)
Entwicklungskosten	1 x Auszubildender	80	800,00	1.050,00	1.750,00
Fachgespräch	2 x Senior Entwickler 1 x Auszubildender	3	180,00	135,00	315,00
Code-Review	1 x Senior Entwickler	4	100,00	60,00	160,00
Abnahme	2 x Senior Entwickler	1	50,00	30,00	80,00
Projektkosten gesamt					2.305,00

Tabelle 2: Kostenaufstellung

3.2.3 Amortisationsdauer

Im folgenden Abschnitt soll ermittelt werden, ab welchem Zeitpunkt sich die Entwicklung der Anwendung amortisiert hat. Dieser Wert ermöglicht es, die wirtschaftliche Sinnhaftigkeit des Projekts zu bewerten und zu erkennen, ob sich durch die Umsetzung langfristige Kostenvorteile ergeben. Die Amortisationsdauer wird berechnet, indem die Anschaffungskosten durch die laufende Kostenersparnis geteilt werden, die das neue Produkt erzielt.

Durch die Automatisierung des Übertragungsprozesses ließe sich erhebliche Bearbeitungszeit einsparen, was zu einer Reduzierung der Personalkosten führt.

Im Anhang [A.7: Amortisierung](#) auf Seite [viii](#) ist dargestellt, dass wir monatlich etwa 150 neue Benutzer hinzugewinnen. Für jeden neuen Benutzer werden etwa 5 Minuten benötigt, um ihnen die relevanten Informationen zu internen Prozessen und Dokumentationsstandorten bereitzustellen und sie in die

⁶Personalkosten pro Vorgang = Anzahl Mitarbeiter · Zeit · Stundensatz.

⁷Ressourcenbeitrag pro Vorgang = Anzahl Mitarbeiter · Zeit · 15 € (Ressourcenbeitrag pro Stunde).

Teamgruppe hinzuzufügen. Durch den Automatisierungsprozess kann dieser Zeitaufwand vollständig eingespart werden.

Bei einer durchschnittlichen Zeiteinsparung von 5 Minuten pro Benutzer ergibt sich eine jährliche Einsparung von etwa 458 Stunden.

Multipliziert man die monatlichen neuen Benutzer (150) mit den 5 Minuten pro Benutzer, ergibt das jährlich:

$$150 \text{ Benutzer/Monat} \times 5 \text{ Minuten/Benutzer} \times 12 \text{ Monate} = 9000 \text{ Minuten/Jahr} \quad \text{oder} \quad 150 \text{ Stunden/Jahr}$$

Das führt zu einer zusätzlichen Einsparung von 150 Stunden pro Jahr, was insgesamt zu einer jährlichen Einsparung von:

$$\text{Einsparung} = (458 \text{ Stunden} + 150 \text{ Stunden}) \times 45,86 \text{ €} \approx 24.320 \text{ €}$$

Die Amortisationsdauer des Projekts beträgt somit etwa 7 Wochen, was die wirtschaftliche Effizienz des Projekts verdeutlicht. ationsdauer des Projekts beträgt somit etwa 7 Wochen, was es zu einer sehr kosteneffizienten Maßnahme macht.

3.3 Nicht-monetäre Vorteile

Die Wirtschaftlichkeitsanalyse hat bereits eine ausreichende Grundlage für die Realisierung des Projekts geliefert, sodass auf eine detaillierte Analyse nicht-monetärer Vorteile verzichtet wird. Allerdings sind die qualitativen Verbesserungen, die das Projekt mit sich bringt, von großer Bedeutung. Die Automatisierung des Onboardings ermöglicht es neuen Entwicklern, sofort auf alle relevanten Ressourcen zuzugreifen, wodurch Verzögerungen im Einarbeitungsprozess vermieden werden.

Diese unmittelbare Verfügbarkeit von Informationen führt dazu, dass neue Teammitglieder schneller produktiv werden können und sich auf ihre Kernaufgaben konzentrieren, anstatt Zeit mit administrativen Tätigkeiten zu verlieren. Zudem wird die Belastung der bestehenden Entwicklerteams deutlich verringert, da weniger Zeit für die Einrichtung und Verwaltung von Benutzerzugängen aufgewendet werden muss. Diese Effekte tragen nicht nur zu einer besseren Zusammenarbeit innerhalb der Teams bei, sondern fördern auch eine angenehme Arbeitsatmosphäre, in der sich alle Teammitglieder auf ihre wichtigen Aufgaben konzentrieren können.

4 Entwurfsphase

4.1 Zielplattform

Aus der Ist-Analyse ging hervor, dass wir zwei wesentliche Schnittstellen benötigen, um die Anforderungen des Projekts zu erfüllen. Erstens eine [GitLab System Hook](#), die [GitLab Events](#) an ein [Amazon Simple Notification Service \(SNS\)](#) Topic sendet. Zweitens eine Anwendung, die spezifische Events aus einer [Amazon Simple Queue Service \(SQS\)](#) Queues konsumiert und darauf reagiert, wie z.B. die Verarbeitung von `user_create Events`. Beide Schnittstellen haben wir in [Go](#) entwickelt, um unsere bestehende Expertise zu nutzen und den Entwicklungsprozess zu beschleunigen.

Die Wahl der Programmiersprache [Go](#)⁶ basiert auf einer Reihe von technischen und praktischen Überlegungen. Da [Go](#) die primär in unserer Abteilung verwendete Programmiersprache ist und das Team über umfangreiche Erfahrung damit verfügt, konnten wir die Einarbeitungszeit minimieren und effizient arbeiten.

Für die Bereitstellung der Anwendung haben wir uns für [Amazon Web Services \(AWS\)](#) entschieden. [AWS](#) bietet eine breite Palette an Diensten, die unseren Projektanforderungen ideal entsprechen, und ist bereits tief in den Prozessen unseres Unternehmens verankert. Diese Vertrautheit mit [AWS](#) ermöglicht eine reibungslose Implementierung und die Nutzung bestehender Best Practices und interner Ressourcen.

Für die zentrale Erfassung und Verarbeitung der [GitLab-SystemEvents](#) nutzen wir [AWS SNS](#) in Kombination mit [AWS SQS](#). Der [SNS](#)-Dienst sammelt die relevanten [GitLab Events](#) und verteilt sie über [SQS](#) an verschiedene Anwendungen. Diese Architektur garantiert eine skalierbare und effiziente Verarbeitung der Events.

Für den Versand von E-Mails setzen wir [AWS Simple Email Service \(SES\)](#) ein. Die E-Mails werden mithilfe von [HTML](#) und [CSS](#) gestaltet, um ansprechende und benutzerfreundliche Inhalte zu erzeugen.

Die Schnittstellen selbst werden in einem bestehenden [Amazon Elastic Kubernetes Service \(EKS\)](#) Cluster bereitgestellt, der bereits für andere Anwendungen in unserer Abteilung genutzt wird. Durch die Wiederverwendung dieser Infrastruktur können wir zusätzliche Ressourcen sparen und den Verwaltungsaufwand minimieren.

⁶The IT Solutions - How Golang is Perfect for Cloud Native Applications, ?.

