



Chess of Duty

Advanced Software-Engineering

im Rahmen der Prüfung zum
Bachelor of Science (B.Sc.)

des Studienganges Informatik

an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von

Clemens Richter & Johannes Peters

Abgabedatum:	30. April 2023
Bearbeitungszeitraum:	04.10.2022 - 30.04.2023
Matrikelnummer, Kurs:	xxxxxxx & 5802185, TINF20B1
Betreuer der Arbeit:	Herr Daniel Lindner

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Domain Driven Design	2
2.1	Ubiquitous Language	2
2.2	Domainenbausteine	2
3	Clean Architecture	8
3.1	Schicht 4 - Abstraction Code	9
3.2	Schicht 3 - Domain Code	9
3.3	Schicht 2 - Application Code	9
3.4	Schicht 1 - Adapters	11
3.5	Schicht 0 - Plugins	11
3.6	Dependency Inversion	12
3.7	main-Methode	13
4	Entwurfsmuster	14
5	Unit Tests	15
6	Refactoring	16
7	Programming Principles	17

1 Einleitung

Im Rahmen des Moduls „Advanced Software Engineering“ wurde ein Schachspiel als Projektgrundlage ausgewählt. Chess of Duty ist ein Offline-Multiplayer-Schachspiel für zwei Personen. Das Hauptziel des Programmentwurfs besteht darin, Schach gemäß den Standardregeln zu implementieren.

Der Nutzen des Schachspiels für unsere Kunden entspricht dem von anderen Videospielen. Die Anwendung dient ausschließlich der Unterhaltung der Nutzer. Zusätzlich können die Anwender ihre strategischen Fähigkeiten und logisches Denken trainieren.

Das Schachspiel wird objektorientiert konzipiert und in Processing programmiert. Processing ist eine Open-Source-Programmiersprache, die auf Java basiert und einen besonderen Schwerpunkt auf die einfache Erstellung von Grafiken und Animationen setzt. Dadurch eignet sich Processing besonders für die Gestaltung interaktiver Benutzeroberflächen.

2 Domain Driven Design

2.1 Ubiquitous Language

Die Ubiquitous Language bezeichnet das Vokabular, welches zwischen Domänenexperten und Entwicklern, wodurch gewährleistet werden soll, dass die gleichen Begriffe in der Domäne und im Sourcecode verwendet werden und Missverständnisse minimiert werden.

Der Auftraggeber des Programmentwurfs ist ein deutscher Kunde. Obwohl in der Programmierung Englisch als die Standardsprache angenommen wird, wird aufgrund der Kundenlokalität die Projektsprache als „Deutsch“ festgelegt. Dadurch wird versucht die meisten Ausdrücke aus der Domäne ins Deutsche zu übernehmen.

Von der deutschen Bezeichnung ausgeschlossen sind in diesem Projekt jedoch allgemein anerkannte Java-Konventionen wie „getter“ und „setter“. IDEs wie Eclipse oder IntelliJ sind in der Lage diese speziellen Funktionsarten automatisch zu generieren und um diese Funktion zu nutzen, werden diese Funktionsbezeichnungen auch auf Englisch akzeptiert. Weiterhin von der deutschen Bezeichnung ausgeschlossen sind Funktionsnamen, Objekte und Variablen, die durch die Verwendung von Processing vorgegeben sind. Dazu gehören beispielsweise Funktionen wie „setup()“, „settings()“ oder „draw()“.

2.2 Domainenbausteine

Aus der Ubiquitous Language ergeben sich nun die folgenden taktischen Muster des Domain Driven Designs mit den entsprechenden Objekten. Dazu wird versucht die Quelldomäne, Schachspiel, so detailgetreu wie möglich in das Programm zu übertragen.

2.2.1 Value Objects

Ein Value Object repräsentiert ein bestimmtes unveränderliches Objekt, das einen bestimmten Wert besitzt und keine eigene Identität aufweist. Es definiert sich durch seine Eigenschaften und wird daher als austauschbar und vergleichbar angesehen.

Im Standardschach repräsentiert ein **Feld** eine Position, die durch eine Kombination aus `Spalte`, `Zeile` und `Farbe` definiert wird. Schachfelder haben keinen Lebenszyklus und werden aus diesem Grund als Value Objects betrachtet. Es ist von grundlegender Bedeutung für die Funktion eines Schachspiels, dass Schachfelder als unveränderliche Objekte behandelt werden, da ein Schachspiel auf einer „festen Unterlage“ gespielt wird.

