



HOCHSCHULE KONSTANZ TECHNIK, WIRTSCHAFT UND GESTALTUNG  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

# Erstellung von Java-Programm-Traces für Programmieranfänger

Simon Müller

Konstanz, 17.08.2016

# BACHELORARBEIT

# BACHELORARBEIT

zur Erlangung des akademischen Grades

**Bachelor of Science (B. Sc.)**

an der

**Hochschule Konstanz**

Technik, Wirtschaft und Gestaltung

**Fakultät Informatik**

Studiengang Angewandte Informatik

Thema: **Erstellung von Java-Programm-Traces  
für Programmieranfänger**

Bachelorkandidat: Simon Müller, Neue Straße 4/1, 73732 Esslingen

1. Prüfer: Prof. Dr. Heiko Drachenfels  
2. Prüfer: Prof. Dr. Oliver Bittel

Ausgabedatum: 17.05.2016  
Abgabedatum: 17.08.2016

# Zusammenfassung (Abstract)

Thema: Erstellung von Java-Programm-Traces für Programmieranfänger

Bachelorkandidat: Simon Müller

Firma: HTWG

Betreuer: Prof. Dr. Heiko Drachenfels  
Prof. Dr. Oliver Bittel

Abgabedatum: 17.08.2016

Schlagworte: Java, ASM, JDI, Tracing, Debugging, Bytecode, Commandline tool

Ziel dieser Bachelorarbeit war die Erstellung eines Kommandozeilen-basierten tools zum suchen von Fehlerquellen in einfachen Java-Programmen für Programmieranfänger. Hierzu wurde zunächst evaluiert welche Technologien hierfür vorhanden sind und welche von diesen am besten geeignet ist. Teil dieser Auswertung war auch die Definierung und Abgrenzung der Aufgaben für welche es eingesetzt werden sollte, um deren Machbarkeit ab zu schätzen. Auch die detaillierte definierung der Ein- und Ausgabe waren Teil der Arbeit. Bei der Umsetzung wurde besonders auf Intuitive benutzbarkeit und Erweiterbarkeit geachtet, um den einstieg für Programmieranfänger so einfach wie möglich zu gestalten.

# Ehrenwörtliche Erklärung

Hiermit erkläre ich *Simon Müller*, geboren am *04.05.1993* in *Esslingen*, dass ich

- (1) meine Bachelorarbeit mit dem Titel

**Erstellung von Java-Programm-Traces für Programmieranfänger**

bei der HTWG unter Anleitung von Prof. Dr. Heiko Drachenfels selbständig und ohne fremde Hilfe angefertigt und keine anderen als die angeführten Hilfen benutzt habe;

- (2) die Übernahme wörtlicher Zitate, von Tabellen, Zeichnungen, Bildern und Programmen aus der Literatur oder anderen Quellen (Internet) sowie die Verwendung der Gedanken anderer Autoren an den entsprechenden Stellen innerhalb der Arbeit gekennzeichnet habe.

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

Konstanz, 17.08.2016

---

(Unterschrift)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Ehrenwörtliche Erklärung</b>	<b>I</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>IV</b>
<b>1 Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1 Problemstellung . . . . .	2
<b>2 Analyse</b>	<b>3</b>
2.1 Tracing . . . . .	3
2.2 Ähnliche Anwendungen . . . . .	3
2.3 Anforderungen . . . . .	3
2.4 Idee . . . . .	3
2.5 Szenario . . . . .	3
<b>3 Technische Grundlagen</b>	<b>4</b>
3.1 Java Bytecode . . . . .	4
3.2 ASM . . . . .	4
3.3 JDI . . . . .	4
<b>4 Umsetzung</b>	<b>5</b>
4.1 Konsolen Interface . . . . .	5
4.1.1 Parameter basiert . . . . .	5
4.1.2 Zusätzliche Bedienkonzepte . . . . .	6
4.1.3 Interaktiver Modus . . . . .	7
4.2 Individueller Class-Loader . . . . .	8
4.3 Transformer . . . . .	8
4.3.1 Event Struktur . . . . .	8
4.3.2 Erstellte Implementierungen . . . . .	8
4.4 Lizenzierung . . . . .	8
<b>5 Fazit</b>	<b>11</b>
5.1 Erweiterungsmöglichkeiten . . . . .	11
5.2 Weitere Anwendungsbereiche . . . . .	11
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>12</b>
<b>Listings</b>	<b>13</b>

<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>14</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>15</b>