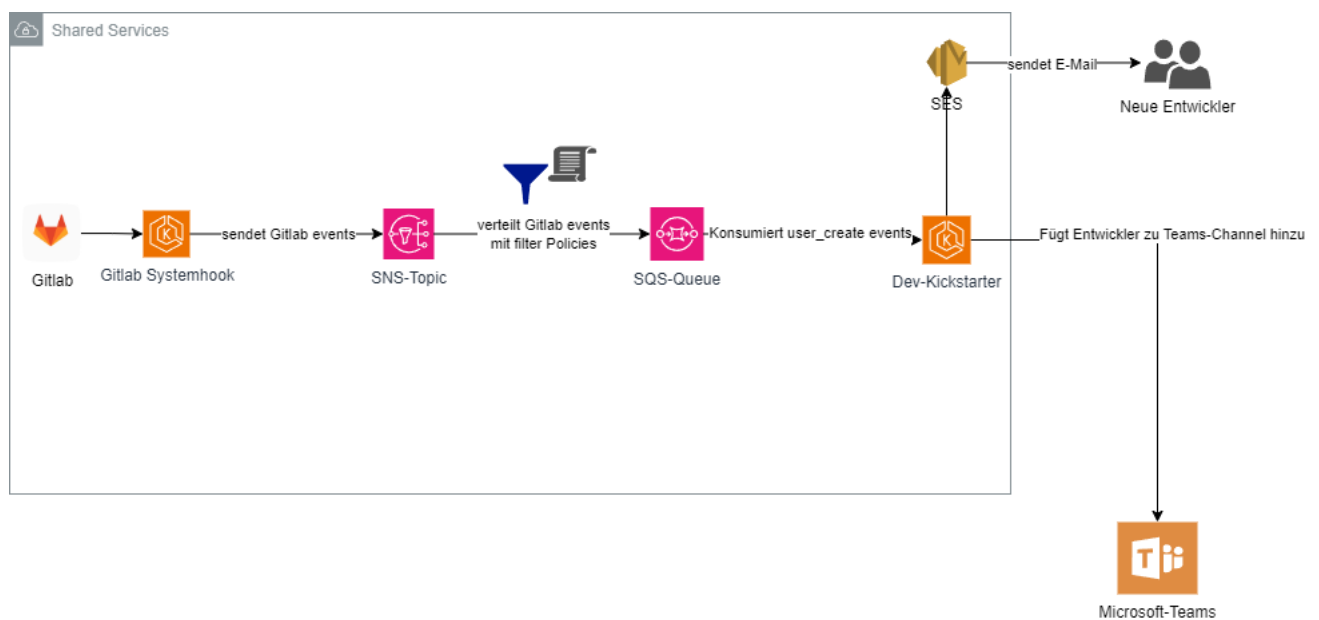


Abbildung 1: Finaler Entwurf des Infrastruktur-Designs und Soll-Zustand

4.2 Architekturdesign

Für das Projekt wurde eine **ereignisgesteuerte Architektur (Event Driven Architecture)** gewählt.⁷ Diese Architektur nutzt lose gekoppelte **Microservices**, die Informationen durch das Erzeugen und Konsumieren von **Events** austauschen. **GitLab** sendet System-Events über einen **System Hook** an ein **AWS SNS**-Topic, von dem aus die Events an verschiedene **SQS Queues** weitergeleitet werden. Diese asynchrone Kommunikation ermöglicht eine flexible und skalierbare Verarbeitung.

Ein in **Go** geschriebener Service konsumiert die relevanten Events von der **SQS Queues**. Bei bestimmten Events, wie z.B. **user_create**, versendet dieser Service Willkommens-E-Mails über **AWS SES** und fügt neue Entwickler zu **Microsoft Teams** hinzu. Filter Policies auf den **SQS Queues** sorgen dafür, dass nur relevante Events verarbeitet werden. Diese Architektur gewährleistet Skalierbarkeit, Entkopplung und effiziente Ereignisverarbeitung.

4.3 Entwurf der E-Mail

Das Design der E-Mail wurde zu Beginn der Entwurfsphase skizzenhaft entworfen, um sicherzustellen, dass sie benutzerfreundlich und einladend wirkt. Besonders wichtig war es, die Informationen so aufzubereiten, dass sie nicht überladen sind und die Empfänger, insbesondere neue Entwickler, schnell und einfach erfassen können.

Die Gestaltung fokussierte sich auf eine klare und ansprechende Struktur, die dazu einlädt, die E-Mail aufmerksam zu lesen. Durch regelmäßige Rücksprache mit dem Auftraggeber und iteratives Feedback konnte das Design kontinuierlich optimiert werden. Letztlich wurde die E-Mail in **HTML** und **CSS** umgesetzt, um eine moderne und einladende Benutzererfahrung zu gewährleisten.

Beispielentwurf findet sich im Anhang **A.4: Oberflächenentwürfe** auf Seite **iii**.

4.4 Maßnahmen zur Qualitätssicherung

Um die Qualität des Projektergebnisses zu sichern, wurden verschiedene Maßnahmen ergriffen. Dazu gehören die Implementierung von **Integrationstests** und **Unit-Tests**, die automatisch bei jedem **Git-Commit** ausgeführt werden. Diese Tests gewährleisten, dass Änderungen am Code keine bestehenden Funktionen beeinträchtigen.

Darüber hinaus fand eine iterative Überprüfung der Codequalität durch erfahrene Mitarbeiter statt. Durch regelmäßige **Code-Reviews** konnte sichergestellt werden, dass der Code den Qualitätsstandards entspricht und **Best Practices** eingehalten werden. Diese Kombination aus automatisierten Tests und manuellem Feedback trägt maßgeblich zur hohen Qualität des Projekts bei.

⁷Amazon Web Services - Event Driven Architecture, ?.

5 Implementierungsphase

Bevor mit der Implementierung begonnen wurde, wurde ein Iterationsplan erstellt. In diesem wurden die einzelnen Schritte und deren Reihenfolge festgelegt. In jeder Iteration wurde eine spezifische Funktionalität umgesetzt und am Ende der jeweiligen Iteration dem Team präsentiert. Dieses Vorgehen folgt den in Abschnitt 2.3 beschriebenen Prinzipien der agilen Softwareentwicklung. Der vollständige Iterationsplan befindet sich im Anhang A.3: [Iterationsplan](#) auf Seite iii.

5.1 Implementierung der GitLab Systemhook

Im Rahmen der Implementierung der [GitLab Systemhook](#) wurde ein Prozess entwickelt, der es ermöglicht, [GitLab Events](#) wie die Erstellung neuer Benutzer in [GitLab](#) zu erfassen und an ein [SNS-Topic](#) weiterzuleiten⁸. Dabei stand im Vordergrund, die Systemhook effizient, erweiterbar und in der Lage zu gestalten, Echtzeit-Benachrichtigungen für verschiedene [GitLab-Events](#) zu verarbeiten.

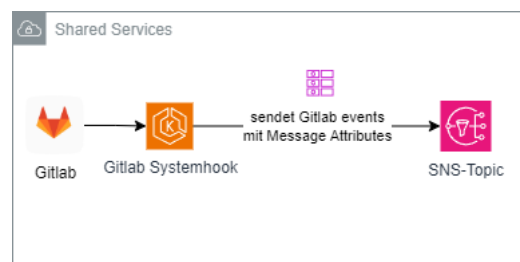


Abbildung 2: Implementierung der GitLab Systemhook

Das Hook-Struct sowie die Initialisierung der erforderlichen Komponenten, wie dem [GitLab-Client](#) und dem [AWS SNS-Client](#), wurden gemäß den Anforderungen definiert. Der Endpunkt, an den die [HTTP-POST](#)-Anfragen gesendet werden, ist `/api/v1/hook`. Dieser wird durch die Methode `handleHook` in der Hook-Struct verarbeitet, die im Anhang A.6: [Initialisierung der Hook-Struktur](#) auf Seite vii dargestellt wird. Der Ablauf beginnt mit der Authentifizierung der [HTTP-POST](#)-Anfragen durch die Überprüfung des Tokens, um sicherzustellen, dass nur autorisierte Systeme Zugriff auf die [Webhook-API](#) erhalten. Codeauschnitte des Authentifizierungsprozesses befinden sich im Anhang A.9: [Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS](#) auf Seite xi.

