

Ruhr-Universität Bochum

Bachelorarbeit

Entwicklung eines erweiterbaren Kommandozeileninterfaces zur Generierung von Web-Applikationen

Schriftliche Prüfungsarbeit
für die Bachelor-Prüfung des Studiengangs Angewandte Informatik an der
Ruhr-Universität Bochum

vorgelegt von
Michael David Kuckuk

am
Lehrstuhl für Informatik im Bauwesen
Prof. Dr.-Ing. Markus König

Abgabedatum: 28. August 2021
Matrikelnummer: 108 017 207 503
1. Prüfer: Prof. Dr.-Ing. Markus König
2. Prüfer: Stephan Embers, M. Sc.

Abstract

The ABSTRACT is to be a fully-justified text following the title page. The text will be formatted in 12 pt, single-spaced Computer Modern. The title is “Abstract”, set in 12pt Computer Modern Sans Serif, centered, boldface type, and initially capitalized. Writing the abstract in English is mandatory even if the thesis itself is written in German. The length of the abstract should be roughly about 200 words but must not exceed 250 words.

As usual, the abstract should clearly summarize the aim, the background and the results of your thesis so that an interested reading can decide if he or she wants to further read your (interesting) written report. Also, the abstract should be kept simple. That is, do not include tables, figures or cross references in the abstract. You will have plenty of time in your thesis to explain things more clearly.

Erklärung

Ich erkläre, dass das Thema dieser Arbeit nicht identisch ist mit dem Thema einer von mir bereits für eine andere Prüfung eingereichten Arbeit.

Ich erkläre weiterhin, dass ich die Arbeit nicht bereits an einer anderen Hochschule zur Erlangung eines akademischen Grades eingereicht habe.

Ich versichere, dass ich die Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die anderen Werken dem Wortlaut oder dem Sinn nach entnommen sind, habe ich unter Angabe der Quellen der Entlehnung kenntlich gemacht. Dies gilt sinngemäß auch für gelieferte Zeichnungen, Skizzen, bildliche Darstellungen und dergleichen.

Statement

I hereby declare that except where the specific reference is made to the work of others, the contents of this thesis are original and have not been submitted in whole or in part for consideration for any other degree or qualification in this, or any other university.

This thesis is my own work and contains nothing which is the outcome of work done in collaboration with others, except as specified in the text.

Datum

Unterschrift

Inhaltsverzeichnis

1	Motivation	1
2	Grundlagen	1
2.1	Einführung in Frontend-Frameworks für Webapplikationen	1
2.2	Ähnliche Projektgeneratoren	3
2.3	Funktionale Programmierung	5
2.4	Reaktive Programmierung mit Redux	5
3	Implementierung	5
3.1	Abhängigkeiten und Exklusivitäten	5

1 Motivation

Entwickelnde haben zu Beginn eines neuen Projektes immer erst die Aufgabe, sich eine geeignete Architektur für das Projekt zu überlegen, die sie dann möglichst von Anfang an verfolgen können. In den meisten Sprachen, insbesondere in der Webentwicklung ist ein Teil dieser Aufgabe die Auswahl von Bibliotheken und Werkzeugen, die bei der Programmierung von Hilfe sein können.

Unter diesen Bibliotheken und Werkzeugen gibt es viele, die besonders häufig verwendet werden oder in bestimmten Kombinationen empfohlen werden. Beispielsweise verwenden 60,4% der von SState of JS 2020¹ Befragten die Library Axios¹ (ein HTTP-Client, die für Browser und Node.js dasselbe Interface bietet)[3]. 89,6% der Befragten nutzen das Tool Node Package Manager (NPM) (wobei dies als offizieller Node.js-Paketmanager eine Sonderstellung genießt), 82,3% nutzen ESLint² (ein Werkzeug zur statischen Codeanalyse) und 70,9% nutzen Prettier³ (ein Codeformatierer).

Geläufige Kombinationen von Werkzeugen oder Bibliotheken ergeben sich oft aus der Installationsanleitung bzw. aus der offiziellen Dokumentation. So

2 Grundlagen

Um die Implementierung der Arbeit vollständig nachvollziehen zu können, ist es wichtig, einige Konzepte verstanden zu haben und zu wissen, worauf die Entwicklung aufbauen wird. Diese Grundlagen werden im Folgenden eingeführt werden.

