****

**Internationaler Studiengang Medieninformatik**

**Datenbankbasierte Web-Anwendungen (SoSe 2015)**

**Autovermietung**

|  |  |
| --- | --- |
| **Gruppenmitglied** | **Matrikelnummer** |
| Fabian Redecker | 375750 |
| Marco Geils | 375736 |
| Mike Hüsing | 344089 |
| Oliver Bammann | 360330 |
| Konrad Mumm | 296179 |

Inhaltsverzeichnis

1. Spezifikation 3

1.1 Anforderungen 3

2. Architektur 4

2.1 Gesamtarchitektur 4

2.2 Programmabläufe 6

2.3 Persistenz 11

2.3.1 Konzeption 11

2.3.2 Umsetzung 13

2.3.3 Zugriff 14

2.4 Präsentation 15

3. Installation 16

3.1 Programmierwerkzeuge 16

3.1.1 Entwicklungsumgebung: *Intellij* 16

3.1.2 Versionskontrollsystem: *Git* 16

3.1.3 Buildautomatisierungswerkzeug: *Gradle* 17

3.1.4 Komponententest-Framework: 17

3.2 Installation der Entwicklungsumgebung 17

3.3 Installation der Anwendung 17

3.4 Konfiguration der Datenbank 18

# 1. Spezifikation

In dem Modul „Datenbankbasierte Web-Anwendungen“ wurde diese Anwendung entwickelt. Es handelt sich hierbei um eine Autovermietung, dessen Anforderungen über einen Browser abgerufen werden.

Im folgenden Kapitel wird zunächst erläutert, was die Webanwendung ausmacht und welche Anforderungen das Projekt erfüllen soll. Im weiteren Verlauf dieser Dokumentation wird näher auf die Entwicklung und weitere Aspekte dieser Projektarbeit eingegangen.

Mit dieser Webanwendung lassen sich Daten einer potentiellen Autovermietungsfirma einsehen, bearbeiten oder hinzufügen. Dabei werden die Daten in einer Datenbank gelesen bzw. geschrieben. Bevor über einen Browser auf die Daten zugegriffen werden kann, erfolgt zunächst ein Login oder eine Registrierung mit E-Mail und Passwort. Weitere Anforderungen werden in Punkt 1.1 beschrieben.

Die Webanwendung bietet den Kunden und Mitarbeitern dieser Autovermietung den Mehrwert, dass sie sich im System registrieren können und verschiedene Aktionen betreiben können, wie z.B. das Einsehen von Fahrzeugen, ohne, dass dabei Kenntnisse über ein Datenbanksystem oder die jeweilige Software vorhanden sein müssen. All dies ist intuitiv über die Webanwendung möglich.

## 1.1 Anforderungen

Zu Anfang der Projektarbeit wurden Anforderungen an die Anwendung festgelegt, die jedoch im Laufe des Projektes etwas angepasst wurden. Im folgenden Abschnitt werden die vorgesehenen Anforderungen gezeigt. Anschließend werden die tatsächlich umgesetzten Anforderungen mit Hilfe von Use-Case Diagrammen dargestellt.

**Vorgesehene Anforderungen:**

1) „Als Mitarbeiter möchte ich Fahrzeuge in die Datenbank eintragen und löschen können, um den Datenbankbestand der Fahrzeuge aktualisieren zu können.“

2) „Als Mitarbeiter möchte ich für die Autovermietung die Kundenliste einsehen und bearbeiten können, um neue Kunden eintragen zu können und Informationen über diese zu erhalten.“

3) „Als Kunde möchte ich Fahrzeuge buchen können, um mobil zu sein.“

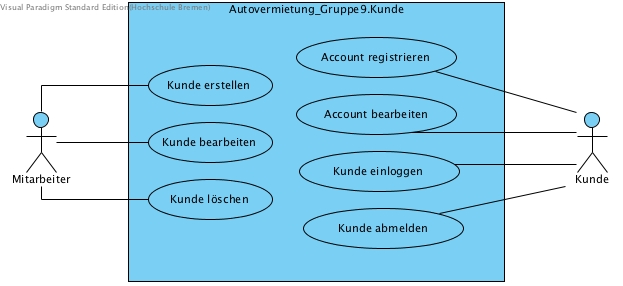
4) „Als Kunde möchte ich abrufen können, welche Fahrzeuge nicht vermietet sind, um zu prüfen, ob das gewünschte Fahrzeug für meinen Termin verfügbar ist.“

5) „Als Kunde möchte ich sehen, welche Fahrzeuge im Fuhrpark vorhanden sind um zu sehen ob die Autovermietung mein gewünschtes Fahrzeug besitzt.“

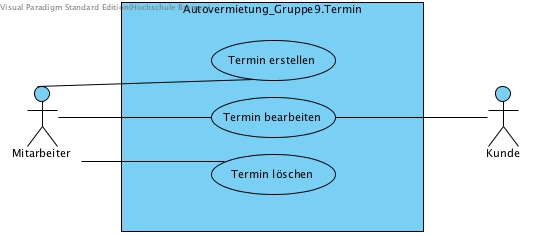
Die Anforderungen 1, 4 und 5 sind über die Use Cases vom Diagramm Fahrzeug beschrieben. Die Use Cases „Fahrzeug hinzufügen“, „Fahrzeug bearbeiten“ und „Fahrzeug löschen“ gehören dabei zur Anforderung. 1 Der Use Case „Fahrzeug einsehen“, der, anders als die vorherigen nicht vom Mitarbeiter ausgeht, sondern vom Kunden, gehören dabei zu den Anforderungen 4 und 5.

