

# **Proof of concept: De update automatiseren van Angular versie 16 naar versie 20 in de applicaties van een end-to-end kredietdienstverlener.**

---

**Wauters Sander.**

Scriptie voorgedragen tot het bekomen van de graad van  
Professionele bachelor in de toegepaste informatica

**Promotor:** Mevr. I. Malfait

**Co-promotor:** Dhr. P. De Seranno

**Academiejaar:** 2024–2025

**Eerste examenperiode**

**Departement IT en Digitale Innovatie .**

**HO  
GENT**



# Woord vooraf

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

# Samenvatting

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

# Inhoudsopgave

<b>Lijst van figuren</b>	<b>vii</b>
<b>Lijst van tabellen</b>	<b>viii</b>
<b>Lijst van codefragmenten</b>	<b>ix</b>
<b>1 Inleiding</b>	<b>1</b>
1.1 Probleemstelling	1
1.2 Onderzoeksvraag	2
1.3 Onderzoeksdoelstelling	2
1.4 Opzet van deze bachelorproef	3
<b>2 Stand van zaken</b>	<b>4</b>
2.1 Angular	4
2.2 TypeScript	5
2.3 Automatisch refactoren	6
2.3.1 Zoek & vervang	6
2.3.2 Language server	7
2.3.3 Compiler	8
2.3.4 Artificiële intelligentie	9
2.3.5 Gekende problemen	9
<b>3 Methodologie</b>	<b>10</b>
3.1 Plan van aanpak	10
3.2 Angular aanpassingen	11
3.3 Proof of concept	11
3.3.1 Opzet updater	11
3.3.2 Opzet testomgeving	11
3.3.3 Updater evaluatie	11
<b>4 Conclusie</b>	<b>12</b>
<b>A Onderzoeksvoorstel</b>	<b>14</b>
A.1 Inleiding	14
A.2 Literatuurstudie	15
A.2.1 Uit te voeren veranderingen	15
A.2.2 Het automatisatie proces	16

A.3	Methodologie . . . . .	17
A.3.1	Literatuurstudie. . . . .	17
A.3.2	Ontwikkeling van de proof of concept . . . . .	17
A.3.3	Evaluatie . . . . .	17
A.4	Verwacht resultaat, conclusie . . . . .	18
<b>Bibliografie</b>		<b>19</b>

# Lijst van figuren

2.1 Vereenvoudigde AST . . . . .	8
----------------------------------	---

# Lijst van tabellen



# Lijst van codefragmenten

2.1	Voorbeeld Angular component .....	6
-----	-----------------------------------	---

# 1

## Inleiding

Softwareframeworks zoals Angular vereenvoudigen het maken van dynamische webapplicaties. Zoals vele software krijgt Angular geregeld updates. Deze updates komen met verschillende voordelen, zoals: nieuwe functionaliteiten, betere prestatie, bugfixes, .... Het toepassen van deze updates is niet altijd even vanzelfsprekend. Soms dienen nieuwe functionaliteiten als vervanging voor oudere functionaliteiten. Dit zorgt ervoor dat de code die Angular aanspreekt ook moet veranderen. Het bedrijf Stater is een end-to-end dienstverlener voor zowel hypothecaire als consumentenkredieten. Ze ondersteunen de kredietverstrekker voor de dienstverlening aan consumenten. Stater heeft intern meerdere applicaties die gebruikmaken van het Angular-framework. Specifiek gebruiken deze applicaties Angular versie 16 (v16). Stater zou graag al deze applicaties updaten naar de meest recente versie, Angular versie 20 (v20).

### 1.1. Probleemstelling

De sprong van 4 versies betekent wellicht dat er veel aanpassingen aan de broncode nodig zijn. Dit probleem vermeerderd zich met de grootte van de broncode en het aantal applicaties dat deze updates nodig heeft. Het manueel uitvoeren van al deze veranderingen neemt veel tijd in beslag. Dit probleem is niet eenmalig. Angular krijgt volgens Callaghan (2023) een nieuwe versie om de 6 maanden. Al dit tezamen zorgt ervoor dat de onderhoudskosten snel oplopen. De studie door U. Kaur en Singh (2015) beweert dat het onderhouden van een softwareproject gemiddeld 60% van de totale kostprijs in beslag neemt. Het tijdig uitvoeren van deze updates is in de praktijk niet altijd mogelijk. Buiten het onderhouden van software worden er nieuwe functies toegevoegd of wordt aan een andere applicatie gewerkt. Dit soort onderhoud kan ook niet eeuwig uitgesteld worden. Software-updates zijn volgens Vaniea en Rashidi (2016) noodzakelijk om de cyberveiligheid van een appli-

catie te garanderen.

Om deze redenen is het vereenvoudigen van het updateproces best interessant. Voor de programmeurs die de updates toepassen, vermindert de werkdruk. Voor het bedrijf Stater betekent dit dat de onderhoudstijd/-kost voor hun applicaties lager kan liggen.

## 1.2. Onderzoeksvraag

Op basis van de bovenstaande probleemstelling is de volgende onderzoeksvraag geformuleerd: in welke mate kan de automatisering van het updateproces van Angular v16 naar v20, bij meerdere applicaties, de onderhoudstijd voor de ontwikkelaars verlagen?

Om deze onderzoeksvraag te beantwoorden, zijn de volgende deelvragen opgesteld:

- Hoeveel veranderingen moeten uitgevoerd worden om Angular van v16 naar v20 te updaten?
- Welke manieren bestaan er om code automatisch aan te passen zonder ongewenste veranderingen uit te voeren?
- Welke manier om code automatisch aan te passen is het meest geschikt om in deze casus toe te passen?
- Wat zijn statistisch gezien de meest voorkomende problemen bij het updaten van code?