Ein **Schachbrett** kann ebenfalls als Value Object betrachtet werden, da es einen unveränderlichen Zustand repräsentiert. In der domänenspezifischen Abbildung eines Schachspiels wird es als übergeordnete Verwaltungsstruktur der einzelnen Spielfelder betrachtet. Es besteht aus 64 Schachfeldern, die als zweidimensionale Spielebene dargestellt werden. Die Gleichheit von zwei Schachbrettern basiert auf der Gleichheit ihrer Felder, unabhängig von ihrer tatsächlichen Instanz. Da die Felder als Value Objects behandelt werden und ein Schachbrett zu Beginn eines Spiels initial erzeugt und danach unverändert bleibt, wird diese Klasse auch als Value Object geführt. Die Integrität des Objekts muss während des Spiels gewahrt bleiben, da es keine Verhaltensänderungen aufweist.

Ein **Schachzug** setzt sich aus einer ausgewählten `Figur`, der `Startposition`, der `Endposition` und textuellen Darstellung des Zugs zusammen. Bei der textuellen Darstellung werden Angaben darüber, ob eine andere Figur geschlagen wird, ob durch den Zug Schach geboten wird, ob eine Bauernumwandlung stattfindet oder ob eine Rochade durchgeführt wird, berücksichtigt. Die Implementierung eines Schachzugs als eigene Klasse dient der Protokollierung der gespielten Schachpartie. Ein Schachzug wird als Value Objekt klassifiziert, da er keinen erkennbaren Lebenszyklus vorweisen kann. Sobald ein Spieler in einem Spiel eine Figur von Position A zu Position B bewegt, wird eine Instanz der Klasse Schachzug erstellt und kann nicht nachträglich bearbeitet werden, da auch im Spiel ein Schachzug nicht zurückgenommen oder geändert werden kann.

2.2.2 Entities

Eine Entity ist ein Objekt, das innerhalb der Domäne eine einzigartige Identität besitzt und sich im Laufe der Zeit verändern kann. Entities werden durch ihre Identität und nicht durch ihre Attribute definiert und können einen Lebenszyklus vorweisen.

Im Domainencode existiert die Klasse **Figur**, die als abstrakte Oberklasse für alle Figuren in einem Schachspiel dient. Da die Figur als *abstract class* implementiert ist, kann sie nicht instanziiert werden. Aus diesem Grund wird nicht die Klasse Figur selbst, sondern alle Spielfiguren, die von Figur erben, als Entitäten zu betrachten. Zu diesen Spielfiguren gehören **König**, **Dame**, **Turm**, **Läufer**, **Springer** und **Bauer**. Jede Figur kann über das Attribut `position` eindeutig identifiziert werden. Der Schlüssel, den das genannte Attribut darstellt, ist kein natürlicher Schlüssel, da es kein wirklicher Identifikator aus der Domäne ist, sondern eine für den Betrachtungszeitpunkt eindeutige Eigenschaft der Figur. Da auf einem Feld im Schach immer nur eine Figur stehen kann, ist die Eindeutigkeit durch die Positionen gewährleistet. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, auf dem sich bereits eine andere Figur befindet, wird die Figur, welche ursprünglich auf dem Feld stand, geschlagen und aus dem Spiel entfernt. Somit steht letztendlich nur eine Figur auf dem Feld. Innerhalb der Domäne „Schach“ ist dieser Eigenschaftsschlüssel mit jedem Schachzug veränderlich, da sich die Schachfiguren auf dem Spielfeld bewegen können. Die Verwendung eines Surrogatschlüssels wäre grundsätzlich auch möglich, aber in diesem Fall wird sich so gut es geht an der Domäne orientiert. Im analogen Schach wird der Figurentyp und die Position zur eindeutigen Identifizierung verwendet. Die Farbe kann indirekt durch die Anordnung der Angaben bestimmt werden. Jede Schachfigur besitzt einen eigenen Lebenszyklus. Sobald ein Schachspiel startet, werden alle Figuren in ihrer Startposition instanziiert. Während des Spiels können die Figuren nahezu unbegrenzt bewegt werden. Wenn eine Figur geschlagen wird, wird sie wieder gelöscht.