Anforderung 2 wird über das Diagramm Kunde realisiert. Ein Kunde kann hier einen Account registrieren und bearbeiten. Der Mitarbeiter kann diesen nun über die Use Cases „Kunde bearbeiten“ und „Kunde löschen“ einsehen und bearbeiten oder löschen, auch kann der Mitarbeiter selbst einen Kunden über den Use Case „Kunde erstellen“ anlegen.

Anforderung 3 wird nicht über Das Diagramm vom Fahrzeug, sondern über das Termin-Diagramm beschrieben. Der Kunde lässt einen Mitarbeiter einen Termin erstellen, dieser kann auch vom Kunden bearbeitet werden, jedoch nicht gelöscht. Dies geht nur vom Mitarbeiter aus. Einen direkten Zugriff auf das Fahrzeug hat der Kunde also nicht.

****

****

****

# 2. Architektur

*In diesem Kapitel soll beschrieben werden, wie das Projekt und die Datenbank strukturiert ist und welche Technologien und Frameworks verwendet werden.*

In diesem Kapitel wird die Architektur des Projektes erläutert und der Projektablauf gezeigt. Daraufhin folgt die Erklärung der Persistenzschicht und als letzter Punkt wird auf die Präsentationsschicht eingegangen.

## 2.1 Gesamtarchitektur

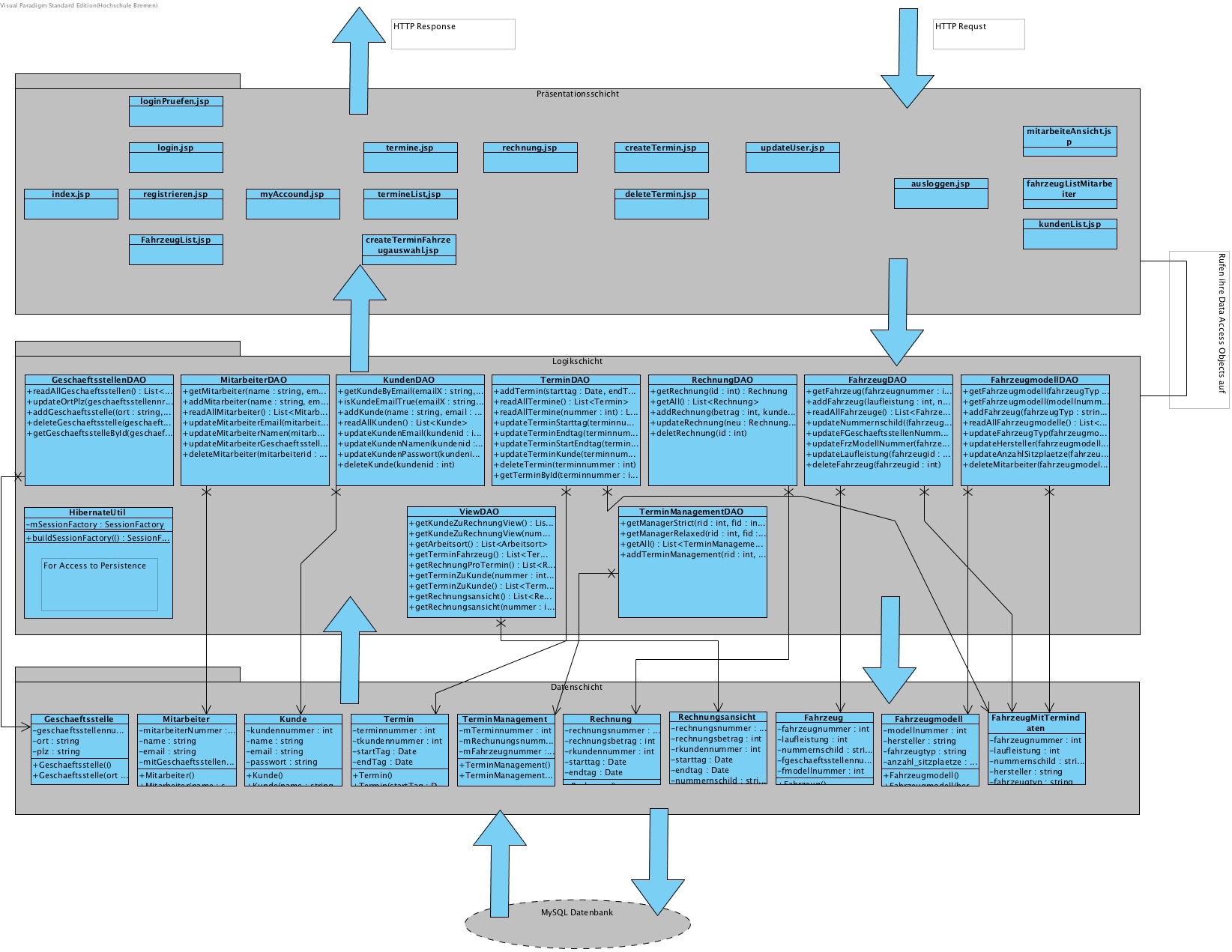


Abbildung 2 Klassendiagramm

Das Projekt ist in einer Drei-Schichten-Architektur organisiert. Die Schichten sind Datenschicht, Logikschicht und Präsentationsschicht.

* Datenschicht

In der Datenschicht finden mittels Hibernate(OR-Mapping) Zugriffe auf die MySQL Datenbank statt.

* Logikschicht

Hier befinden sich die DAOs(Data Access Object). Diese generieren mittels query-statements die CRUD(Create Read Update Delete) Funktionen.