## 1.3. Onderzoeksdoelstelling

Om de onderzoeksvraag te beantwoorden, wordt als proof of concept een applicatie ontwikkeld die de programmeurs ondersteunt in het updateproces. In de rest van dit onderzoek zal naar deze applicatie verwezen worden als de “updater”.

Buiten de functionele requirements van de updater zal dit onderzoek proberen rekening te houden met de ruimere bedrijfscontext. Dit houdt in dat de gekozen implementatie rekening houdt met de huidige doelgroepen en de middelen/noden van het bedrijf.

Concreet betekend dit dat de updater aan de volgende criteria moet voldoen:

- De updater is van de ontwikkelaars voor de ontwikkelaars. De bedoeling is dat de persoon die de update uitvoert de updater kan instellen.
- De updater moet aanpasbaar zijn aan de uit te voeren update. Het moet kunnen gebruikt worden bij de volgende update.
- De updater mag geen nieuwe bugs introduceren. Gegeven dat de configuratie correct is, mag het geen fouten maken.

- De updater mag niet gekoppeld zijn aan Angular. Dit zorgt ervoor dat de updater zelf niet geüpdatet moet worden bij een nieuwe Angular-versie.
- De updater stuurt geen informatie door aan derde partijen. Het bedrijf bevindt zich in de financiële sector, waardoor confidentialiteit een prioriteit is.

## **1.4. Opzet van deze bachelorproef**

De rest van deze bachelorproef is als volgt opgebouwd:

In Hoofdstuk 2 wordt een overzicht gegeven van de stand van zaken binnen het onderzoeksdomein, op basis van een literatuurstudie. Hier geven we een omschrijving van wat Angular is en hoe een Angular-project is opgebouwd. Verder overlopen we wat refactoring is en welke manieren reeds bestaan om dit te automatiseren.

In Hoofdstuk 3 wordt de methodologie toegelicht en worden de gebruikte onderzoekstechnieken besproken om een antwoord te kunnen formuleren op de onderzoeksvragen. De methodologie begint met het toelichten van de gekozen refactoringstechnieken uit de literatuurstudie. Hierna volgt een korte oplijsting van welke veranderingen concreet uitgevoerd moeten worden om een Angular-applicatie van v16 naar v20 te updaten. Vervolgens wordt als proof of concept de updater uitgewerkt op basis van de gekozen technieken. Tegelijk wordt een gecontroleerde omgeving gemaakt die dient om de effectiviteit van de updater te testen. Tenslotte geven we de resultaten van de updater.

In Hoofdstuk 4, tenslotte, wordt de conclusie gegeven en een antwoord geformuleerd op de onderzoeksvragen. Alle deelvragen worden beantwoord. Om het onderzoek af te ronden, worden enkele nieuwe inzichten gegeven. Deze kunnen dienen als aanzet tot verder onderzoek.

# 2

## Stand van zaken

In dit hoofdstuk bespreken we de verschillende technologieën die betrekking hebben op dit onderzoek. Deze literatuurstudie start met een omschrijving van het Angular-framework en hoe een Angular-project gestructureerd is. Vervolgens wordt uitleg gegeven over de TypeScript-programmeertaal, specifiek hoe Angular deze gebruikt. Ten slotte volgt een overzicht van verschillende gekende manieren om code automatisch aan te passen.

### 2.1. Angular

Angular, ook wel Angular2 genoemd, is een user interface (UI) framework ontwikkeld door Google in 2016 (Cincovic e.a., [2019](#)). Het is gratis, open-source en wordt onderhouden door een diverse groep van ontwikkelaars. Angular wordt gebruikt voor het maken van single-page webapplicaties die zowel client- als server-side gerenderd kunnen worden. Voor het opbouwen van een UI in Angular worden “componenten” gebruikt. Een component binnen Angular wordt door Kaufman en Templier ([2016](#)) omschreven als een zelfstandig en herbruikbaar bouwblok. Componenten encapsuleren de bedrijfslogica, structuur en stijl van een deel van de UI. Het combineren van verschillende componenten laat toe om complexe UI's te maken.

Angular is een opinionated framework. Parker ([2017](#)) defineert een framework als opinionated als het de ontwikkelaar aanstuurt om op een specifieke manier te werken. Opinionated frameworks houden zich aan strikte conventies die dicteren hoe een project is opgesteld en geschreven. Het Angular-framework komt ingebouwd met verschillende functionaliteiten die de ontwikkeling van een applicatie aansturen (Wilken, [2018](#)). Zoals eerder besproken maakt Angular gebruik van componenten voor het bouwen van een UI. Verder komt het met functies die toelaten om unittests te schrijven voor deze componenten. Angular heeft een collectie van

command line (CLI) tools die de ontwikkelaars helpt bij het maken van een applicatie, bijvoorbeeld het genereren van een blanco component met bijhorende testen in één commando. Verder komt het met een eigen Hyper Text Transfer Protocol (HTTP) client voor een applicatie te verbinden met een backendservice over het internet.

Angular is gebaseerd op TypeScript en gebruikt dit in combinatie met andere technologieën. In een Angular-project zijn de volgende bestanden terug te vinden:

- TypeScript: de TypeScript-programmeertaal wordt gebruikt voor de implementatie van de bedrijfslogica en testen.
- HTML: HTML wordt gebruikt om de achterliggende structuur van de UI te omschrijven. In de context van Angular-componenten wordt hiernaar verwezen als een “template”.
- CSS: CSS wordt gebruikt om de visuele representatie van de UI te omschrijven
- JSON: JSON wordt gebruikt voor het configureren van Angular en TypeScript.

HTML-templates hebben een unieke eigenschap. Angular maakt het mogelijk om conditionele operaties zoals if-else en lussen te gebruiken in HTML-templates. Deze syntax en functie is normaal niet mogelijk in HTML. Dit laat Angular toe om complexere UI te maken. Maar dit betekent dat niet alle logica in TypeScript bestanden terug te vinden is.