2.1 Einführung in Frontend-Frameworks für Webapplikationen

Um interaktive Webapplikationen zu entwickeln, müssen diese mit HTML, CSS und JavaScript programmiert werden. Browser stellen den mit HTML definierten Inhalt dar, manipulieren das Aussehen der Seite anhand der durch CSS definierten Regeln und verfügen zudem über einen JavaScript (JS) Interpreter, der den übermittelten JS Code ausführen kann und darüber eine Manipulation der Seiteninhalte erlauben.

Durch diese Möglichkeit ergibt sich das Problem, dass die Daten, die das Programm berechnet (oder auf andere Weise erlangt) Usern korrekt dargestellt werden und umgekehrt Eingaben von Usern sich in den Daten widerspiegeln sollen.

Beim Entwickeln solcher Funktionalität wiederholen sich häufig bestimmte Probleme wie die Synchronisierung von Daten mit der Anzeige oder die Wiederverwendung von Teilen der Nutzeroberfläche. Diese Probleme können mit Hilfe von Frontend-Frameworks gelöst werden.

¹<https://www.npmjs.com/package/axios>

²<https://www.npmjs.com/package/eslint>

³<https://www.npmjs.com/package/prettier>

Zur Zeit gibt es vor allem drei Frameworks, die häufig verwendet werden: React, Angular und Vue [3]. Angular baut dabei auf dem klassischen Model View Controller (MVC)-Pattern auf. In einer Variation von HTML, in der bestimmte TypeScript-Ausdrücke interpretiert werden können, kann die View aufgebaut werden. Die Funktionalität des Controllers wird in einer TypeScript-Klasse implementiert und das Model kann über Services dargestellt werden, die dann automatisch instanziiert und in die Controller injected werden. **ZITAT FEHLT**

Vue und React verfolgen nicht so strikt das MVC-Pattern. Vue verfügt (ähnlich wie Angular) über eine Variation von HTML, in der auch bestimmte Ausdrücke evaluiert werden können, sodass so die View definiert werden kann. Allerdings ist es bei Vue üblich, dass sich noch in derselben Datei wie die View (und das CSS) auch der Controller befindet. Vue gibt im Gegensatz zu Angular keine klare Vorgabe, wie das Model umzusetzen ist.

React hingegen verfügt über einen anderen Ansatz. Hier wird es ermöglicht, eine Variante von HTML-Ausdrücken in JavaScript bzw. TypeScript einzufügen, die dann wie andere Werte auch in Variablen gespeichert werden können. Auf diesem Weg wird parallel zum eigentlichen Document Object Model (DOM) ein sogenanntes Shadow DOM generiert, der dann in das eigentliche DOM überführt wird. Somit ist es in React möglich, View und Controller komplett miteinander zu verbinden. Zudem verfügt auch React nicht über einen klaren Ansatz um das Model umzusetzen.

Alle drei dieser Frameworks ermöglichen eine komponentenbasierte Entwicklung. Das bedeutet, dass mit sehr geringem Aufwand die View in Komponenten unterteilt werden kann, die dann wiederverwendet werden können.

Aus (unter anderen) diesen Gründen werden aktuelle Webapplikationen in der Regel auf Grundlage eines Frontend-Frameworks aufgebaut **ZITAT FEHLT**. Da jedes Frontend aber mehr oder weniger klare Strukturen, Datenflüsse, Syntaxen und vieles mehr vorgibt, ist die Entscheidung eines Frameworks in Bezug auf die Suche weiterer Abhängigkeiten eine sehr folgenschwere Entscheidung.

Beispielsweise ist es nicht möglich, Angular ohne TypeScript oder React ohne ESLint zu verwenden. Sowohl für React als auch für Angular gibt es Komponentenbibliotheken⁴, die Google's Material Design System folgen; allerdings sind diese Bibliotheken sehr verschieden, haben unterschiedliche Features und gehen nicht aus demselben Code hervor.

Die Entscheidung eines Frameworks ist daher eine der ersten Entscheidungen, die Entwickelnde beim Einrichten ihrer Projekte treffen müssen. Sie schränkt die weitere Auswahl an Werkzeugen und Bibliotheken ein. Außerdem können, bis auf in besonderen Kontexten wie Micro-Frontends oder WebComponents **ZITAT FEHLT**, nur mit hohem Aufwand oder gar nicht zwei Frameworks zusammen verwendet werden.