* Präsentationsschicht

Hier sind die JSPs (Java Server Pages) zu finden. Die JSPs beinhalten HTML Code gepaart mit Java Code. In diesem Code werden die DAOs aus der Logikschicht abgerufen.

Die Präsentationsschicht nimmt HTTP-Requests entgegen. Dieser Request wird dann von der Logikschicht verarbeitet und Daten aus der Datenschicht abgerufen. Die Java Server Pages, die sich in der Präsentationschicht befinden, generieren ein Servlet das HTML ausliefert. So gibt die Präsentationschicht HTTP-Responses zurück.

## 2.2 Programmabläufe

Als Nächstes werden die Datenbankzugriffe exemplarisch beschrieben. Typische Abläufe sind die CRUD (Create, Read, Update & Delete) Operationen. Der Zugriff auf die Datenbank findet mittels Hibernate (OR- Mapping) statt.

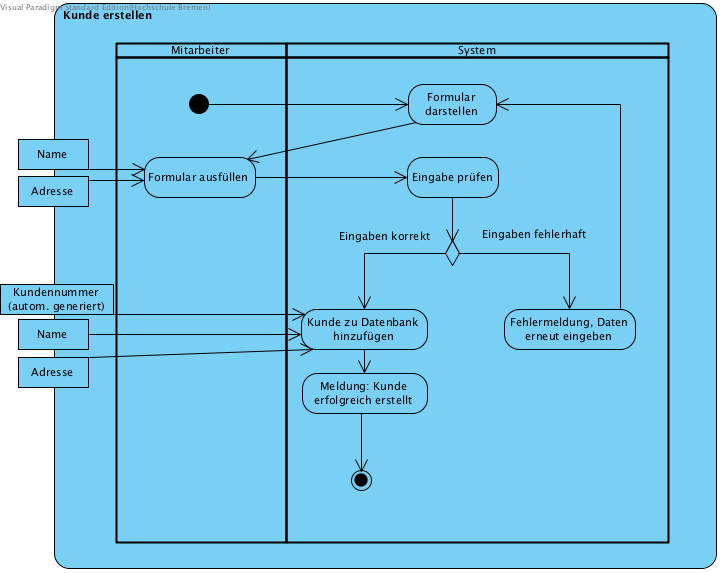


Abbildung 3 Aktivitätsdiagramm "Kunde erstellen"

Zum erstellen (Create) einer neuen Column in einer Entität wird in den DAOs die add Methode aufgerufen. Die Parameter entsprechen dabei den Eingabefeldern des Formulars der HTML Seite. Um einen neuen Kunden zu erstellen muss der User seinen Namen, Email-Adresse und ein Passwort angeben. Der Primärschlüssel, die Kundennummer, wird automatisch generiert. Die Richtigkeit der Eingabe wird innerhalb eines HTML <form> Tags geprüft. Wenn alle Eingaben korrekt sind wird der User als Kunde in der entsprechenden Entität eigetragen und darüber informiert, dass er nun Kunde ist. Sollten Eingaben nicht Korrekt sein wird der User aufgefordert falsche Eingaben zu korrigieren.

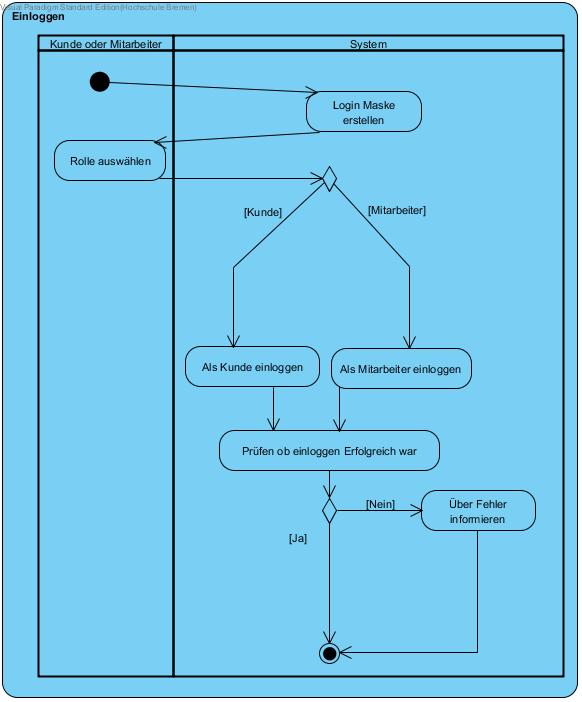


Abbildung 4 Aktivitätsdiagramm (Einloggen)

Eine Login Funktion war zu Anfang des Projektes nicht geplant. Aufgrund sich veränderter Anforderungen wurde diese Funktion in der finalen Abgabe doch implementiert. Diese Funktion steht für den Kunden zu Verfügung. In der login.jsp wird der Kunde aufgefordert seine Email-Adresse und sein Passwort einzugeben. Nach einem Submit wird der Kunde auf die loginPruefen.jsp weitergeleitet. Wird die Email-Adresse und das Passwort in der Datenbank gefunden, wird ein Bean erstellt und die Kundendaten dort über die Dauer der Session gespeichert.

