



Projektarbeit

Fakultät Elektronik und Informatik

# Ein webbasiertes Kurswahlsystem für die Schillerschule Aalen

Betreuer: Prof. Dr. Ulrich Klauck

Michael Schütz und Christian Silfang

Wintersemester 2012/2013



## **Zusammenfassung**

Diese Projektarbeit beschäftigt sich mit dem Thema der Modellierung und Implementierung eines Kurswahlsystems für eine Werksrealschule.

Die Modellierung beschäftigte sich vor allem mit dem Erarbeiten von Lösungsansätzen zur Datenhaltung und Umsetzungen in den Webtechnologien unter Beachtung der aktuell geltenden Standards der Softwareentwicklung.

Das Resultat der Implementierung des Projekts ist eine Webanwendung welche mit Hilfe des Apache Webstandards, den Java Server Faces umgesetzt wurde. Ferner wurde eine komplette Laufzeitumgebung für die bereits bestehende Infrastruktur der Schule erarbeitet und eingerichtet.

Neben der eigentlichen Ausarbeitung werden ebenfalls nötige Grundlagen besprochen. Somit sind für die Ausarbeitung keine Vorkenntnisse nötig, jedoch durchaus hilfreich.

---

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Motivation . . . . .	1
1.2	Problemstellung und -abgrenzung . . . . .	2
1.3	Über diese Ausarbeitung . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Grundlagen</b>	<b>6</b>
2.1	Eclipse und Entwicklungsunterstützung . . . . .	6
2.2	Apache Maven . . . . .	7
2.3	Verteilungs- und Versionskontrolle mit Git . . . . .	11
2.3.1	JBoss Tools . . . . .	15
2.4	Java Server Faces . . . . .	16
2.4.1	Das JSF-Prinzip . . . . .	17
2.4.2	Darstellung von Seiteninhalten mit Facelets . . . . .	19
2.4.3	Managed-Beans in JSF . . . . .	23
2.5	PostgreSQL . . . . .	28
<b>3</b>	<b>Modellierung</b>	<b>32</b>

## INHALTSVERZEICHNIS

---

3.1	Anforderungen an das System . . . . .	33
3.2	Objektorientierte Modellierung . . . . .	35
3.2.1	Use-Case Modell . . . . .	37
3.2.2	Statisches Analysemodell . . . . .	39
3.3	Benutzerschnittstellen und Rollensystem . . . . .	40
3.3.1	Die Rolle der Schüler . . . . .	41
3.3.2	Die Rolle der Lehrer . . . . .	42
3.3.3	Die administrative Rolle des Systems . . . . .	43
3.3.4	Funktionalität des Systems . . . . .	43
3.4	Datenbankmodellierung . . . . .	45
3.4.1	Entity-Relationship Modell . . . . .	46
3.4.2	Relationales Modell . . . . .	50
3.5	Konfiguration der Laufzeitumgebung und des Servers . . . . .	53
<b>4</b>	<b>Implementierung</b>	<b>57</b>
4.1	Benutzerschnittstellen und Oberflächendesign . . . . .	58
4.2	Informationsdarstellung und -verarbeitung . . . . .	62
4.3	Benutzerauthentifizierung . . . . .	64

---

4.4	Benutzerverwaltung . . . . .	65
4.4.1	Anlegen von Benutzerdaten . . . . .	65
4.5	Kursverwaltung . . . . .	70
4.5.1	Spezielle Daten eines Kurses . . . . .	71
4.5.2	Benutzerunterstützung . . . . .	75
4.6	Systemverwaltung . . . . .	75
<b>5</b>	<b>Tests, Fehlervermeidung und Qualitätssicherung</b>	<b>76</b>
<b>6</b>	<b>Evaluierung, Fazit und Ausblick</b>	<b>84</b>
6.1	Evaluierung . . . . .	84
6.2	Fazit und Ausblick . . . . .	86
<b>A</b>	<b>Anhang</b>	<b>1</b>
A.1	Inhalte der CD . . . . .	1
A.2	Konfiguration und Installation . . . . .	1
A.2.1	Maven . . . . .	1
A.2.2	Apache Tomcat 7 . . . . .	1
A.3	Zugangsdaten für den Server und das System . . . . .	2

## INHALTSVERZEICHNIS

---

A.4 Gesetzesauszüge . . . . .	2
A.5 Verantwortliche Personen . . . . .	5
<b>B Akronyme</b>	<b>6</b>
<b>C Glossar</b>	<b>8</b>
<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>14</b>
<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>17</b>
<b>Quellcodeverzeichnis</b>	<b>19</b>
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>21</b>
<b>Eidesstattliche Erklärung</b>	<b>23</b>



---

# 1 Einleitung

## 1.1 Motivation

Im Sinne unserer Medien-Projektarbeit haben wir ein webbasiertes System zur Kurswahl und Kursverwaltung der Aalener Werkrealschule 'Schillerschule'<sup>1</sup> realisiert.

Ein kurzes Portrait der Schillerschule ( [aal13]):

*“Die Schillerschule ist eine städtische Ganztageschule mit rund 500 Schülerinnen und Schülern. Die Entwicklung zu einem Lern- und Lebensraum kennzeichnet das Profil der Schule. Wesentliche Ziele sind die Förderung von Lernen und Leistung sowie die kulturelle und gesellschaftliche Integration der Kinder und Jugendlichen mit ihren unterschiedlichen Herkunfts- und Erfahrungshorizonten. „*

Wichtig war es, dass das Kurswahlssystem von verschiedenen Benutzern, wie Schülern sowie Lehrern, von überall aus zugänglich ist und außerdem später von einem Administrator verwaltet werden kann. Ferner sollte das gesamte Kurswahlmanagement über das neue Tool 'KuWaSys' erfolgen.

Die Realisierung des Systems wurde serverseitig mit einem [Apache Tomcat](#) und [Java Server Faces](#) (JSF), genauer mit einer Implementierung der JSF namens [JSF-myFaces](#) 2.1 und [JSF-myFaces Tomahawk](#) in der Version 2.0, umgesetzt. Die Zugänglichkeit auf der Seite der Clients konnte somit über jeden beliebigen Webbrowser realisiert werden.

Die benötigte Haltung der Daten sowie deren Bereitstellung wurde mit einer [PostgreSQL](#) Datenbank (DB) für das gesamte System umgesetzt.

---

<sup>1</sup><http://www.schillerschule-aalen.de>

Das [User Interface](#) (UI) wurde mit [HTML](#), genauer gesagt mit HTML 5 umgesetzt. Der HTML Code wurde nicht wie es in der serverseitigen Programmierung üblich ist in Java Server Faces (JSF)-Dateien eingebettet, sondern in eigenständige HTML Dateien. Diese werden in der JSF-Technologie kurz: 'Facelets' genannt.

### 1.2 Problemstellung und -abgrenzung

Die Schillerschule hat bereits ein 'in die Jahre gekommenes' Tool zur Realisierung der Kurswahlen von Schülern, das bis dahin genannte 'KuhWa-Tool'. Ebenso wird momentan die Verwaltung der Kurse, von Lehrern der Schule über dieses Tool abgewickelt. Die Schwierigkeiten welche durch das alte Tool entstanden sind können aufgrund ihrer Beschaffenheit in zwei grundlegende Kategorien eingeteilt werden:

Das umständliche und nicht intuitive gestaltete User Interface (UI) auf der einen Seite, die mittlerweile überholte Programmstruktur mit diverser mangelhafter Funktionalität auf der Anderen. Die Bedienung des Tools erweist sich als nicht mehr praktikabel, da es erstens kompliziert zu verwalten ist und nur geschultes Lehrpersonal es bedienen kann, zweitens ist das Kurswahlssystem nur auf einer Laufzeitumgebung der Schule problemlos lauffähig und einsetzbar. Probleme die auf die Funktionalität der Software zurückzuführen sind und darüber hinaus für die Schule einen weitaus größeren Mehraufwand bedeuteten, haben jedoch eine weitaus größere Bedeutung für die Kurswahl der Schule, wie nur das umständlich zu bedienende Design.

Das alte Tool hat keine Möglichkeiten für die Benutzerdatenverwaltung der Schüler und Lehrer der Schule. Änderungen sind schwer wieder rückgängig zu machen, Systemänderungen teilweise garnicht. Ein Mehrbenutzerbetrieb ist weder für Kurswahlen noch für die Verwaltung möglich. Ein einheitliches Konzept für die DB ist ebenso nicht vorhanden. Bei der bisher verwendeten DB handelt es sich bisher um eine lokal angelegte [Microsoft Access Datenbank](#). Der Zugriff auf diese ist also auch nur systemweit

möglich.

## 1.3 Über diese Ausarbeitung

### Sinn und Zweck der Ausarbeitung

Es soll zu Beginn erwähnt werden, dass diese Ausarbeitung nicht als eine Anleitung oder eine vollständige Dokumentation unserer Implementierung verstanden werden soll. Wobei der zweite Punkt treffender wäre. Wir wollen vor allem Einblicke in die Arbeit mit JSF, der dazugehörigen Umgebung und die Umsetzung eines Projekts der Informationstechnik (IT) dieser Größenordnung geben. Ferner wollen wir einen strukturierten und nachvollziehbaren Verlauf unserer Entwicklungen darstellen.

Die Dokumentation des in [JAVA](#) geschriebenen Codes unserer Arbeit ist ausführlich als [JAVAdoc](#) vorhanden und dokumentiert. Die Konfiguration der Laufzeitumgebung (Netzwerk und Webserver) und die Implementierung der DB kann in dieser Arbeit als vollständig dargestellt angesehen werden.

### Aufbau der Ausarbeitung

Diese Ausarbeitung gliedert sich in drei große Teile.

An erster Stelle befinden sich die Grundlagen die in [Abschnitt 2](#) auf Seite [6](#) zu finden sind. Diese werden deshalb zu Beginn beschrieben da diese für das Design und die Implementierung des neuen Systems nötig waren. Im Wesentlichen handelt es sich hierbei um Dinge, die für die Einrichtung einer einwandfreie Entwicklungsumgebung, sowie um Werkzeuge die von uns während des Projekts eingesetzt und benötigt wurden. Außerdem sollen grundlegende Einblicke in die JSF und DB-Entwicklung gegeben werden.

Der zweite Teil beschäftigt sich mit der eigentlichen Modellierung (in [Abschnitt 3](#) auf Seite [32](#)) des Systems. Hier sollen die eingesetzten Verfahren der Softwareentwicklung im Bezug auf das zu entwerfende System aufgezeigt werden.

Dem dritten Teil liegt die Implementierung (in [Abschnitt 4](#) auf Seite [57](#)) zugrunde. In diesem Teil soll die Implementierung und Inbetriebnahme der wichtigsten Entwurfsmuster des Projekts, die während der Phase der Modellierung entstanden sind, behandelt werden.

Das methodische Konzept dieser Ausarbeitung ist immer von einfachen zu komplexen und von bekannten zu unbekannten Inhalten gegliedert. Dem Leser werden immer wieder neue Problematiken aufgezeigt und anhand von bekannten Lösungsansätzen anschaulich erklärt. Auch im Aufbau der Arbeit soll ein 'roter Faden' zu erkennen sein.

### **Konventionen in dieser Ausarbeitung**

- Fremdwörter oder Fachbegriffe:  
sind im Text blau geschrieben und besitzen eine Verlinkung zum Glossar im Anhang, in welchem die Begrifflichkeiten indiziert und näher erklärt werden.
- Referenzen von Abbildungen, Listings und Tabellen:  
sind ebenfalls blau und in das jeweilige Verzeichnis im Anhang verlinkt.
- Abkürzungen (Akronyme):  
stehen in Klammern hinter den dazugehörigen Wörtern. Sie sind darüber hinaus im Abkürzungsverzeichnis aufgelistet.
- Nichtproportionalschrift:  
stehen für einzelne Befehle außerhalb von Listings oder für Eigennamen (bspw. bei Softwarepaketen etc...).

- Internet-Links (URLs):

sind rot und als Fußnoten angegeben.

## 2 Grundlagen

Wie schon zu Beginn erwähnt, sollen in diesem Abschnitt der Ausarbeitung die Grundlagen der von uns verwendeten Technologien und Konzepte angesprochen und näher erläutert werden. Zu Beginn werden die eingesetzten Werkzeuge und Konfiguration der Entwicklungsumgebung besprochen. Anschließend sollen grundlegende Kenntnisse der Webentwicklung mit JSF und PostgreSQL vermittelt werden.