## **2.2. TypeScript**

Om de broncode van een Angular-applicatie te begrijpen, moeten we de taal kennen waarin deze geschreven is. TypeScript is een programmeertaal ontwikkeld door Microsoft in 2012. Bierman e.a. (2014) omschrijft TypeScript als een extensie van JavaScript die een statisch typesysteem toevoegt. Om TypeScript-code te gebruiken, moet deze eerst gecompileerd worden naar JavaScript. TypeScript is een multiparadigm-programmeertaal. Het ondersteunt verschillende programmeerstijlen zoals: functioneel, procedureel, objectgeoriënteerd, ....

Angular gebruikt TypeScript op een objectgeoriënteerde manier. Een Angular-component is een TypeScript-klasse waar de “@Component”-decorator boven de klasdeclaratie wordt meegegeven (Wilken, 2018). Via deze decorator wordt de bedrijfslogica van de klasse gelinkt met de bijbehorende HTML en CSS. Codefragment 2.1 illustreert hoe deze syntax eruit ziet.

Angular gebruikt nog meerdere verschillende decorators, maar “@Component” is vrijwel de meest voorkomende. TypeScript en Angular zijn uitgebreide thema's. Hier hebben we de belangrijkste onderwerpen omschreven die nodig zijn om dit onderzoek te begrijpen. In de volgende sectie bespreken we welke manieren bestaan om dit soort code automatisch aan te passen.

---

```
1 import { Component } from '@angular/core';
2
3 @Component({
4   selector: 'my-component',
5   templateUrl: './my-component.html',
6   styleUrls: ['./my-component.css'],
7 })
8 export class MyComponent {}
```

---

**Codefragment 2.1:** Voorbeeld van hoe een Angular component gedeclareerd wordt in TypeScript.

## 2.3. Automatisch refactoren

Refactoren, zoals omschreven door A. Kaur en Kaur (2016), is het proces om de broncode van een applicatie te passen zonder de functie te veranderen. Het doel van refactoren is om de interne structuur van een applicatie te verbeteren. Concreet betekent “verbeteren” voor deze casus dat de applicatie up-to-date is en de conventies blijft volgen van de laatste nieuwe Angular-versie.

De studie door Hodovychenko en Kurinko (2025) vergelijkt de verschillende manieren om het refactoringproces te automatiseren. In hun studie worden de manieren onderverdeeld in de volgende categorieën:

- Toolgebaseerd: manuele of semi-automatische technieken ingebouwd in Integrated Development Environments (IDE's).
- Algorithmisch: regel-, patroon- of graaf-gebaseerde algoritmen.
- AI-gebaseerd: machine- of deep learning-modellen.

De volgende secties van het onderzoek geven concrete voorbeelden voor elke categorie. Per voorbeeld worden inzichten gegeven in de werking en de voor- en nadelen.

### 2.3.1. Zoek & vervang

Eén van de simpelste vormen van toolgebaseerd refactoren is de zoek- en vervang-functie. Zoals de naam het zegt, zoekt dit naar instanties van een bepaalde sequentie van karakters in een tekst om deze vervolgens te vervangen.

De simpelste vorm zoekt op basis van een woord of een vaste sequentie van karakters. Meer complexe implementaties maken gebruik van reguliere expressies (regex). Regex, als omschreven door Goyvaerts (2006), is een speciale sequentie van karakters die een zoekpatroon omschrijft. Het laat toe om naar complexe patronen in een tekst te zoeken.

Zoek- en vervangfuncties hebben meerdere voordelen. Deze functies worden in veel applicaties gebruikt, zoals webbrowsers, tekstverwerkers, IDE's, .... De meeste

programmeertalen hebben functies om dit te implementeren, zowel tekst- als regex-gebaseerd.

Zoek- en vervangfuncties gebruiken op code is niet zonder nadelen. Omdat het enkel zoekt op tekst, heeft het geen vat op de syntax of de semantiek van de programmeertaal. De syntax omschrijft de structuur en volgorde van verklaringen in de programmeertaal. De semantiek daarentegen omschrijft de betekenis achter deze structuur en verklaringen. Hierdoor is het mogelijk om ongewenste aanpassingen uit te voeren op de broncode. Bijvoorbeeld: stel dat er twee klassen zijn met de naam A en B, en dat beide een methode foo bevatten. Als we alle instanties van de methode foo in klasse A willen veranderen naar bar met behulp van zoek- en vervangfuncties, zullen alle instanties van foo in klasse B ook vervangen worden. Hoewel het theoretisch mogelijk zou zijn om een reguliere expressie te schrijven die met deze specifieke syntax rekening houdt, zijn hier verschillende praktische problemen mee. Uit de studie door Michael e.a. (2019) blijkt dat regexes moeilijk leesbaar, vindbaar, valideerbaar en documenteerbaar zijn.