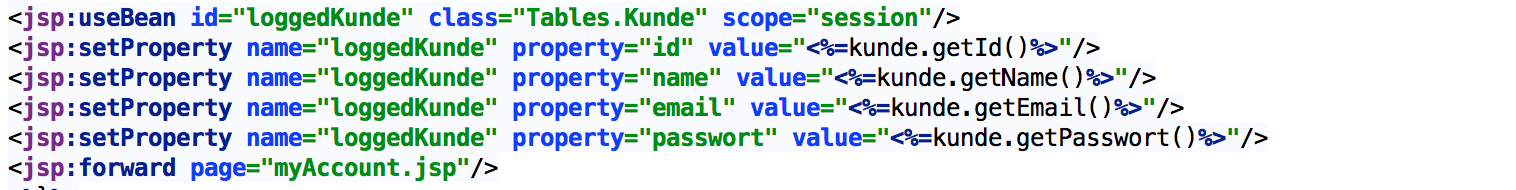


Abbildung 5 Programmcode Ausschnitt "Beanerstellung)

Der Kunde wird auf die myAccount.jsp weitergeleitet. In dieser JSP stehen dem Kunden alle Use Cases zur Verfügung.

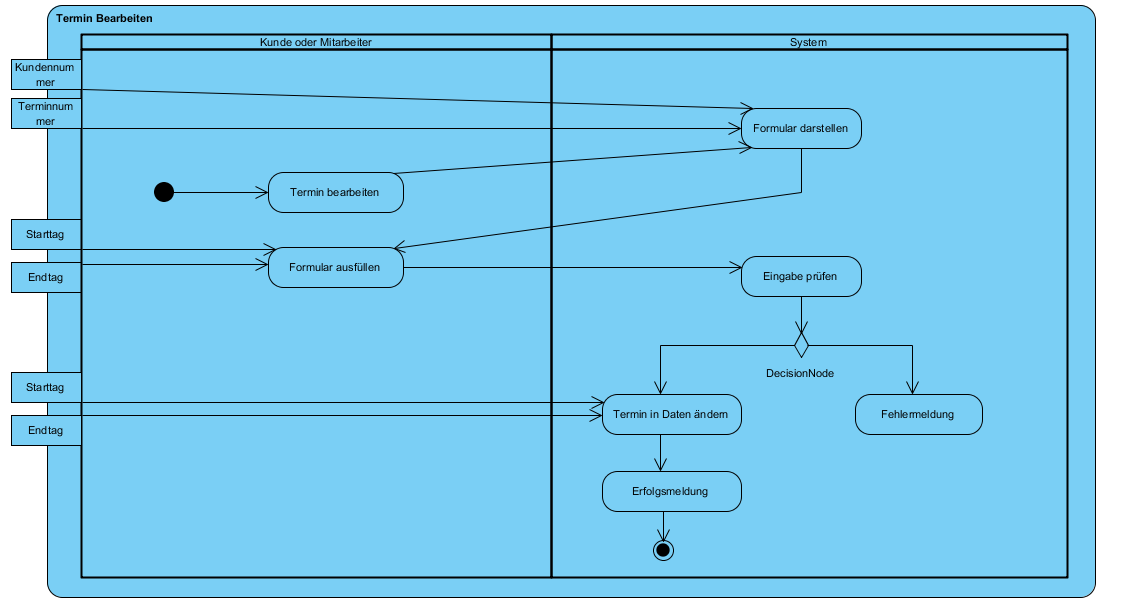


Abbildung 6 Aktivitätsdiagramm "Termin bearbeiten"

Zum Verändern einer Column wird die update-Methode der jeweiligen DAO Klasse aufgerufen. Sie enthält als Parameter immer den Primärschlüssel der Entität und als zweiten Paramater den Wert der verändert werden soll. In der Präsentationschicht kann über die Bean der Kunde abgerufen werden. Mit den Kundeninformationen ist es möglich über Foreign-Keys an weitere Informationen z.B. eine Terminnummer zu kommen. Nun muss der Kunde in einem HTML Formular die Werte eingeben, die verändert werden sollen. Danach ist der Aufruf einer update-Funktion möglich.