### 2.1 Eclipse und Entwicklungsunterstützung

Umfangreiche Softwareprojekte lassen sich durch die Verwendung einer [Integrated Development Environment](#) (IDE) wie [Eclipse](#) oder [NetBeans](#) besser bearbeiten. Eclipse wurde ursprünglich von IBM entwickelt und im Jahr 2001 quelloffen veröffentlicht. Im Jahre 2004 übernahm die [Blackbox](#) die Weiterentwicklung des Projekts und ist heute neben der [Apache Software Foundation](#) eines der größten Open-Source-Communities im Bereich der JAVA-Softwareentwicklung. Seit dem Jahr 2006 wurden verschiedene Versionen und Unter-Projekte von Eclipse auf einen gemeinsamen und aktuellen Stand gebracht. Nach vielen Jahren der Entwicklung und stetigen Verbesserungen ist Eclipse heutzutage eines der beliebtesten IDEs im Bereich der Anwendungsentwicklung. Heute ist Eclipse weit entfernt davon eine IDE nur für JAVA zu sein. Diverse Erweiterungen machten es zum dem Entwicklungstool für Software jeglicher Art und beinahe jeglicher Programmiersprache, schlechthin.

Für die Entwicklung des Projekts selbst wurde Eclipse, Version 4.2 (Juno) verwendet. Außer den Basisfunktionen stehen Entwicklern viele Möglichkeiten offen diverse Plug-ins und Tools in Eclipse zu integrieren, die die Arbeit erleichtern.

Die für dieses Projekt verwendeten Softwareunterstützungen, waren:

- [Apache Maven](#)
- Eclipse **WTP!** (**WTP!**)
- JBoss-Tools
- Git-Repository

Juno selbst stellt standardmäßig bereits über die Enterprise Edition, das Projekt WTP, eine Unterstützung für die Entwicklung von JSF bereit. Eine weiteres Tool, die [Blackbox](#)-Tools, welche auch eine Erweiterung der Entwicklungsunterstützung im aktuellen Projekt darstellen, werden im übernächsten Unterabschnitt noch genauer erklärt.

Zur Automatisierung einzelner Schritte in der Softwareentwicklung wurde das Build- und Management-Tool Apache Maven zur Umsetzung verwendet.

Desweiteren kam die freie Software zu Versionsverwaltung [Blackbox](#) zum Einsatz. Software dieser Art bietet sich vor allem bei kollaborativen Projekten, also Projekten mit mehreren Entwicklern an. Aber auch der Vorteil der Versionskontrolle bei kleinen 'Ein-Mann-Projekten' soll besser nicht unterschätzt werden.

Da es sich hier um selbstständige Tools handelt, die nicht zwingend in einer IDE integriert sein müssen, werden diese jeweils in einem eigenen Unterabschnitt genauer erklärt. Im folgenden soll zuerst auf Maven eingegangen werden.

## 2.2 Apache Maven

Der sinnvollste Weg ein JSF Projekt zu verwalten ist Apache Maven. Das Tool wird von der [Apache Software Foundation](#) entwickelt und dient zur Verwaltung von Softwareprojekten überwiegend im JAVA Umfeld.

Für die Entwicklung und Integration von Maven in Eclipse bietet sich die Installation des Plugins `m2e` bzw. `m2eclipse` an. Die Integration und Verwendung von Maven in Eclipse ist unter [ecl13] näher beschrieben.

Bei Maven steht vorallem die Integration der Webapp sowie die Bibliotheks- und Versionsverwaltung im Vordergrund. Die genaue Funktionsweise wird im späteren Verlauf noch erklärt. Das erstellte **Apache Maven**-Projekt kann somit in Eclipse importiert und dort bearbeitet werden oder wird schon zu Beginn in Eclipse angelegt. Eine Integration von **Apache Tomcat** in Eclipse bietet dann die Möglichkeit die Webapp ohne umständliches Erstellen und Installieren auf dem **Servlet-Container** zu verwenden.

In **Abbildung 1**

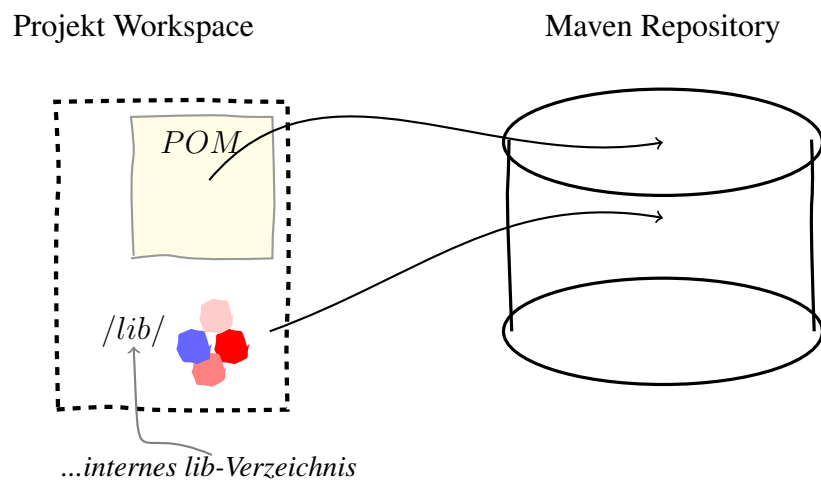
auf Seite 8

wird die Verwaltung mit Hilfe von Maven darstellt.

Ein grundlegendes Konzept von Ma-

ven lautet: 'convention over configuration'

(Konvention vor Konfiguration). Konkret bedeutet dies, dass sich Maven standarmäßig immer so verhält, wie es für die meisten Projekte sinnvoll ist und nur bei Abweichung von Normen konfiguriert werden soll. Zu diesem Konzept gehört auch die Verzeichnisstruktur, die standardmäßig verwendet wird, bei Bedarf aber angepasst werden kann.

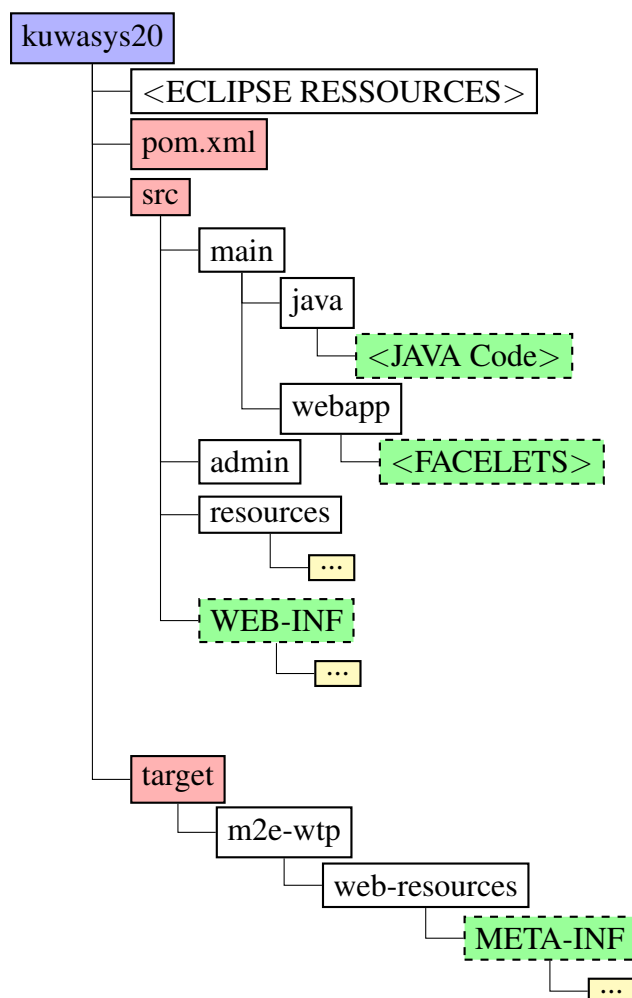


**Abbildung 1:** Skizze der Maven Verwaltung



Der Aufbau einer Verzeichnisstruktur für Webanwendungen ist folgendermaßen aufgebaut:

Maven bildet die Quellen im Verzeichnis `src` und die lauffähige Version des Programms als `*.war` im Verzeichnis `target` ab. Dies beschreibt den Fall einer Standardkonfiguration für [Apache Tomcat](#)-Webapplikationen. [Apache Maven](#)-Projekte können aber auch anhand von [Archetypen](#) erstellt werden. Dieses Projekt basiert auf einem 'Custom Project' welches JSF-myFaces Core 2.0 nutzt.



**Abbildung 2:** Maven Projekt Verzeichnisstruktur

Das Herzstück eines Maven-Projekts bildet das Project Object Model (POM), welches durch die Datei `pom.xml` repräsentiert wird. Ein Ausschnitt ist in [Quellcodeausschnitt 1](#) zu sehen. Darunter finden sich unter anderem Informationen über die Art des Projekts, Angaben zur Art des Erstellvorgangs und Abhängigkeiten wie z.B. der JSF-myFaces Core-[API](#), JSF-myFaces Tomahawk, und PostgreSQL.

Mit dem Element `packaging` wird angegeben, dass das Projekt als WAR-

Archiv gepackt werden soll.

Das Element `dependencies` enthält alle Softwareabhängigkeiten. Für jede Abhängigkeit wird ein `dependency`-Element angegeben. Es wird auch Artefakt genannt, welches mit `groupId`, `artifactID` und einer Versionsnummer beschrieben wird, welches in Kombination einzigartig ist. Das Element `scope` gibt an, in welchem Classpath (Laufzeit, Kompilierzeit oder Ausführung von Tests) ein solches Artefakt verfügbar sein soll. Wichtige Werte für das Element sind:

`compile`,

standardmäßig definiert. Es bedeutet, dass ein Artefakt in jedem Classpath vorhanden sein soll.

`provided`,

Artefakte sind nur beim Kompilieren im Classpath enthalten und werden nicht in die fertige Anwendung integriert. Das ist dann sinnvoll wenn Artefakte zum Kompilieren benötigt werden, aber beim Ausführen sich ohnehin im JDK befinden.

`runtime`,

die Artefakte werden zum Ausführen und Testen benötigt, aber nicht zum Kompilieren. Sind in der fertigen Anwendung enthalten.

`test`,

wenn Artefakte für Tests benötigt werden. Sie sind nicht in der fertigen Anwendung enthalten und außerdem nur beim Kompilieren und Ausführen von Tests verfügbar. Alle hier aufgeführten `scopes` sind in [\[mav13\]](#) zu finden.

```
1 <packaging>war</packaging>
2 <dependencies>
3   <dependency>
4     <groupId>org.apache.myfaces.core</groupId>
5     <artifactId>myfaces-api</artifactId>
6     <version>2.1.10</version>
7     <scope>compile</scope>
8   </dependency>
9   <dependency>
10    <groupId>org.apache.myfaces.core</groupId>
11    <artifactId>myfaces-impl</artifactId>
12    <version>2.1.10</version>
13    <scope>runtime</scope>
14  </dependency>
15 </dependencies>
```

**Code 1:** Ausschnitt der pom.xml

Beim Auflösen der Abhängigkeiten eines Projekts, bspw. während dem Kompilierungsvorgang, prüft Maven zunächst an welcher Stelle sich benötigte Artefakte befinden. Zunächst wird das lokale Repository geprüft. Hierbei handelt es sich um ein Verzeichnis im lokalen Dateisystem. Ist das nicht der Fall, versucht Maven sich die Artefakte über das Central Repository, einer durch Apache bereitgestellten Sammlung von Artefakten, herunterzuladen.

## 2.3 Verteilungs- und Versionskontrolle mit Git

Wie bereits erwähnt wurde das Projekt mit der Hilfe der Versionskontrolle Git realisiert. Git stellt, neben [Blackbox](#) (SVN) und [Blackbox](#), das beliebteste Werkzeug zur Verteilung von Daten mit Versionskontrolle dar.