Sobald ein [GitLab-Event](#) erkannt wurde, erfolgt die Verarbeitung der [Payload](#) asynchron. Durch die asynchrone Verarbeitung werden eingehende Anfragen schnell entgegengenommen und weiterverarbeitet, ohne das System zu blockieren. Im nächsten Schritt wird die empfangene Payload an den [SNS-Dienst](#) gesendet, wie in Anhang A.9: [Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS](#) auf Seite xi veranschaulicht. Damit die Nachrichten gezielt gefiltert und ausgewertet werden können, werden sogenannte [Message Attributes](#) erstellt. Diese Attribute enthalten Informationen über das jeweilige [Event](#), wie z.B. den Eventnamen oder spezifische Merkmale des

⁸AWS - Amazon Simple Notification Service Documentation, ?.

Benutzers, der das Event ausgelöst hat. Im Falle einer Benutzererstellung wird beispielsweise geprüft, ob der neue Benutzer ein Bot ist, was ebenfalls als Attribut weitergeleitet wird.

Die [Message Attributes](#) spielen eine entscheidende Rolle bei der Filterung und ermöglichen eine granulare Weiterleitung von [GitLab-Events](#). Auf Basis dieser Attribute können spezifische [Filter Policies](#) angewendet werden, sodass nur relevante [Events](#) an nachgelagerte Systeme oder Prozesse weitergeleitet werden. [Message Attributes](#) spielen eine entscheidende Rolle bei der Filterung und ermöglichen eine granulare Weiterleitung von [GitLab-Events](#). Auf Basis dieser Attribute können spezifische [Filter Policies](#) angewendet werden, sodass nur relevante Events an nachgelagerte Systeme oder Prozesse weitergeleitet werden.

5.2 Implementierung des Dev-Kickstarter

Im Rahmen der Implementierung des Dev-Kickstarter wurde eine robuste Architektur entworfen, die es ermöglicht, verschiedene [Gitlab Events](#) zu verarbeiten und Aktionen wie das Versenden von Willkommens-E-Mails und das Hinzufügen neuer Benutzer zu [Microsoft Teams](#)-Gruppen automatisiert auszuführen.

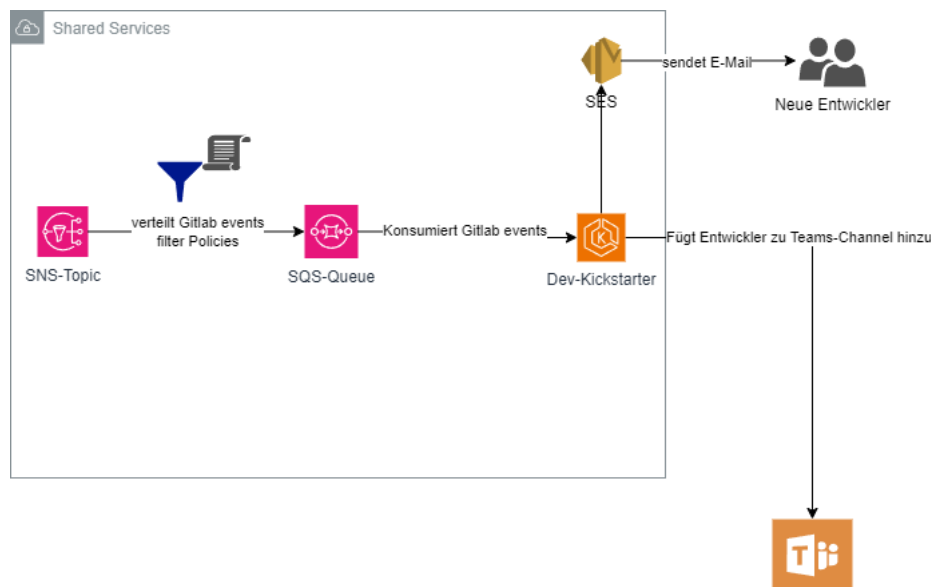


Abbildung 3: Implementierung des Dev-Kickstarter

Das **Kickstarter**-Struct sowie die Initialisierung der erforderlichen Komponenten, wie dem [AWS SES-Client](#), [SQS-Consumer](#) und [Microsoft Graph-Client](#), wurden gemäß den Anforderungen definiert. Der [SQS-Consumer](#) empfängt Nachrichten aus einer [SQS Queues](#), die mit [Filter Policies](#) erstellt wurde, um nur relevante Ereignisse zu verarbeiten. Die Definition der **Kickstarter**-Struct ist im Anhang [A.10: Initialisierung der Kickstarter-Struktur](#) auf Seite [xiii](#) zu finden.

Nach dem Empfang einer Nachricht wird die [Payload](#) asynchron verarbeitet. Dabei wird die E-Mail-Adresse des Benutzers extrahiert, um eine Willkommens-E-Mail über den [AWS SES-Dienst](#)⁹ zu versenden. Der zugehörige Code befindet sich im Anhang [A.11: Verarbeitung des Gitlab Events und senden der E-Mail/Hinzufügen zur Teams Gruppe](#) auf Seite xv. Anschließend wird der Benutzer automatisch zu einer definierten [Microsoft Teams](#)-Gruppe hinzugefügt, indem die [Microsoft Graph API](#) verwendet wird.

5.3 Implementierung der E-Mail

Die E-Mail wurde als [HTML](#)-Dokument erstellt, um sicherzustellen, dass sie auf verschiedenen Endgeräten und E-Mail-Clients korrekt angezeigt wird. Dabei wurde [inline CSS](#) verwendet, da viele E-Mail-Clients externe [Stylesheets](#) nicht vollständig unterstützen. Dies gewährleistet eine konsistente Darstellung der E-Mail auf allen Plattformen.¹⁰

Ein wichtiges Merkmal der Implementierung ist die dynamische Personalisierung der Inhalte. Dazu wurde der Platzhalter `{{.FirstName}}` eingefügt, um den Vornamen des Empfängers einzufügen. Dieser Wert wird zur Laufzeit gefüllt, indem der Code des Empfängers ausgewertet und der entsprechende Vorname dynamisch in die Vorlage eingefügt wird.

Zusätzlich wurden nützliche Ressourcen und Links in die E-Mail integriert, wie z.B. der Zugriff auf interne TUI-Plattformen wie [Runway](#) und [OneSource](#), um den neuen Teammitgliedern den Einstieg zu erleichtern. Sicherheitsaspekte wurden ebenfalls berücksichtigt, indem Links zu den TUI-Sicherheitsrichtlinien eingebunden wurden. Dies unterstreicht die Wichtigkeit des sicheren Arbeitens innerhalb der Organisation.

Wie die finale E-Mail aussieht, kann im Anhang [6: Finales Design der E-Mail](#) auf Seite v eingesehen werden.

6 Einführungsphase

6.1 EKS-Deployment

Die [GitLab-Systemhook](#) und der Dev-Kickstarter wurden im Rahmen einer automatisierten [CI/CD](#)-Pipeline containerisiert und anschließend in die [GitLab-Registry](#) hochgeladen. Um die Anwendungen im [Kubernetes-Cluster \(EKS\)](#) bereitzustellen, wurde eine [yaml](#)-Konfigurationsdatei erstellt. Diese Datei definiert alle notwendigen Ressourcen und Parameter, wie z.B. die [Container-Images](#), [Ports](#), [Umgebungsvariablen](#) und [Ingress-Konfigurationen](#).

Die fertige [yaml](#)-Datei wurde dann in ein internes Repository commitet, welches für alle unsere EKS-Deployments verwendet wird. Sobald der [Commit](#) erfolgt ist, wird das Deployment im Cluster automatisch ausgelöst und die Anwendungen werden dort bereitgestellt.

⁹AWS - Amazon Simple Email Service Documentation, ?.

¹⁰Hub Spot - The Ultimate Guide to Email Design, ?.

Ein Beispiel für die verwendete [yaml](#)-Konfiguration kann im Anhang [A.12: Deployment yaml für die Systemhook](#) auf Seite [xviii](#) eingesehen werden.

6.2 AWS-Deployment

Für das AWS-Deployment wurden die erforderlichen Infrastrukturkomponenten in der AWS-Umgebung konfiguriert. Dazu gehören [Amazon SNS](#) zur Kommunikation und [Amazon SQS](#) zur Nachrichtenverarbeitung.