⁴Material-UI für React: <https://material-ui.com/>; Angular Material: <https://material.angular.io/>

2.2 Ähnliche Projektgeneratoren

Um das Problem der initialen Projektkonfiguration zu automatisieren oder zumindest zu erleichtern, bieten die drei oben erwähnten Frameworks jeweils ein Programm an, was (unter anderem) zur initialen Erstellung von Projekten mit dem jeweiligen Framework empfohlen wird.

2.2.1 React

In der Dokumentation für React wird empfohlen, neue Projekte über das Command Line Interface (CLI) `create-react-app` (CRA) zu erstellen. Dieses kann per NPM installiert werden und ist dann in der Lage, den Inhalt eines angegebenen Templates (oder des Standardtemplates) in ein spezifiziertes Verzeichnis zu kopieren. Daraufhin werden die benötigten Abhängigkeiten per NPM oder mittels eines anderen installierten Paketmanagers (wie z.B. Yarn) installiert.

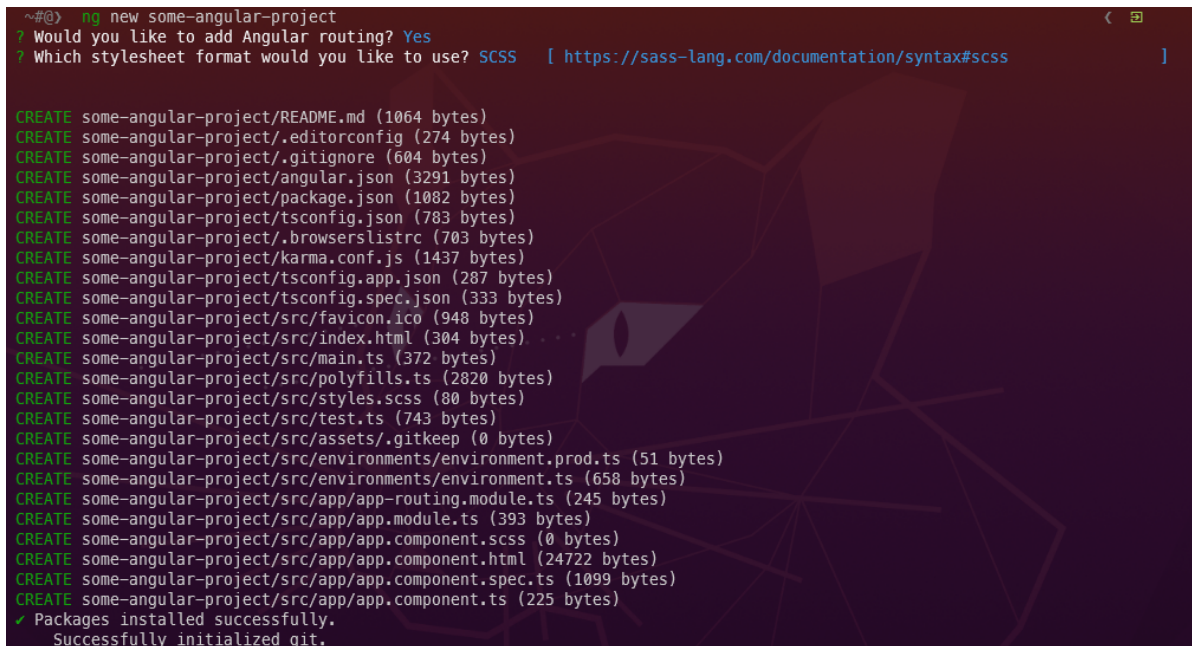
Dritten ist es möglich, eigene Templates für CRA zu erzeugen, die dann wie Erstanbietertemplates zur Erzeugung des neuen Projekts genutzt werden können. Wenn also mittels CRA ein Projekt erzeugt werden soll, das bereits mit gewissen Bibliotheken oder Werkzeugen ausgestattet ist, muss dafür zuvor ein entsprechendes Template erstellt worden sein. Die Wahrscheinlichkeit, dass das jedoch passiert ist, sinkt mit der Spezifität der Wünsche.