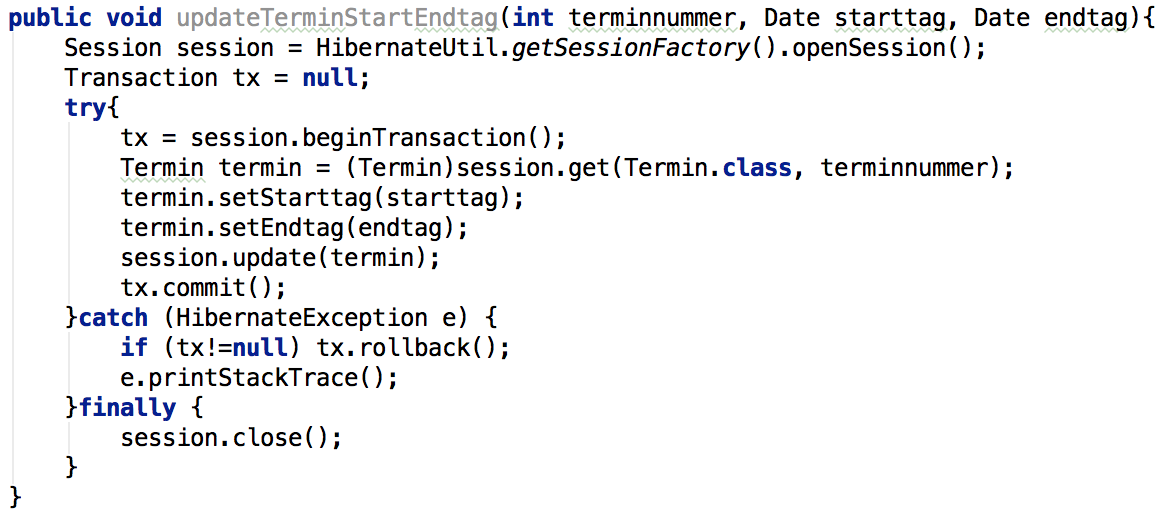


Abbildung 7 Programmcode Ausschnitt "updateTerminStartEndtag"-Methode

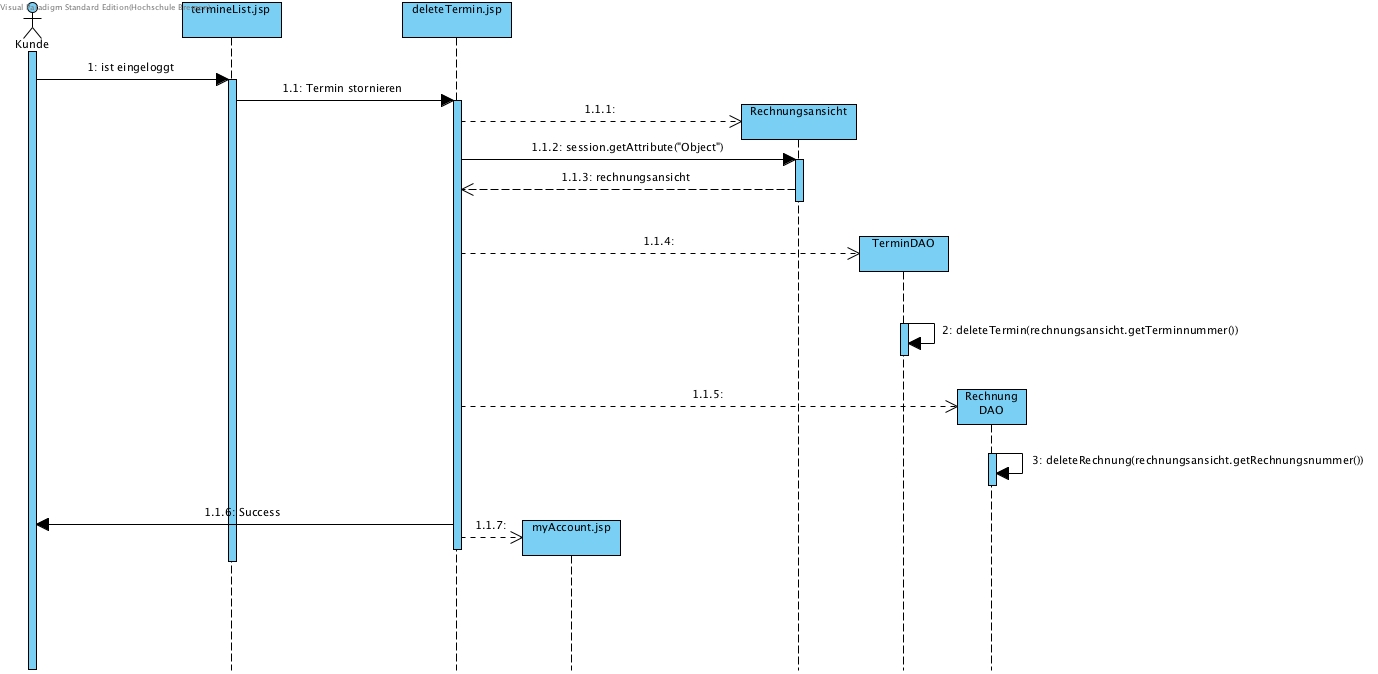


Abbildung 8 Sequenzdiagramm "Termin löschen"

Um einen Termin zu löschen muss sich der Kunde in der terminList.jsp befinden. Es wird die Rechnungsansicht(View) benötigt. Mit den Informationen der Rechnungsansicht kann über das TerminDAO und das RechnungsDAO ein Termin gelöscht werden. Die ausgeführte Methode ist in beiden Klassen die delete-Methode. Die TerminManagement-Table wird automatisch angepasst(Mapping-Tabelle). Nachdem die Methoden ausgeführt wurden wird der Kunde darüber informiert, dass der ausgewählte Termin storniert wurde. Im Anschluss wird er auf die myAccount.jsp weitergeleitet.

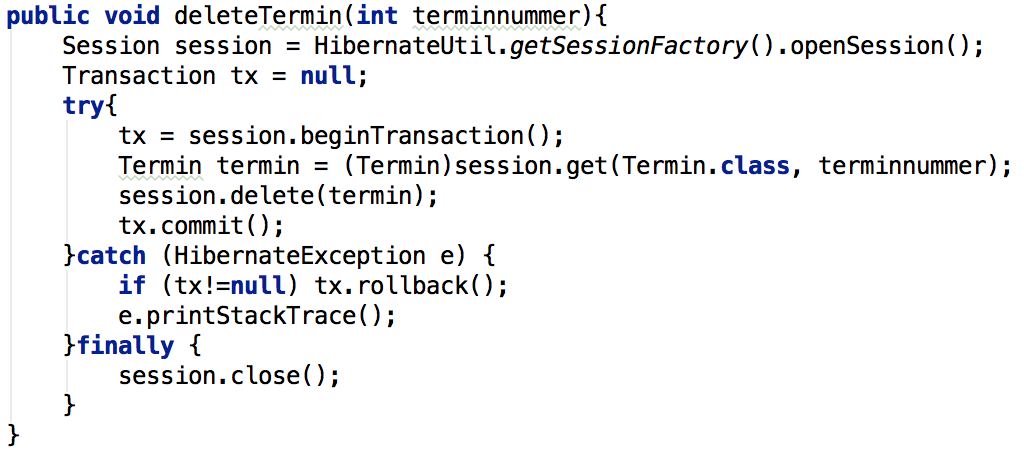


Abbildung 9 Programmcode Ausschnitt "deleteTermin"-Methode

## 2.3 Persistenz

In der Anwendung wird eine MySQL Datenbank benutzt, die auf einem Server der Hochschule Bremen gehostet wird.