Die Bereitstellung dieser Ressourcen erfolgte mithilfe von [Infrastructure as Code](#) mit [Terraform](#).¹¹ Dabei wurden [SNS-Topics](#) und [SQS-Queues](#) eingerichtet, um die Kommunikation zwischen den Diensten zu ermöglichen. Eine [Filter-Policy](#) wurde verwendet, um sicherzustellen, dass nur spezifische Ereignisse, wie das Erstellen eines Benutzers (`eventName: user_create`), an die [SQS-Queue](#) weitergeleitet werden.

Zusätzlich wurde eine [IAM-Policy](#) erstellt, die dem Dev-Kickstarter die erforderlichen Berechtigungen gewährt, um E-Mails über [Amazon SES](#) zu senden und Nachrichten aus der [SQS-Queue](#) zu empfangen.

Die [Terraform](#)-Ressourcen sind in einem internen Repository gespeichert. Ein Beispiel für die verwendeten [Terraform](#)-Ressourcen kann im Anhang [A.13: Terraform Infrastructure as Code](#) auf Seite [xix](#) eingesehen werden.

7 Abnahmephase

Vor der Endabnahme wurden umfangreiche Tests durchgeführt, um die Qualität der Anwendung sicherzustellen. Unit-Tests prüften die Funktionalität einzelner Codebestandteile isoliert, deren Logs im Anhang [A.6: Initialisierung der Hook-Struktur](#) auf Seite [vii](#) zu finden sind. Integrationstests überprüften, ob die einzelnen Module korrekt zusammenarbeiten und die definierten Schnittstellen erfolgreich miteinander kommunizieren.

Nachdem die Anwendung fertiggestellt war, konnte sie zur Endabnahme dem Fachbereich vorgelegt werden. Durch die agile Entwicklungsmethode hatte der Fachbereich nach jeder Iteration Zugriff auf aktuelle Versionen der Anwendung und konnten so frühzeitig Feedback geben. Diese regelmäßigen Rücksprachen führten nicht nur zu einer vertrauten Nutzung, sondern auch zu einem tiefen Verständnis der Funktionsweise des Gesamtsystems. Anregungen und Kritik konnten direkt während der Entwicklung berücksichtigt werden, wodurch bereits viele Probleme frühzeitig behoben werden konnten.

Da die Fachbereiche die Anwendung bereits gut kannten, verlief die Endabnahme reibungslos. Zur zusätzlichen Qualitätssicherung wurde vor dem Deployment ein [Code Review](#) durch einen weiteren Entwickler durchgeführt, und die Einführung der Anwendung konnte erfolgreich abgeschlossen werden.

¹¹Spacelift - Infrastructure as Code, ?.

8 Dokumentation

Die **Projektdokumentation** beschreibt den gesamten Verlauf der Projektumsetzung, einschließlich der Planung, Durchführung und Tests. Sie dient als Referenz für alle Projektbeteiligten und dokumentiert die wichtigsten Phasen und Entscheidungen im Projekt. IT-spezifische Fachbegriffe werden dabei, soweit möglich, vermieden, um die Verständlichkeit für alle Beteiligten zu gewährleisten.

Die **Entwicklerdokumentation** enthält die technischen Anforderungen, Konfigurationsparameter und Endpunkte der Anwendung. Sie bietet detaillierte Informationen zu [Umgebungsvariablen](#), [Flags](#) und [Endpunkte](#) für die Einrichtung und das Deployment der Anwendung. Ein Auszug dieser Dokumentation ist im Anhang [A.5: Entwicklerdokumentation](#) auf Seite [vi](#) zu finden.

Die Dokumentationen sind so formuliert, dass sie den Anforderungen der jeweiligen Verwendung gerecht werden. Die Projektdokumentation ist allgemein verständlich formuliert, während die Entwicklerdokumentation technische Details und Anweisungen für die Konfiguration und den Betrieb der Anwendung enthält.

9 Fazit

9.1 Soll-/Ist-Vergleich

Bei einer rückblickenden Betrachtung des Projekts lässt sich festhalten, dass die festgelegten Anforderungen weitgehend erreicht wurden. Alle wesentlichen Funktionen und Anpassungen wurden gemäß den definierten Zielen und Anforderungen umgesetzt, insbesondere die Integration mit den [GitLab-SystemHooks](#) und die notwendigen Anpassungen für die internen Abläufe.

Die Projektplanung konnte insgesamt eingehalten werden, obwohl kleinere Abweichungen in einzelnen Phasen auftraten. So war in der Dokumentationsphase ein Mehraufwand erforderlich, während die Test- und Kontrollphase weniger Zeit in Anspruch nahm. Diese Abweichungen konnten innerhalb des geplanten Zeitrahmens ausgeglichen werden, sodass das Projekt planmäßig abgeschlossen werden konnte. Die folgende Tabelle zeigt den Soll-/Ist-Vergleich der Projektphasen:

Tabelle 3: Soll-/Ist-Vergleich

Projektphase	Geplante Zeit	Tatsächliche Zeit	Differenz
Analysephase	6 h	6 h	0 h
Entwurfsphase	6 h	6 h	0 h
Implementierungsphase	34 h	34 h	0 h
Test- und Kontrollphase	18 h	16 h	-2 h
Dokumentation + Nachbearbeitung	6 h	8 h	+2 h
Erstellen der Projektdokumentation und Präsentation	8 h	10 h	+2 h
Pufferzeit	2 h	0 h	-2 h
Gesamt	80 h	80 h	0 h

Der Auftraggeber zeigte sich mit dem Projektergebnis zufrieden, da alle zentralen Anforderungen erfüllt und interne Abläufe optimiert wurden.

9.2 Lessons Learned

Im Verlauf des Projekts konnten wertvolle Erfahrungen gesammelt werden, insbesondere hinsichtlich der effizienten Planung und Einhaltung von Projektphasen in einem agilen Umfeld. Die kontinuierliche Rücksprache mit dem Fachbereich erwies sich als entscheidend für die erfolgreiche Umsetzung der Projektanforderungen. Auch die Anwendung der [agilen](#) Entwicklungsweise und die regelmäßige Einbeziehung der Endnutzer sorgten für eine zielgerichtete und bedarfsorientierte Entwicklung.

Durch den Einsatz spezifischer Frameworks und Entwicklungswerkzeuge konnten verschiedene Optimierungen realisiert werden, die den Entwicklungsprozess beschleunigten. Die regelmäßigen Iterationen halfen zudem, potenzielle Herausforderungen frühzeitig zu identifizieren und anzupassen.

9.3 Ausblick

Obwohl alle definierten Anforderungen im Projekt umgesetzt wurden, gibt es Potenzial für zukünftige Erweiterungen. Eine mögliche Weiterentwicklung wäre die Ergänzung zusätzlicher Schnittstellen, um eine automatisierte Anbindung weiterer interner Systeme zu ermöglichen. Auch die Weiterentwicklung der bestehenden Funktionen für eine noch tiefere Integration in die vorhandene Infrastruktur wäre sinnvoll.

Aufgrund des modularen Aufbaus der Anwendung, wie im Abschnitt [4.2](#) beschrieben, können diese Anpassungen und Erweiterungen problemlos vorgenommen werden. Der flexible Aufbau der Anwendung gewährleistet somit eine gute Wartbarkeit und Erweiterbarkeit für zukünftige Anforderungen.