### **2.3.2. Language server**

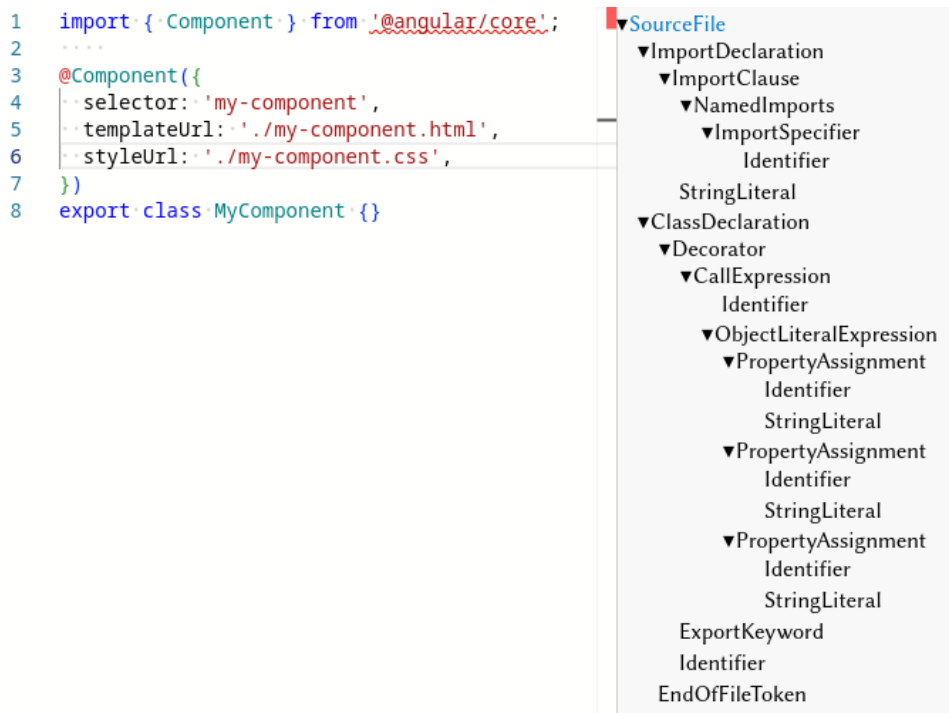
Het Language Server Protocol (LSP) is een open protocol ontwikkeld door Microsoft voor Visual Studio Code. Code editors en IDE's gebruiken LSP's om te communiceren met een language server (Bork & Langer, 2023). Een language server is een programma dat programmeertaalspecifieke functionaliteiten aanbiedt, zoals: automatisch aanvullen van code, code-diagnostiek, code-navigatie, .... Sinds de ontwikkeling van het LSP is het de facto standaard geworden om deze functies te implementeren in code-editors en IDE's.

Voor dit onderzoek zijn de TypeScript en Angular language servers relevant. Volgens de TypeScript Language Server contributors (2025) biedt de TypeScript language server functies aan die broncode aanpassen, zoals: verwijderen van ongebruikte variabelen, organiseren van imports, verwijderen van ongebruikte imports, .... De Angular language server focust volgens de Angular Language Server contributors (2025) op automatisch aanvullen en diagnostiek voor Angular-specifieke syntax in HTML.

Het voordeel van language servers is dat ze vat hebben op de specifieke syntax van de programmeertaal. In combinatie met een zoek- en vervangfunctie kunnen we gericht code aanpassen. En omdat language servers komen met code-diagnostiek, is het mogelijk om na een verandering direct fouten in de syntax op te sporen.

Language servers zijn echter niet perfect. Ze hebben vat op de syntax, maar niet op de semantiek van de applicatie. Verder zijn we gelimiteerd aan de functies van de language server. Nieuwe functies implementeren, hoewel mogelijk, is niet praktisch. Hoewel het de facto standaard in code-editors en IDE's is, blijft dit een zeer niche domein. Een grondige kennis van het LSP is nodig om een language server aan te spreken of uit te breiden.





**Figuur 2.1:** Voorbeeld van een vereenvoudigde AST-representatie (rechts) van een stuk TypeScript-code (links).

### 2.3.3. Compiler

De studie door Wright e.a. (2013) presenteert een tool voor het refactoren van grote C++ broncodes bij Google. Deze tool maakt gebruik van de Clang C++ compiler om broncode om te zetten naar een Abstract Syntax Tree (AST) en zo de code te doorlopen met vat op de syntax. Een AST, als omschreven door Sun e.a. (2023), is een datastructuur die de structuur en syntax van een stuk code weergeeft. Dezelfde bron noemt ATS's een fundamentele eigenschap van code. Om deze reden wordt deze datastructuur vaak gebruikt om codegerelateerde problemen op te lossen. Figuur 2.1 geeft een vereenvoudigde representatie van hoe een AST van een stuk TypeScript code eruit ziet.

Herinner dat Angular gebaseerd is op TypeScript en dat TypeScript gecompileerd moet worden. De TypeScript compiler kan programmatisch aangesproken worden met de TypeScript compiler API. Een studie door Reid e.a. (2023) gebruikt de TypeScript compiler voor het opsporen van foutieve code-elementen, met positieve resultaten.

Net zoals LSP's heeft de compiler vat op de syntax van de programmeertaal. Op het vlak van correctheid is dit één van de meest betrouwbare opties. Verder is de werking van AST's goed gedocumenteerd. Tenslotte bestaan er voor TypeScript verschillende packages die helpen met het opstellen en doorlopen van een AST. Maar net zoals LSP's heeft de compiler geen vat op de semantiek van de applicatie. Werken met een AST vraagt kennis van boomstructuren en een goede kennis van

de nuances van de syntax.

#### **2.3.4. Artificiële intelligentie**

Met de recente opkomst in populariteit van artificiële intelligentie (AI) zijn reeds verschillende tools ontwikkeld om deze technologie in te zetten in het schrijven van code.

Een studie door Polu (2025) toont aan dat automatisch coderefactoren met AI gebruikt kunnen worden om de performantie van applicaties te verbeteren. Het toont aan dat deze AI-tools vat hebben op zowel de syntax als de semantiek van een applicatie. Uit dezelfde studie blijkt dat het automatisatieproces correct was in 98% van de gevallen.

AI-gebaseerd refactoren is veelbelovend, maar niet perfect. De studie door Hodovychenko en Kurinko (2025) identificeert enkele praktische problemen met AI. Om dit soort AI-tools te ontwikkelen, is een grote hoeveelheid kwalitatieve data nodig. Verder is er een probleem met transparantie; de interne werking kan niet geverifieerd worden.

#### **2.3.5. Gekende problemen**

Een applicatie refactoren is niet zonder risico's. Bij het aanpassen van software bestaat altijd het risico dat er nieuwe bugs ontstaan. Het is niet altijd even evident om dit op te sporen. Indien een applicatie over voldoende testen beschikt, kunnen bugs snel opgespoord worden. Dan nog is het een meerwaarde om deze bugs op voorhand te vermijden.