Obwohl ein Schachzug ein Value Object ist, wird in diesem Projekt der **Spielzug** als Entity gewertet, obwohl nur zwei Schachzüge mit einer ID zusammengefasst werden. Der Spielzug lässt sich eindeutig durch eine `zugNummer` identifizieren, die mit jedem Spielzug um eins inkrementiert wird. Da diese Art der Zählung und Zugidentifizierung ebenfalls in der Domäne verwendet wird, ist die Einordnung als natürlicher Schlüssel passender als eine Bezeichnung als Surrogatschlüssel. Der Grund, warum der Spielzug als Entity und nicht als Value Object gehandelt wird, liegt am Lebenszyklus des Objekts.

Nach dem Erstellen einer Instanz des Spielzugs wird zuerst der Zug des Spielers „Weiß“ gesetzt. Im zweiten Schritt wird der schwarze Zug hinzugefügt, bevor der Schachzug zur Protokollierung der Schachpartie verarbeitet und final wieder verworfen wird.

Die Klasse **Schachspiel** sollte als Entity behandelt werden, da sie eine eindeutige Identität besitzt und sich im Verlauf der Schachpartie in verschiedensten Zuständen befindet. Sie bildet die übergeordnete logische Ebene, welche eine bestimmte Figurenkonstellation auf dem Schachbrett zu einem bestimmten Zeitpunkt zusammenführt. Im Schach sind pro Zug durchschnittlich 35 unterschiedliche Züge möglich, was die Anzahl der Stellungen in einem Schachspiel exponentiell steigen lässt, abhängig von der Anzahl bereits gespielter Züge, der Positionierung der Figuren und der Anzahl der geschlagenen Figuren. Obwohl die Ausgangslage der Figuren immer gleich ist, unterscheidet sich die Partie Schach individuell sehr stark in ihrem Verlauf. Um die Schachspiele eindeutig zu identifizieren, bietet sich die Verwendung eines Surrogatschlüssels an. In der verwendeten Programmiersprache Processing, einer Java-Erweiterung, eignet sich hierfür die Verwendung einer UUID.

2.2.3 Aggregate

Aggregate ermöglichen die Verwaltung von Entities und Value Objects als eine zusammengehörende Einheit. Ein Aggregat besteht dabei aus mindestens einer Entität und kann weitere Entitäten und Value Objects enthalten.

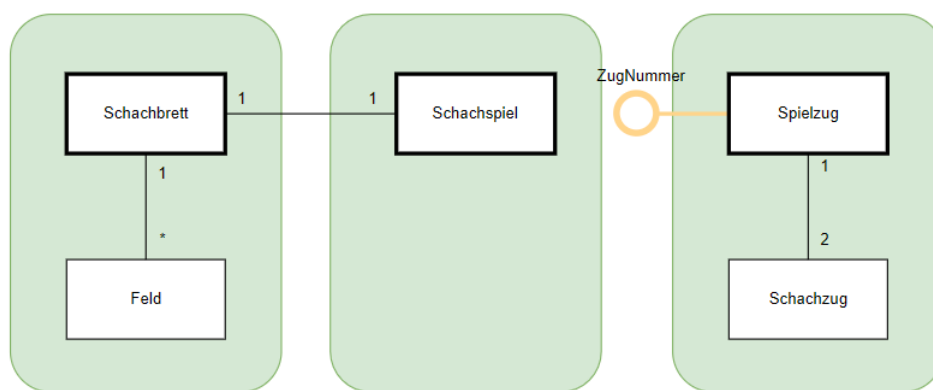


Abbildung 2.1: Ausschnitt aus dem Domainmodell eines Schachspiels

In der Domäne „Schach“ können die Klassen **Schachbrett** und **Feld** als Aggregat zusammengefasst werden, da sie logisch miteinander verknüpft sind. Für ein Schachbrett werden 64 Instanzen der Klasse Feld in einer zweidimensionalen Datenstruktur

gespeichert. Da über das Schachbrett in der Domäne die gesamte Handlung des Spiels stattfindet (Figuren werden über das Schachbrett bewegt), hat die Klasse Schachbrett eine zentrale Rolle. Um die feste Anordnung der Felder im zweidimensionalen Rahmen des Spielfeldes durch Zeilen und Spalten positionsgetreu abzufragen, kann auf jedes Feld auf dem Schachbrett nur über das übergeordnete Schachbrett zugegriffen werden. Durch diese Art des Zugriffs fungiert die Klasse Schachbrett automatisch als `Root-Entity` für die Klasse Feld. Zwischen der Root-Entität Schachbrett und der Entität Schachspiel kann die Assoziation nicht durch eine Entity-ID gelöst werden, da es sich bei dem Schachbrett um ein Value Object handelt und einem Schachbrett daher keine ID zugewiesen wird.