Die Erstanbietertemplates geben bereits die empfohlene Ordner- und Dateistruktur für React-Projekte vor; durch Drittanbietertemplates kann hiervon aber abgewichen werden. Außerdem installieren die Erstanbietertemplates bereits einige weitere Werkzeuge wie ESLint, Jest (ein Werkzeug zum Schreiben und Ausführen von automatisierten Tests, in der Regel Unit Tests) und die sogenannten react-scripts. Diese sind eine Sammlung von kleinen Skripten und Abhängigkeiten, die Prozesse automatisieren, die für die Entwicklung notwendig sind. Beispielsweise wird so ein Skript zur Verfügung gestellt, welches einen lokalen Server startet, der den aktuellen Stand der Webapplikation hostet und bei jeder Codeänderung automatisch aktualisiert. Dieser Server gibt zudem auch die Warnungen aus, die ESLint erzeugt.

Außerdem ist es bei der Verwendung dieser Templates mit geringem Aufwand möglich, bestimmte empfohlene Bibliotheken und Werkzeuge nachzurüsten. So gibt es zum Beispiel Anleitungen für die Installation von Prettier oder von CSS Präprozessoren, die aus jeweils einem in der Kommandozeile auszuführenden Befehl bestehen. Für Prettier muss zudem noch eine bestimmte, bereits existierende Datei um einige Zeilen ergänzt werden.

2.2.2 Angular

Das Angular-Team stellt das sog. Angular-CLI zur Verfügung, das Entwicklenden beim Programmieren verschiedene wiederkehrende und repetitive Aufgaben abnehmen soll



```

~#@> ng new some-angular-project
? Would you like to add Angular routing? Yes
? Which stylesheet format would you like to use? SCSS [ https://sass-lang.com/documentation/syntax#scss ]

CREATE some-angular-project/README.md (1064 bytes)
CREATE some-angular-project/.editorconfig (274 bytes)
CREATE some-angular-project/.gitignore (604 bytes)
CREATE some-angular-project/angular.json (3291 bytes)
CREATE some-angular-project/package.json (1082 bytes)
CREATE some-angular-project/tsconfig.json (783 bytes)
CREATE some-angular-project/.browserslistrc (703 bytes)
CREATE some-angular-project/karma.conf.js (1437 bytes)
CREATE some-angular-project/tsconfig.app.json (287 bytes)
CREATE some-angular-project/tsconfig.spec.json (333 bytes)
CREATE some-angular-project/src/favicon.ico (948 bytes)
CREATE some-angular-project/src/index.html (304 bytes)
CREATE some-angular-project/src/main.ts (372 bytes)
CREATE some-angular-project/src/polyfills.ts (2820 bytes)
CREATE some-angular-project/src/styles.scss (80 bytes)
CREATE some-angular-project/src/test.ts (743 bytes)
CREATE some-angular-project/src/assets/.gitkeep (0 bytes)
CREATE some-angular-project/src/environments/environment.prod.ts (51 bytes)
CREATE some-angular-project/src/environments/environment.ts (658 bytes)
CREATE some-angular-project/src/app/app-routing.module.ts (245 bytes)
CREATE some-angular-project/src/app/app.module.ts (393 bytes)
CREATE some-angular-project/src/app/app.component.scss (0 bytes)
CREATE some-angular-project/src/app/app.component.html (24722 bytes)
CREATE some-angular-project/src/app/app.component.spec.ts (1099 bytes)
CREATE some-angular-project/src/app/app.component.ts (225 bytes)
✓ Packages installed successfully.
  Successfully initialized git.

```

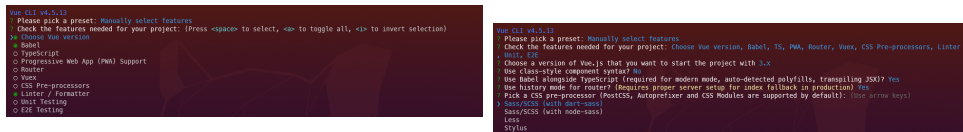
Abbildung 1: Die Ausgabe des Angular CLI's bei der Erzeugung eines neuen Projektes.

(wie z.B. die Erstellung und Einbindung neuer Komponenten). Neben diesen Aufgaben wird das Tool auch zur Erstellung neuer Angular-Projekte genutzt.