De studie door Di Penta e.a. (2020) onderzoekt wat de kans is dat een refactoringactie op objectgeoriënteerde applicaties een bug introduceert. Uit deze studie blijkt dat de meest voorkomende acties, zoals een methode of variabele van naam of type veranderen, de meeste kans hebben om nieuwe bugs te introduceren. Tenslotte blijkt dat elke actie een kans heeft om nieuwe bugs te introduceren.

# 3

## Methodologie

In dit hoofdstuk maakt het onderzoek een beslissing over hoe de updater ontwikkeld wordt. Deze beslissing is gebaseerd op de huidige stand van zaken en de noden van het bedrijf, zoals besproken in Hoofdstuk 1.3. Vervolgens wordt een proof of concept voor de updater ontwikkeld, samen met een testomgeving. We bespreken de verschillende soorten aanpassingen die moeten gebeuren. Geven een technisch overzicht van hoe de updater en testomgeving werkt. En tenslotte wordt de effectiviteit van de updater opgemeten op de testomgeving.

### 3.1. Plan van aanpak

Op basis van de huidige stand van zaken en de noden van het bedrijf, kiest het onderzoek voor het volgende plan van aanpak. De updater wordt een collectie aan helperfuncties om een TypeScript command line applicatie te maken die onderliggend gebruikmaakt van zoek- en vervangfuncties op basis van regex in combinatie met de TypeScript compiler API. Met de hulp van deze functies kan de ontwikkelaar programmatisch een updater maken, specifiek voor de nodige aanpassingen.

De nodige aanpassingen aan een applicatie zijn afhankelijk van de Angular versie. Deze kunnen complex of simpel zijn. Door de ontwikkelaar programmatisch de updater te laten configureren, is er een hoge flexibiliteit en uitbreidbaarheid van de updater. De helperfuncties zorgen voor een hoge abstractie, wat toelaat om snel nieuwe updates te automatiseren. Al dit geschreven in TypeScript, de programmeertaal waar de ontwikkelaars bekend mee zijn.

Om dit te implementeren wordt van de TypeScript compiler API gebruikgemaakt. Door te programmeren op de compiler die normaal gebruikt wordt om de applicaties te compileren, krijgen we toegang tot dezelfde error detectie als de compiler. Dit zorgt ervoor dat we nieuwe bugs snel en accuraat kunnen opsporen. Verder is de interne werking, op basis van een AST, goed gedocumenteerd. Tenslotte zijn we

niet rechtstreeks gekoppeld aan Angular, enkel aan de programmeertaal. Om de implementatie voor de ontwikkelaar te vereenvoudigen, wordt de TypeScript compiler API gebruikt in combinatie met zoek- en vervangfuncties op basis van regex.

Angular komt reeds met CLI-tools; door de updater een CLI-applicatie te maken, past het in de huidige workflow. Verder geeft dit de mogelijkheid om alle commando's samen te voegen in één script om de updater op meerdere projecten te laten uitvoeren.

## **3.2. Angular aanpassingen**

### **3.3. Proof of concept**

#### **3.3.1. Opzet updater**

#### **3.3.2. Opzet testomgeving**

#### **3.3.3. Updater evaluatie**

# 4

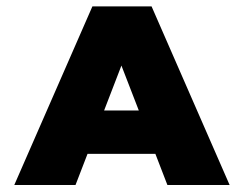
## Conclusie

Curabitur nunc magna, posuere eget, venenatis eu, vehicula ac, velit. Aenean ornare, massa a accumsan pulvinar, quam lorem laoreet purus, eu sodales magna risus molestie lorem. Nunc erat velit, hendrerit quis, malesuada ut, aliquam vitae, wisi. Sed posuere. Suspendisse ipsum arcu, scelerisque nec, aliquam eu, molestie tincidunt, justo. Phasellus iaculis. Sed posuere lorem non ipsum. Pellentesque dapibus. Suspendisse quam libero, laoreet a, tincidunt eget, consequat at, est. Nullam ut lectus non enim consequat facilisis. Mauris leo. Quisque pede ligula, auctor vel, pellentesque vel, posuere id, turpis. Cras ipsum sem, cursus et, facilisis ut, tempus euismod, quam. Suspendisse tristique dolor eu orci. Mauris mattis. Aenean semper. Vivamus tortor magna, facilisis id, varius mattis, hendrerit in, justo. Integer purus.

Vivamus adipiscing. Curabitur imperdiet tempus turpis. Vivamus sapien dolor, congue venenatis, euismod eget, porta rhoncus, magna. Proin condimentum pretium enim. Fusce fringilla, libero et venenatis facilisis, eros enim cursus arcu, vitae facilisis odio augue vitae orci. Aliquam varius nibh ut odio. Sed condimentum condimentum nunc. Pellentesque eget massa. Pellentesque quis mauris. Donec ut ligula ac pede pulvinar lobortis. Pellentesque euismod. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Praesent elit. Ut laoreet ornare est. Phasellus gravida vulputate nulla. Donec sit amet arcu ut sem tempor malesuada. Praesent hendrerit augue in urna. Proin enim ante, ornare vel, consequat ut, blandit in, justo. Donec felis elit, dignissim sed, sagittis ut, ullamcorper a, nulla. Aenean pharetra vulputate odio.

Quisque enim. Proin velit neque, tristique eu, eleifend eget, vestibulum nec, lacus. Vivamus odio. Duis odio urna, vehicula in, elementum aliquam, aliquet laoreet, tellus. Sed velit. Sed vel mi ac elit aliquet interdum. Etiam sapien neque, convallis et, aliquet vel, auctor non, arcu. Aliquam suscipit aliquam lectus. Proin tincidunt magna sed wisi. Integer blandit lacus ut lorem. Sed luctus justo sed enim.

