

Konzepte zur Bachelorarbeit

Template-basierte Synthese von
Verzweigungsstrukturen mittels L-Systemen

Adrian Helberg

3. November 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Literaturübersicht	2
1.1	Softwaretechnik	2
1.2	Grundlagen	2
1.3	Basisquelle	2
2	Eigenleistung	3
3	Dokumentation	4
3.1	Gliederung	4
4	Softwareprojekt	5
4.1	Vorgehen	5
4.2	Technnologien	6
5	Releases	6
5.1	Planung	7
5.2	Entwurf	9
5.3	Testing	9
5.4	Programmierung	9
5.5	Release 2	9
6	Implementation	9
	Quellen	10

1 Literaturübersicht

1.1 Softwaretechnik

Eine Fallstudie der Universität Karlsruhe [7] untersucht den Einsatz der Softwaretechnik **Extreme Programming** (XP) im Kontext der Erstellung von Abschlussarbeiten im Universitätsumfeld. Hierzu werden folgende Schlüsselpraktiken untersucht:

- XP als Softwaretechnik zur schrittweisen Annäherung an die Anforderungen eines Systems
- Änderung der Anforderungen an das Systems
- Funktionalitäten (**Features**) werden als Tätigkeiten des Benutzers (**User Stories**) definiert
- Zuerst werden Komponententests (Modultests) geschrieben und anschließend die Features (Test-driven Design)
- Keine separaten Testing-Phasen
- Keine formalen Reviews oder Inspektionen
- Regelmäßige Integration von Änderungen
- Gemeinsame Implementierung (Pair Programming) in Zweiergruppen

Aus der Fallstudie geht hervor, dass Extreme Programming einige Vorteile bei der Bearbeitung eines Softwareprojektes einer Bachelorarbeit bietet. Zum einen können sich Anforderungen an das zu erstellende System durch parallele Literaturrecherche ändern, zum anderen können Arbeitspakete durch Releases abgebildet werden.

1.2 Grundlagen

Die Quellen [6], [9] und [10] beschreiben die Grundlagen für **L-Systeme** und eine grafische Umsetzung (**Turtle-Algorithmus**).

1.3 Basisquelle

Bei *Inverse Procedural Modeling of Branching Structures by Inferring L-Systems*[4] geht es um ein Modell zum Lernen von L-Systemen von Verzweigungsstrukturen mithilfe maschinellen Lernens (*Deep Learning*) anhand beliebiger Grafiken.

Hierzu werden atomare Strukturen mit einem neuronalen Netz erkannt, eine hierarchische Topologie (Baumstruktur) aufgebaut, aus der ein L-System inferiert und mit einem **Greedy** Algorithmus optimiert wird. Ausgabe des Systems ist ein generalisiertes L-System, aus dem ähnliche Strukturen, wie die der Inputgrafik, erstellt werden können.

Aus dieser Quelle werden folgende Konzepte genutzt:

- Nutzer einer Baumstruktur zur Organisation von genutzten atomaren Verzweigungsstrukturen (**Templates**) mit Knoten für Templates und Kanten für geometrische Transformationen
- Untersuchen der Baumstruktur auf Wiederholungen
- Parametrisierte L-Systeme (L-System mit **Modulen**) zur Abbildung von Transformationsparameternn

2 Eigenleistung

Die Eigenleistung der Bachelorarbeit besteht aus ...

3 Dokumentation

3.1 Gliederung

Im Folgenden wird eine vorläufige Gliederung der schriftlichen Ausarbeitung gezeigt

1. Abbildungs- und Tabellenverzeichnis
2. Abkürzungsverzeichnis
3. Einleitung
 - 3.1. Problemstellung
 - 3.2. Ziele
 - 3.3. Methodik
 - 3.4. Aufbau
4. Grundlagen
 - 4.1. Grundbegriffe
 - 4.2. Grundlegende Arbeiten
 - 4.3. Verwandte Arbeiten
5. Konzepte
 - 5.1. Probleme & Lösungsansätze
 - 5.2. Architektur
 - 5.3. Algorithmen
6. Implementierung
7. Evaluierung
 - 7.1. Testumgebung
 - 7.2. Beobachtungen & Ergebnisse
 - 7.3. Diskussion und Bewertung
8. Ausblick
9. Literaturverzeichnis
10. Eidesstattliche Erklärung