Literaturverzeichnis

Amazon Web Services 2023

AMAZON WEB SERVICES: *Amazon Simple Notification Service Documentation*, 2023. <https://docs.aws.amazon.com/sns/index.html>. – Last Time Accessed: 2024-10-30

Amazon Web Services 2024a

AMAZON WEB SERVICES: *Amazon Simple Email Service Documentation*, 2024. <https://docs.aws.amazon.com/ses/index.html>. – Last Time Accessed: 2024-10-30

Amazon Web Services 2024b

AMAZON WEB SERVICES: *Event-Driven Architecture*. <https://aws.amazon.com/de/event-driven-architecture/>. Version: 2024. – Last Time Accessed: 2024-10-30

Hub Spot 2024

HUB SPOT: *The Ultimate Guide to Email Design*. <https://blog.hubspot.com/marketing/email-design>. Version: 2024. – Last Time Accessed: 2024-10-30

Kleinschmidt 2012

KLEINSCHMIDT, Gabriele: *Der Projektmanager: Handbuch für die Praxis*. Springer, 2012. – ISBN 978-3642284160

Pressman 2014

PRESSMAN, Roger S.: *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill, 2014. – ISBN 978-0073375977

Schrey 2011

SCHREY, Hans-Joachim: *Projektmanagement: Der Weg zum erfolgreichen Projekt*. Springer Vieweg, 2011. – ISBN 978-3834800286

Spacelift 2024

SPACELIFT: *Infrastructure as Code*. <https://spacelift.io/blog/terraform-infrastructure-as-code>. Version: 2024. – Last Time Accessed: 2024-10-30

Sutherland 2014

SUTHERLAND, Jeff: *Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time*. Crown Business, 2014. – ISBN 978-0385346450

The IT Solutions 2024

THE IT SOLUTIONS: *How Golang is Perfect for Cloud Native Applications*. <https://www.theitsolutions.io/blog/go-for-cloud-native-applications>. Version: 2024. – Last Time Accessed: 2024-10-30

Eidesstattliche Erklärung

Ich, Paul Glesmann, versichere hiermit, dass ich meine **Dokumentation zur betrieblichen Projektarbeit** mit dem Thema

Entwicklung von Dev Kickstarter – Automatisierte Onboarding- und Ressourcenmanagement-Prozesse bei TUI Group

selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe, wobei ich alle wörtlichen und sinngemäßen Zitate als solche gekennzeichnet habe. Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Hannover, den 18.11.2024

PAUL GLESMANN

A Anhang

A.1 Detaillierte Zeitplanung

Analysephase	6 h
1. Besprechung der bestehenden GitLab-System-Hooks und Identifikation von Verbesserungsmöglichkeiten.	
2. Feedback und Anforderungen der Entwickler und Fachbereiche einholen.	
Entwurfsphase	6 h
1. Design der Systemarchitektur	
2. Entwurf der Infrastruktur auf AWS	
3. Detaillierte Analyse der GitLab-Events	
Implementierungsphase	34 h
1. Entwicklung des Webservers (Go)	14 h
2. Implementierung der GitLab-System-Hook	10 h
3. Infrastruktur-Bereitstellung mit AWS & EKS	10 h
Test- und Kontrollphase	18 h
1. Erstellung von Unit-Tests	8 h
2. Integrationstests	10 h
Dokumentation + Nachbearbeitung	6 h
1. Dokumentation der Codebasis, API-Integrationen und Infrastruktur	3 h
2. Vorstellung der Software im Team und Übergabe	3 h
Erstellen der Projektdokumentation und Präsentation	8 h
Puffer	2 h
1. Puffer für unvorhergesehene Ereignisse: Zeitreserve für unerwartete Herausforderungen oder Verzögerungen im Projektverlauf.	
Gesamt	80 h

A.2 Ressourcen Planung

Hardware

- Büroarbeitsplatz mit Thin-Client

Software

- Windows 7 Enterprise mit Service Pack 1 - Betriebssystem
- Visual Studio Code - Hauptentwicklungsumgebung
- Docker - Containerisierung von Anwendungen
- Go - Programmiersprache zur Entwicklung des Webservers
- AWS - Cloud-Infrastruktur
- EKS (Elastic Kubernetes Service) - Orchestrierung der Container
- Terraform - Infrastruktur als Code
- GitLab - Versionskontrolle und CI/CD
- MS Teams - Zusammenarbeit im Team
- Jira - Projektmanagement

Personal

- Entwickler - Umsetzung des Projektes
- Anwendungsentwickler - Review des Codes

A.3 Iterationsplan

Der folgende Iterationsplan beschreibt die Schritte der Implementierungsphase und deren Reihenfolge. Jede Funktionalität wurde zunächst auf der Testumgebung implementiert und nach erfolgreicher Validierung in die Produktionsumgebung auf dem bestehenden **Amazon EKS Cluster** ausgerollt:

1. **Implementierung der GitLab System Hook:** Entwicklung der GitLab System Hook, die relevante GitLab-Ereignisse an ein SNS Topic sendet.
2. **Erstellung des SNS Topics mit Terraform:** Definition und Bereitstellung des SNS Topics mittels Terraform, um die GitLab-Ereignisse zu empfangen.
3. **Erstellung der SQS Queue mit Filter Policy:** Definition und Bereitstellung einer SQS Queue mit Terraform, inklusive einer Filter Policy, um nur **user_create**-Ereignisse vom SNS Topic zuzulassen.
4. **Implementierung des Dev-Kickstarter Services:** Entwicklung des in Go geschriebenen Dev-Kickstarter Services, der die **user_create**-Ereignisse von der SQS Queue konsumiert.
5. **Extraktion und Verarbeitung der relevanten Daten:** Extraktion der relevanten Informationen, wie die E-Mail-Adresse des erstellten Benutzers, aus den empfangenen GitLab-Ereignissen.
6. **Versand von E-Mails und Hinzufügen zu MS Teams:** Implementierung der Logik, um mithilfe von AWS SES eine Willkommens-E-Mail an den neuen Benutzer zu senden und ihn zu einem MS Teams-Channel hinzuzufügen.

Jeder dieser Schritte wurde iterativ auf der Testumgebung getestet und anschließend auf dem Amazon EKS Cluster in die Produktionsumgebung ausgerollt. Der vollständige Iterationsplan befindet sich im Anhang A.15: Iterationsplan auf S. xiii.