Morbi malesuada hendrerit dui. Nunc mauris leo, dapibus sit amet, vestibulum et, commodo id, est. Pellentesque purus. Pellentesque tristique, nunc ac pulvinar adipiscing, justo eros consequat lectus, sit amet posuere lectus neque vel augue. Cras consectetur libero ac eros. Ut eget massa. Fusce sit amet enim eleifend sem dictum auctor. In eget risus luctus wisi convallis pulvinar. Vivamus sapien risus, tempor in, viverra in, aliquet pellentesque, eros. Aliquam euismod libero a sem. Nunc velit augue, scelerisque dignissim, lobortis et, aliquam in, risus. In eu eros. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Curabitur vulputate elit viverra augue. Mauris fringilla, tortor sit amet malesuada mollis, sapien mi dapibus odio, ac imperdiet ligula enim eget nisl. Quisque vitae pede a pede aliquet suscipit. Phasellus tellus pede, viverra vestibulum, gravida id, laoreet in, justo. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Integer commodo luctus lectus. Mauris justo. Duis varius eros. Sed quam. Cras lacus eros, rutrum eget, varius quis, convallis iaculis, velit. Mauris imperdiet, metus at tristique venenatis, purus neque pellentesque mauris, a ultrices elit lacus nec tortor. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Praesent malesuada. Nam lacus lectus, auctor sit amet, malesuada vel, elementum eget, metus. Duis neque pede, facilisis eget, egestas elementum, nonummy id, neque.



# Onderzoeksvoorstel

Het onderwerp van deze bachelorproef is gebaseerd op een onderzoeksvoorstel dat vooraf werd beoordeeld door de promotor. Dat voorstel is opgenomen in deze bijlage.

## A.1. Inleiding

Het bedrijf Stater is een end-to-end dienstverlener voor zowel hypothecaire als consumentenkredieten. Ze ondersteunen de kredietverstrekker voor de dienstverlening aan consumenten. Binnen het bedrijf zijn er verschillende applicaties die gebruikmaken van het Angular webframework. Angular is een open-source front-end framework, ontwikkeling door Google, gebaseerd op de TypeScript programmeertaal voor de ontwikkeling van dynamische webapplicaties (Cincovic e.a., [2019](#)). Momenteel is Angular versie 20 (v20) de meest recente stabiele versie. Binnen Stater maken de applicaties gebruik van Angular versie 16 (v16). Het bedrijf is van plan de applicaties te updaten naar de recentste versie, Angular v20.

De updates niet uitvoeren is geen optie. Volgens de studie door Vaniea en Rashidi ([2016](#)) zijn software-updates nodig, omdat het nieuwe functionaliteiten introduceert, de performantie verbetert en verzekert dat de software compatibel blijft met andere nieuwe software. Verder omschrijft deze bron dat het up-to-date houden van software cruciaal is om de cyberveiligheid te garanderen.

Het grote verschil in versies zorgt ervoor dat het updaten van alle applicaties veel tijd in beslag neemt. Dit is geen eenmalig probleem; volgens Callaghan ([2023](#)) krijgt Angular een nieuwe versie om de 6 maanden. De studie door U. Kaur en Singh ([2015](#)) beweert dat het onderhouden van een softwareproject gemiddeld 60% van de kostprijs in beslag neemt. Een manier om de tijd voor software-onderhoud in te korten is daarom best interessant. Hieruit komt de vraag: in welke mate kan de automatisering van het updateproces van Angular v16 naar v20, bij meerdere

applicaties, de onderhoudstijd voor de ontwikkelaars verlagen? Om deze vraag te beantwoorden zijn de volgende deelvragen geformuleerd:

- Hoeveel veranderingen moeten uitgevoerd worden om Angular van v16 naar v20 te updaten?
- Welke manieren bestaan om code automatisch aan te passen zonder ongewenste veranderingen uit te voeren?
- Welke manier om code automatisch aan te passen is het meest geschikt om in deze casus toe te passen?
- Wat zijn statistisch gezien de meest voorkomende problemen bij het updaten van code?

Gedurende dit onderzoek zal als proof of concept een applicatie ontwikkeld worden die een softwareproject in Angular v16 automatisch updatet naar Angular v20. In de rest van dit document wordt naar deze applicatie verwezen als de “updater”. De updater doorloopt de broncode van een applicatie en maakt een oplist van alle nodige aanpassingen en tracht de aanpassing zelf uit te voeren indien mogelijk. Het doelpubliek van de updater zijn de personen die anders deze aanpassingen aan de broncode manueel uitvoeren. De effectiviteit van de updater wordt bepaald aan het aantal gedetecteerde en opgeloste aanpassingen tegenover het totaal van de nodige aanpassingen.

In de volgende sectie wordt een kort overzicht gegeven van de huidige stand van zaken binnen het probleem- en oplossingsdomein. Hierna volgt een beschrijving van de methodologie, waar de werking en evaluatie van de updater in meer detail beschreven is. Tenslotte worden de verwachte resultaten besproken, waarin een inschatting wordt gegeven van de bevindingen van het onderzoek.

## **A.2. Literatuurstudie**

### **A.2.1. Uit te voeren veranderingen**

De Angular update guide door Google (2025) geeft een uitgebreid overzicht van alle aanpassingen die nodig zijn om een Angular-applicatie van v16 naar v20 te updaten. Uit deze bron blijkt dat in totaal 80 verschillende stappen uitgevoerd moeten worden. Deze stappen gaan van het uitvoeren van commando's tot verschillende aanpassingen aan de code.

Zoals omschreven in de studie door Cincović en Punt (2020), is de code in Angular applicaties onderverdeeld in 3 verschillende soorten bestanden:

- TypeScript-bestanden die de bedrijfslogica bevatten.
- HTML-bestanden die de structuur van de user interface (UI) omschrijven.
- CSS-bestanden die de visuele representatie van de UI omschrijven.