Der Befehl `ng new <project-name>` führt Nutzende in einen Dialog, bei dem zwei Fragen zur gewünschten Konfiguration des Projektes gestellt werden. Über explizit gesetzte Kommandozeilenoptionen können dann insgesamt Features konfiguriert werden, mit denen das Projekt eingerichtet wird. Diese Features sind jedoch allesamt Angular-intern, d.h. es gibt keine Möglichkeit weitere Libraries oder ähnliches installieren zu lassen, die nicht direkt vom Angular Team kommen. Selbst einige Libraries (z.B. Angular Material), die vom Angular-Team direkt entwickelt werden, sind nicht in diese initiale Projektgenerierung eingebunden.

Im Gegensatz zu CRA sind hier die Möglichkeiten, die Nutzenden bei der initialen Projekterstellung geboten werden, sehr eingeschränkt. Es gibt die Möglichkeit, bei der Einrichtung eine sogenannte "Collection" anzugeben, die dann die Erstellung des eigentlichen Projektes übernimmt. Es könnte also eine Collection entwickelt werden, die weitere Libraries je nach Eingabe einbindet. Jedoch scheint die Umsetzung dieses Features abzunehmen: von den überprüften Collections für ESLint, Prettier und Apollo-Angular hat nur eine dieses Feature (also die Installation bei der Initialisierung statt hinterher) jemals unterstützt, hat es aber mittlerweile wieder eingestellt [1] [2] [4].

Im Gegensatz zu der React-Lösung können sich Nutzende hier (im Rahmen der beschränkten angebotenen Optionen) eine beliebige Konfiguration aussuchen und sind nicht darauf angewiesen, dass jemand vor ihnen schon denselben Wunsch hatte. Außerdem wird durch die gestellten auch Anfänger:innen die Entdeckung und der Einstieg



- (a) Das Vue CLI fragt explizit nach zehn verschiedenen Features. Davon kann eine beliebige Teilmenge ausgewählt werden.
- (b) Für jede der Auserwählten Erweiterungen werden Detailliertere Fragen gestellt.

Abbildung 2: Zwei Bilder von dem Prozess der Erstellung einer neuen Vue-Applikation.

in Angular erleichtert, da gewisse Features automatisch an sie herangetragen werden.

2.2.3 Vue

Von den drei Frameworks bietet Vue in Bezug auf die Projekterstellung das umfangreichste CLI. Zu aller erst besteht die Möglichkeit, ein Preset auszuwählen. Dies kann eines von zwei Standardpresets sein oder eines, was zuvor auf dem lokalen Computer erstellt und gespeichert wurde.

Falls man kein Preset auswählt, trifft man nun zunächst eine Vorauswahl von zehn Features, die man haben oder nicht haben möchte. Daraufhin werden zu den ausgewählten Features detailliertere Fragen gestellt. Insgesamt stehen einem durch dieses Tool über 20 verschiedene Libraries ohne weiteren Konfigurationsaufwand zur Verfügung. Die soeben erstellte Konfiguration kann anschließend als neues Preset gespeichert werden.

2.3 Funktionale Programmierung

2.4 Reaktive Programmierung mit Redux

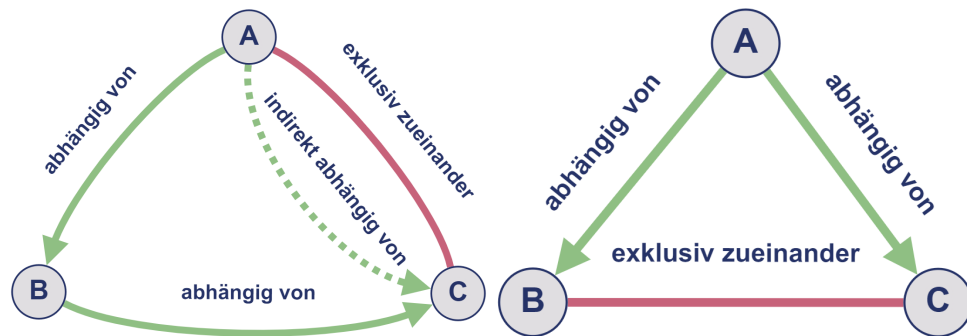
3 Implementierung

3.1 Abhängigkeiten und Exklusivitäten

Im Rahmen der Abhängigkeiten und Exklusivitäten von Erweiterungen zueinander gibt es mehrere Probleme, die gelöst werden müssen. Zum einen kann es schnell passieren, eine unmögliche Kombination von Bedingungen zu stellen. Außerdem muss nach der Auswahl einer Kombination von Erweiterungen geprüft werden, ob diese Kombination zulässig ist.

