

# Inhaltsverzeichnis

<b>Glossar</b>	<b>1</b>
<b>1 Einführung</b>	<b>2</b>
1.1 Unternehmensvorstellung . . . . .	2
1.2 Der Freedesign-Editor . . . . .	2
1.3 Problemstellung . . . . .	2
<b>2 Grundlagen</b>	<b>3</b>
2.1 Unit-Testing . . . . .	3
2.2 Verwendete Technologien . . . . .	3
2.2.1 TypeScript . . . . .	3
2.2.2 Webpack . . . . .	3
2.2.3 ReactJS . . . . .	3
2.2.4 Redux . . . . .	4
2.2.5 Jest und Enzyme . . . . .	4
2.3 Anwendungsumgebung . . . . .	4
2.4 Bereitstellungsprozess . . . . .	4
2.4.1 Bereitstellungszyklus . . . . .	4
2.4.2 Bereitstellungsablauf . . . . .	4
<b>3 Ergebnisse</b>	<b>5</b>
3.1 Ist-Architektur . . . . .	5
3.1.1 Analyse Ist-Architektur . . . . .	5
3.1.2 Bewertung Ist-Architektur . . . . .	5

3.2	Soll-Architektur . . . . .	5
3.2.1	Entwurf einer optimierten Soll-Architektur . . . . .	5
3.2.2	Prototyp . . . . .	5
3.3	Migration . . . . .	5
3.3.1	Priorisierung . . . . .	5
3.3.2	Migrationsplan . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Diskussion</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>7</b>

# Glossar

**Freedesign-Editor** Eine Software zur Gestaltung von Druckprodukten, die von der Onlinedrucker Unitedprint.com SE entwickelt wird und in den Onlineshops des Unternehmens bereitgestellt wird.

# 1 Einführung

## 1.1 Unternehmensvorstellung

## 1.2 Der Freedesign-Editor

## 1.3 Problemstellung

## 2 Grundlagen

Zusammenfassung der technischen Grundlagen, die für das Verständnis des Freedesign-Editors wichtig sind.

### 2.1 Unit-Testing

Beschreibung was Unit-Testing ist.

### 2.2 Verwendete Technologien

Beschreibung der Technologien die zum Einsatz kommen.

#### 2.2.1 TypeScript

Kurze Beschreibung der Programmiersprache TypeScript.

#### 2.2.2 Webpack

Beschreibung des Bundling-Prozess durch Webpack.

#### 2.2.3 ReactJS

Beschreibung der UI-Bibliothek ReactJS.

### **2.2.4 Redux**

Beschreibung des Zustandsmanager Redux.

### **2.2.5 Jest und Enzyme**

Beschreibung der Bibliotheken für Unit-Tests zum Einsatz kommen.

## **2.3 Anwendungsumgebung**

Beschreibung wie der Freedesign-Editor in die Webseite eingebunden ist.

## **2.4 Bereitstellungsprozess**

Beschreibung, wie der Freedesign-Editor veröffentlicht wird.

### **2.4.1 Bereitstellungszyklus**

Beschreibung des Release-Zyklus.

### **2.4.2 Bereitstellungsablauf**

Beschreibung der Build-Pipeline.

## 3 Ergebnisse

### 3.1 Ist-Architektur

#### 3.1.1 Analyse Ist-Architektur

#### 3.1.2 Bewertung Ist-Architektur

### 3.2 Soll-Architektur

#### 3.2.1 Entwurf einer optimierten Soll-Architektur

#### 3.2.2 Prototyp

### 3.3 Migration

#### 3.3.1 Priorisierung

#### 3.3.2 Migrationsplan

## 4 Diskussion



## 5 Zusammenfassung

# Abbildungsverzeichnis