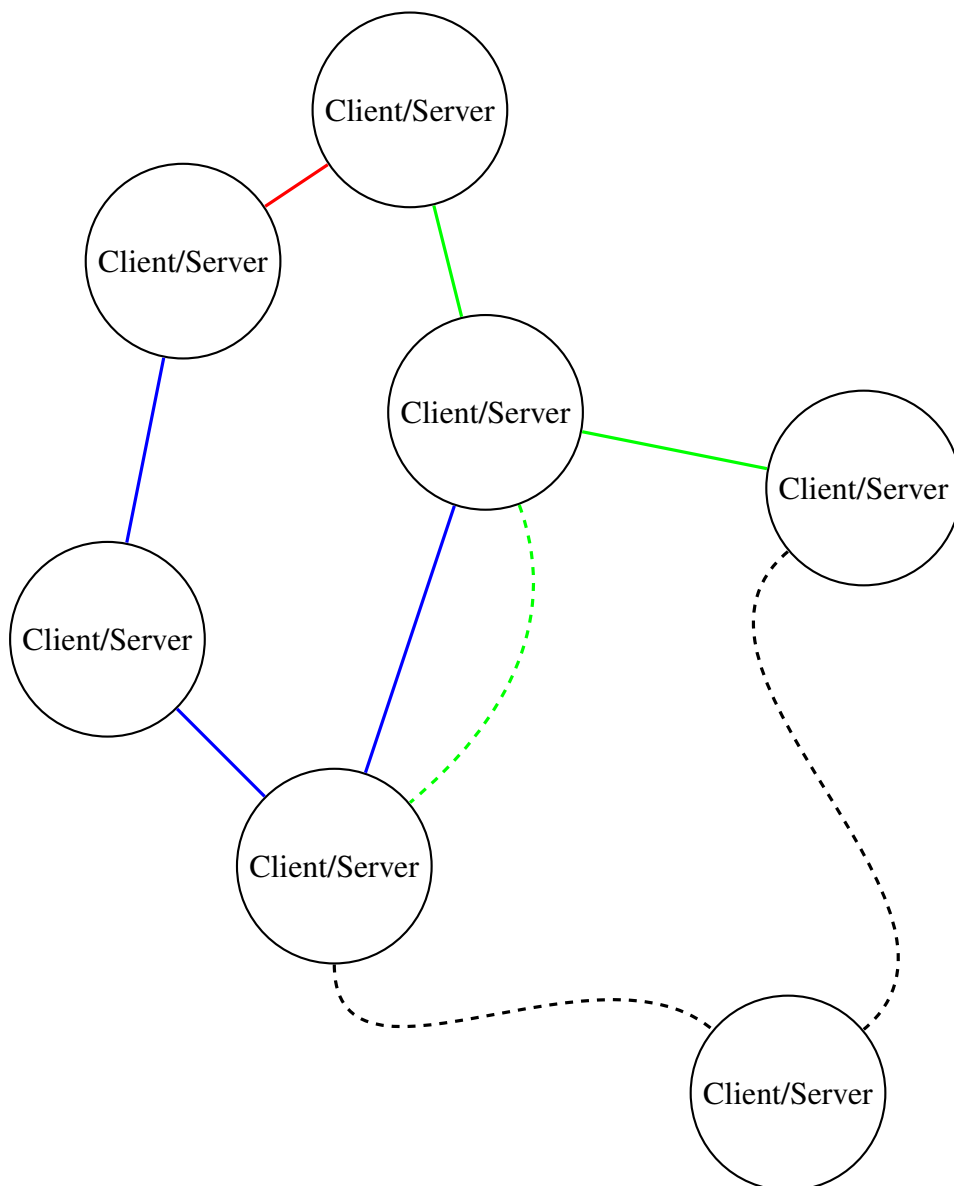
**Abbildung 3:** Git Logo

Entwickelt wurde Git ursprünglich für Aktualisierungen des Linux-Kernels. Es verbreitete sich jedoch schnell in Kreisen der Softwareentwicklung für Verteilung, Versionskontrolle und Backup. Software dieser Art wird dazu verwendet alle Dateien eines Projekts bei jedem Mitwirkendem aktuell und gleich zu halten. Ein weiterer

Vorteil ist es hierbei, dass auf jede beliebige Vorgängerversion zurückgegriffen werden kann. So kann bei schwerwiegenden Fehlern zu einer funktionstüchtigen Version gesprungen werden. Der positive Nebeneffekt sind daher auch Backups des kompletten Projekts die im sogenannten Git-Repository sind.

Obwohl der Sinn und Zweck im allgemeinen der gleiche ist, trifft man bei Git auf einige Unterschiede gegenüber traditionelleren Versionskontrollsystemen wie bspw. SVN, die kurz beschrieben werden sollen:

Die Verteilung der Daten wird nicht wie bei SVN über eine zentrale Client-Server Struktur realisiert sondern über eine dezentrale Client-Server Struktur, ähnlich wie bei [Peer-to-Peer](#) (P2P) Netzwerken ( [\[PM07\]](#), 57 ). beschrieben sind. Die [Abbildung 4](#) stellt so eine Netzwerkverteilung dar. Dabei sind die farblichen Unterschiede der Kanten als eine Verbindung zu einem Git-Repository zu interpretieren. Die gestrichelten Linien stellen noch nicht etablierte Verbindungen dar.



**Abbildung 4:** Git-Netzwerkstruktur

Für die Git-Verwaltung des Projekts, wurde Github <sup>2</sup> verwendet. Um mit Github arbeiten zu können wird ein gültiger Account vorausgesetzt. Mit Git kann in der Konsole gearbeitet werden oder es existieren Plugins für die IDE, was die Arbeit und Entwicklung weniger aufwendig macht.

---

<sup>2</sup><https://github.com/>

## 2 Grundlagen

---

An dieser Stelle soll kurz gezeigt werden wie mit Git über die Konsole gearbeitet werden kann.

Ist bereits ein Git-Repository angelegt kann wie folgt vorgegangen werden:

1. das bereits existierende Verzeichnis mit dessen gesamten Inhalt wird 'gecloned'.

Danach können beliebige Veränderungen vorgenommen werden

```
1 git clone https://github.com/[name]/[repository.git]
```

**Code 2:** Git: git clone

2. sollen die Änderungen wieder übernommen werden, müssen die entsprechenden Dateien hierfür übernommen werden. In diesem Fall werden durch den Parameter `*` alle Dateien im Verzeichnis hinzugefügt

```
1 git add *
```

**Code 3:** Git: git clone

3. Anschließend müssen die Dateien für das Aktualisieren vorbereitet werden. Eine Nachricht ist hierzu notwendig und wird durch den Parameter `-m` angegeben

```
1 git commit -m [message]
```

**Code 4:** Git: git clone

4. schließlich müssen wir die Dateien ans Repository übertragen.

```
1 git push origin master
```

**Code 5:** Git: git clone

Ist bisher, noch kein Repository eingerichtet und ein neues soll erstellt werden, läuft der Vorgang wie folgt ab:

1. Git initialisieren. In diesem Fall wird das aktuelle Verzeichnis also Git-Repository deklariert. In diesem kann später auch gearbeitet werden

```
1 git init
```

**Code 6:** Git: git clone

2. Dateien die übertragen werden sollen werden also dem Paket hinzugefügt (`add`)
3. die hinzugefügten Dateien werden für das übertragen vorbereitet (`commit`)
4. nun muss ein Git-Repository (in diesem Fall auf Github) angelegt werden. In diesem Beispiel wird die Verbindung über [HTTPS](#) aufgebaut. Git unterstützt aber ebenso auch Verbindungen über SSH. Diese sind generell aber mit etwas mehr Aufwand zu realisieren.

```
1 git remote add origin https://github.com/[username]/[  
    verzeichnisname].git
```

**Code 7:** Git: git clone

5. zuletzt können die vorgesehenen Daten dem Repository hinzugefügt (`push`) werden

Allgemeine Informationen zu Git sind auf der Git-Website <sup>3</sup> zu finden. Detaillierte Hilfestellungen und die genaue Bedienungsanleitung kann in der offiziellen Git-Dokumentation [[scm13](#)] nachgeschlagen werden.

### 2.3.1 JBoss Tools

Ein weiteres praktisches Tool zur Entwicklungsunterstützung mit JSF ist das JBoss-Tools Paket, welches über den Download im Eclipse-Marketplace <sup>4</sup> direkt bezogen

---

<sup>3</sup><http://git-scm.com/>

<sup>4</sup><http://marketplace.eclipse.org/node/420896#.UZS9yKwaSKI>

werden kann. Während der Programmierung einzelner Facelets rendert das Tools die dazugehörige Ansicht und stellt es dem Entwickler in Echtzeit dar.

Das verschafft Vorteile beim Einstieg in Java Server Faces, aber auch dann, wenn bei der Implementierung schnell getestet werden soll.

### 2.4 Java Server Faces

JSF ist eine auf JAVA basierende Webtechnologie die auf den Standards der Servlets- und JSP-Techniken aufsetzt. Es ist ein eigenes plattformunabhängiges Framework zum vereinfachten Erstellen der Benutzeroberflächen in Webapps. Dies wird dadurch erreicht, dass der Entwickler die Möglichkeit hat die Benutzerschnittstellen auf eine einfache Art und Weise in eine Website einzubinden und die gesamte Navigation serverseitig zu definieren. Darüber hinaus können alle clientseitigen Events an serverseitige Handler gebunden werden.

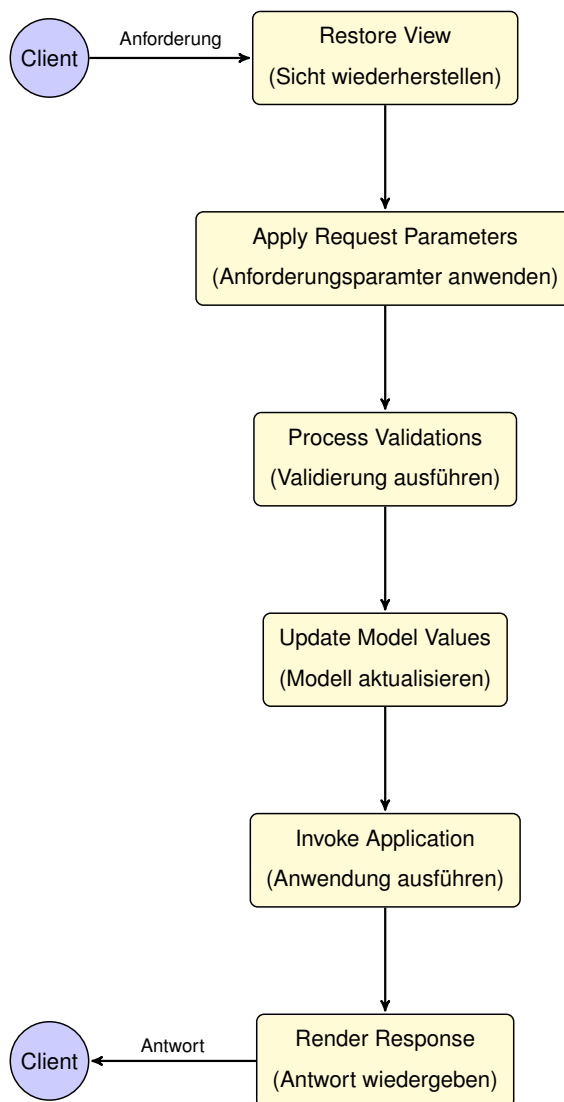
Voraussetzungen zur Entwicklung mit JSF sind Grundkenntnisse mit der Programmiersprache JAVA und mit dem damit verbundenen [JDK](#) sowie dem [HTTP](#) Protokoll. Zur Darstellung wird ein Servlet-Container, zum Beispiel ein Apache Tomcat, benötigt. Für die Obeffächengestaltung der Webiste ist ein grundlegendes Verständnis der HTML-Technik von Vorteil.

Zunächst soll in diesem Abschnitt der Arbeit die grundlgende Funktionsweise des JSF-Standards dargestellt und beschrieben werden.



### 2.4.1 Das JSF-Prinzip

Die zentrale Idee von JSF beruht auf dem Konzept der Komponenten. Diese fördern die Wiederverwendbarkeit des UI Codes in anderen Projekten und verhindern unnötige Coderverdopplung.



**Abbildung 5:** Diagramm des Lebenszyklus in JSF

Um eine einheitliche Struktur der Anwendung zu schaffen wird nach dem Model-

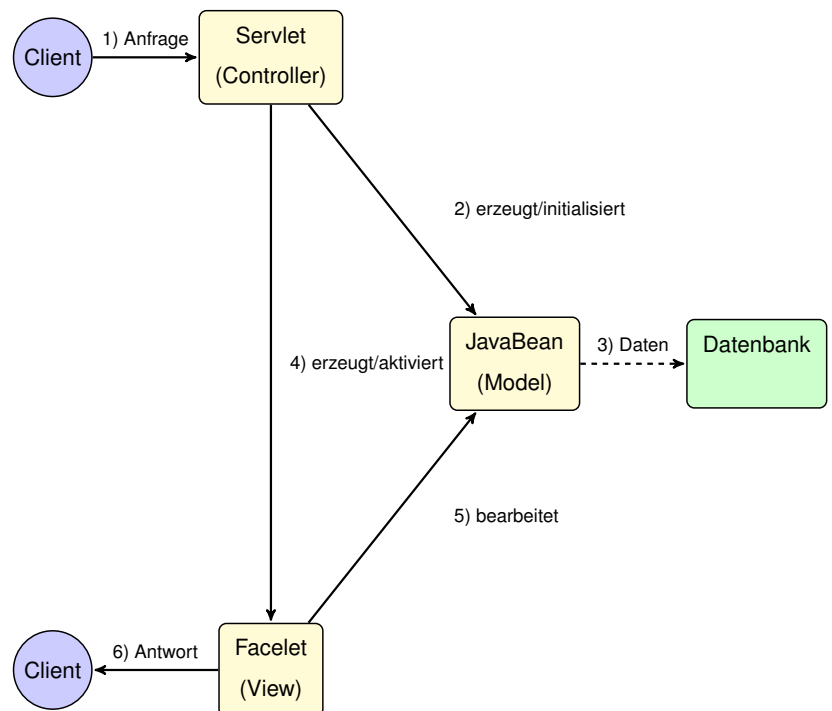
View-Controller (MVC) Prinzip das Modell, die Präsentation und die Steuerung voneinander getrennt, verdeutlicht wird dies unter [jsf13b]. Auch die [Abbildung 6](#) auf Seite 18 erläutert das Modell im Bezug auf den JSF Lebenszyklus detailliert.