A.4 Oberflächenentwürfe

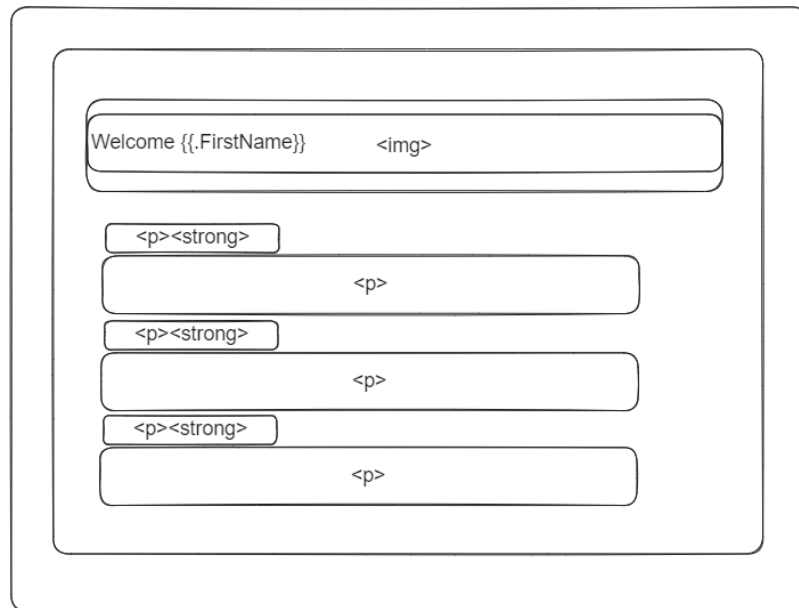


Abbildung 4: Erster Entwurf der E-Mail

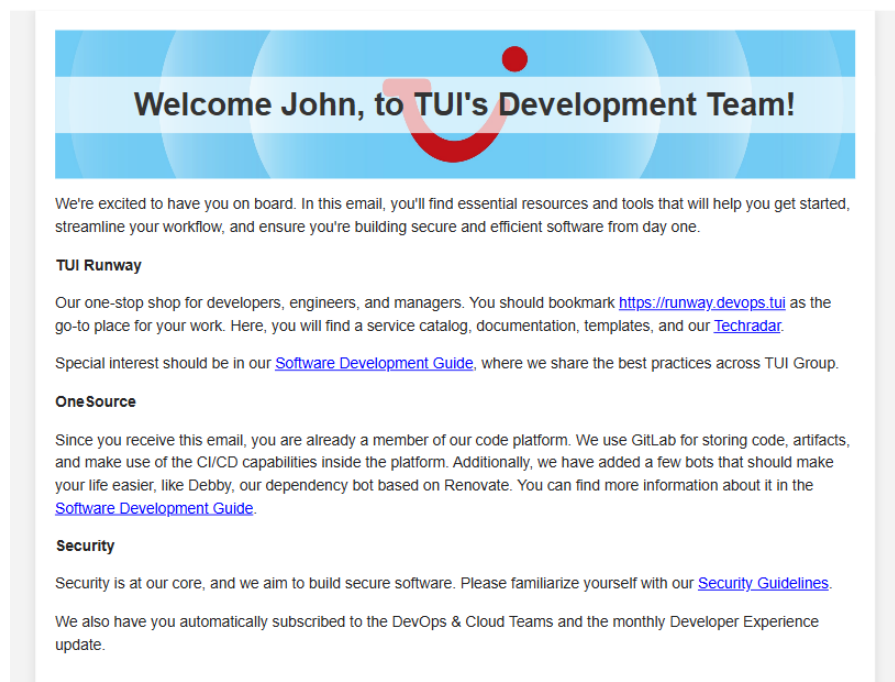


Abbildung 5: Umsetzung in HTML mit CSS

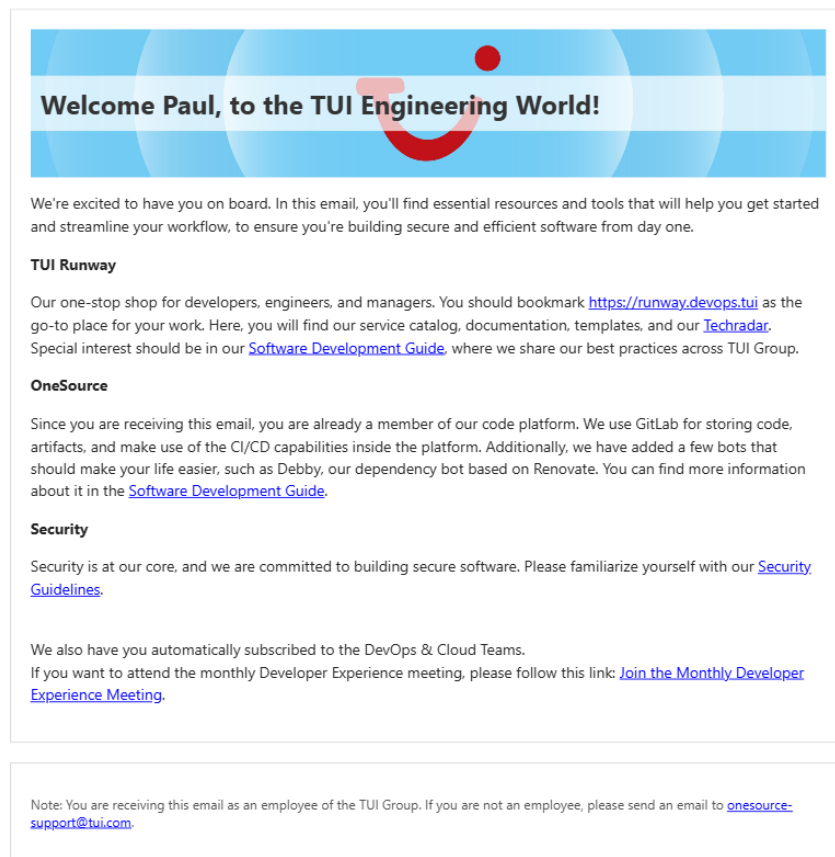


Abbildung 6: Finales Design der E-Mail

A.5 Entwicklerdokumentation

GitLab to SNS Webhook

This application receives webhook events from GitLab and publishes them to an AWS SNS topic. It is designed to run as a containerized service with configuration provided via environment variables and command flags.

Table of Contents

- [Requirements](#)
- [Environment Variables](#)
- [Flags](#)
- [Endpoints](#)

Requirements

- **AWS IAM Role** with permissions to publish to the SNS topic.
- **GitLab Webhook** pointing to this service's `/api/v1/hook` endpoint.

Environment Variables

Variable	Description	Required	Default
<code>SNS_TOPIC_ARN</code>	ARN of the target SNS topic	Yes	N/A
<code>GITLAB_URL</code>	GitLab instance URL	Yes	N/A
<code>GITLAB_TOKEN</code>	GitLab API token	Yes	N/A
<code>GITLAB_WEBHOOK_TOKEN</code>	Token for webhook validation	Yes	N/A
<code>AWS_REGION</code>	AWS Region for SNS	No	<code>eu-central-1</code>

Flags

Flag	Description	Default
<code>-log-level</code>	Log level (debug, info, warn)	<code>info</code>

Abbildung 7: Entwicklerdokumentation

A.6 Initialisierung der Hook-Struktur

```
1 type Hook struct {
2     *box.Box
3     gitlab *gitlab.Client
4     snsClient *sns.Client
5 }
6
7 func New() (*Hook, error) {
8     hook := &Hook{
9         Box: box.New(
10             box.WithWebServer(),
11         ),
12     }
13
14     token, ok := os.LookupEnv("GITLAB_TOKEN")
15     if !ok {
16         return nil, errors.New("GITLAB_TOKEN must be set")
17     }
18
19     httpClient := &http.Client{
20         Timeout: 30 * time.Second,
21     }
22     var err error
23     hook.gitlab, err = gitlab.NewClient(token, gitlab.WithBaseURL(os.Getenv("GITLAB_URL")), gitlab.
24         WithHTTPClient(httpClient))
25     if err != nil {
26         return nil, fmt.Errorf("failed to create gitlab client %w", err)
27     }
28
29     awsCfg, err := awsConfig.LoadDefaultConfig(hook.Context)
30     if err != nil {
31         return nil, fmt.Errorf("failed to load AWS config: %w", err)
32     }
33
34     hook.snsClient = sns.NewFromConfig(awsCfg)
35
36     hook.WebServer.POST("/api/v1/hook", hook.handleHook)
37
38     return hook, nil
39 }
```

Listing 1: Initialisierung der Hook-Struktur

A.7 Amortisierung



Abbildung 8: Anstieg der registrierten Benutzer in der GitLab-Instanz

Ein durchschnittlicher monatlicher Zuwachs von 150 Nutzern zeigt die wachsende Akzeptanz und Nutzung der Plattform. Dieser Trend verdeutlicht den steigenden Bedarf an GitLab als zentrale Lösung für die Projektverwaltung und -zusammenarbeit.