Die Klasse **Spielzug** dient ebenfalls als `Root-Entity` für das Aggregat, das aus den Klassen Spielzug und **Schachzug** besteht. In der Domäne kann jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, einen Schachzug ausführen, indem er eine Figur von Position A nach Position B bewegt. Ein Spielzug fasst jeweils zwei aufeinanderfolgende Schachzüge von Spieler „Weiß“ und Spieler „Schwarz“ zusammen. Die schriftliche Protokollierung einer Partie Schach erfolgt immer über die Spielzüge und gibt jeweils die einzelnen Schachzüge der unterschiedlichen Spieler an. Auf diese Weise kann man auf die einzelnen Schachzüge nur über die Spielzüge zugreifen, was für eine Betrachtung als Aggregat spricht.

2.2.4 Repositories

Im Domain Driven Design werden Repositories genutzt, um Daten in einem Projekt zu persistieren und zu laden.

Im Falle des programmierten Schachspiels soll nach jedem abgeschlossenen Spiel ein lesbares Protokoll in eine eigene Datei exportiert werden. Obwohl die Daten nie gelesen werden, ist es erforderlich, dass für die Klasse Spielzug ein Repository verwendet wird, um die Spielzüge nacheinander in der Protokolldatei zu persistieren.

In den Vorlesungsfolien wird beschrieben, dass meist zu jedem Aggregat auch ein entsprechendes Repository existiert. Für das Aggregat Schachbrett ist dies nicht der Fall. Das Schachbrett muss in keinem Fall persistiert werden und darum wird kein Repository benötigt.

2.2.5 Domain Service

Ein Domain Service ist ein Konzept, das genutzt wird, um Logik abzubilden, die nicht direkt mit einer Entität oder einem Aggregat verbunden ist.

Im Schachspiel sind alle Figuren als Entitäten zu betrachten, wobei jede Figur eigene Regeln hat, nach denen sie sich auf dem Schachbrett bewegen darf. Die Funktionalität, die die möglichen Bewegungen der verschiedenen Figurtypen ausgehend von ihrer aktuellen Position wiedergibt, befindet sich in den Klassen **Bewegungsmatrizen** und **Bewegungsrichtung**. Beide Klassen können daher als Services in der Domäne betrachtet werden.

3 Clean Architecture

Das Projekt implementiert Clean Architecture durch die Verwendung von Modulen für jede Schicht. Dadurch wird sichergestellt, dass nur die äußeren Schichten auf die inneren Schichten zugreifen können und nicht umgekehrt. Die Verwendung von Schichten ermöglicht eine klare Trennung zwischen der Anwendung und der Infrastruktur, was die Wiederverwendbarkeit, Testbarkeit und Weiterentwicklung der einzelnen Komponenten erleichtert. Zudem ist es einfacher, einzelne Infrastrukturkomponenten auszutauschen, insbesondere je weiter sie von der Kernfunktionalität entfernt sind.

Für die Implementierung eines sauberen Schichtenmodells in einem Java-Projekt werden in der Regel separate Projekte für jede Schicht erstellt und dann in einer Entwicklungsumgebung wie IntelliJ mithilfe von Maven zusammengeführt. Maven kann auch verwendet werden, um Processing als festgelegten Technologiebestandteil des Projektes in IntelliJ zu integrieren. Allerdings stellte sich heraus, dass der Import der Processing-Dependency unzuverlässig und fehleranfällig ist. Um die Umsetzung der Schichtenarchitektur nicht durch ständige Maven-Installationsfehler zu behindern, wurde entschieden, die einzelnen Schichten als Packages innerhalb eines Projekts einzubinden.

Ursprünglich war das Projekt nicht in Schichten strukturiert, sondern der Code befand sich in einem einzigen Ordner, entwickelt nach dem Prinzip „quick and dirty“. Die Überarbeitung des unstrukturierten Codes und die Umstellung auf die Schichtenarchitektur erwiesen sich als komplex und zeitaufwändig.

3.1 Schicht 4 - Abstraction Code

Diese Schicht bildet den Kern der Applikation und wird in der Regel durch die verwendete Programmiersprache repräsentiert. Zum Beispiel werden in Java Klassen wie `String`, `Boolean` oder `Integer` verwendet, aber auch übergeordnete abstrakte Konzepte wie Algorithmen oder eigene Datentypen. Im vorliegenden Projekt konnte kein abstrakter Code identifiziert werden. Alle mathematischen Konzepte, einschließlich der Darstellung von Bewegungsmustern einzelner Figuren, wurden als Domain Service in der dritten Schicht umgesetzt.