Unterstützt wird dieses Konzept durch die sogenannte View-Komponente, welche als Baumstruktur der JSF-Komponenten interpretiert werden können. Jede JSF-Anwendung unterliegt einem Lebenszyklus welcher auf der [Abbildung 5](#) auf Seite 17 zu sehen ist, der View steht zu Beginn eines Zyklus.

Vor dem Ende des Zyklus wird das Wurzelement des Views erneut rekursiv aufgerufen. Dieser Vorgang generiert die Antwort, welche bspw. eine HTML-Seite sein kann. Für die Deklaration der Websicht gibt es viele Möglichkeiten. Die hier genannten Erklärungen zum Lebenszyklus einer JSF Anwendung sind in [jsf13a] beschrieben.

Betrachtet man bspw. andere Frameworks wie [Turbine](#) so dient als Seitendeklarationssprache, englisch View Declaration

Language (VDL) genannt, [Velocity](#) und bei [Cocoon](#) ein abstrahierter XML-Dialekt.



**Abbildung 6:** Model-View-Controller Modell in JSF

Bei JSF (und im übrigen auch bei [Struts](#)) vor Version 2.0 wurden Java Server Pages eingesetzt. Erst ab der Version 2.0 setzt JSF standardmäßig XHTML, bekannt als die sog. Facelets auf welche in [Unterabschnitt 2.4.2](#) auf Seite [19](#) näher eingegangen wird, als Seitendeklarationssprache ein. XHTML entwickelte sich aus HTML und XML, nachdem sich gezeigt hatte, dass HTML selbst nicht XML konform ist. XHTML wird als Schnittmenge aus HTML und XML verstanden ( [\[AB03\]](#), 33).

Benutzereingaben können über eigene Komponenten oder mit einem Data Handler, aus JAVA Code bestehend, geschrieben werden. Diese Controller-Komponente entspricht dem Controller im MVC Modell. Die letzte Komponente, die Model-Komponente, beinhaltet die Logik der Webapp. In JSF sind diese Komponenten die sog. [Java-Beans](#), welche vom Servlet-Container verwaltet werden.

Die eigentliche Ansicht der Website, die dem Betrachter zur Verfügung gestellt wird, wird durch generierten HTML Code der Seite sichtbar, dies geschieht durch einen eigenen JSF-Renderer. Darüber hinaus bietet JSF den Entwicklern weitere Möglichkeiten, sich eigene Renderer zusammenzustellen ( [\[de.13b\]](#)).

### 2.4.2 Darstellung von Seiteninhalten mit Facelets

Bisher wurden lediglich Eindrücke die auf die Konzeption und die allgemeine Verarbeitung von Informationen in JSF eingehen, vermittelt. Nun soll die Darstellung der Informationen durch JSF erklärt werden.

Die JSF-Technologie unterstützt, wie schon im vorherigen Abschnitt erwähnt, mehrere Arten zur Anzeige von Seiteninhalten. Vor Version JSF 2.0 wurde standardmäßig JSP als Seitendeklarationssprache eingesetzt um die neu entwickelte Technologie zu etablieren und um für Entwickler die Probleme der Sprachbarrieren niedrig zu halten. Da JSP noch immer ein weit verbreiteter Standard ist, wird es auch noch heute für JSF

Projekte eingesetzt. Das große Problem bei dieser Art der Implementierung ist, dass die Kombination von JSF und JSP keine gute Lösung darstellt. Die Problematik rührt daher, dass beide Technologien für unterschiedliche Einsatzzwecke entworfen wurden.

Wie oben schon beschrieben wird eine JSF Applikation in mehreren Phase abgearbeitet. Der Aufbau der Struktur von Komponenten und die Darstellung der Ausgabe wird hierbei in mehreren Phasen realisiert. Im Gegensatz hierzu: JSP, welches mit nur einer einzigen Phase abgearbeitet wird. Die Antwort vom Server wird direkt in ihr ausgegeben. JSP Seiten stechen vor allem durch ihren Aufbau hervor. Die Ausgabe die der Server darstellen muss wird in einer JSP-Seite immer durch die Verwendung der JAVA-Funktion `out.println()` in HTML Seiten generiert, was zur Folge haben kann, dass Seiteninhalte vor anderen dargestellt werden oder das Design an Konsistenz verliert. Das geschieht vor allem dann wenn normale HTML- und Text-Elemente zum Einsatz kommen.

Um diese Problematiken in den Griff zu bekommen wurden die Facelets entwickelt. Hierbei handelt es sich ebenfalls um eine VDL, allerdings ist die dem Lebenszyklus von JSF-Applikationen angepasst. Hierzu werden Inhalte aus XHTML-Dokumenten wie sie in [Abbildung ??](#) auf Seite ?? zu sehen ist verknüpft um einen strukturierten Komponentenbaum aufzubauen.

### **Code 8:** Hierarchische Struktur der einzelnen Facelet-Elemente

```
1 <?xml version="1.0"?>
2 <ui:composition template="template.xhtml">
3   <ui:define name="title">Baumstruktur</ui:define>
4   <ui:define name="content">
5     <h3>Inhalt</h3>
6     <p>Das ist ein Test-Text</p>
7   </ui:define>
8 </ui:composition>
```

Wie oben schon erwähnt sind Facelets mittlerweile in JSF 2.0 zum Standard geworden, JSP wird nur noch aus Gründen der Kompatibilität unterstützt und besondere Features lassen sich in JSF sogar nur noch mit Hilfe von Facelets umsetzen.

Aufgrund der Tatsache, dass Facelets speziell für JSF konzipiert und entwickelt wurden, bieten sie natürlich viele Vorteile. Das Erstellen und Ausgeben von Seitenansichten wird mit Facelets effizienter. Dies schlägt sich in der Entwicklung von Seiten so wie in deren Geschwindigkeit beim Seitenaufbau nieder.

Zur Unterstützung der Wiederverwendbarkeit können JSF Seiten mit Hilfe der Facelets Template-basierend aufgebaut werden. Das bedeutet, dass komplette Seitenfragmente zentral abgelegt werden können und bei Bedarf in andere Seiten eingebettet werden. So kann bspw. ein Layout für einen Seitenkopf einmal definiert werden, um ihn dann später in anderen Seiten wiederverwenden zu können. Dies verbessert zum einen die Wartbarkeit der Seiten und birgt den Vorteil der Modularisierung in ganzen Projekten.

Im Fall von [Quellcodeausschnitt 9](#) auf Seite 21, welcher ein Beispiel des JSF-Templatings minimalistisch darstellt, wird ein HTML-Gerüst erzeugt. Es können zusätzlich globale CSS- und JavaScript-Dateien eingebunden werden. Die Elemente `ui:insert` definieren Platzhalter für beliebige Daten, die an dieser Stelle eingefügt werden können. Der [Quellcodeausschnitt 8](#) auf Seite 20 zeigt eine Seite, die das gerade betrachtete Template verwendet. Hierzu wird im Element `ui:composition` das gewünschte Template zur Verwendung festgelegt. Nun wird mit `ui:define`, dessen `name`-Attribut dem `name`-Attribut des Elements `ui:insert` aus dem Template entsprechen muss, der Inhalt festgelegt.

**Code 9:** Minimalbeispiel für ein Template

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html
3     xmlns:h="http://java.sun.com/jsf/html"
4     xmlns:ui="http://java.sun.com/jsf/facelets">
```

```
5
6 <h:head>
7   <title>
8     <ui:insert name="title" />
9   </title>
10 </h:head>
11 <h:body>
12   <ui:insert name="content" />
13 </h:body>
14
15 </html>
```

Wird der definierte [Quellcodeausschnitt 9](#) auf Seite 21 aufgerufen, so würde folgende HTML-Seite erzeugt werden:

**Code 10:** Gerenderte HTML-Seite des selbstdefinierten Templates

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Baumstruktur</title>
5   </head>
6   <body>
7     <h3>Inhalt</h3>
8     <p>Das ist ein Test-Text</p>
9   </body>
10 </html>
```

Neben den Templates können auch komplett eigene Komponenten erstellt werden. Das ist vor allem dann vorteilhaft wenn HTML-Code nach eigenen Vorstellungen eingebettet werden soll. Hierzu wird über das `jsfc`-Attribut der Facelet-Compiler angewie-

sen beliebige XML-Elemente in Komponenten umzuwandeln. Ein Beispiel zeigt der [Quellcodeausschnitt 11](#) auf Seite 23

**Code 11:** Beispiel einer selbst erstellten Input-Komponente

```
1 <input id="vorname" jsfc="h:inputText"
2   value="#{userBean.vorname}"/>
```

Im nächsten Abschnitt soll nun das dynamische erzeugen von Seiten mit JSF erklärt werden.

### 2.4.3 Managed-Beans in JSF

In der Hierarchie unter den Komponenten liegen die Managed-Beans (teilweise auch Backing-Beans genannt). Sie sind dafür verantwortlich, dass Werte zum 'Befüllen' von Komponenten geliefert werden. Diese Werte können Initialwerte sein, welche Managed Properties genannt werden.

Managed-Beans sind zentral definierte simple JAVA-Klassen, sogenannte [POJOs](#), die dem Java-Beans Standard entsprechen. Je nach Gültigkeitsbereich, auch Scope genannt, der für die Managed-Beans deklariert ist, können diese für die gesamte Applikation oder nur für einzelne Benutzer gültig sein. Deklariert werden können sie in der XML Konfiguration des JSF Projekts. Ab JSF 2.0 geht dies auch über Annotations über der Klassendefinition direkt im JAVA-Code.

In JSF kann also auf die Eigenschaften der Managed-Beans, lesend und schreibend, zugegriffen werden. Eine solche Eigenschaft besteht aus einem Namen, einem Typ und set- und get-Methoden zum Lesen und Schreiben der Werte. Die Namen solcher Methoden unterliegen gewissen Konventionen:

- `get[Eigenschaftsname]`: lesender Zugriff

- `set[Eigenschaftsname]`: schreibender Zugriff

Der [Quellcodeausschnitt 12](#) auf Seite 24 zeigt eine Managed-Bean Klasse mit jeweils 2 Methoden für einen der beiden privaten Strings der Klasse, `firstName` und `lastName`.

**Code 12:** UserBean mit get- und set-Methoden

```
1 import javax.faces.bean.ManagedBean;
2 import javax.faces.bean.SessionScoped;
3
4 @ManagedBean
5 @SessionScoped
6 public class Customer {
7     private String firstName;
8     private String lastName;
9
10    public String getFirstName() {
11        return firstName;
12    }
13    public void setFirstName(String firstName) {
14        this.firstName = firstName;
15    }
16    public String getLastName() {
17        return lastName;
18    }
19    public void setLastName(String lastName) {
20        this.lastName = lastName;
21    }
22
23    public String sendUser() {
24        // FORMULAR-LOGIK
```



```
25     return "userAdd";  
26 }  
27 }
```

Dabei ist egal ob mit den Methoden auf private Variablen zugegriffen wird oder ob komplexere Algorithmen ausgeführt werden, es ist in jedem Fall nur, die Eigenschaft auf die zugegriffen wird, sichtbar.

Das dazugehörige Facelet stellt der [Quellcodeausschnitt 13](#) auf Seite 25 dar. Das Facelet zeigt ein kleines Eingabeformular, in welches einmal der Vorname und einmal der Nachname über Eingabefelder vom User eingegeben werden können. Im Facelet wird dies durch die Angabe der zu verwendenden Property `#{userBean.firstName}` und `#{userBean.lastName}` realisiert. Die Werte die im Textfeld eingegeben werden, werden auch von der Managed-Bean verarbeitet, indem die Setter-Methode, durch den Ausdruck des Attributs `value`, für das Feld `firstName` bzw. `lastName` der Bean `Customer` aufruft und die eingegebenen Werte weiter verarbeitet.

So kann also eine wichtige Aufgabe mit JSF relativ unproblematisch erledigt werden. Nun sollen die Daten die ins Formular eingegeben werden weiterverarbeitet werden. Hierzu wird im Formular der Button mit `action=sendUser()` definiert. Beim Klick wird die Aktion `sendUser()` in der dazugehörigen Bean aufgerufen und die Daten aus dem Formular können wie gewünscht weiterverarbeitet werden.

Gleiches Prinzip funktioniert ebenfalls für eine Ausgabe am Bildschirm, bspw. über den xhtml-Tag `h:outputText`. Es würde die relevante Getter-Methode aufgerufen werden und wiederum das dazugehörige Feld ausgegeben werden.