3.1.1 Überprüfung der Umsetzbarkeit

Ein triviales Beispiel für unmögliche Kombinationen von Bedingungen wäre ein Paar von Abhängigkeiten A und B , wobei A und B exklusiv zueinander sind und gleichzeitig A



- (a) Eine Möglichkeit, wie ein Widerspruch zwischen indirekter Abhängigkeit und Exklusivität entstehen kann.
- (b) Hier entsteht ein Widerspruch dadurch, dass eine Erweiterung zwei Abhängigkeiten hat, die zueinander exklusiv sind.

Abbildung 3: Zwei Graphen zur Veranschaulichung von Konfliktmöglichkeiten zwischen Abhängigkeiten und Exklusivitäten.

von B abhängt. Es können in diesem Beispiel niemals beide Anforderungen gleichzeitig erfüllt werden.

Natürlich lassen sich aber auch kompliziertere Beispiele erzeugen. In Abbildung 3 werden zwei solche Konstellationen dargestellt. Bei der einen hängt A von B und B von C ab, aber A ist zu C exklusiv. Diese Kombination von Anforderungen lässt sich ebensowenig wie das erste Beispiel gleichzeitig erfüllen, aber das Problem ist hier nicht sofort offensichtlich. Man muss hierfür erkennen, dass Abhängigkeiten transitiv sind. Ist also die Erweiterung A von B und B von C abhängig, so ist auch indirekt A von C abhängig.

Der zweite in Abbildung 3 dargestellte Konflikt beruht im Gegensatz zu den bisherigen Beispielen nicht darauf, dass eine Erweiterung zugleich (indirekt) abhängig und exklusiv zu einer anderen Erweiterung ist. Hier wird eine weitere Kategorie von Problemen dargestellt: sind zwei (indirekte) Abhängigkeiten einer Erweiterung zueinander exklusiv, so können nicht beide dieser Abhängigkeiten erfüllt werden. Auch solche Konfigurationen sind also unzulässig.

Aus diesen fachlichen Überlegungen heraus ergibt sich eine erste Lösung. Für jede Erweiterung E sind zunächst alle direkten sowie indirekten Abhängigkeiten zu bestimmen. Für alle diese Abhängigkeiten ist dann zu prüfen, dass zum einen die Abhängigkeit A nicht zu E exklusiv ist, aber auch dass A zu keiner weiteren (indirekten) Abhängigkeit A' von E exklusiv ist.

Bei näherer Betrachtung dieser Lösung lässt sich jedoch einiges an Ineffizienz feststellen. Zum einen werden für jede Erweiterung erneut die transitiven Abhängigkeiten berechnet. Aufgrund eben dieser Transitivität sind jedoch die Berechnungen für alle Erweiterungen, die Abhängigkeit einer anderen Erweiterung sind, redundant. Im schlimmsten Fall (nämlich, wenn eine Erweiterung von insgesamt n Erweiterungen von allen anderen Erweiterungen (indirekt) abhängt) ist also genau eine der durchgeführten Berechnungen

wirklich notwendig und $n - 1$ Berechnungen werden unnötigerweise durchgeführt. Aus ähnlichem Grund ist auch die Überprüfung der Exklusivität zweier paarweise unabhängiger (indirekter) Abhängigkeiten häufig überflüssig.

Die Lösung dieser Probleme ergibt sich aus einer theoretischeren Betrachtung des Problems. Wie bereits aus der Verwendung des Begriffs der Transitivität hervorgeht, lassen sich Abhängigkeit und Exklusivität als mathematische Relationen über der Menge aller Erweiterungen auffassen. Hierbei ist besonders hervorzuheben, dass die Exklusivität symmetrisch ist (ist A zu B exklusiv, so ist auch B zu A exklusiv) während Abhängigkeit nicht symmetrisch ist (im Gegenteil: bei der anfänglichen Analyse von möglichen Bibliotheken, Frameworks etc. ergab sich, dass Abhängigkeit nie symmetrisch zu sein scheint). Allerdings ist Exklusivität a priori nicht transitiv (auch, wenn A zu B und B zu C exklusiv ist, können A und C zusammen verwendet werden), während Abhängigkeit sehr wohl transitiv ist (wie bereits erläutert).

