Dokumentation - Blog-Service

Webbasierte Anwendung mit

asynchroner Client-Server Kommunikation

aus der

Benutzer- und Implementierungssicht

LVA: KV Service Engineering

Übung 1/2

Gruppe3

Strahinja Lazic k1255095

Andreas Lengauer k1455988

Lukas Mindlberger k1255809

Robert Ördög k1355928

Christian Reiter k1355821

Inhaltsverzeichnis

[1. Einleitung 3](#_Toc466831858)

[1.1 Aufgabenstellung 3](#_Toc466831859)

[1.2 Begriffserklärungen/ Implementierungsparameter 3](#_Toc466831860)

[1.2.1 Blogservice: 3](#_Toc466831861)

[1.2.2 Javascript: 3](#_Toc466831862)

[1.2.3 JSON: 4](#_Toc466831863)

[1.2.4 NodeJS: 4](#_Toc466831864)

[1.2.5 MySQL: 4](#_Toc466831865)

[1.2.6 HTML: 4](#_Toc466831866)

[1.2.7 AngularJS: 5](#_Toc466831867)

[1.2.8 HTTP: 5](#_Toc466831868)

[2. Implementierungssicht 5](#_Toc466831869)

[3. Benutzersicht 5](#_Toc466831870)

# Einleitung

## Aufgabenstellung

Ziel dieser Übung war es eine webbasierte Anwendung zu erstellen mit asynchroner Client-Server-Kommunikation. Unserer Gruppe wurde die Erstellung eines Blogservices zugewiesen, der für die Kommunikation in offenen oder geschlossenen Freundesgruppen, inkl. Kommentarfunktion, dienen soll. Client-seitig wurde *Javascript* mit der Bibliothek *Angular* implementiert. Server-seitig wurde *Javascript* auf Basis von *NodeJS* implementiert. Die Datenhaltung erfolgt mittels *mySQL*.

## Begriffserklärungen/ Implementierungsparameter

### 1.2.1 Blogservice:

Häufig ist ein Blog eine chronologisch abwärts sortierte Liste von Einträgen, die in bestimmten Abständen umbrochen wird. Der Blogger ist Hauptverfasser des Inhalts, und häufig sind die Beiträge aus der [Ich-Perspektive](https://de.wikipedia.org/wiki/Erz%C3%A4hlperspektive) geschrieben. Das Blog bildet ein Medium zur Darstellung von Aspekten des eigenen Lebens und von Meinungen zu spezifischen Themen, je nach Professionalität bis in die Nähe einer [Internet-Zeitung](https://de.wikipedia.org/wiki/Internet-Zeitung) mit besonderem Gewicht auf [Kommentaren](https://de.wikipedia.org/wiki/Kommentar_(Journalismus)). Oft sind auch Kommentare oder Diskussionen der Leser über einen Artikel möglich. Damit kann das Medium sowohl dem Ablegen von Notizen in einem Zettelkasten, dem Zugänglichmachen von Informationen, Gedanken und [Erfahrungen](https://de.wikipedia.org/wiki/Erfahrung), etwas untergeordnet auch der Kommunikation dienen, ähnlich einem [Internetforum](https://de.wikipedia.org/wiki/Internetforum).

### 1.2.2 Javascript:

JavaScript ist eine Skriptsprache welche in Web Browsern eingesetzt wird, um dynamische HTML Seiten zu ermöglichen. Damit ist es möglich dynamisch Inhalte im Client Browser zu generieren bzw. zu adaptieren. Dies ermöglicht es Interaktionen mit einer Browserumgebung und den Dokumenten welche in diesem dargestellt wird zur Verfügung zu stellen. JavaScript entwickelte sich aus dem ECMA Script, welcher ein standardisierter Sprachkern ist. JavaScript ermöglich sowohl objektorientierte, prozedural als auch funktional zu programmieren. Mit JavaScript ist es möglich HTML Elemente direkt in ein statisches HTML zu erstellen sowie existierende HTML Elemente zu manipulieren. Zusätzlich ist es möglich Events mithilfe von JavaScript zu definieren um diese HTML Elemente zu beeinflussen und Interaktionen mit dem Benutzer zu ermöglichen. JavaScript bietet als Programmiersprache Konstrukte wie Schleifen, Anweisungen sowie Fehlerbehandlungen an. Zusätzlich werden einfache sowie komplexe Datentypen unterstützt wie Objekte und Arrays. Zu beachten ist das JavaScript jedoch hoch dynamisch ist, wobei eine JavaScript Variable mehrere Datentypen beinhalten kann. Zusätzlich bietet JavaScript die Möglichkeit asynchrone Aufrufe mithilfe des XMLHttpRequest Objekt zu erstellen, wodurch die Grundlage für AJAX gebildet wird.