# Abkürzungsverzeichnis

**BSD** Berkeley Software Distribution

**DDD** Data Display Debugger

**EUPL** European Public License

**GPL** GNU General Public License

**IDE** Integrierte Entwicklungsumgebung, engl. Integrated Development Enviroment

**JDI** Java Debug Interface

**JVM** Java Virtual Machine

**LGPL** GNU Lesser General Public License

# 1 Einleitung

Für fundiertes Verständnis von Java und um ein Grundlagen-orientiertes lernen zu ermöglichen hilft es anfänglich nur mit einem normalen Texteditor Code zu schreiben und diesen dann selbst mittels Konsole zu kompilieren. Mit diesem Ansatz dauert es möglicherweise etwas länger bis erster ausführbarer Code entsteht, jedoch ist der Lernerfolg größer da alle Schritte dorthin selbst Ausgeführt wurden und damit transparent sind.

Da gerade Anfängern es schwer fällt die Ursache von auftretenden Problemen bei der Ausführung zu finden, welche nicht bereits vom Compiler erkannt werden können, kann dies jedoch schnell mühsam werden. Selbst simple Probleme, wie eine falsch definierte Bedingung in einer Schleife oder Verzweigung, stellen hier ein ernstes Hindernis dar.

Hierbei soll „Klara“ zum Einsatz kommen. Es hilft dabei, den Ablauf des Programms zu verstehen, ohne den Code dafür ändern zu müssen oder eine schwergewichtige Integrierte Entwicklungsumgebung, engl. Integrated Development Environment (IDE) zu verwenden.

In dieser Thesis wird dazu zuerst einmal auf die Problemstellung eingegangen. Hierbei wird beleuchtet, warum die Entwicklung nötig war und welche Rolle das Programm einnehmen soll. Im zweiten Kapitel beschäftigt sich diese Arbeit mit der Analyse von Umgebung und Anforderungen. Hier wird auch darauf eingegangen was man genau unter tracing versteht und welche Einsatz-Szenarien möglich sind. Im darauffolgenden Abschnitt werden die 3 wichtigen technischen Grundlagen genauer dargelegt: Java-Bytecode, ASM und Java Debug Interface (JDI). Da somit die Rahmenbedingungen der Arbeit klar sein sollten, wird in Kapitel 4 die Umsetzung genau erklärt.

Die wichtigen Aspekte hierbei sind:

- Das Konsolen-Interface, über das der Nutzer die Anwendung bedient
- Der individuelle ClassLoader, welcher eine Manipulation des Ausgeführten Codes ermöglicht
- Der Transformer, welcher modulare Änderungen ausführen kann

- Die Lizenzierung, um Konform zu der Lizenz des verwendeten Framework zu bleiben

Schlussendlich wird in einem Fazit das Ergebnis der Arbeit reflektiert, ein Ausblick auf mögliche weitere Zukünftige Funktionen gegeben und es werden andere potenzielle Anwendungsbereiche für diese Technologie dargelegt.

## **1.1 Problemstellung**

Im Java Umfeld gibt es eine Reihe von Tools zum debuggen von Anwendungen, jedoch sind diese alles große und meist komplexe Programme. Zudem sind diese auch häufig Teil einer IDE und nicht ohne diese einsetzbar. In anderen Programmiersprachen, wie beispielsweise C, gibt es hierzu große und mächtige Hilfsmittel, als wahrscheinlich bekanntesten der Data Display Debugger (DDD). Auch modernere Sprachen wie beispielsweise Python bieten hierfür Programme.

## **2 Analyse**

Diese Kapitel beschäftigt sich mit der Analyse was genau Tracing ist und welche Anwendungen es bereits in diesem Gebiet gibt. Außerdem werden Anforderungen dargelegt und durch Ideen und Szenarien weiter erläutert.

### **2.1 Tracing**

### **2.2 Ähnliche Anwendungen**

### **2.3 Anforderungen**

### **2.4 Idee**

### **2.5 Szenario**

# 3 Technische Grundlagen

In diesem Kapitel werden die 3 wichtigen technischen Grundlagen für diese Arbeit beschrieben: Javas Bytecode, das ASM-Framework und das JDI. Bytecode ist der „übersetzte“ Java-Code, ASM bietet die Möglichkeit diesen zu analysieren und manipulieren. Mit JDI lässt sich eine Java Virtual Machine (JVM) erstellen von der Laufzeitinformationen ausgelesen werden können. Sowohl ASM als auch JDI bieten somit die Möglichkeit den Ablauf eines Programms zu Analysieren.