3.2 Schicht 3 - Domain Code

Der Domain-Code implementiert alle Bausteine der Domain, die die Quelldomäne beschreiben oder damit direkt verbunden sind und bereits im Kapitel 2 ausgearbeitet wurden. Diese Schicht enthält Value Objects wie `Feld`, `Schachbrett` und `Schachzug`, die Entities `Bauer`, `Läufer`, `Springer`, `Turm`, `Dame`, `König` und `Schachspiel`, sowie das eine Repository `SpielzugRepository` und die beschriebenen Domain-Services `Bewegungsmatrizen` und `Bewegungsrichtung`.

3.3 Schicht 2 - Application Code

Der Application Code implementiert die gesamte Anwendungslogik des Schachspiels, die mithilfe der Domain-Bausteine die Spielfunktionen umsetzt. Die Anwendungsfälle des Projekts sind über Services realisiert, wobei für jede Entity und jedes Value Object ein eigener Service vorhanden ist, der die Arbeit mit diesen Elementen ermöglicht. Aufgrund der Verwendung der Ubiquitous Language in deutscher Sprache werden die Services in diesem Projekt entsprechend als "Dienst" bezeichnet.

Die in dieser Schicht implementierten Anwendungsfälle umfassen:

- **Neues Schachspiel beginnen:** Um ein Spiel zu starten, wird der vorherige Spielstand, falls vorhanden, gelöscht und ein neues Spiel mit der Grundkonfiguration der Figuren initialisiert.

- **Schachfigur bewegen:** Jede Figur kann sich basierend auf ihrer Art (Bauer, Dame usw.) auf dem Schachbrett bewegen. Abhängig von ihrer aktuellen Position werden alle möglichen Felder ermittelt, die die Figur erreichen kann. Dabei werden auch die Positionen der anderen Figuren auf dem Brett berücksichtigt.
- **Schachfigur schlagen:** Beim Schlagen einer anderen Figur wird eine Figur bewegt, wobei dieser Anwendungsfall auf dem vorherigen aufbaut. Da das Schlagen einer Figur Auswirkungen auf die im Spiel befindlichen Figuren hat, wird dies als eigener Fall betrachtet.
- **Schach/Schachmatt geben:** Wenn eine Figur eines Spielers ein Feld abdeckt, auf dem sich der König des anderen Spielers befindet, wird Schach geboten. Ein Spieler kann den Gegenspieler durch einfaches Bewegen oder Schlagen einer anderen Figur in Schach setzen. Es ist die Pflicht des Spielers, mit seinem nächsten Zug dem Schach zu entkommen. Kann er dies nicht, liegt ein "Schachmatt" vor, und der Spieler, der Schach bietet, gewinnt. Da das Vorhandensein von Schach oder Schachmatt den Spielverlauf entscheidend beeinflusst, handelt es sich hier um einen eigenen Anwendungsfall.
- **Schachzug anzeigen:** Um einen Überblick über den Spielverlauf zu erhalten, werden alle während eines Spiels ausgeführten Züge dokumentiert und übersichtlich angezeigt.
- **Schachspiel exportieren:** Um die Historie eines bestimmten Schachspiels zu sichern, bietet die Anwendung die Möglichkeit, den Spielverlauf in eine Datei zu exportieren. Dabei wird auf die angezeigten Züge zurückgegriffen.

Neben den Services, die die Logik der einzelnen Domain-Bausteine umsetzen, gibt es im Application Code noch die besondere Klasse `Schachspielkontrollierer`. Diese Klasse enthält die gesamte Spiellogik, die den Ablauf des Schachspiels steuert.

3.4 Schicht 1 - Adapters

In einem Schichtenaufbau, der Clean Architecture berücksichtigt, dienen die Adapter dazu, die Informationen und Daten aus der Domänen- und Anwendungsschicht in ein Format umzuwandeln, mit dem die visuelle Darstellung der Anwendung arbeiten kann. Dies beinhaltet zum Beispiel die Konvertierung verschiedener Formate. Da die Entities und Value Objects in der Domänenschicht bereits alle `toString`-Methoden implementieren, aus denen die erforderlichen Informationen für die visuelle Darstellung abgeleitet werden können, ist in diesem Projekt keine separate Umsetzung der Adapter-Schicht erforderlich. Gemäß Clean Architecture müssten diese Datenbereitstellungen für die Nutzerinteraktion in die Adapter-Schicht ausgelagert werden. In der Praxis wären die entsprechenden Methoden jedoch in der Domänenschicht und den Adaptern sehr ähnlich, sodass ein Mapping für dieses Projekt nur zusätzliche Redundanz erzeugen würde.