Für das Projekt wurde ein Account zur Verfügung gestellt. Mit dem Benutzer „dbweb\_user\_09“ können Zugriffe auf die Datenbank „dbweb\_sose15\_09“ durchgeführt werden.

Als Zugriffstool wird MySQL Workbench 6.3 verwendet, das offizielle Tool von Oracle.

In der Endanwendung werden keine Datenbankzugriffe mehr über das Tool erfolgen, da alle benötigten Funktionen in der Webanwendung realisiert sind und der Zugriff von dort über JDBC und Hibernate (siehe 2.3.3) umgesetzt wird.

### 2.3.1 Konzeption

Das Entity Relationship Diagramm war der erste Anhaltspunkt über die Struktur der Datenbank. Es spiegelt jedoch nicht den aktuellen Stand wieder, da es für die spätere Entwicklung nicht mehr benötigt wurde.

**Mitarbeiter:**

Arbeitet in genau einer Geschäftsstelle und verwaltet dort die Fahrzeuge.

Kann die Kundeninformationen und Termine einsehen und verändern und somit Wünsche der Kunden (z.b. Termin ändern) umsetzen.

**Geschäftsstelle:**

Besitzt einen oder mehrere Mitarbeiter und ist der Standort der Fahrzeuge.

**Fahrzeug, Termin und Rechnung:**

Stellen zusammen dar, wie ein Kunde sich ein Fahrzeug mieten kann.

Ein Fahrzeug kann zu verschiedenen Terminen gemietet werden

**Kunde:**

Kann keine oder beliebig viele Termine abschließen und seine Daten können auf Wunsch von einem Mitarbeiter verändert werden.

**Termin:**

Zu jedem Termin gehört genau eine Rechnung, ein Kunde und ein Fahrzeug.

Termine können auf Kundenwunsch von Mitarbeitern verändert werden.

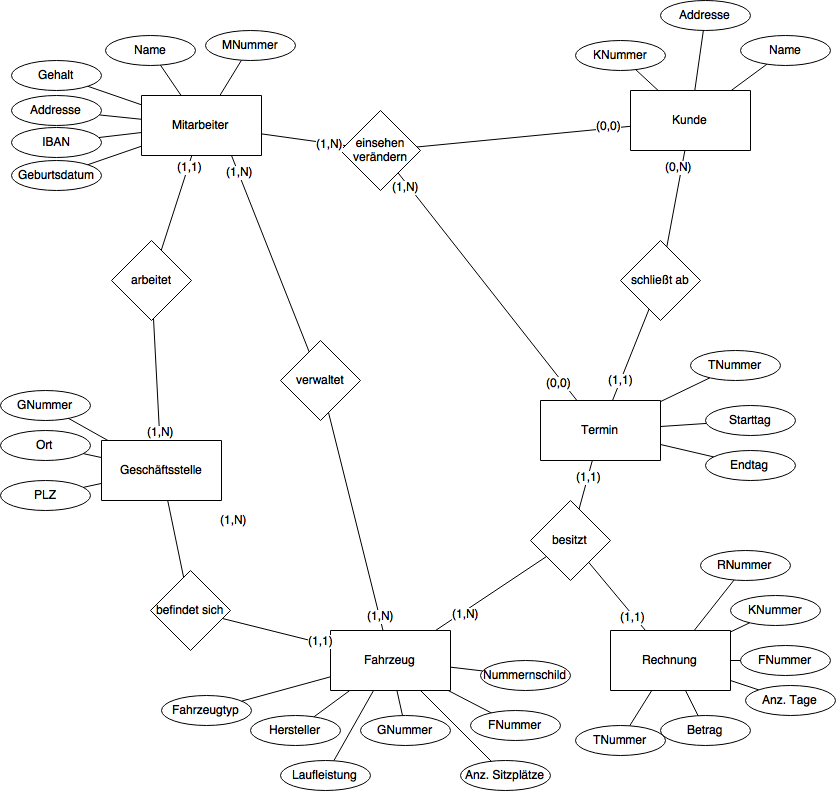


Abbildung 10 ER-Diagramm

### 2.3.2 Umsetzung

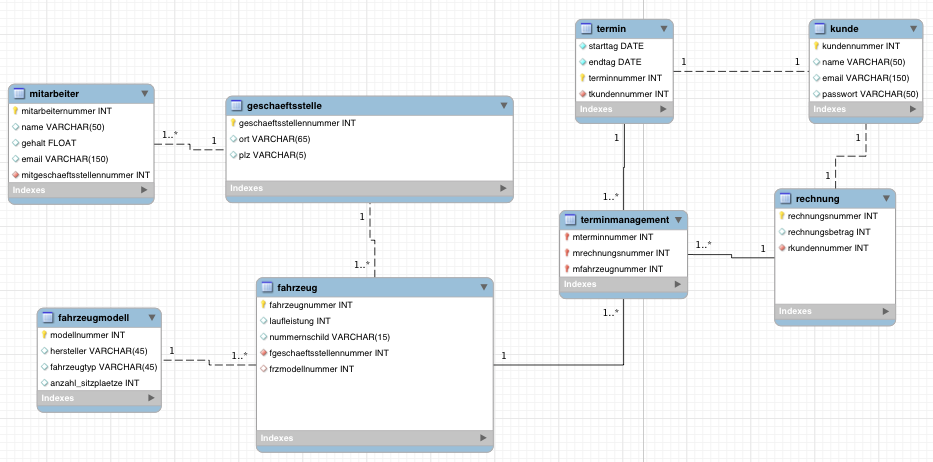
**

Abbildung 11 Relationales Modell

Das Relationale Modell unterscheidet sich vom Entity Relationship Modell, da nach Normalisierungen und datenbankspezifischen Eigenheiten einige Daten geändert werden mussten. So ist z.B. das Terminmanagement als Mapping-Tabelle entstanden.