### 1.2.3 JSON:

Die [JavaScript](http://www.itwissen.info/definition/lexikon/JavaScript-JavaScript.html) [Object](http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Objekt-O-object.html) [Notation](http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Notation-notation.html) (JSON) ist ein kompaktes Format zum Austausch von [Daten](http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Daten-data.html). Die Basis bildet dabei eine Teilmenge der JavaScript [Programmiersprache](http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Programmiersprache-PL-programming-language.html). Trotzdem handelt es sich bei JSON um eine Vorgehensweise, die Daten sprachunabhängig auf einfache Weise strukturiert. Damit kann JSON verwendet werden, um Daten zwischen [Programmen](http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Programm-program.html) auszutauschen, die in verschiedenen Programmiersprachen implementiert wurden. Bei JSON handelt es sich um ein von Mensch und Maschine gleichermaßen zu lesendes Textformat. Der große Vorteil von liegt sowohl in der einfachen Handhabung wie auch [Implementierung](http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Implementierung-implementation.html).

### 1.2.4 NodeJS:

NodeJS ist eine [serverseitige](https://de.wikipedia.org/wiki/Client-Server-Modell) Plattform in der Softwareentwicklung zum Betrieb von Netzwerkanwendungen. Insbesondere lassen sich [Webserver](https://de.wikipedia.org/wiki/Webserver) damit realisieren. NodeJs wird in der [JavaScript](https://de.wikipedia.org/wiki/JavaScript)-Laufzeitumgebung [„V8“](https://de.wikipedia.org/wiki/V8_(JavaScript-Implementierung)) ausgeführt, die ursprünglich für Google Chrome entwickelt wurde, und bietet daher eine ressourcensparende Architektur, die eine besonders große Anzahl gleichzeitig bestehender Netzwerkverbindungen ermöglicht.

### 1.2.5 MySQL:

MySQL ist eines der weltweit verbreitetsten [relationalen Datenbankverwaltungssysteme](https://de.wikipedia.org/wiki/Relationale_Datenbank). Es ist als Open-Source-Software sowie als kommerzielle Enterpriseversion für verschiedene Betriebssysteme verfügbar und bildet die Grundlage für viele [dynamische Webauftritte](https://de.wikipedia.org/wiki/Dynamische_Webseite#Dynamische_Webseiten). Ein bevorzugtes Einsatzgebiet von MySQL ist die Datenspeicherung für [Webservices](https://de.wikipedia.org/wiki/Webservice). MySQL wird dabei häufig in Verbindung mit dem [Webserver](https://de.wikipedia.org/wiki/Webserver) [Apache](https://de.wikipedia.org/wiki/Apache_HTTP_Server) und der Skriptsprache [PHP](https://de.wikipedia.org/wiki/PHP) eingesetzt. Viele Webdienste bedienen sich dieser Architektur und betreiben je nach Größe und Bedarf eine Vielzahl von MySQL-Servern, über die die Zugriffe aus dem Netz abgewickelt werden.

### 1.2.6 HTML:

HTML ist eine textbasierte [Auszeichnungssprache](https://de.wikipedia.org/wiki/Auszeichnungssprache) zur Strukturierung [digitaler Dokumente](https://de.wikipedia.org/wiki/Elektronisches_Dokument) wie [Texte](https://de.wikipedia.org/wiki/Textdatei) mit [Hyperlinks](https://de.wikipedia.org/wiki/Hyperlink), [Bildern](https://de.wikipedia.org/wiki/Bilddatei) und anderen Inhalten. [HTML-Dokumente](https://de.wikipedia.org/wiki/Webseite) sind die Grundlage des „World Wide Web” und werden von [Webbrowsern](https://de.wikipedia.org/wiki/Webbrowser) dargestellt. Neben den vom Browser angezeigten Inhalten können HTML-Dateien zusätzliche Angaben in Form von [Metainformationen](https://de.wikipedia.org/wiki/Metadaten) enthalten, z.B. über die im Text verwendeten [Sprachen](https://de.wikipedia.org/wiki/Einzelsprache), den [Autor](https://de.wikipedia.org/wiki/Autor) oder den zusammengefassten Inhalt des Textes.