3.5 Schicht 0 - Plugins

Die äußerste Schicht der Clean Architecture enthält alle extern eingebundenen Klassen, wie Frameworks und Programmschnittstellen nach außen, beispielsweise zur Persistierung von Programmdateien. Die Persistenz der Schachspiele ist nur in eine Richtung ausgelegt. In der Klasse `SpielzugRepositoryBruecke` wurde die Funktion implementiert, den Verlauf eines Schachspiels in eine einfache Textdatei zu schreiben. Die `RepositoryBruecke` ist eine Implementierung des `SpielzugRepository`-Interfaces, das in der Domänenschicht liegt.

Zusätzlich zur Datenpersistenz stellt die Plugin-Schicht auch die grafische Benutzeroberfläche bereit. Offiziell ist Processing eine eigenständige Programmiersprache, die in Java eingebettet werden kann. Da Processing jedoch mit Maven in das Projekt geladen werden muss, kann man es auch als „Bibliothek zum Zeichnen grafischer Komponenten“ bezeichnen. Die Anwendung von Processing wird ebenfalls in die Plugin-Schicht ausgelagert.

Die Hauptklasse der Benutzeroberfläche ist die Klasse `Benutzeroberflaeche`. Diese Klasse zeigt entweder einen Startbildschirm an oder lädt die Spielsicht. In der Spielsicht werden die verschiedenen Domänenbausteine mithilfe verschiedener Zeichner-

Klassen in der GUI dargestellt, die von der SchachspielZeichner-Klasse koordiniert werden. Hierzu gehören die Klassen FeldZeichner, SchachbrettZeichner und FigurZeichner.

3.6 Dependency Inversion

Commit: <https://github.com/clemens1403/AdvSWE/commit/ff87fffb24abc4050ca30019bf6800d0b60b7229>

Vor der Einführung der Schichtenarchitektur bestand das Programm aus einer einzelnen Ordner Ebene. Die Funktionen der verschiedenen Domainbausteine waren nicht in separate Schichten (Bausteine, Applikationslogik, Darstellung) aufgeteilt, sondern wurden in einer einzigen Klasse implementiert.

Processing bietet eingebaute Funktionen, die die Erstellung von Grafiken sehr einfach machen. Zum Beispiel gibt es die globalen Variablen `mouseX` und `mouseY`, die von Processing automatisch bereitgestellt werden. Dadurch kann die Mausposition auf der aktuellen Zeichenfläche jederzeit abgerufen werden. Diese Positionserfassung ist erforderlich, um Klicks auf bestimmten Elementen in der GUI zu erkennen. Durch die Einbindung von Processing in Java mit IntelliJ und Maven war es jedoch so, dass die von der Klasse `Benutzeroberflaeche` erzeugte Zeichenfläche nur im Kontext dieser Klasse bearbeitet werden konnte. Daher war es nicht möglich, aus anderen Klassen auf die Mausparameter zuzugreifen. Um dennoch Mausklicks, z.B. bei der Auswahl eines Feldes, auswerten zu können, mussten die Mauswerte als Funktionsparameter von der `Benutzeroberflaeche` an die Klassen der Domainbausteine übergeben werden.

Nachdem die Programmstruktur in Schichten aufgeteilt wurde, wurden die Repräsentation der Domainbausteine, die zugehörige Logik und die Darstellung mittels Processing voneinander entkoppelt. Durch die Auslagerung der Ermittlung der Zeichenparameter in die Plugin-Schicht wurde sichergestellt, dass die Prinzipien der Clean Architecture eingehalten wurden. Funktionen auf der Anwendungsebene, die ebenfalls die Mausparameter zur Positionsbestimmung benötigen, halten die Dependency Rule ein, indem Aufrufe nur aus der Plugin-Schicht und nicht aus der Domain-Schicht erfolgen.

3.7 main-Methode

Die `main`-Methode einer Anwendung ist der Startpunkt für alle Aktionen, die ein Programm ausführen kann. Gemäß der Schichtenarchitektur befindet sich die `main`-Methode `ChessOfDuty` in der äußersten Schicht.

4 Entwurfsmuster

repository

5 Unit Tests

6 Refactoring

7 Programming Principles