De studie door Di Penta e.a. (2020) onderzoekt welke veranderingen aan code de meeste kans hebben om nieuwe bugs te introduceren. Deze studie maakt het mogelijk om een geïnformeerde inschatting te maken van welke aanpassingen geautomatiseerd kunnen worden zonder ongewenste bijwerkingen te introduceren.

### A.2.2. Het automatisatie proces

Eén van de simpelste manieren om code in bulk aan te passen is het gebruikmaken van zoek- en vervangfuncties gebaseerd op text of reguliere expressies (Regex). De studie van Michael e.a. (2019) omschrijft Regex als een sequentie van karakters die een patroon in een tekst omschrijft. Uit dezelfde studie blijken enkele problemen bij de implementatie van Regex, namelijk dat het moeilijk leesbaar, vindbaar, valideerbaar en documenteerbaar is. Verder kan Regex geen rekening houden met de semantiek van de programmeertaal, aangezien het enkel op tekst gebaseerd is. Om met de semantiek van de programmeertaal rekening te houden, kan gebruikgemaakt worden van een abstract syntax tree. Zoals omschreven door Sun e.a. (2023), een abstract syntax tree is een datastructuur die de broncode van een applicatie illustreert en rekening houdt met de syntax en semantiek van de programmeertaal. In combinatie met zoek- en vervangfuncties laat dit toe om een stuk code aan te passen, enkel als het in een bepaalde context zit.

Herinner dat Angular gebaseerd is op TypeScript. Een bestaande tool voor TypeScript die gebruikmaakt van een abstract syntax tree is de TypeScript Compiler API. De studie door Reid e.a. (2023) onderzoekt hoe de TypeScript Compiler API gebruikt kan worden voor het corrigeren van foutieve codefragmenten. Deze studie raadt aan om de TypeScript Compiler API te gebruiken voor statische code-analyse vanwege de effectiviteit, accuraatheid en mogelijkheid om foutieve code te detecteren.

Een alternatief voor de TypeScript Compiler API dat ook gebruikmaakt van een abstract syntax tree is het Angular Language Server Protocol (LSP). Het LSP, als omschreven door Bork en Langer (2023), is een open protocol voor gebruik in verschillende code-editors of integrated development environments (IDEs) dat programmeertaal-specifieke functies voorziet zoals: automatisch code aanvullen en code-diagnostics. Dezelfde bron omschrijft LSP's als het de facto standaardprotocol voor de implementatie van deze functies in IDE's.

Tenslotte is het mogelijk om artificiële intelligentie in te zetten om deze aanpassingen te maken. Met de recente opkomst van AI-tools die specifiek gemaakt zijn voor programmeren, is het mogelijk om deze taak uit te besteden aan AI. Er zijn echter problemen met deze aanpak voor deze casus. Uit de studie door Hodovychenko en Kurinko (2025) blijkt dat AI-gedreven tools een gebrek hebben aan transparantie en risico lopen de semantiek van de programmeertaal in de loop van de tijd fout te interpreteren. Verder maakt deze studie de bewering dat voor het maken van dit soort AI-tools er nood is aan een grote hoeveelheid betrouwbare trainingsdata.

Het bemachtigen van deze data is problematisch, vooral als het gaat om code die gebruikmaakt van de allernieuwste updates.

## **A.3. Methodologie**

### **A.3.1. Literatuurstudie**

Dit onderzoek start met een uitgebreide literatuurstudie naar de verschillen tussen Angular v16 en Angular v20. De nodige veranderingen worden opgelijst en onderverdeeld in verschillende categorieën. Deze oplijsting bepaalt de capaciteit van de updater. Verder geeft dit een beter overzicht van welke aanpassingen al dan niet geschikt zijn voor automatisatie. Tenslotte zal deze oplijsting dienen als maatstaf om de effectiviteit van de updater op te meten.

Vervolgens wordt onderzocht wat de verschillende manieren zijn om automatisch code te updaten. Eén of meerdere manieren worden verkozen om te implementeren op basis van de volgende criteria:

- Complexiteit van de implementatie. Een voorkeur wordt gegeven aan het gebruiken van bestaande tools boven het ontwikkelen van nieuwe algoritmes.
- Betrouwbaarheid van de output. Zolang de input hetzelfde blijft, mag de output niet veranderen.
- Gebruiksvriendelijkheid. Het moet bruikbaar zijn voor de persoon die normaal manueel de applicaties updatet.

### **A.3.2. Ontwikkeling van de proof of concept**

In deze fase van het onderzoek zal de updater ontwikkeld worden op basis van de voorafgaande literatuurstudie.

De updater heeft als minimum de volgende twee functies: het detecteren van code die aangepast moet worden en de aanpassingen uitvoeren indien mogelijk. Het detecteren van de code speelt een dubbele rol. In eerste instantie is het nodig om de aanpassing op de correcte plaats uit te voeren. Indien de aanpassing niet geautomatiseerd kan worden, zorgt het voor een overzicht van waar alle nodige aanpassingen gemaakt moeten worden.

De updater wordt in een gecontroleerde omgeving getest om de stabiliteit te verzekeren. Deze gecontroleerde omgeving bestaat uit een testapplicatie gemaakt in Angular v16. De testapplicatie bevat een codefragment voor elke vooraf geïdentificeerde stap in het updateproces.

### **A.3.3. Evaluatie**

De effectiviteit van de updater wordt bepaald aan het aantal gedetecteerde en opgeloste aanpassingen tegenover het totaal aantal aanpassingen.

Deze meting wordt uitgevoerd op de gecontroleerde omgeving die gemaakt is in de proof of concept. Dit geeft een totaalresultaat voor alle aanpassingen die theoretisch nodig zijn.

#### **A.4. Verwacht resultaat, conclusie**

Op basis van de literatuurstudie en de gehanteerde methodologie verwacht dit onderzoek dat minstens 65% van alle nodige aanpassingen automatisch uitgevoerd kan worden.