## 3.1 Java Bytecode

Java Bytecode ist sogenannter „intermediate Code“, ein Maschinencode ähnliche Form, welche jedoch nicht direkt auf einem Prozessor ausgeführt werden kann. Eine andere Programmiersprache die diese Technik verwendet ist C#.

Der Vorteil von diesem Format ist, das es sich dabei bereits um eine kompaktere Form des ursprüngliche Code handelt, welche trotzdem Plattformunabhängig ist. Somit lässt sich der selbe Code auf jedem beliebigen Betriebssystem und unabhängig der Prozessorarchitektur ausführen, solange diese die passende Ausführungseinheit besitzt. Bei Java ist dies die JVM, welche Bytecode ausführen kann, bei C# es die .NET-Laufzeitumgebung.

## 3.2 ASM

## 3.3 JDI

# 4 Umsetzung

In diesem Kapitel wird detailliert die Umsetzung der in Kapitel 2.3 dargelegten Anforderungen an die Software beschrieben. Hierbei werden auch verschiedene andere mögliche Umsetzungen vorgestellt und erklärt warum diese nicht zum Einsatz gekommen sind.

Wichtig ist hierbei auch der letzte Punkt der Lizenzierung, da diese konform zu der Lizenz des verwendeten Frameworks „ASM“ sein musste.

## 4.1 Konsolen Interface

Bei der Realisierung des Konsolen Interface war besonders die intuitive Benutzbarkeit und Übersichtlichkeit wichtig. Sowohl bei der Wahl der Parameter für die Ausführung, als auch bei der erzeugten Ausgabe.

### 4.1.1 Parameter basiert

Das intuitivste Bedienkonzept für eine Konsolen-Anwendung ist der Aufruf mit Parametern. Durch diese werden alle Optionen gesetzt und das Programm benötigt keine Interaktion während der Ausführung. Der Nachteil ist allerdings ganz offensichtlich: Der Nutzer muss zum starten des Programms zuerst die Liste der verfügbaren Parameter und deren Bedeutung kennen. Zudem können Aufrufe sehr schnell sehr lang werden, was die Übersichtlichkeit einschränkt.

Trotz dieser Nachteile ist die Möglichkeit eines parametrisierten Aufrufs unverzichtbar für eine Programm mit ausschließlich textueller Oberfläche. Für die Implementierung existieren in Java einige Bibliotheken und Frameworks, wie beispielsweise:

- Commons CLI
- Java Gems
- JArgs

- GetOpt
- Args4J
- JCommando

Allerdings haben alle den Nachteil, dass sie nur „übliche“ Formate unterstützen. Für besondere Parameterformate muss eine eigene Verarbeitung erfolgen, welche auch zusätzlich den Vorteil bietet, dass somit keine weiteren Abhängigkeiten der Software geschaffen werden.

Die eigene Implementierung dieser Parameterverarbeitung erfolgt Schleifen-basiert. Über einen if-else-Baum wird jeder einzelne Parameter verarbeitet. Da sich die Verarbeitung im Variablenkontext der Schleife befindet, kann diese die Parameterliste durchsuchen und, wenn benötigt, beliebig viele weitere Parameter, die als Argumente dienen, verwenden. Auch die Abbruchbedingung für das Verarbeiten von Parametern kann frei gewählt werden. So könnte beispielsweise eine End-Option eingeführt werden, welche das Verarbeiten der Parameter beendet und die verbleibenden an das Haupt-Programm weiter leitet. In der Gewählten Implementierung bricht die Verarbeitung ab sobald ein Parameter gefunden wird der nicht mit einem '-' beginnt. Dieser wird als Identifikator für das zu ladende Hauptprogramm interpretiert. Sollten weitere Parameter vorhanden sein werden diese als „args“ weitergegeben. Somit ist eine klare Trennung der zu verarbeitenden und der weiter zu gebenden Parametern vorhanden.

Für die gesamte Implementierung gilt das bei invaliden Parameter-Kombinationen oder fehlenden Parametern eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben wird, gefolgt von der Hilfe wie in Listing 4.1 dargestellt und das Programm dann mit einem Fehlercode abbricht. Alle Fehlercodes sind als Konstanten deklariert um eine Nachvollziehbarkeit von Code zu Ursache zu erzeugen.

Listing 4.1: Hilfe Ausgabe mit Parametererklärung

```
java -jar Klara.jar -i
```

## 4.1.2 Zusätzliche Bedienkonzepte

Weitere mögliche Bedienkonzepte sind ein navigierbares Menü und ein interaktiver Modus.