**Mitarbeiter:**

Mitarbeiter arbeitet an einer Geschäftsstelle und kann immer noch administrativ Daten verwalten, allerdings ist es nicht nötig dies hier darzustellen.

**Geschäftsstelle:**

Eine Geschäftsstelle hat ein oder mehr Mitarbeiter und ebenso ein oder mehr Fahrzeuge, die real dort arbeiten bzw stehen würden.

**Fahrzeug:**

Jedes Fahrzeug ist einem Fahrzeugmodell zugeordnet, welches wichtige Dinge repräsentiert.

Ein Fahrzeug kann beliebig vielen Terminmanagements zugeordnet werden, welches ausgeliehene Fahrzeuge darstellt.

**Fahrzeugmodell:**

Die Fahrzeugmodelltabelle ist durch Normalisierung enstanden, da sich Daten oft widerholen würde z.B. haben die meisten PKW 5 Sitze

Ebenfalls kann man so einfacher mehrere Fahrzeuge vom gleichen Typ verwalten, da sie sich nur in Nummernschild und Laufleistung unterscheiden würden.

**Terminmanagement:**

Dies ist die Mapping-Tabelle zwischen Terminen, Fahrzeugen und Rechnungen, ähnlich wie sie im ER Modell schon abgebildet wurde.

**Kunde:**

Kunden können Termine buchen, welche ihm dann zugeordnet werden. Zusätzlich wird eine Rechnung erstellt und das ganze im Terminmanagement mit dem Fahrzeug verknüpft.

**Rechnung:**

Die Rechnung wird erstellt, nachdem ein Termin gebucht wurde und kann dann direkt bezahlt werden. Der Starttag und Endtag wurden durch Normalisierung in Termin ausgelagert.

***Anwendungsspezifische Constraints:***

In Termin darf Startdatum nicht vor dem Endtatum liegen

### 2.3.3 Zugriff

Für die Verbindung zur Datenbank wird die Java API JDBC (Java Database Connectivity) verwendet. Diese Datenbankschnittstelle ist im JDK seit Version 1.1 enthalten und baut Verbindungen zu einer Datenbank auf und verwaltet diese. Zudem werden SQL-Anfragen an die Datenbank weitergeleitet und die Ergebnisse in ein für Java nutzbares Format umgewandelt.

Da JDBC das relationale Datenmodell verwendet und somit nicht objektorientiert ist, wird zusätzlich ein OR-Mapper Framework (Object-Relational Mapper), in diesem Fall Hibernate, genutzt. Da Hibernate JPA (Java Persistence API) implementiert, kann es problemlos mit Java genutzt werden.

Die Datenbankschnittstelle JDBC wird genutzt, da dies die einzige Datenbankschnittstelle ist die in Java implementiert ist. Als OR-Mapper Framework wurde Hibernate gewählt. Dies ist am besten für dieses Projekt geeignet. Es besitzt eine große Community, d.h. es gibt viele Beispiele an denen man sich orientieren und lernen kann. So findet man sich selbst beim ersten Benutzen dieser Technologie sehr gut zurecht.

Zudem war das Arbeiten mit Annotations ebenfalls ein positiver Aspekt, der bei Hibernate aufgefallen ist. In vielen anderen Frameworks lässt sich nur mit xml-Dateien arbeiten, was für den Zweck dieser Anwendung zu aufwendig war.

## 2.4 Präsentation

Um die Daten der Datenbank im Browser darzustellen und neue Daten durch Nutzer speichern zu können, wird die Präsentationsschicht benötigt. Diese ist mit JSPs (Java Server Pages) nach Model 1 realisiert. Dabei enthalten die JSPs nicht die komplette Logik der Anwendung, sondern rufen die DAOs (Data Access Object) der Logikschicht auf, so wie es in der Drei-Schichten-Architektur (2. Architektur) dargestellt ist.

Ein großer Vorteil der Entwicklung nach Model 1 ist, dass es nicht so komplex ist wie die Model 2 Architektur, da sich die gesamte Präsentationsschicht bei Model 1 in den JSPs befindet und nicht zusätzliche Servlets programmiert werden müssen. Es ist somit für kleinere Anwendungen mit relativ geringem Umfang und einfacher Logik, so wie bei dieser Autovermietung, ideal geeignet.

Dabei wird allerdings auch ein großer Nachteil der Model 1 Architektur ersichtlich. Wenn die Anwendungen umfangreicher und komplexer sind, werden die JSP Dateien schnell sehr voll und unübersichtlich, da der Umfang des Logikanteils deutlich zunehmen kann.

Somit ist JSP nach Model 1 eher für kleinere Anwendungen geeignet, wohingegen größere und komplexere Projekte nach Model 2 oder anderen Mustern programmiert werden sollten.