**Code 13:** UserAdd Facelet zur UserBean mit Eingabeformular

```
1 <?xml version="1.0"?>  
2 <ui:composition template="template.xhtml"
```

```
3  xmlns:f="http://java.sun.com/jsf/core"
4  xmlns:h="http://java.sun.com/jsf/html"
5  xmlns:ui="http://java.sun.com/jsf/facelets">
6  <ui:define name="title">Test</ui:define>
7  <ui:define name="content">
8      <h1>Vornamen und Nachnamen eingeben</h1>
9      <h:form id="studentadd">
10         <h:panelGrid columns="1">
11             <h:outputLabel for="name" value="Vorname_eingeben:" />
12             <h:inputText id="name" value="#{userBean.firstName}"
13                 required="true" />
14             <h:outputLabel for="lastname" value="Nachname_
15                 eingeben:" />
16             <h:inputText id="lastname" value="#{userBean.lastName}
17                 " required="true" >
18         </h:panelGrid>
19         <h:commandButton value="Schueler_anlegen" action="#{
20             userBean.sendUser}" />
21     </h:form>
22 </ui:define>
23 </ui:composition>
```

Ein Ausdruck beginnt immer mit einem den Zeichen \$ oder #. Begrenzt wird der Ausdruck durch geschweifte Klammern. Der Unterschied des \$-Zeichens zum #-Zeichen ist, dass mit ihm nur lesend auf ein Property zugegriffen werden kann. Der Ausdruck wird sofort evaluiert und ausgegeben. Er eignet sich daher für einfach Textausgaben. Ein Beispiel hierzu ist in [Quellcodeausschnitt ??](#) auf Seite ?? zu betrachten.

Diese Ausdrücke sind Teil der Unified Expression Language (UEL), also eine Art von

vordefinierten Facelet-Tags, mit deren Hilfe auf alle Properties einer Managed-Bean zugegriffen werden kann.

**Code 14:** UserAdd Facelet zur UserBean mit Ausgabe

```

1 <?xml version="1.0"?>
2 <ui:composition template="template.xhtml"
3   xmlns:f="http://java.sun.com/jsf/core"
4   xmlns:h="http://java.sun.com/jsf/html"
5   xmlns:ui="http://java.sun.com/jsf/facelets">
6   <ui:define name="title">Test</ui:define>
7   <ui:define name="content">
8     <h1>Vornamen und Nachnamen ausgeben</h1>
9     <h:form id="studentadd">
10       <h:panelGrid columns="1">
11         <h:outputLabel for="name" value="Der_Vorname_list:" />
12         <h:outputText id="name" value="${userBean.firstName}"
13           required="true" />
14         <h:outputLabel for="lastname" value="Der_Nachname_list:"
15           />
16         <h:outputText id="lastname" value="${userBean.lastName}"
17           required="true" />
18       </h:panelGrid>
19       <h:commandButton value="Schueler_anlegen" action="#{
20         userBean.sendUser}" />
21     </h:form>
22   </ui:define>
23 </ui:composition>

```

Die nachstehende Tabelle zeigt die möglichen Gültigkeitsbereiche für Managed-Beans:

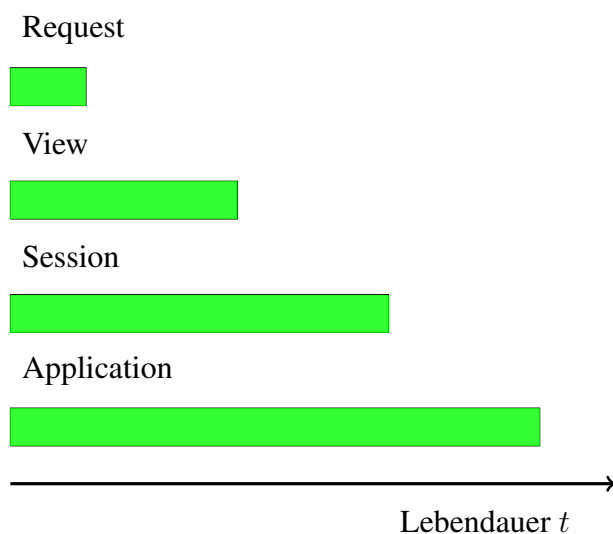
XML Wert	Annotation	Gültigkeitsbereich
request	@RequestScoped	gültig solange der aktuelle Request behandelt wird
view	@ViewScoped	gültig solange die aktuelle View gültig ist
session	@SessionScoped	gültig für eine Session
application	@ApplicationScoped	gültig für die gesamte Applikation
none	@NoneScoped	gültig solange das Bean gültig ist

**Tabelle 1:** Gültigkeitsbereiche für Managed-Beans

Der Tabelle kann entnommen werden, dass die verschiedenen Scopes auch unterschiedlich lange Lebensdauern in einer Webapplikation besitzen. Spezialfall ist hier der Gültigkeitsbereich `@NoneScoped`. In diesem wird die Managed-Bean nicht gespeichert sondern bei jedem Aufruf neu erstellt. Der `@ApplicationScope`-Gültigkeitsbereich hingegen bildet den Gegensatz. Dieser gilt für die gesamte Lebensdauer der App.

## 2.5 PostgreSQL

PostgreSQL ist quelloffen und ein sehr mächtiges objekt-relationales Datenbankmodell und -system. Mittlerweile unterliegt es mehr als 15 Jahren aktiver Entwicklung und wird stetig weiter verbessert. Aufgrund dieser langen Zeit konnte sich



PostgreSQL einen guten Namen machen und wird aufgrund der Einfachheit Daten zu integrieren und zu verwalten häufig eingesetzt. Ein großer Vorteil von PostgreSQL ist desweiteren, dass es von allen gängigen Betriebssystemen wie Linux, Unix (BSD, Solaris, Mac OS X) und Windows, unterstützt wird. Somit existieren auch grafische Benutzeroberflächen zur DB-Verwaltung, wie das von uns eingesetzte [pgAdmin III](#). Neben den Betriebssystemen werden auch nahezu alle gängigen Programmiersprachen unterstützt als Beispiele seien [C/C++](#), [JAVA](#), [.Net](#), [Perl](#), [Python](#) und [Ruby](#) genannt. Diese allgemeinen Informationen sowie die [Tabelle 2](#) auf Seite [29](#), welche die Speicherverwaltungswerte auflistet, wurden der offiziellen PostgreSQL-Projektseite, welche unter [\[pos13a\]](#) zu finden ist, entnommen. Ein Download-Paket des gesamten DB-Systems kann unter [\[pos13b\]](#) bezogen werden.

Limit	Wert
Maximale DB Größe	Unbegrenzt
Maximale Tabellen Größe	32 TB
Maximale Zeilen Größe	1.6 TB
Maximale Feld Größe	1 GB
Maximale Anzahl der Zeile pro Tabelle	Unbegrenzt
Maximale Spalten pro Tabelle	250 - 1600 abhängig vom Spaltentyp
Maximale Anzahl an Indizes per Tabelle	Unbegrenzt

**Tabelle 2:** Speicherverwaltung von PostgreSQL

Da das 'KuWaSys' mit JSF implementiert ist, ist eine [JDBC](#)-Schnittstelle unter zu Hilfenahme eines PostgreSQL-Treibers zum Einsatz gekommen. Diese Konzept bietet in Java die einfachste Möglichkeit um auf eine PostgreSQL DB zuzugreifen. Bei dem

verwendeten Treiber handelt es sich um ein JDBC-Treiber des Typ-4. Typ-4 bedeutet, dass die JDBC-API Befehle direkt in Datenbank Managment System (DBMS) Befehle des jeweiligen Datenbankservers übersetzt werden. Es wird kein Middleware-Treiber benötigt. Der Typ-4 ist damit der schnellste (wenn schnelle Netzwerkprotokolle verwendet werden) unter den vier verschiedenen Typen, dafür jedoch aufgrund der fehlenden Middleware weniger flexibel. Dadurch ist ein Treiber des Typ-4 besonders gut für Webapps im Intranet geeignet, weshalb das 'KuWaSys' mit Hilfe des Typ-4 Treibers umgesetzt ist.

Der [Quellcodeausschnitt 15](#) auf Seite [30](#) zeigt die Einbettung des JDBC-PostgreSQL Treibers in den JAVA Code. Dazu zeigt er einen beispielhaften Verbindungsaufbau zur Datenbank mit Default-Werten und eine Test-String Ausgabe. Das JDBC-PostgreSQL [JAR](#)-Paket wurde hierzu bereits in Eclipse integriert. Dies kann über den Einstellungs-Wizard in den Projekt-Eigenschaften bewerkstelligt werden.

**Code 15:** Herstellung einer SQL-Konektivität in JAVA

```
1 public void SQLConnection() {
2     try {
3         InitialContext cxt = new InitialContext();
4         DataSource ds = (DataSource) cxt
5             .lookup("java:/comp/env/jdbc/postgres");
6         connection = ds.getConnection();
7         System.out.println("DB_open");
8         statement = connection.createStatement();
9         result = statement.executeQuery("SELECT_VERSION()"); //
10             DEBUG
11         if (result.next()) {
12             System.out.println(result.getString(1)); // DEBUG
13         }
14     } catch (SQLException ex) {
15         System.out.println("Error_during_DB_connection_" + ex);
16     }
17 }
```

```
15     ex.printStackTrace();
16 } catch (NamingException ex) {
17     System.out.println("Error_during_DB_connection_" + ex);
18     ex.printStackTrace();
19 }
20 }
```

### 3 Modellierung

Die erste Phase der aktiven Softwareentwicklung befasst sich mit den Fragen zum System. Dabei gilt es besonders darauf zu achten, das vermeintliche 'triviale' Aufgabenstellungen mit berücksichtigt werden und nicht etwa vernachlässigt oder vergessen werden. In [Unterabschnitt 3.2](#) auf Seite [35](#) wird näher auf die diese Problematik eingegangen. Dieses Problem tritt vor allem dann auf, wenn das System in einer späteren Phase des Projekts noch sinnvoll erweitert werden soll oder in Zukunft eine bestimmte Funktionalität verbessert werden muss.

Um dem Leser einen möglichst genauen Einblick in die Phasen der Modellierung geben zu können, ist der Aufbau dieses Abschnitts wie in [Unterabschnitt 1.3](#) auf Seite [3](#) bereits erwähnt, so gewählt, dass die einzelnen Schritte nach den verschiedenen Rollen des System gegliedert sind.

Im ersten [Unterabschnitt 3.1](#) auf Seite [33](#) sollen alle Anforderungen an das neue System und damit die Anforderungen an unsere Projektarbeit skizzenhaft aufgezeigt werden. Im nächsten Schritt soll die Modellierung, und damit die ersten Überlegungen zum Design der Software, der gerade beschriebenen Anforderungen ausführlich besprochen werden. Im darauffolgenden Abschnitt soll die Objektorientierte Modellierung (OOM) angesprochen werden. Es zeigt wie mit Hilfe der [Unified Modelling Language](#) (UML) das erste Design des System entsteht. Im [Unterabschnitt 3.3](#) auf Seite [40](#) steht die Umsetzung des Systems und der verschiedenen Rollen im Vordergrund desweiteren zeigt es wie die Anforderungen umgesetzt sind. Der [Unterabschnitt 3.4](#) auf Seite [45](#) geht näher auf die Entwicklung des DB-Systems zur Informationsverwaltung ein. Der letzte Abschnitt im Teil der Modellierung ist unter [Unterabschnitt 3.5](#) auf Seite [53](#) zu finden und beschreibt die komplette Konfiguration von Server und Infrastruktur, also der kompletten Laufzeitumgebung, an der Schillerschule.



### **3.1 Anforderungen an das System**

Außer den Problemen die mit dem alten Tool bestehen gibt es zusätzlich weitere neue Anforderungen an das System, die den Schulalltag und vor allem die Kurswahl und -verwaltung einfacher machen sollen. Es werden dem Leser zunächst die Anforderungen an das neue Tool aufgezeigt um später Rückschlüsse auf die Funktionalität und die gesamte Umsetzung ziehen zu können. An dieser Stelle wird angemerkt, dass es sich hierbei um die originalen Anforderungsspezifikationen vor Projektbeginn handelt.

#### **Allgemeine Systemanforderungen**

- webbasierte Zugang zum System über das World Wide Web (WWW) und im Intranet
- Rollenunterstützung um Berechtigungen zu unterscheidende
- Benutzerrelevante Daten sollen angezeigt werden und bearbeitet werden können

#### **Schüler**

- Wahl von Kursen
- Einsicht in Leistungsübersicht:
  - Profoliofunktion
  - Druck- und Exportfunktion

#### **Kurslehrer**

- Einsicht der Teilnehmerlisten von Kursen

- Druck- und Exportfunktion
- Eingabe von Leistungsnachweisen der Kurse
  - Druck- und Exportfunktion

#### **Klassenlehrer**

- Einsicht einer Klassenübersicht
  - Druck- und Exportfunktion
- Eingabe von Leistungsnachweisen
  - bearbeiten des Portfolios der einzelnen Schüler in der Klasse
  - Druck und Exportfunktion des Portfolios, der Klassenliste und alle Schüler mit ihren gewählten Kursen in der Klasse

#### **Admin**

- Erstellung/Verwaltung des Kursangebots
- Erstellung/Verwaltung der Klassenlisten
- Erstellung/Verwaltung der Leistungsnachweise
  - Druck- und Exportfunktion

Aus den ersten Überlegungen entstand folgende Mindmap welche unter [Abbildung 25](#) auf Seite [79](#) zu sehen ist.