Het automatisatieproces zal naar verwachting de nodige tijd voor de applicaties te updaten verminderen. De totale hoeveelheid tijd die in werkelijkheid bespaard wordt, is afhankelijk van verschillende factoren: de ervaring van de programmeur, hun kennis van de broncode, de grootte van de applicaties, .... Deze oplossing zal wellicht meer tijd in beslag nemen als enkel één kleine applicatie geüpdatet moet worden.

Dit onderzoek tracht de beste methode te implementeren voor deze casus op basis van gekende literatuur. Echter, kan het interessant zijn om andere manieren te implementeren en te vergelijken. Verder onderzoek kan uitgevoerd worden naar de performantie, accuraatheid en complexiteit van de verschillende implementaties besproken in de literatuurstudie.

# Bibliografie

- Angular Language Server contributors. (2025). *Angular Language Server* [GitHub repository]. Verkregen oktober 31, 2025, van <https://github.com/angular/vscode-ng-language-service>
- Bierman, G., Abadi, M., & Torgersen, M. (2014). Understanding typescript. *European Conference on Object-Oriented Programming*, 257–281. [https://doi.org/10.1007/978-3-662-44202-9\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-662-44202-9_11)
- Bork, D., & Langer, P. (2023). Language server protocol: An introduction to the protocol, its use, and adoption for web modeling tools. *Enterprise Modelling and Information Systems Architectures (EMISAJ)*, 18, 9–1. <https://doi.org/10.18417/emisa.18.9>
- Callaghan, M. D. (2023). Upgrading Angular. In *Angular for Business: Awaken the Advocate Within and Become the Angular Expert at Work* (pp. 95–118). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-1-4842-9609-7\\_8](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-9609-7_8)
- Cincovic, J., Delcev, S., & Draskovic, D. (2019). Architecture of web applications based on Angular Framework: A Case Study. *methodology*, 7(7), 254–259. <https://www.eventiotic.com/eventiotic/files/Papers/URL/df6b5054-816e-4bee-b983-663fb87be2cd.pdf>
- Cincović, J., & Punt, M. (2020). Comparison: Angular vs. React vs. Vue. Which framework is the best choice? *Zdravković, M., Konjović, Z., Trajanović, M.(Eds.) ICIST 2020 Proceedings*, 250–255. <https://www.eventiotic.com/eventiotic/files/Papers/URL/50173409-699e-4b17-8edb-9764ecc53160.pdf>
- Di Penta, M., Bavota, G., & Zampetti, F. (2020). On the relationship between refactoring actions and bugs: a differentiated replication. *Proceedings of the 28th ACM Joint Meeting on European Software Engineering Conference and Symposium on the Foundations of Software Engineering*, 556–567. <https://doi.org/10.1145/3368089.3409695>
- Google. (2025). *Angular update guide*. Verkregen september 8, 2025, van <https://angular.dev/update-guide?v=16.0-20.0>
- Goyvaerts, J. (2006). Regular Expressions. *Regular Expression*.
- Hodovychenko, M. A. H. M. A., & Kurinko, D. D. K. D. D. (2025). Analysis of existing approaches to automated refactoring of object-oriented software systems. *Вісник сучасних інформаційних технологій*, 8(2), 179–196. <https://doi.org/10.15276/hait.08.2025.11>
- Kaufman, N., & Templier, T. (2016). *Angular 2 Components*. Packt Publishing Ltd.

- Kaur, A., & Kaur, M. (2016). Analysis of code refactoring impact on software quality. *MATEC web of conferences*, 57, 02012. <https://doi.org/10.1051/mateconf/20165702012>
- Kaur, U., & Singh, G. (2015). A review on software maintenance issues and how to reduce maintenance efforts. *International Journal of Computer Applications*, 118(1), 6–11. <https://doi.org/10.5120/20707-3021>
- Michael, L. G., Donohue, J., Davis, J. C., Lee, D., & Servant, F. (2019). Regexes are hard: Decision-making, difficulties, and risks in programming regular expressions. *2019 34th IEEE/ACM International Conference on Automated Software Engineering (ASE)*, 415–426. <https://doi.org/10.1109/ASE.2019.00047>
- Parker, H. (2017). Opinionated analysis development. *PeerJ Preprints*, 5, e3210v1.
- Polu, O. R. (2025). AI-Driven Automatic Code Refactoring for Performance Optimization. <https://doi.org/10.21275/SR25011114610>
- Reid, B., Treude, C., & Wagner, M. (2023). Using the TypeScript compiler to fix erroneous Node.js snippets. *2023 IEEE 23rd International Working Conference on Source Code Analysis and Manipulation (SCAM)*, 220–230. <https://doi.org/10.1109/SCAM59687.2023.00031>
- Sun, W., Fang, C., Miao, Y., You, Y., Yuan, M., Chen, Y., Zhang, Q., Guo, A., Chen, X., Liu, Y., e.a. (2023). Abstract syntax tree for programming language understanding and representation: How far are we? *arXiv preprint arXiv:2312.00413*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2312.00413>
- TypeScript Language Server contributors. (2025). *TypeScript Language Server* [GitHub repository]. Verkregen oktober 31, 2025, van <https://github.com/typescript-language-server/typescript-language-server>
- Vaniea, K., & Rashidi, Y. (2016). Tales of software updates: The process of updating software. *Proceedings of the 2016 chi conference on human factors in computing systems*, 3215–3226. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858303>
- Wilken, J. (2018). *Angular in action*. Simon; Schuster.
- Wright, H. K., Jasper, D., Klimek, M., Carruth, C., & Wan, Z. (2013). Large-scale automated refactoring using ClangMR. *2013 IEEE International Conference on Software Maintenance*, 548–551. <https://doi.org/10.1109/ICSM.2013.93>