A.8 Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS

```

1 func (h *Hook) handleHook(ctx echo.Context) error {
2     err := validateToken(ctx.Request().Header)
3     if err != nil {
4         h.Logger.Warn("unauthorized access", slog.String("remoteAddr", ctx.Request().RemoteAddr))
5         return ctx.NoContent(http.StatusUnauthorized)
6     }
7
8     payload, err := io.ReadAll(ctx.Request().Body)
9     if err != nil {
10        return fmt.Errorf("failed to read all bytes from body: %w", err)
11    }
12
13    go h.publishMessage(payload)
14
15    return nil
16 }
17
18
19 func (h *Hook) publishMessage(payload []byte) {
20     var event event
21
22     err := json.Unmarshal(payload, &event)
23     if err != nil {
24         h.Logger.Error("failed to unmarshal body", slog.String("error", err.Error()))
25         return

```

```

26 }
27
28 h.Logger.Debug("event", slog.Any("event", event))
29 messageAttributes, err := h.createMessageAttributes(event)
30 if err != nil {
31     h.Logger.Error("failed to create message attributes", slog.String("eventName", event.EventName), slog.String("error", err.Error()))
32 }
33
34 input := &sns.PublishInput{
35     Message:      aws.String(string(payload)),
36     TopicArn:     aws.String(os.Getenv("SNS_TOPIC_ARN")),
37     MessageAttributes: messageAttributes,
38 }
39
40 message, err := h.snsClient.Publish(context.Background(), input)
41 if err != nil {
42     h.Logger.Error("error publishing to SNS", slog.String("error", err.Error()))
43     return
44 }
45
46 h.Logger.Info("successfully published message to sns", slog.String("eventName", event.EventName), slog.String("messageId", *message.MessageId))
47 h.Logger.Debug("Published message details",
48     slog.String("messageId", *message.MessageId),
49     slog.String("eventName", event.EventName),
50     slog.String("message", string(payload)),
51     slog.String("Message Attributes", formatMessageAttributes(messageAttributes)),
52 )
53 }
54
55 func (h *Hook) createMessageAttributes(event event) (map[string]types.MessageAttributeValue, error) {
56     messageAttributes := make(map[string]types.MessageAttributeValue)
57
58     messageAttributes["eventName"] = types.MessageAttributeValue{
59         DataType:  aws.String("String"),
60         StringValue: aws.String(event.EventName),
61     }
62     switch strings.ToLower(event.EventName) {
63     case "user_create":
64         user, _, err := h.gitlab.Users.GetUser(event.UserID, gitlab.GetUsersOptions{}, nil)
65         if err != nil {
66             return nil, fmt.Errorf("failed to get gitlab user: %w", err)
67         }
68         slog.Info("successfully retrieved gitlab user", slog.String("UserName", user.Name))
69         messageAttributes["isBot"] = types.MessageAttributeValue{
70             DataType:  aws.String("String"),
71             StringValue: aws.String(strconv.FormatBool(user.Bot)),
72         }
73     }
74     return messageAttributes, nil

```

```
74 | default :  
75 |     return messageAttributes, nil  
76 | }  
77 | }
```

Listing 2: Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS

A.9 Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS

```

1 func (h *Hook) handleHook(ctx echo.Context) error {
2     err := validateToken(ctx.Request().Header)
3     if err != nil {
4         h.Logger.Warn("unauthorized access", slog.String("remoteAddr", ctx.Request().RemoteAddr))
5         return ctx.NoContent(http.StatusUnauthorized)
6     }
7
8     payload, err := io.ReadAll(ctx.Request().Body)
9     if err != nil {
10        return fmt.Errorf("failed to read all bytes from body: %w", err)
11    }
12
13    go h.publishMessage(payload)
14
15    return nil
16 }
17
18
19 func (h *Hook) publishMessage(payload []byte) {
20     var event event
21
22     err := json.Unmarshal(payload, &event)
23     if err != nil {
24         h.Logger.Error("failed to unmarshal body", slog.String("error", err.Error()))
25         return
26     }
27
28     h.Logger.Debug("event", slog.Any("event", event))
29     messageAttributes, err := h.createMessageAttributes(event)
30     if err != nil {
31         h.Logger.Error("failed to create message attributes", slog.String("eventName", event.EventName), slog.String("error", err.Error()))
32     }
33
34     input := &sns.PublishInput{
35         Message:      aws.String(string(payload)),
36         TopicArn:      aws.String(os.Getenv("SNS_TOPIC_ARN")),
37         MessageAttributes: messageAttributes,
38     }
39
40     message, err := h.snsClient.Publish(context.Background(), input)
41     if err != nil {
42         h.Logger.Error("error publishing to SNS", slog.String("error", err.Error()))
43         return
44     }
45 }

```

```

46  h.Logger.Info("successfully published message to sns", slog.String("eventName", event.EventName), slog.String("
    messageId", *message.MessageId))
47  h.Logger.Debug("Published message details",
48      slog.String("messageId", *message.MessageId),
49      slog.String("eventName", event.EventName),
50      slog.String("message", string(payload)),
51      slog.String("Message Attributes", formatMessageAttributes(messageAttributes)),
52  )
53 }
54
55 func (h *Hook) createMessageAttributes(event event) (map[string]types.MessageAttributeValue, error) {
56     messageAttributes := make(map[string]types.MessageAttributeValue)
57
58     messageAttributes["eventName"] = types.MessageAttributeValue{
59         DataType:  aws.String("String"),
60         StringValue: aws.String(event.EventName),
61     }
62     switch strings.ToLower(event.EventName) {
63     case "user_create":
64         user, _, err := h.gitlab.Users.GetUser(event.UserID, gitlab.GetUsersOptions{}, nil)
65         if err != nil {
66             return nil, fmt.Errorf("failed to get gitlab user: %w", err)
67         }
68         slog.Info("successfully retrieved gitlab user", slog.String("UserName", user.Name))
69         messageAttributes["isBot"] = types.MessageAttributeValue{
70             DataType:  aws.String("String"),
71             StringValue: aws.String(strconv.FormatBool(user.Bot)),
72         }
73         return messageAttributes, nil
74     default:
75         return messageAttributes, nil
76     }
77 }

```

Listing 3: Verarbeitung eingehender Webhooks und Veröffentlichung von Ereignissen über AWS SNS

A.10 Initialisierung der Kickstarter-Struktur

```

1 type Config struct {
2     DryRun      bool
3     HasAzureCreds bool
4     EmailSource string
5     SqsUrl      string
6     MsTeamsGroupId string
7 }
8
9 type Kickstarter struct {
10    *box.Box
11    sqsConsumer *consumer.Consumer
12    sesClient   *ses.Client
13    emailTemplate *template.Template
14    graphClient  *msgraphsdk.GraphServiceClient
15    dryRun       bool
16    hasAzureCreds bool
17    emailSource  string
18    sqsUrl       string
19    msTeamsGroupId string
20 }
21
22 func New(config *Config) (*Kickstarter, error) {
23     kickstarter := &Kickstarter{
24         Box: box.New(
25             box.WithWebServer(),
26         ),
27         dryRun:      config.DryRun,
28         hasAzureCreds: config.HasAzureCreds,
29         emailSource:  config.EmailSource,
30         sqsUrl:       config.SqsUrl,
31         msTeamsGroupId: config.MsTeamsGroupId,
32     }
33
34     awsCfg, err := awsConfig.LoadDefaultConfig(context.Background())
35     if err != nil {
36         return nil, fmt.Errorf("failed to load AWS config: %w", err)
37     }
38
39     if err := kickstarter.initSQSConsumer(awsCfg); err != nil {
40         return nil, fmt.Errorf("failed to initialize SQS consumer: %w", err)
41     }
42
43     kickstarter.sesClient = ses.NewFromConfig(awsCfg)
44
45     if kickstarter.hasAzureCreds {
46         cred, err := azidentity.NewDefaultAzureCredential(nil)
47         if err != nil {
48             return nil, fmt.Errorf("failed to load azure credentials %w", err)

```

```
49     }
50
51     kickstarter.graphClient, err = msgraphsdk.NewGraphServiceClientWithCredentials(cred, []string{"https://graph.
        microsoft.com/.default"})
52     if err != nil {
53         return nil, fmt.Errorf("failed to create microsoft graph client %w", err)
54     }
55 }
56
57 kickstarter.emailTemplate, err = template.ParseFiles("assets/email.html")
58 if err != nil {
59     return nil, fmt.Errorf("failed to parse file %w", err)
60 }
61
62 return kickstarter, nil
63 }
```