An erster Stelle befindet sich das System mit dessen Laufzeitkomponenten und Eigenschaften. Der zweite Punkt beinhaltet Schlagwörter die auf die Interaktionsmöglichkeiten

des Systems zurückgehen. Schnell wurde klar, dass es sich um ein sehr dynamisches und stetig veränderndes System handeln muss. Außerdem mussten alle Anwendungsfälle des Systems möglichst zu Projektbeginn abgedeckt und durchdacht werden um später irreversible Änderungen zu vermeiden. Auf diesen Punkt wird allerdings in [Unterabschnitt 3.2](#) auf Seite 35 noch näher eingegangen.

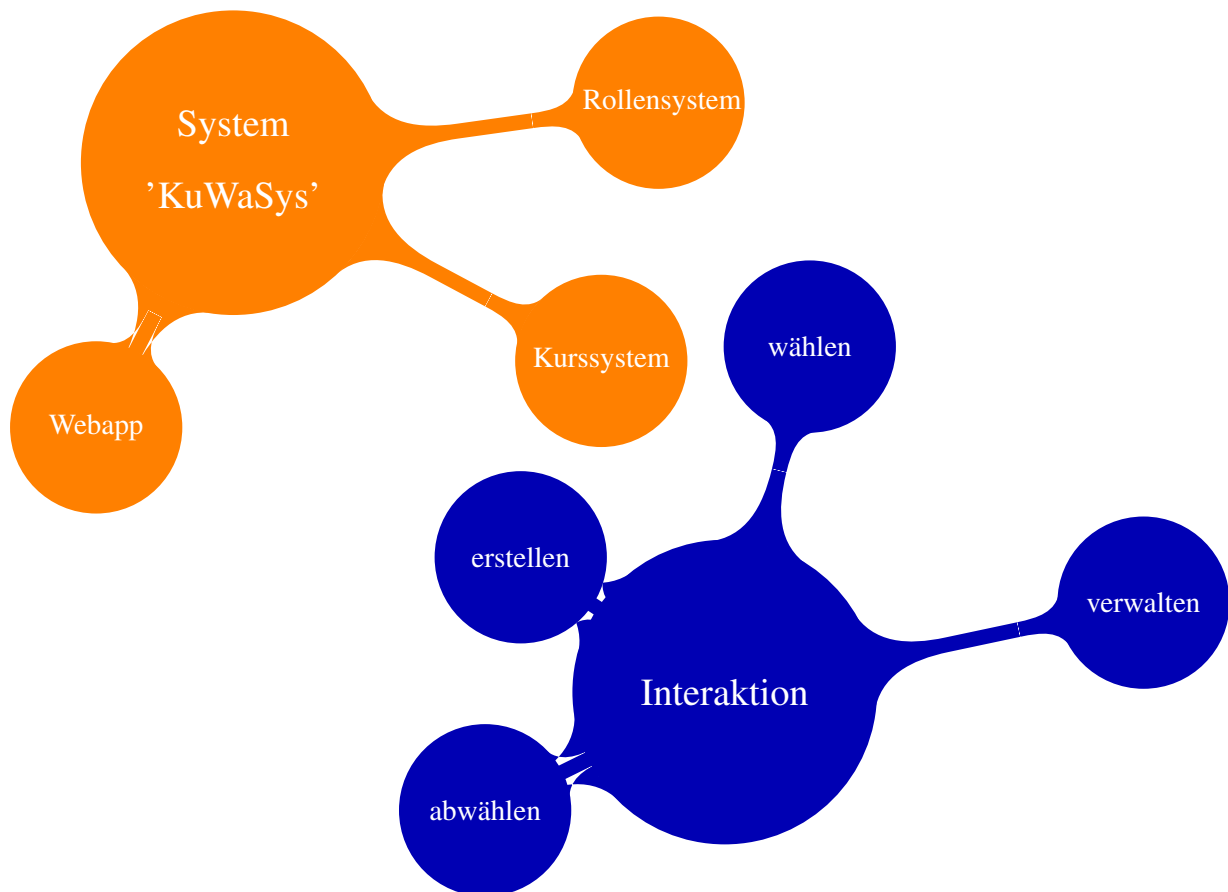


Abbildung 8: Projekt Mindmap

## 3.2 Objektorientierte Modellierung

Wie schon in [Abschnitt 3](#) auf Seite 32 angesprochen, soll nun die OOM zur Sprache kommen.

Zu Beginn sollen die von uns erstellten Anwendungsfälle, die sich aufgrund genauerer Analyse der Anforderungsspezifikation des Systems ergeben haben, näher erläutert werden. Hierzu wurde die Unified Modelling Language (UML), wie schon oben beschrieben, mit Hilfe eines Use-Case-Diagramm (UC-Diagramm)s, verwendet.

## 3.2.1 Use-Case Modell

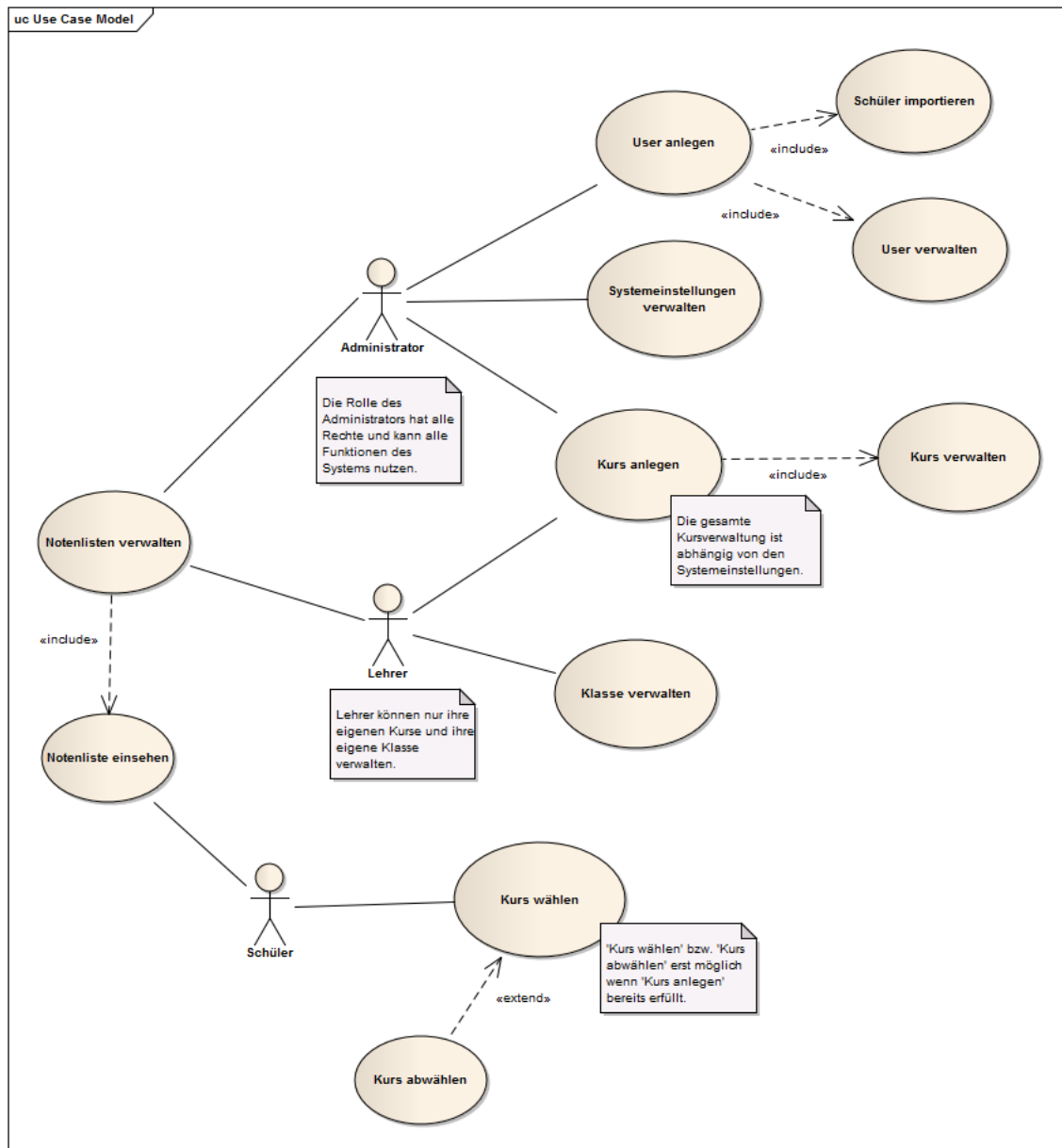


Abbildung 9: Use Case Diagramm: Rollensystem

Ein Use-Case (UC) beschreibt die Funktionalität des Softwaresystems, die ein Akteur ausführen muss, um ein gewünschtes Ergebnis zu erhalten oder um ein Ziel zu erreichen. UCs sollen es ermöglichen, mit dem zukünftigen Benutzer über die Funk-

tionalität des Softwaresystems zu sprechen, ohne sich gleich in Details zu verlieren.’ (Heide Balzert <sup>5</sup>, [Bal10], 28).

Zusammenfassend bedeutet dies, dass ein UC-Diagramm immer dann sinnvoll ist wenn die Interaktionsmöglichkeit eines Systems, basierend auf verschiedene Aktueren, aufgezeigt werden soll. Die Akteure (dargestellt als ’Strichmännchen’) im Diagramm, entsprechen genau denen, die später vom Rollensystem unterstützt werden sollen. Die Ellipsen zeigen die verschiedenen Anwendungsfälle die im System existieren. In einem so allgemeinen UC-Diagramm wird absichtlich auf kleinste Details verzichtet. So bedeutet zum Beispiel der UC ’Klasse verwalten’ sowohl das Bearbeiten einer Klasse als auch das Vergeben von Noten oder andere klassenadministrative Aufwendungen.

Die gestrichelten Pfeile mit der Beschriftung ’<<include>>’ bezeichnen Anwendungsfälle in denen der UC, auf welchen der Pfeil zeigt, implizit vorhanden ist wenn der UC, von dem der Pfeil ausgeht, im System vorhanden ist. Das bedeutet wenn der UC ’User anlegen’ also vorhanden ist, auch die UCs ’Schüler importieren’ oder ’User verwalten’ verwendet werden können. Ein erster UC muss also immer erfolgen während ein zweiter (oder noch mehr) optional ausgeführt werden können.

Im Gegensatz hierzu bedeutet der gestrichelte Pfeil mit der Beschriftung ’<<extend>>’ von dem der Pfeil ausgeht, dass dieser UC nur dann im System überhaupt vorhanden ist, wenn der UC auf welchen der Pfeil zeigt im System vorhanden ist. Der UC ’Kurs abwählen’ ist also nur dann vorhanden wenn der UC ’Kurs wählen’ im System ausgeführt wurde. Der erste UC wird durch den zweiten also erweitert.

---

<sup>5</sup>Informatikerin, die sich vor allem mit Fragen zum Thema Softwareengineering und -design beschäftigt. Derzeit ist sie Dozentin an der Fachhochschule Dortmund.

### 3.2.2 Statisches Analysemodell

Im nächsten Schritt unserer Modellierung ist das statische Analysemodell, unter [Abbildung 10](#) auf Seite 40 zu sehen, entworfen worden. Es stellt erste Überlegungen der Softwarearchitektur, mit konkreten Objekten inklusiver ihrer Attribute, dar und bildet ebenfalls die Beziehungen von Objekten zueinander ab. Genau genommen handelt es sich hierbei um ein 'abgespecktes' Klassendiagramm, in welchem die grobe Softwarestruktur erkennbar sein soll.

Die rechteckigen Formen stellen Klassen dar, die oben als Beschriftung ihren Namen tragen, unten die Attribute die zu ihr gehören. Die einfachen Linien sind Assoziationen zwischen den Klassen und können als Beziehungen interpretiert werden. Sie tragen einen Rollennamen und eine Multiplizität, um nachvollziehen zu können um wieviele Objekte einer Klasse es sich später mindestens und maximal handelt. Die Rechtecke mit der Beschriftung `<<data Type>> + String` stellen selbstdefinierte Datentypen dar. Die Besonderheit in diesem Diagramm ist die Komposition (Assoziation mit einseitig schwarzer Raute). Sie sagt aus dass die Beziehung zwischen zwei Klassen einer starke Form der Aggregation entspricht. Die Teilklasse (Notenliste) kann also nur bestehen, solange die Aggregatklasse (Kurs) auch besteht. Würde, angewendet auf dieses Beispiel, ein Kurs gelöscht werden, würde auch der dazugehörige Notenlisteneintrag gelöscht werden. ([?], 18)

In unserem Projekt entstanden zum Zeitpunkt des Softwareentwurfs 3 Klassen, die später für eine Interaktion mit dem System benötigt werden. Die Klasse für die Notenübersicht und für Kurse. Die verschiedenen Rollen wurden als Unterklassen der Klasse 'User' modelliert. Einzelne Datentypen, so bspw. für Daten zur Zeiterfassung (Datum) und zur Definition einzelner konstanter Strings (Name), wie die Rollen, wurden zur Vereinfachung vorgesehen. Die Rollennamen sowie die Multiplizitäten der Assoziationen dürften selbsterklärend sein.