### 1.2.7 AngularJS:

AngularJS ist ein [clientseitiges](https://de.wikipedia.org/wiki/Clientseitige_Anwendung) [JavaScript](https://de.wikipedia.org/wiki/JavaScript)-[Webframework](https://de.wikipedia.org/wiki/Webframework) zur Erstellung von [Single-page-Webanwendungen](https://de.wikipedia.org/wiki/Single-page-Webanwendung) nach einem [Model-View-ViewModel](https://de.wikipedia.org/wiki/Model_View_ViewModel)-Muster. Die [Softwareentwicklung](https://de.wikipedia.org/wiki/Softwareentwicklung) und das [Komponententesten](https://de.wikipedia.org/wiki/Komponententest) können damit vereinfacht werden. Angular basiert auf der clientseitigen Generierung von [HTML](https://de.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Markup_Language)-Ansichten und Erweiterungen des Vokabulars von HTML.

### 1.2.8 HTTP:

Das Hypertext Transfer Protocol (HTTP) ist ein [zustandsloses](https://de.wikipedia.org/wiki/Zustandslosigkeit) [Protokoll](https://de.wikipedia.org/wiki/Netzwerkprotokoll) zur Übertragung von [Daten](https://de.wikipedia.org/wiki/Daten) auf der [Anwendungsschicht](https://de.wikipedia.org/wiki/OSI-Modell#Schicht_7_.E2.80.93_Anwendungsschicht_.28Application_Layer.29) über ein [Rechnernetz](https://de.wikipedia.org/wiki/Rechnernetz). Es wird hauptsächlich eingesetzt, um [Webseiten](https://de.wikipedia.org/wiki/Webseite) (Hypertext-Dokumente) aus dem „[World Wide Web](https://de.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web)“ in einen [Webbrowser](https://de.wikipedia.org/wiki/Webbrowser) zu laden. Es ist jedoch nicht prinzipiell darauf beschränkt und auch als allgemeines Dateiübertragungsprotokoll sehr verbreitet. Will ein Nutzer Informationen an eine Webseite senden, gibt es prinzipiell zwei Methoden. Die POST-Methode überträgt Daten mit einer speziell dazu vorgesehenen Anfrageart im HTTP-Nachrichtenrumpf, so dass sie in der URL nicht sichtbar sind. Bei der GET-Methode hingegen sind die übertragenen Daten Teil der URL.

# Implementierungssicht

Im Frontend Bereich benutzen wir *HTML* und *AngularJS*. Im Backend haben wir mittels *NodeJS* einen Server erstellt. Als Protokoll wird das für Webseiten übliche *HTTP* (Protokoll) verwendet, wobei überwiegend die *POST*-Methode bei Übertragungen seitens der Clients eingeleitet werden. Auf die *mySQL* Datenbank wird bei verschiedensten Einträgen zurückgegriffen und hiermit erfolgt auch die Datenhaltung. Über den Client werden dann über die *HTTP* Methoden *JSON* Objekte verschickt, welche der Server dann verwendet.

* 1. Protokolle
  2. Datenformate
  3. Kodierungen

# Benutzersicht

Grundlage der Interaktion des Benutzers mit dem Blog-Service ist die Browser-Oberfläche. Der Benutzer wird aufgefordert sich entweder einzuloggen oder bei Nichtbestehen eines Accounts sich zu registrieren. Nach gelungenem Einloggen kann der Benutzer einen Eintrag absetzen. Des Weiteren kann er eine Gruppe zu einem bestimmten Thema kreieren und ihre Mitglieder mittels der Befehle „Add member“ (Mitglied hinzufügen) und „Delete member“ (Mitglied löschen) verwalten. Er kann auch bereits bestehende Einträge einsehen, sie kommentieren und mittels „Like“ (*Gefällt mir)* seine Zustimmung ausdrücken. Bei allen abgesendeten Einträgen werden Autor und Datum erfasst und angezeigt.