



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

Ehrenwörtliche Erklärung	I
Abkürzungsverzeichnis	IV
1 Einleitung	1
1.1 Problemstellung	2
2 Analyse	3
2.1 Tracing	3
2.2 Ähnliche Anwendungen	3
2.3 Anforderungen	3
2.4 Idee	3
2.5 Szenario	3
3 Technische Grundlagen	4
3.1 Java Bytecode	4
3.2 ASM	4
3.3 JDI	4
4 Umsetzung	5
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	11
4.3.1 Event Struktur	11
4.3.2 Erstellte Implementierungen	11
4.4 Lizenzierung	11
5 Fazit	14
5.1 Erweiterungsmöglichkeiten	14
5.2 Weitere Anwendungsbereiche	14
Abbildungsverzeichnis	15
Listings	16

Tabellenverzeichnis	17
Literaturverzeichnis	18

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

VM Virtuelle Maschine

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

Javassist

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 hat die Möglichkeit nach dem Laden der Binärdaten von der Festplatte und vor dem zurückgeben an die Virtuelle Maschine (VM) diese zu verändern. Somit sind jegliche Änderungen am Code, die nur die geladene Klasse betreffen, einfach zu realisieren.

Zum erstellen eines eigenen Class-Loaders muss die Java-Klasse „ClassLoader“ des `java.lang` Pakets erweitert werden. Je nach Aufgabe der eigenen Implementierung können nun verschiedene Methoden überschrieben werden. Beispielsweise könnte man hier ein eigenes Caching implementieren, wozu lediglich die „loadClass“ Methode überschrieben werden muss. Eine andere Anwendung wäre das laden von Klassen aus anderen Quellen, wie beispielsweise von einer Netzwerkressource. Bei der vorhandenen Implementierung musste sowohl „loadClass“ als auch „findClass“ überschrieben werden.

Um dynamisch konfigurierbar zu sein, benötigt der erstellte Class-Loader eine Reihe von Parametern:

Listing 4.2: Parameter des individuellen Class-Loader

```
public static enum FilterType {  
    BLACKLIST,  
    WHITELIST,  
    ALL,  
    NOTHING  
}  
  
public TransformingClassLoader(  
    boolean cache ,  
    FilterType filterType ,
```

```

Map<Pattern , LineSpecification> filter ,
List<Class<? extends TransformationEventListener>>
    transformers ,
LineSpecification defaultLineSpec)

```

Die als „transformers“ übergebene Liste an Klassen, sind die für jeden Ladevorgang erstellten Event-Listener, welche die eigentliche Transformation durchführen. „filterType“, „filter“ und „defaultLineSpec“ spezifizieren, welche Klassen modifiziert werden sollen und welcher Zeilen-Bereich. Wird bei einem Filter keine Zeilen-Spezifikation mit gegeben sondern „null“, so wird der übergebene Standardwert verwendet.

Die Methode „loadClass“ ist dafür zuständig zu evaluieren, ob die angefragte Klasse modifiziert werden soll. Wenn bereits eine gecachte Version der Klasse vorliegen, so kann diese direkt zurück gegeben werden. Ist dies nicht der Fall, muss geprüft werden, ob die Klasse überhaupt modifiziert werden soll. Dies wird über eine Hilfsmethode geprüft, welche basierend auf dem gewählten Filtertyp und Filter in Kombination mit dem Namen der zu ladenden Klasse auswertet, ob diese Klasse zu manipuliert ist. Zu modifizierende Klassen werden mit Hilfe der „findClass“-Methode geladen, alle anderen mit Hilfe der Standard-Implementierung.

Die andere überschriebene Methode, „findClass“, wiederum ist für das finden, laden und modifizieren der Binärdaten verantwortlich. Dazu wird zunächst der Name der Klasse zu einem relativen Dateipfad gewandelt. Dies geschieht durch das Ersetzen der Punkte, welche Pakete trennen, mit den Datei-Trennzeichen des jeweiligen Systems. Zusätzlich wird die typische Dateiendung „.class“ angehängt. Sollte die Methode „getResourceAsStream“ des normalen Class-Loaders diesen finden, so werden damit die Daten geladen. Ist dies nicht möglich, so wird der Pfad als FileInputStream geöffnet. Hier würde sich auch einfach das Programm erweitern lassen, um eine Reihe verschiedener Pfade zu durchsuchen, oder in einem definierten (Unter)-Ordner nach Klassen zu suchen.

Mit den fertig geladenen, unveränderten Klasse muss nun die ASM Event-Kette aufgebaut werden. Dies erfolgt in der umgekehrten Reihenfolge wie die Events weiter gegeben werden. Zuerst muss der „ClassWriter“, welche aus den Events wieder ein Byte-Array erzeugen kann, erstellt werden. Dann wird der Transformer (siehe 4.3) hinzugefügt, welcher seine Events an den Writer weiter geben wird. Außerdem werden sämtliche Event-Listener für ihn erstellt und die passende

Line-Specification weiter gegeben. Schlussendlich wird, mithilfe der Bytes der unveränderten Klasse, ein „ClassLoader“ erstellt, welcher diese einliest und als Folge von Events an den Transformer weiter gibt.

Zu dieser 3-Knoten Struktur lässt sich auch ein weiterer, 4. Knoten zwischen Transformer und Writer einbauen, welche die erzeugten Bytecode-Befehle ausgibt. Dies ist hauptsächlich bei der Entwicklung neuer Transformation-Event-Listenern und der Weiterentwicklung des Transformers hilfreich, wenn der erzeugte Code von der JVM nicht ausführbar ist oder funktional nicht das erwünschte Ergebnis liefert. Durch die Position in der Event-Chain kann dieser den erzeugten Code ausgeben bevor er ausgeführt wird und es zu Problemen kommen könnte.

Alternativ zu dem Erstellen eines eigenen Class-Loaders welcher veränderten Bytecode lädt, lässt sich in Java auch ein sogenannter „Agent“ registrieren. Dieser muss beim Aufruf der JVM mit dem Parameter „-javaagent“ spezifiziert werden. Ein solcher Agent wird dann nach dem Laden einer Klasse aufgerufen und hat die Möglichkeit die geladenen Bytes nach Belieben zu verändern. Somit ist die Manipulation sauber getrennt vom Laden der Klassen und eine bessere Kompatibilität mit anderen Programmen gewährleistet. Der große Nachteil ist hier jedoch, dass die Übergabe von Parametern an den Agent sehr umständlich ist. Es kann lediglich ein einzelner String übergeben werden, der dann vom Agenten getrennt und verarbeitet werden muss. Ein beispielhafter Aufruf mit einem Agenten ist in Listing 4.3 dargestellt.

Listing 4.3: Beispiel Aufruf mit einem Agent

```
java -javaagent:/tracer/klara.jar=param1;param2;param3 Foo.Bar
```

Die Parameterübergabe würde sich mit Hilfe eines Batch/Shell-Skripts in einem „gewohnten“ Format realisieren lassen, jedoch sind die Vorteile eher gering und es ist weniger gut erweiterbar. Aufgrund dieser Punkte fiel die Entscheidung zugunsten des Class-Loaders.

4.3 Transformer

4.3.1 Event Struktur

4.3.2 Erstellte Implementierungen

Referenz aufs Codebeispiel 4.4.

Listing 4.4: 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 Bibliotheken 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 (EURL)

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 EURL 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	Parameter des individuellen Class-Loader	8
4.3	Beispiel Aufruf mit einem Agent	10
4.4	Codebeispiel Java	11

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.