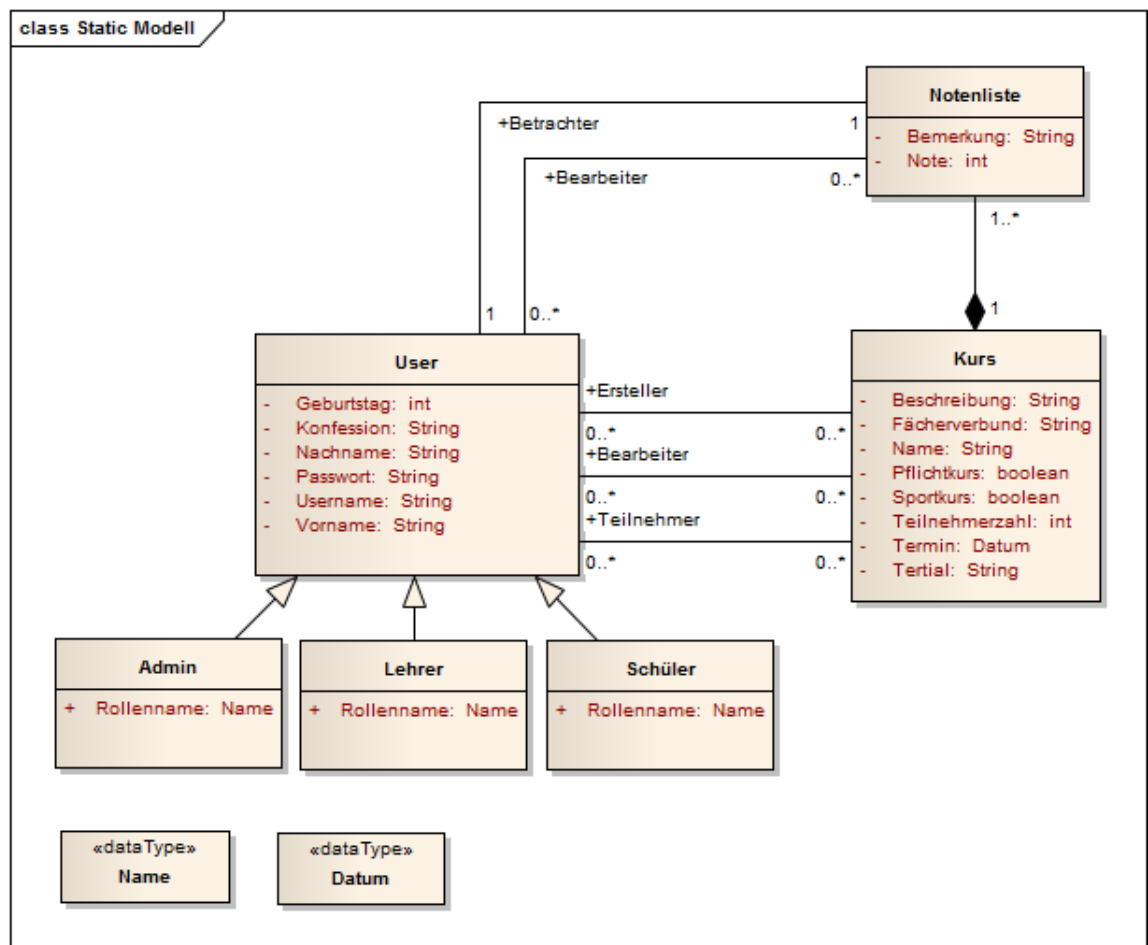


Abbildung 10: Statisches Analysemodell

### 3.3 Benutzerschnittstellen und Rollensystem

Das Kurswahlsystem der Schillerschule soll, laut Anforderungen, webbasiert mit Hilfe von verschiedenen Rollen konfiguriert und benutzt werden können. Das System muss hierzu simultane Interaktionen, eines jeden Rollentyps, mit dem System zulassen.

Per Aufgabendefinition liegen die vier Rollen, wie in [Unterabschnitt 3.1](#) auf Seite 33 bereits behandelt, zugrunde:



- Schüler
- Kurslehrer
- Klassenlehrer
- Admin

Anhand der bereits vorgestellten OOM sind, vor der Implementierung des Systems, die Rollenrechte und -richtlinien welche in den folgenden drei Unterabschnitten genaue beschrieben werden, modelliert worden.

#### 3.3.1 Die Rolle der Schüler

Bei der Rolle der Schüler handelt es sich um die einfachste des Systems. Sie hat die wenigsten Rechte und kann hauptsächlich nur passiv, Ausnahme bildet hier die Kurswahl selbst, mit dem System interagieren. Die Schüler welche das Kurswahlsystem erstmalig benutzen, befinden sich in der 7. Klasse. Jeder Schüler wird bis zum Abschluss der 9. Klasse das System benutzen. Ein Schüler soll selbstständig seine Kurswahl für das jeweilige bevorstehende Tertial eines Schuljahres treffen können, dabei müssen bestimmte Abhängigkeiten eingehalten werden:

1. 6 unterschiedliche Kurse pro Tertial
2. 18 Kurse im Schuljahr
3. 54 Kurse bis zur Vollendung des 9. Schuljahres

### 3.3.2 Die Rolle der Lehrer

Der Rolle des Lehrers ist hingegen schon weitaus mehr Verantwortung auferlegt. Das System unserer Webanwendung unterscheidet allerdings zwischen zwei verschiedenen Arten von Lehrern grundsätzlich nicht aufgrund einer Rollendefinition. Die Befugnis eines Lehrers sind lediglich abhängig von Werten die in der DB gespeichert werden. Ein Klassenlehrer wird nur dann ein Klassenlehrer wenn für ihn eine Abhängigkeit zu einer Klasse besteht. Erst dann kann er die Funktionen, die einem Klassenlehrer zu Verfügung stehen, nutzen. Ein Klassenlehrer muss auf die ihm zugeordnete Klasse zugreifen und alle Kurse eines jeden Schülers einsehen können.

Das gleiche Prinzip gilt für Kurslehrer. Beim anlegen eines Kurses (eine Funktion die jedem Lehrer generell zur Verfügung steht) wird dieser Kurs dem Lehrer fest zugeordnet und wird somit zum Mitverantwortlichen der Kursverwaltung. Der Kurslehrer muss ebenfalls die Schüler einsehen können die sich in seinem Kurs befinden. Allerdings kann er nur ein Protokoll und eine Notenliste für Schüler in seinem Kurs führen.

In Abhängigkeit zur administrativen Systemverwaltung, auf die im nächsten Teil-Block eingegangen wird, hat der Lehrer nun die Rechte seine Kurse zu verwalten.

Zur Vereinfachung der Handhabung des Systems ist bereits an diesem Punkt der Modellierung an ein internes Protokollierungssystem gedacht worden. Es soll später die Kommunikation von Kurslehrern mit Klassenlehrern sowie die Kommunikation von Lehrern mit Schülern vereinfachen. Im Rahmen unserer Projektarbeit wurde allerdings eine solche Funktionalität im System nicht implementiert.

### 3.3.3 Die administrative Rolle des Systems

Die administrativen Rechte des kompletten Systems stehen selbstverständlich nur dem Administrator zur Verfügung. Die Hauptaufgabe dieser Rolle im System ist es neue User ins System aufzunehmen und diese gegebenenfalls zu Bearbeiten. Das gilt für das Hinzufügen und Bearbeiten von Schülern und Lehrern gleichermaßen, beide Rollen haben also nicht die Möglichkeit sich selbst zu Verwalten.

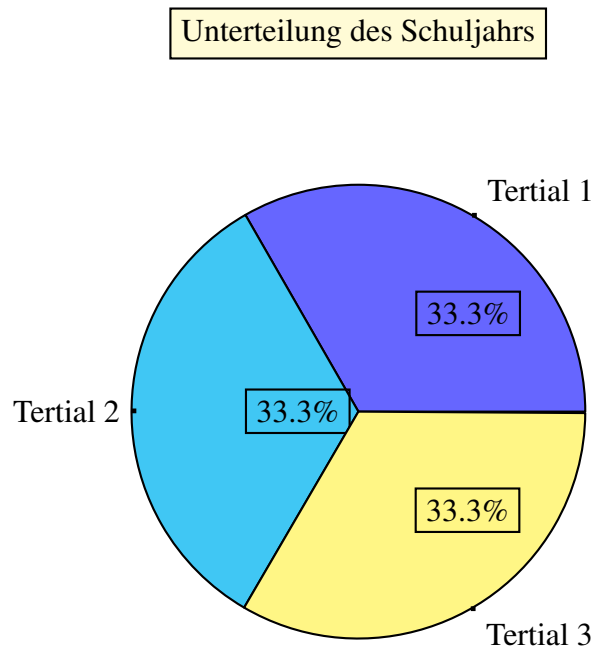
Darüber hinaus verwaltet der Admin den Status des Systems, das aktuelle Schuljahr und die dazugehörigen Tertiale. Außerdem ist er der Hauptverantwortliche der Kursverwaltung. Bevor ein Kurs stattfinden kann muss der Admin den Kurs aktivieren und für die Kurswahl zulassen. Eventuell müssen von ihm bestimmte Attribute eines Kurs noch angepasst werden können. Ein Admin kann außerdem Fächerverbünde erstellen, bearbeiten und erstellte Kurse einem Fächerverbund zuordnen.

### 3.3.4 Funktionalität des Systems

Die Einteilung eines kompletten Schuljahrs geschieht jeweils in Tertiale. Dies kann grafisch in [Abbildung 11](#) auf Seite [44](#) nachvollzogen werden.

Es war also nötig im administrativen Bereich des Systems eine Funktionalität vorzusehen, die es dem Admin ermöglicht das Schuljahr 'weiterzuschieben' und das entsprechende Tertial zu aktivieren. Diese Verwaltungstätigkeit ist unumgänglich mit der Kurswahl verknüpft und muss für jede neu angepasst werden. Entscheidungen die hier während der Modellierung getroffen wurden, wurden im Hinblick auf eine möglichst einfaches UI getroffen.

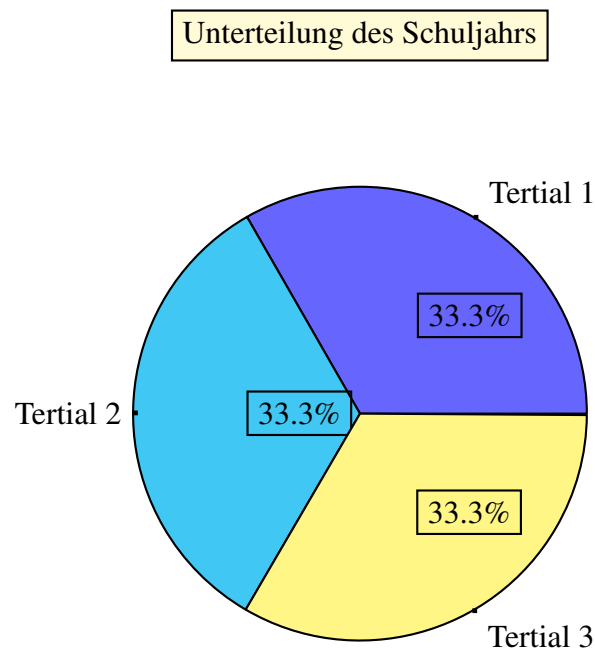
Jeder Kurs, der gewählt werden kann, gehört einem übergeordnetem Fächerverbund an, wie in [Abbildung 12](#) auf Seite [45](#) zu sehen ist. Allerdings gibt es noch weitere Ei-



**Abbildung 11:** Einteilung des Schuljahrs

genschaften die Kurse erfüllen können. Ein Kurs kann ein Religionskurs sein, welcher für eine bestimmte Konfession ausgerichtet ist oder ein Sportkurs. Ferner müssen Kurse als Pflichtkurse signifiziert werden können. Aufgrund der Fülle an Informationen die verarbeitet werden müssen, war es in der Phase der Modellierung ebenfalls sehr wichtig die Datenstrukturen und deren Abhängigkeiten möglichst einfach zu halten, um in der späteren Implementierungsphase eine unkomplizierte Benutzerschnittstelle entwickeln zu können.

Außer den beiden vorgestellten Datenverarbeitungen existieren selbstverständlich noch weitere, die vor allem im Sinne der Übersichtlichkeit des System zum Tragen kommen. Dabei handelt es sich allerdings um Daten, die dynamisch während der Laufzeit erzeugt werden und deshalb ebenfalls in [Unterabschnitt ??](#) auf Seite ?? genauer besprochen werden. Im Gegensatz zu den dynamisch generierten Daten während der Laufzeit des Systems ist für alle anderen Daten zur Informationsverarbeitung eine Speicherung in einer Datenbank unabdingbar. Im folgenden Unterabschnitt soll deshalb näher auf



**Abbildung 12:** Einteilung des Schuljahrs

die Modellierung und Umsetzung des verwendeten Informationssystems eingegangen werden.