Bei dem navigierbaren Menü könnte man dann mit Hilfe der einzelnen Optionen eine Konfiguration erstellen, diese potenziell abspeichern und damit starten. Dieses Konzept ist besonders für komplexe Einstellungen geeignet, da es die Möglichkeit bietet, in einer übersichtlichen Form eine Reihe von Optionen zu wählen. Dies kommt jedoch mit dem Nachteil, dass selbst einfache Konfigurationen vergleichsweise lange zum erstellen benötigen. Zudem ist ein Menü in der Implementierung aufwändig.

Ein interaktiver Modus hingegen ist die Einsteiger freundlichste Methode. Hierbei wird durch eine Reihe von Fragen der User nach den gewünschten Einstellungen gefragt, in einer geordneten Reihenfolge und mit der Möglichkeit für ausführlichere Erklärungen der Option. Auch hier ist ein klarer Nachteil, dass einfache Konfigurationen, im Vergleich zu einem Parametrisierten-Start, länger zum starten benötigen. Der große Vorteil ist jedoch, dass auch unerfahrene Nutzer direkt die Software benutzen können. Die definierte Reihenfolge und das prüfen von Eingaben sorgen dafür, dass Konfigurationen immer valide sind.

Aufgrund der Zielgruppe der Anwendung, Programmierneulingen mit einfachen Programmen, ist eine einfache Benutzung wichtiger als die Möglichkeit komplexe Konfigurationen zu erstellen. Das dafür passendere Konzept ist der interaktive Modus.

### **4.1.3 Interaktiver Modus**

Bei der Umsetzung des interaktiven Modus müssen eine Vielzahl von Fragen mit validierten Antworten an den User gestellt werden. Damit eine invalide Antwort nicht zum Abbruch des Programmes führt, müssen alle Fragen wiederholt werden können, bis eine gültige Antwort gegeben wird. Dies lässt sich am einfachsten über eine Reihe von Schleifen realisieren, welche jeweils lediglich die Frage ausgeben und auf Antwort warten, bis diese gültig ist. Um eine bessere Lesbarkeit zu erreichen, werden einfach Ja/Nein-Fragen mithilfe einer Hilfsmethode durchgeführt, welche die Validierung übernimmt und die Antwort direkt als boolean liefert. Somit muss nur die Validierung von Fragen mit spezifischen Antwortmöglichkeiten, wie einer Auswahl oder einem definierten Format, in der Methode durchgeführt werden.

Diese Implementierung ist äußerst rudimentär und kann mit steigender Komplexität und Anzahl an Parametern schnell unübersichtlich werden, jedoch für den



aktuellen Umfang noch ausreichend. Bei zukünftigen Erweiterungen sollte aber eine Abstraktion der Optionen in Betracht gezogen werden, welche dann von jedem Interface zur Darstellung genutzt wird. Dies würde Definition und Verarbeitung sauber trennen und Fehlerquellen minimieren.

## 4.2 Individueller Class-Loader

Um Bytecode manipulieren zu können, muss die jeweilige Klasse über einen selbst erstellten Class-Loader geladen werden. Dieser

## 4.3 Transformer

### 4.3.1 Event Struktur

### 4.3.2 Erstellte Implementierungen

Referenz aufs Codebeispiel 4.2.

Listing 4.2: Codebeispiel Java

```
@SpringBootApplication
@EnableEurekaServer
public class Application {

    public static void main(String[] args) {
        SpringApplication.run(Application.class, args);
    }
}
```

## 4.4 Lizenzierung

Bei der Wahl der Lizenz für die neu entwickelte Software war es wichtig, dass diese Kompatibel zu den Lizenzen der Abhängigkeiten ist. Da keine externen Bibliothe-

ken verwendet wurden und nur ein Framework benutzt wird musste hier nicht viel beachtet werden.

Das benutzte Framework, ASM, steht unter einer nicht benannten Lizenz, die der BSD-Lizenz sehr ähnlich ist. Der relevante Teil von dieser, welcher sich auf Verwendung und Redistribution bezieht ist folgender:

*Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:*

- 1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.*
- 2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.*
- 3. Neither the name of the copyright holders nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.*

[ASM, 2016]

Somit sind die einzigen Einschränkungen, dass die Lizenz des Frameworks unverändert bleiben muss und mit angehängt, wenn sie gemeinsam ausgeliefert wird.