Listing 4: Initialisierung der Kickstarter-Struktur

A.11 Verarbeitung des Gitlab Events und senden der E-Mail/Hinzufügen zur Teams Gruppe

```

1 // handler is passed to the sqs consumer
2 // if error returned, message will not be deleted from SQS
3 func (k *Kickstarter) handler(ctx context.Context, message types.Message) error {
4     if message.Body == nil {
5         k.Logger.Error("received message with empty body")
6     }
7     userEmail, err := k.extractEmail(*message.Body)
8     if err != nil {
9         k.Logger.Error("failed to extract email", slog.String("error", err.Error()))
10        return nil
11    }
12
13    if userEmail == "" {
14        k.Logger.Error("email is invalid or empty", slog.String("email", userEmail))
15        return nil
16    }
17
18    k.Logger.Info("sending mail to", slog.String("Email:", userEmail))
19    err = k.sendMail(ctx, userEmail)
20    if err != nil {
21        k.Logger.Error("failed to send email", slog.String("error", err.Error()))
22    }
23
24    err = k.addUserToMSTeamsGroup(ctx, userEmail, k.msTeamsGroupId)
25    if err != nil {
26        k.Logger.Error("failed to add user to microsoft group", slog.String("error", err.Error()))
27    }
28
29    return nil
30 }
31
32 // SendEmail sends an email using AWS SES
33 func (k *Kickstarter) sendMail(ctx context.Context, recipient string) error {
34     EmailSource := k.emailSource
35
36     subject := "Let's Get Started in the TUI Engineering World!"
37
38     firstName, lastName := k.getName(recipient)
39
40     var buf bytes.Buffer
41
42     err := k.emailTemplate.Execute(&buf, templatedata{FirstName: firstName, LastName: lastName})
43     if err != nil {
44         return fmt.Errorf("failed to execute template: %w", err)
45     }
46
47     input := &ses.SendEmailInput{

```

```

48     Destination: &sesTypes.Destination{
49         ToAddresses: []string{recipient },
50     },
51     Message: &sesTypes.Message{
52         Body: &sesTypes.Body{
53             Html: &sesTypes.Content{
54                 Charset: aws.String("UTF-8"),
55                 Data:    aws.String(buf.String()),
56             },
57         },
58         Subject: &sesTypes.Content{
59             Charset: aws.String("UTF-8"),
60             Data:    aws.String(subject),
61         },
62     },
63     Source: aws.String(EmailSource),
64 }
65
66 if k.dryRun {
67     k.Logger.Info("Dry run mode, skipping sending email")
68     k.Logger.Info("Recipient:", slog.String("recipient", recipient))
69     k.Logger.Info("Subject", slog.String("subject", subject))
70     k.Logger.Info("Source", slog.String("source", EmailSource))
71     k.Logger.Debug("Email HTML Body:", slog.String("htmlBody", buf.String()))
72     return nil
73 }
74
75 _, err = k.sesClient.SendEmail(ctx, input)
76 if err != nil {
77     return fmt.Errorf("failed to send email: %w", err)
78 }
79
80 k.Logger.Info("Email sent successfully", slog.String("recipient", recipient))
81 k.Logger.Info("Source", slog.String("source", EmailSource))
82
83 return nil
84 }
85
86 func (k *Kickstarter) addUserToMSTeamsGroup(ctx context.Context, email string, groupId string) error {
87
88     userId, err := k.getUserIdByEmail(ctx, email)
89     if err != nil {
90         return fmt.Errorf("failed to get userId: %w", err)
91     }
92
93     if k.dryRun {
94         k.Logger.Info("Dry run mode, skipping adding user to Microsoft Teams group")
95         k.Logger.Info("Resolved User ID", slog.String("userId", *userId))
96         k.Logger.Info("User Email", slog.String("email", email))
97         k.Logger.Info("Microsoft Teams Group ID", slog.String("groupId", groupId))

```

```
98     return nil
99 }
100
101 requestBody := graphmodels.NewReferenceCreate()
102 odataId := fmt.Sprintf("https://graph.microsoft.com/v1.0/directoryObjects/{%s}", *userId)
103 requestBody.SetOdataId(&odataId)
104
105 err = k.graphClient.Groups().ByGroupId(groupId).Members().Ref().Post(ctx, requestBody, nil)
106 if err != nil {
107     return fmt.Errorf("failed to add user to microsoft group: %w", err)
108 }
109
110 k.Logger.Info("successfully added user to the microsoft teams group", slog.String("user", email))
111 return nil
112 }
```

Listing 5: Initialisierung der Kickstarter-Struktur

A.12 Deployment yaml für die Systemhook

```

1 apiVersion: atlas.devops.tui/v1beta1
2 kind: Application
3 metadata:
4   annotations:
5     appify.devops.tui/version: 1.11.2
6   labels:
7     app: gitlab-to-sns-webhook
8     name: gitlab-to-sns-webhook
9     namespace: onesource
10 spec:
11   iamRole: arn:aws:iam::500123565959:role/ehda-test-gitlab-to-sns-webhook
12   image: registry.source.tui/dev-exp/onesource/gitlab-to-sns-webhook:v1.5.1
13   scaling:
14     vertical:
15       enabled: true
16       disruptive: true
17   port: 8443
18   command:
19     - /opt/app/app
20   args:
21     - --log-level=debug
22     - --listen-address=:8443
23     - --tls-cert-file=/opt/app/volumes/tls/tls.crt
24     - --tls-key-file=/opt/app/volumes/tls/tls.key
25   env:
26     - name: SNS_TOPIC_ARN
27       value: arn:aws:sns:eu-central-1:500123565959:ehda-test-gitlab-to-sns-webhook
28     - name: GITLAB_URL
29       value: https://test.source.tui
30     - name: GITLAB_TOKEN
31       valueFrom:
32         secretKeyRef:
33           name: sns-webhook
34           key: GITLAB_TOKEN
35   secrets:
36     - name: k8s-gitlab-to-sns-webhook
37       source: SecretsManager
38   ingress:
39     host: gitlab-to-sns-webhook.test.devops.tui
40     path: /api
41   metrics:
42     provider: Prometheus

```

Listing 6: Deployment yaml für die Systemhook

A.13 Terraform Infrastructure as Code

```

1 resource "aws_sns_topic" "gitlab_to_sns_webhook" {
2   name           = "${var.service_name}-gitlab-to-sns-webhook"
3   kms_master_key_id = aws_kms_key.dev_kickstarter.key_id
4   tags = var.tags
5 }
6
7 resource "aws_sqs_queue" "dev_kickstarter" {
8   name           = "${var.service_name}-dev-kickstarter"
9   kms_master_key_id = aws_kms_key.dev_kickstarter.key_id
10  kms_data_key_reuse_period_seconds = 300
11  tags = var.tags
12 }
13
14 resource "aws_sns_topic_subscription" "dev_kickstarter_sns_subscription" {
15   topic_arn = aws_sns_topic.gitlab_to_sns_webhook.arn
16   protocol  = "sqs"
17   endpoint  = aws_sqs_queue.dev_kickstarter.arn
18   filter_policy = jsonencode({
19     "eventName" : ["user_create"],
20     "isBot" : ["false"]
21   })
22 }
23
24 data "aws_iam_policy_document" "dev_kickstarter_policy_document" {
25   statement {
26     effect = "Allow"
27
28     actions = [
29       "kms:Decrypt",
30     ]
31
32     resources = [
33       aws_kms_key.dev_kickstarter.arn,
34     ]
35   }
36
37   statement {
38     effect = "Allow"
39
40     actions = [
41       "sqs:ReceiveMessage",
42       "sqs:DeleteMessage",
43       "sqs:GetQueueAttributes",
44     ]
45
46     resources = [
47       aws_sqs_queue.dev_kickstarter.arn,
48     ]

```

```
49  }
50
51  statement {
52    effect = "Allow"
53
54    actions = [
55      "ses:SendEmail",
56      "ses:SendRawEmail",
57    ]
58
59    resources = [
60      "*"
61    ]
62  }
63 }
```

Listing 7: Terraform Infrastructure as Code