4 Softwareprojekt

4.1 Vorgehen

Das Programm zu dieser Arbeit wird mit einem XP-basierten Ansatz erarbeitet. Hierbei beinhaltet ein **Release** Funktionen, die insgesamt für eine neue Version des Systems ausreichen; also ein vollständig funktionsfähiges Programm liefern. **User Stories** sind innerhalb der Iterationen umzusetzende Teilaufgaben und deren Aufwandseinschätzung gibt Auskunft über den Entwicklungsaufwand einer Umsetzung.

Umsetzung des Softwareprojektes in Iterationen mit folgenden Phasen:

- Planung:
 - Release-Planung:
„*Welche Features werden in diesem Release umgesetzt?*“,
User Stories, Aufwandsschätzung, Anforderungsmanagement
 - Iterationsplanung:
Umwandlung der User Stories in kleine Arbeitsschritte,
Festlegen der Dauer einer Implementierung
- Entwurf: Architektur, Klassendiagramme, Schnittstellen
- Testing: (Automatisierte) Modul- und Regressionstests
- Programmierung: Umsetzung der Features, Implementierung, Modularisierung

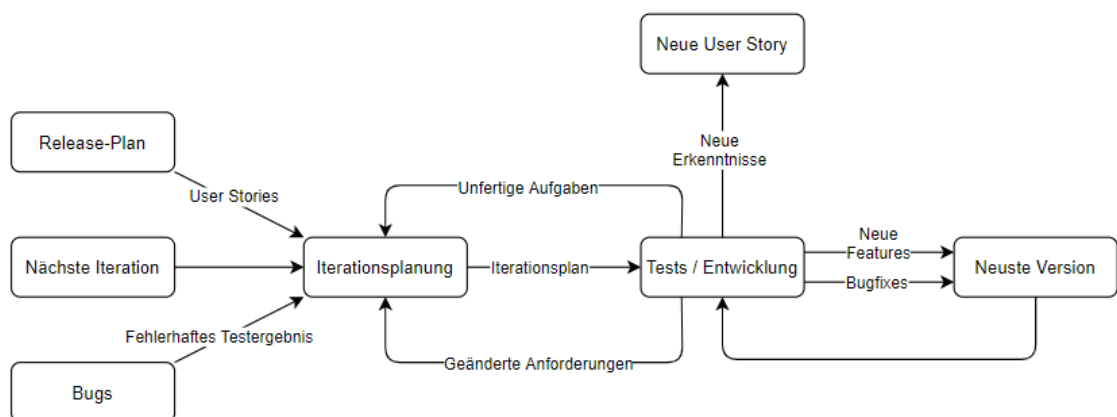


Abbildung 1: Ablaufdiagramm

4.2 Technnologien

- Programmiersprache: Java Version X mit
 - JavaFX Version X
- Build-Management-Tool: Gradle[3] Version X
- Versionskontrolle: Github Repository[2] via Git[1]
- IDE: JetBrains IntelliJ IDEA[5] 2020.2.2 (Ultimate Edition)
- Betriebssystem: Microsoft Windows 10 Pro 64 Bit
- Prozessor: Intel Core i5-3570K CPU @ 3.40GHz
- User Story Map: Trello Board[11]

5 Releases

Dieses Kapitel beschreibt die Release-Planung des Softwareprojekts im Sinne eines XP-orientierten Ansatzes:

Zuerst werden die Funktionalitäten, die im entsprechenden Release umgesetzt werden sollen definiert und **Epics** zugeteilt. Anschließend werden feingranulare User Stories formuliert, die mit einer Aufwandseinschätzung versehen werden. Parallel findet das Anforderungsmanagement (*engl. Requirements Engineering*), das sich mit der Steuerung, Kontrolle und Verwaltung der Anforderungen an das System beschäftigt, statt. Mit diesen Informationen lässt sich dann die Iterationsplanung umsetzen. Die Umwandlung der User Stories in Arbeitsschritte (**Tasks**) und das Festlegen deren Dauer wird hier umgesetzt.