Da das Ziel der Arbeit ein Lehrmittel war, welches nicht für kommerzielle Anwendung ausgelegt ist und auch kein Unternehmen hinter der Entwicklung steht, ist eine Open-Source Lizenz für frei Nutzung hier geeignet. Hierfür gibt es eine große Auswahl. Zu den verbreitetsten Lizenzen zählen:

- GNU General Public License (GPL)
- GNU Lesser General Public License (LGPL)
- Apache-Lizenz
- Berkeley Software Distribution (BSD)-Lizenz
- European Public License (EUPL)

Alle diese Lizenzen sind sich relativ ähnlich, haben aber im Detail Unterschiede. Bei der GPL muss jede Software die unter GPL lizenzierte Teile enthält, unabhängig ob in Originalfassung oder modifiziert, auch unter der GPL lizenziert werden, dies nennt sich „Copyleft“. [Wikipedia, 2016d] Die LGPL ist hier weniger strikt, lediglich die LGPL-Teile der Software müssen öffentlich gemacht werden und von Nutzern ersetzbar oder änderbar sein. [Wikipedia, 2016e] Die Apache-Lizenz ist der LGPL sehr ähnlich, jedoch lassen sich hier eigene weitere Urheberrechtsvermerke hinzufügen. [Wikipedia, 2016a] Auch die BSD-Lizenz ist dieser sehr ähnlich, hat jedoch, in ihrer Originalform, eine Werbeklausel, welche in allen Werbematerialien enthalten sein muss. [Wikipedia, 2016b] Die EUPL schlussendlich bietet den großen Vorteil, das sie in allen 22 Amtssprachen der europäischen Union verfügbar ist und Berücksichtigung des europäischen Rechts erstellt wurde. [Wikipedia, 2016c]

Die BSD-Lizenz scheidet aufgrund ihrer Werbeklausel aus. LGPL und Apache-Lizenz sind besser für Bibliotheken und Frameworks geeignet die in anderen Projekten eingebunden werden. Somit bleiben GPL und EUPL als passendste Lizenzen. Im Vergleich hier liefert die Mehrsprachigkeit der EUPL sowie die spezifische Berücksichtigung europäischen Rechts ein klarer Entscheidung.

Als Lizenz wurde somit die EUPL verwendet, auf Grund des passenden starken Copylefts und der internationalen Gültigkeit.

# 5 Fazit

## 5.1 Erweiterungsmöglichkeiten

Umbau der gewrappten Variablen das diese tiefe Änderungen tracken können

Ausgabe des Branchings anstelle Zeilen (-b)

Invisible Asserts (Fehler-case definieren und passend konfigurieren)

Auto-Detect of relevant classes (Not just the class containing main)

Support for jars?

Menü zum konfigurieren, ähnlich interactive, siehe 4.1

Speichern von Konfigurationen erstellt mit Menü zum einfachen wiederholen von Debug-vorgängen.

Parameterabstraktion die für alle UI's benutzbar ist (Buchstabe, Frage, Menüposition und Label, Wert-Validierung)

## 5.2 Weitere Anwendungsbereiche

Heavy Obfuscation after compile (goto and stuff)

Invisible Code generators

„Makro“ calls (Replace „method“ class with specific code)

CTF Aufgabe

# Abbildungsverzeichnis

# Listings

4.1	Hilfe Ausgabe mit Parametererklärung . . . . .	6
4.2	Codebeispiel Java . . . . .	8

# Tabellenverzeichnis

# Literaturverzeichnis

[ASM, 2016] ASM (2016). Asm license. <http://asm.ow2.org/license.html>. Letzter Zugriff am 11 August, 2016.

[Wikipedia, 2016a] Wikipedia (2016a). Apache-lizenz. <https://de.wikipedia.org/wiki/Apache-Lizenz>. Letzter Zugriff am 12 August, 2016.

[Wikipedia, 2016b] Wikipedia (2016b). Bsd-lizenz. <https://de.wikipedia.org/wiki/BSD-Lizenz>. Letzter Zugriff am 12 August, 2016.

[Wikipedia, 2016c] Wikipedia (2016c). European union public licence. <https://de.wikipedia.org/wiki/European> Letzter Zugriff am 12 August, 2016.

[Wikipedia, 2016d] Wikipedia (2016d). Gnu general public license. <https://de.wikipedia.org/wiki/GNU> Letzter Zugriff am 12 August, 2016.

[Wikipedia, 2016e] Wikipedia (2016e). Gnu lesser general public license. <https://de.wikipedia.org/wiki/GNU> Letzter Zugriff am 12 August, 2016.