# 3. Installation

*In diesem Kapitel soll beschrieben werden, welche Programmierwerkzeuge verwendet wurden und wie die Webanwendung lokal aufgesetzt werden kann*

Im folgenden Kapitel wird beschrieben, welche Programmierwerkzeuge benutzt wurden und wie die Anwendung aufgesetzt und daraufhin auch konfiguriert werden kann.

## 3.1 Programmierwerkzeuge

*Auflistung der verwendeten Programmierwerkzeugen mit Vor- und Nachteilen*

### 3.1.1 Entwicklungsumgebung: *Intellij*

Der Hauptgrund, dass wir IntelliJ verwendeten, war, dass eine Person bei uns Erfahrung damit hatte und in vorherigen Projekten die Einfachheit des Einbindens und Benutzens von Git kennengelernt hatte. Ein weiterer Vorteil von IntelliJ ist die, wie der Name schon verrät, Eigenintelligenz des Programmes. Autovorschläge und Code-Generierung sind sehr gut in der Entwicklungsumgebung. Negativ aufgefallen ist uns allerdings das Fehler Highlighting und das teils unübersichtliche Design.

### 3.1.2 Versionskontrollsystem: *Git*

Sowie bei IntelliJ war der Hauptgrund, dass wir Git benutzten unsere angesammelte Erfahrungen mit Git, die sogar noch mehr sind, als die von IntelliJ. Uns wurde früh im Studium nahegelegt Git zu verwenden, da es sehr gut im Mergen ist und wir keinen eigenen Server benötigen, wie für z.B. SVN. Ein Nachteil von Git ist, dass es sehr kompliziert ist zu lernen und auch nur wenig gute GUI’s hat.

### 3.1.3 Buildautomatisierungswerkzeug: *Gradle*

Nachdem wir uns über die Buildtools erkundigt hatten, haben wir uns für Gradle entschieden, da es die Vorteile von Maven und Ant bietet und dabei sehr einfach zu installieren ist. Diese Vorteile sind auch teils dadurch, dass Gradle das modernste der drei Systeme ist und von den anderen Tools lernen konnte.

### 3.1.4 Komponententest-Framework:

Wir haben uns gegen die Nutzung eines Komponententest-Frameworks entschieden.

Aus unserer Sicht haben wir uns in dem Modul mit vielen neuen Sachen beschäftigt. Wir wissen das „Test-First“ ein wichtiger Aspekt der Agilen Programmierung ist. Allerdings haben wir uns im letzten Semester nur kurz und theoretisch mit dem Thema beschäftigt.

## 3.2 Installation der Entwicklungsumgebung

Zum Einrichten der Entwicklungsumgebung gehört das Installieren von Gradle, IntelliJ und vor allem einer aktuellen Java Runtime dazu. Um dann das Projekt einzubinden muss Git installiert und eingerichtet werden. Das Projekt kann nun in IntelliJ eingebunden werden.

## 3.3 Installation der Anwendung

*Beschreibung wie die Anwendung auf dem lokalen Rechner gestartet werden kann*

Für die lokale Anwendung gibt es verschiedene Möglichkeiten, wie man das ganze auf einem Tomcat-Server starten kann.

In diesem Projektarbeit nutzen alle einen Tomcat-Server, dieser muss als erstes installiert werden.

Zuerst muss in der Entwicklungsumgebung Tomcat richtig konfiguriert werden. In den Optionen kann man unter Build -> Execution und Deployment bei dem Punkt Application Servers den Tomcat Server hinzufügen.

Dieser sollte bereits automatisch erkannt werden, sofern es richtig Installiert wurde.

Nun muss der Tomcat-Server als Run Configuration eingestellt werden.

Dazu wird unter Run Configuration -> Defaults der Tomcat Server -> Local gewählt und dort die neue Konfiguration erstellt.

Hierbei muss bei dem Punkt Deployment das Gradle Artefakt hinzugefügt werden, z.B. „Gradle: hsb Graddle test: Graddle test -.0: SNAPSHOT.war“.

Anschließend erscheint unten in dem Feld before Launch: Make, Build Artefact.

Nun kann das gesamte Projekt auf dem Tomcat-Server mit einem Klick auf Run gestartet werden. Es öffnet sich automatisch die Localhost-Seite im Browser.

Alternativ, wenn nur die XXX.war Datei vorhanden ist, kann diese einfach in das Tomcat/Webapps Verzeichnis gelegt, der Server gestartet und dann im Browser über localhost:8080/XXX darauf zugegriffen werden.

## 3.4 Konfiguration der Datenbank

Für die Konfiguration der Datenbank die der Anwendung zugrunde liegt müssen folgende Schritte befolgt werden:

* MySQL Workbench muss installiert werden.
* In der MySQL Workbench muss eine neue SQL Connection und Server erstellt werden.

Um die Verbindung zum lokalen Datenbankserver zu gewähleisten muss ein lokaler MySQL Server auf dem Rechner laufen. Bei Windows kann es wichtig sein die "mysqld.exe" mit Administratorrecheten zu starten. Diese Datei findet man unter der MySQL Ordnerstruktur in "MySQL\MySQL Server 5.6\bin".

* In der Verbindung kann dann eine Query geöffnet werden
* In dieser Query muss lediglich der gesamte Inhalt der Textdatei "SQLStatementsZusammengefasst.txt" kopiert und ausgeführt werden. Diese Query setzt dann die gesamte Datenbank auf und füllt diese mit Beispieldatensätzen.

Nachdem diese Schritte erfolgreich durchgeführt werden kann die Anwendung installiert und gestartet werden.