Beispiel: Release 1

Erstellung einer grafischen Benutzeroberfläche zur Erstellung von Verzweigungsstrukturen
Siehe Exposé Kapitel 1.1.2 Überblick Punkt I. Strukturieren und II. Visualisieren

5.1 Planung

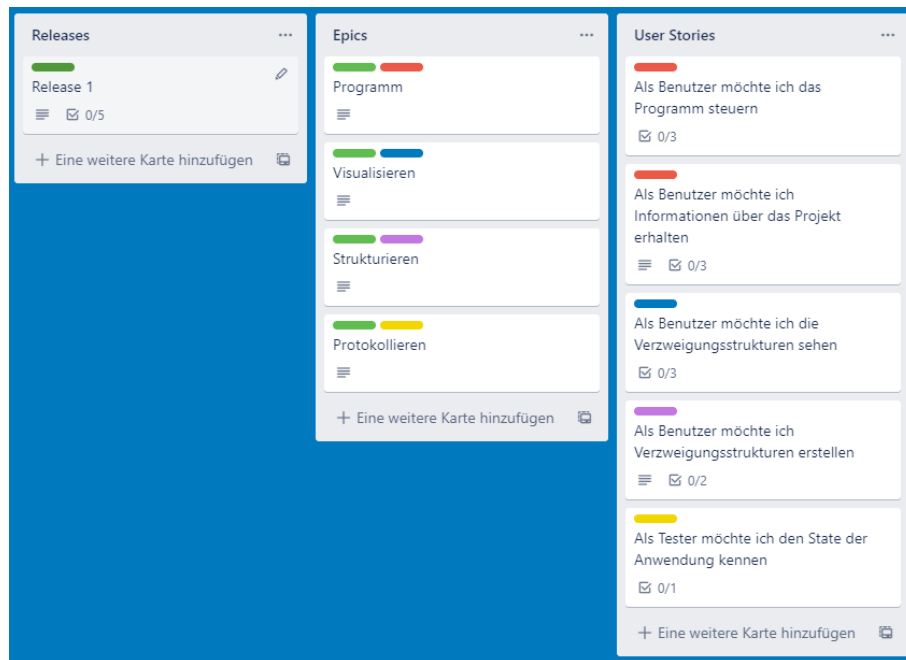


Abbildung 2: Release-Planung: User Story Map mit Releases, Epics und User Stories

Release 1 enthält 4 Epics wird also in 4 Iterationen erarbeitet:

- Iteration 1 (Epic Programm, 2 User Stories), Gesamtdauer: 6h

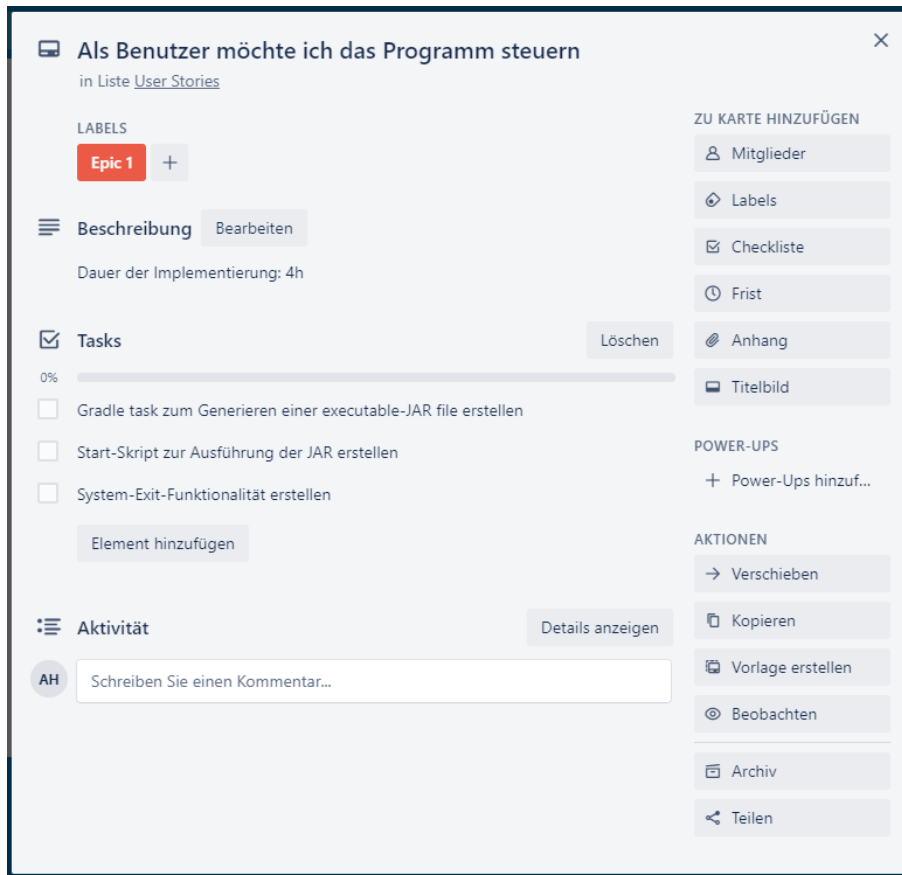


Abbildung 3: Iterationsplanung: User Story mit Tasks und Dauer

- Iteration 2 (Epic Visualisieren, 1 User Story), Dauer: 10h
- Iteration 3 (Epic Strukturieren, x User Stories), Dauer: yh
- Iteration 4 (Epic Protokollieren, 1 User Story), Dauer: 2h

5.2 Entwurf

5.3 Testing

5.4 Programmierung

6 Implementation

Da die Arbeitspakete (Releases) iterativ und abgeschlossen erarbeitet werden, wird das **Pipeline** Design Pattern[8] genutzt.

Quellen

- [1] Git - the stupid content tracker. <https://git-scm.com/>. Git is a member of Software Freedom Conservancy.
- [2] Github. <https://github.com/adrian-helberg/bachelor>. GitHub, Inc. (2020).
- [3] Gradle build tool. <https://gradle.org/>. Gradle Inc. 2020.
- [4] Jianwei Guo, Haiyong Jiang, Bedrich Benes, Oliver Deussen, Xiaopeng Zhang, Dani Lischinski, and Hui Huang. Inverse procedural modeling of branching structures by inferring l-systems. *ACM Trans. Graph.*, 39(5), June 2020.
- [5] JetBrains intellij idea. <https://www.jetbrains.com/idea/>. Capable and Ergonomic IDE for JVM.
- [6] A Lindenmayer. Mathematical models for cellular interactions in development. i. filaments with one-sided inputs. *Journal of theoretical biology*, 18(3):280—299, March 1968.
- [7] M. M. Muller and W. F. Tichy. Case study: extreme programming in a university environment. In *Proceedings of the 23rd International Conference on Software Engineering. ICSE 2001*, pages 537–544, 2001.
- [8] Pipeline design pattern. <https://java-design-patterns.com/patterns/pipeline/>. Datenverarbeitung in mehreren sequenziellen Schritten.
- [9] P Prusinkiewicz. Graphical applications of l-systems. In *Proceedings on Graphics Interface '86/Vision Interface '86*, page 247–253, CAN, 1986. Canadian Information Processing Society.
- [10] P. Prusinkiewicz and Aristid Lindenmayer. *The Algorithmic Beauty of Plants*. Springer-Verlag, Berlin, Heidelberg, 1990.
- [11] Trello board. <https://trello.com/>. Trello Board, 2020 Atlassian.