Vor diesem Hintergrund lässt sich erkennen, dass die Bestimmung der (indirekten) Abhängigkeiten der Bestimmung der Transitiven Hülle gleichkommt. Diese kann mittels des Floyd-Warshall-Algorithmus (in der Warshall-Variante) berechnet werden [5]. Hierfür muss zunächst ein gerichteter Graph erzeugt werden, in den alle deklarierten Abhängigkeiten als Kante eingefügt werden. Von diesem Graphen wird dann die transitive Hülle bestimmt, in der zwei Knoten A und B genau dann durch eine (von A nach B gerichtete) Kante verbunden sind, wenn die Erweiterung A von B abhängt.

Auch die Relation der Exklusivität lässt sich in einen Graphen überführen. In diesem Graphen gibt es ebenfalls pro Erweiterung einen Knoten und jede Exklusivität wird als Kante dargestellt. Aufgrund der Symmetrie der Exklusivität kann dieser Graph aber ungerichtet sein.

Das Problem der Überprüfung der Restriktionen reduziert sich nun darauf, sicherzustellen, dass es zwischen zwei Knoten (also zwischen zwei Erweiterungen) in maximal einem der beiden Graphen eine Kante gibt, wobei die Richtung keine Rolle spielt (denn wenn die Knoten exklusiv zueinander sind, darf es zwischen beiden keine Abhängigkeit geben – egal, in welche Richtung).

Anders formuliert, darf es im Graphen der Exklusivitäten keine Kante $\{A, B\}$ geben, für die in der transitiven Hülle der Abhängigkeiten die Kante (A, B) oder die Kante (B, A) existiert. Aufgrund dessen, dass die transitive Hülle gerichtet ist, gibt es darin doppelt so viele Kanten wie in dem Graphen der Exklusivitäten. Außerdem liegt sie als Adjazenzmatrix vor, während die Exklusivitäten als Kantenliste vorliegen. Somit kann bei m Exklusivitäten in $\mathcal{O}(m)$ über die Exklusivitäten iterieren und jeweils in $\mathcal{O}(1)$ die Existenz einer (transitiven) Abhängigkeit prüfen. Die Umkehrung, also die Iteration über Abhängigkeiten und dann die Prüfung der Existenz einer Exklusivität, würde bei n Erweiterungen einen Aufwand von $\mathcal{O}(n^2)$ verursachen. Wenn man vorher die Kantenliste der Exklusivitäten in $\mathcal{O}(n^2)$ in eine Adjazenzmatrix überführt, ist die anschließende Existenzprüfung auch wieder in $\mathcal{O}(1)$ möglich, aber insgesamt

Der Algorithmus von Floyd-Warshall sorgt dafür, dass diese Überprüfung eine asymptotische Laufzeit von $\mathcal{O}(n^3)$ hat. Da die oben beschriebenen Probleme in beliebiger Tiefe

von Abhängigkeiten auftreten können, ist jedoch die Bestimmung der transitiven Hülle nicht vermeidbar. Allerdings ist damit zu rechnen, dass die Anzahl aller Erweiterungen stets kleiner als 100 sein wird (andernfalls würde die Benutzbarkeit des Programms möglicherweise stark eingeschränkt). Daher ist diese Laufzeit in diesem Fall als unbedenklich einzustufen.

Literatur

- [1] J. Henry, Apr. 2021. <https://github.com/angular-eslint/angular-eslint/issues/395#issuecomment-821991202> [Zugriff am 28. August 2021].
- [2] R. Mello, Apr. 2021. <https://github.com/ricmello/prettier-schematics/blob/main/src/collection.json> [Zugriff am 28. August 2021].
- [3] Sacha Greif und Raphaël Benitte. State of JS 2020, 2020. <https://2020.stateofjs.com/en-US/> [Zugriff am 28. August 2021].
- [4] S. V. und Kamil Kisiela, Aug. 2018. <https://github.com/kamilkisiela/apollo-angular/blob/master/packages/apollo-angular/schematics/collection.json> [Zugriff am 28. August 2021].
- [5] S. Warshall. A theorem on boolean matrices. *Journal of the ACM (JACM)*, 9(1): 11–12, 1962. ISSN 0004-5411. doi: 10.1145/321105.321107.