## 3.4 Datenbankmodellierung

Für die DB-Modellierung wurde als erstes ein Entity-Relationship Modell (ER-Modell) skizziert, welches die Abhängigkeiten und Beziehungen zueinander verdeutlichen soll. Dieses ist in [Unterabschnitt 3.4.1](#) auf Seite 46 abgebildet. Anschließend wurde das gesamte ER-Modell in ein relationales Modell transformiert. Mit dem entstandenen Relationalen Modell, welche in [Unterabschnitt 3.4.2](#) auf Seite 50 dokumentiert ist, konnte anschließend auf dem Server die DB inklusive der nötigen Tabellen erstellt werden.

### 3.4.1 Entity-Relationship Modell

Die [Abbildung 13](#) auf Seite [47](#) zeigt das oben erwähnte ER-Modell nach Peter Pin-Shan Chen <sup>6</sup> ( [[Che76](#)], 3 ff. bzw. [[Vos08](#)], 60 ff.).

#### Aufbau des ER-Modells:

Bei den blauen Rechtecken handelt es sich in diesem Modell um sogenannte Entities (Entity-Typen), die sind Dinge die in der DB als solche abgebildet werden sollen. Sie stellen eine eigene Tabelle dar. Die gelben Ellipsen die diese umgeben, sind die Attribute (Attribut-Typen) der Entities, sie veranschaulichen die Daten welche Entities enthalten (können). Die roten Rauten bezeichnen Beziehungen (Beziehungs-Typen) die zwischen Entities herrschen.

Das grüne Rechteck ist ein Spezialfall des 'Kurs'-Entities. Es wird als eigene Tabelle in der DB dargestellt, ist im weitesten Sinne allerdings einer Aversion des 'Konfessions'-Attribut des 'Kurs'-Entities. Denkt man in diesem Fall an die UML, so wäre an dieser Stelle wohl eine 'Enumeration' als eigener Datentype in Frage gekommen ( [[?\]](#), 10 - 11).

---

<sup>6</sup>Informatiker, der 1976 das ER-Modell entwickelte. Er gilt heute als Pioneer der OOM.

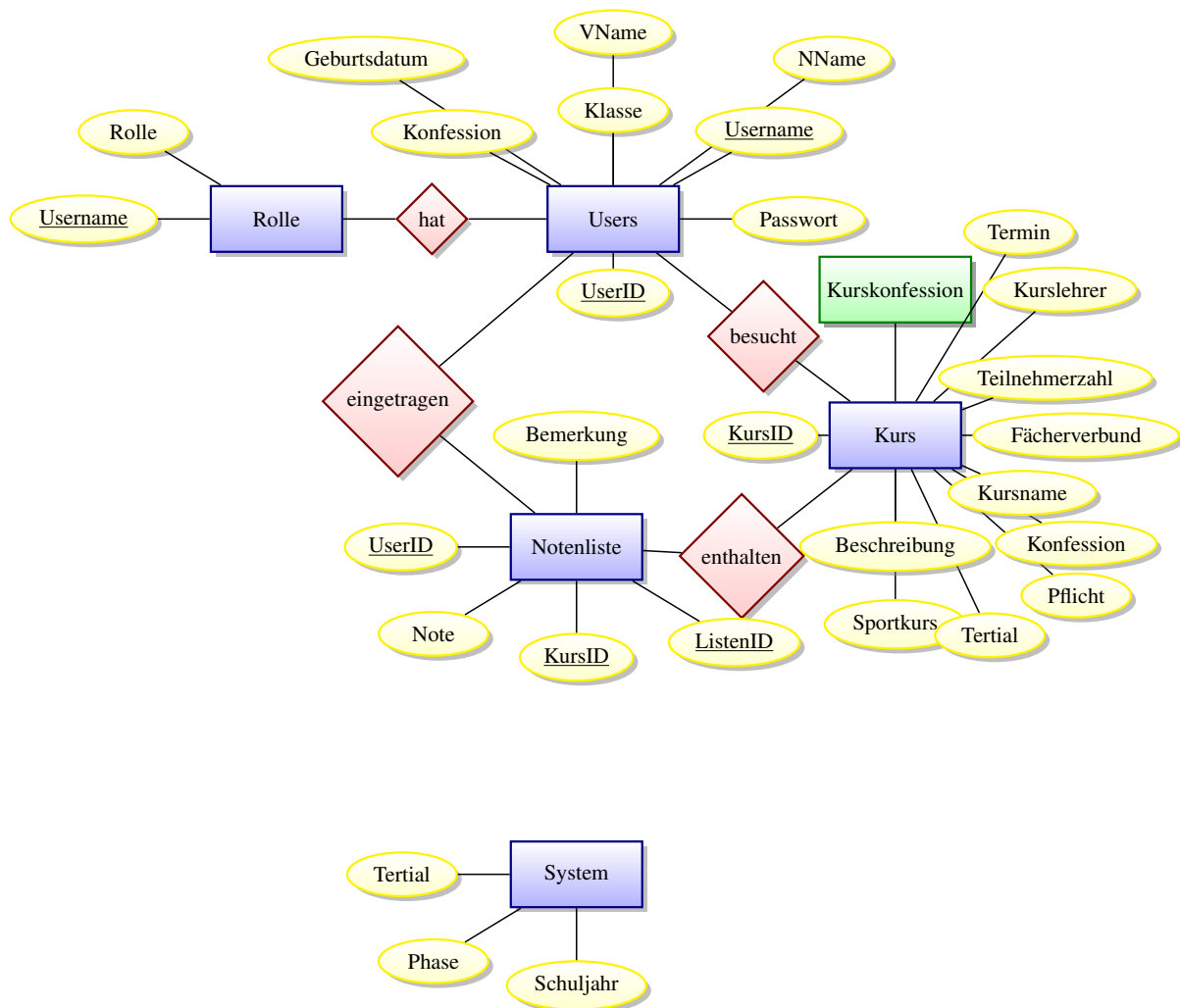


Abbildung 13: Entity-Relationship Modell

### Interpretation des ER-Modells:

Um die Interpretation, also den Gedankengang der DB-Modellierung, zu verdeutlichen macht es Sinn, die Beziehungen genau auszuformulieren. Dabei werden alle Beziehungen zu jedem Entity betrachtet, begonnen mit dem Entity. Zusätzlich sollen die

Multiplizitäten mit einfließen, um die Abhängigkeiten zu verdeutlichen und um die Transformation in ein Datenbankmodell zu erleichtern.

Die Schreibweise dieser Multiplizitäten ist wie folgt definiert:

Sei  $E_A$  das erste und  $E_B$  das zweite Entity. Die Beziehung beider Entities ist definiert als  $R_{AB}$ . Die erste Multiplizität  $(0, N)$  gibt Auskunft über die Häufigkeit von  $E_A$  in der geltenden Beziehung zu  $E_B$ . Die zweite  $(1; M)$  über die Häufigkeit von  $E_B$  zu  $E_A$ .

Man kann also schreiben:

$E_A$  ist  $(0; N)$  in Beziehung  $R_{AB}$  zu  $E_B$

oder

$E_B$  ist  $(1; M)$  in Beziehung  $R_{AB}$  zu  $E_A$

Wobei die erste Zahl bei der Angabe der Multiplizität, also die vor dem Semikolon (;) für die minimalste, die zweite Zahl für die maximalste Gültigkeit unter der bestendenen Bedingung steht.

Begonnen werden soll die genauere Betrachtungsweise mit dem Entity 'User':

1. User - Rolle (beidseitig):

- einem User ist genau  $(1; 1)$  Rolle zugeteilt
- einer Rolle hingegen können  $(0; N)$  User zugeteilt sein

2. User - Kurs

- ein Schüler wählt  $(0; N)$  viele Kurse



- ein Lehrer erstellt/verwaltet  $(0; M)$  viele Kurse

#### 3. User - Notenliste:

- ein Schüler hat  $(1; 1)$  Eintrag in der Notenliste für jeweils einen fest zugeordneten Kurs (Vrgl. Kurs - Notenliste)

Konkretisieren wir nun das Entity 'Kurs':

#### 1. Kurs - Notenliste:

- ein Kurs besitzt genau  $(1; 1)$  Eintrag pro Kurs in der Notenliste für einen Schüler (Vrgl. User - Notenliste)

#### 2. Kurs - Kurskonfession

- ein Kurs hat genau  $(0; 1)$  Konfessionszugehörigkeit

#### 3. Kurs - User

- ein Kurs wird von  $(0; N)$  vielen Schülern gewählt
- ein Kurs wird immer genau  $(1; 1)$  Lehrern zugeteilt

Für das letzte Entity der Dreier-Beziehung 'Notenliste' gelten lediglich die bereits beschriebenen Abhängigkeiten und Beziehungsverhältnisse. Zur Verdeutlichung sollen diese jedoch nochmals aufgeführt werden.

#### 1. Notenliste - User:

- eine Notenliste hat im Bezug auf genau einen Kurs  $(0; N)$  Einträge für einen User

#### 2. Notenliste - Kurs:

- Ein Schüler wählt  $(1; N)$  viele Kurse, ein Kurs wird von  $(1; N)$  vielen Schülern besucht/gewählt.

Das Entity 'System' besitzt keine Beziehungen innerhalb der Datenbank, weshalb auf eine ausführliche Interpretation verzichtet werden kann. Die Darstellung dieses Entities wird innerhalb der DB sowieso über eine eigene Tabelle umgesetzt.

Der nächste Schritt ist nun die Transformation von ER-Modell in das Relationale DB-Modell.

#### 3.4.2 Relationales Modell

Bei der Beschreibung des Relationalen Modells der KuWaSys-DB ist das Hauptaugenmerk auf die komplette Datenverarbeitung gelegt, also vor allem auch Implementierungen für Vorgänge die für den Benutzer des Systems nicht unmittelbar zu sehen sind. Daten die für die Oberfläche und die einzelnen Benutzerschnittstellen eine tragende Rolle spielen sollen unter (Abschnitt Benutzerschnittstellen) gesondert behandelt werden und werden im Laufe dieses Kapitels nur kurz angesprochen.

Die Vorüberlegungen zur Transformation von mehrwertigen Attributen von Entities sind bereits abgeschlossen. Prinzipiell kann man mit der Transformation, wie folgt vorgehen ([Vos08], 104 ff.):

1. Jedes Entity wird in eine relationale Form gebracht
2. Jeder Beziehungs-Typ ebenfalls, es sei denn:
  - es handelt sich um eine zweistellige  $1 : 1$ -Beziehung
  - es handelt sich hierbei um eine  $1 : N$ -Beziehung

Die Beschreibung 1 : 1- bzw 1 :  $N$ -Beziehung bedeutet in diesem Fall allerdings nicht wie zuvor, ein Minimum auf der linken und das Maximum auf der rechten Seite. Hierbei werden nur noch die maximalen Werte der beiden Multiplizitätsangaben berücksichtigt. Dies gilt analog für alle Angaben der Multiplizitäten.

Sollte bei der Transformation *Punkt 2)* eine Rolle spielen, müssen Attribute in bereits bestehende Relationsschemata aufgenommen werden. Folgende Regeln treten dann in Kraft:

#### 1. Zweistellige 1 : 1-Beziehung

- ein Entity stellt selbst ein Relationsschema dar
- Attribute des zweiten Entities werden ebenfalls in dieselbe Tabelle gespeichert

#### 2. Zweistellige 1 : $N$ -Beziehung

- ein Entity stellt ein eigenes Relationsschema dar
- erste Möglichkeit: die Attribute des Entities welches die maximale Multiplizität von 1 aufweist wird hingegen dem Relationsschema mit der maximalen Multiplizität von  $N$  in Form von Fremdschlüsseln zugeschrieben
- zweite Möglichkeit: es wird ein eigenes Relationsschema für die Beziehung der beiden Entities angelegt. Dieses neu entstandene Schema erhält dann Attribute, welche wiederum Fremdschlüssel der beiden anderen Entities sind

Die Transformation vom ER-Modell ins Relationale Modell (zur bildhaften Darstellung ist die Kopfzeile der dazugehörigen Tabelle auch gezeigt) sieht im Falle des Kurswahlsystems folgendermaßen aus:

**Users** = { ( id:serial, nachname:character, vorname:character, geburtstag:character, konfession:character, klasse:character, username:character, passwort:character ) }

<u>ID</u>	NName	VName	Geb	Konf	Klasse	<u>Username</u>	Passwort
:	:	:	:	:	:	:	:

**Tabelle 3:** Kopfzeile der User-Tabelle

**Kurs** = { ( id:serial, name:character, kurslehrer:integer, faecherverbund:character, termin:integer, beschreibung:character, schuljahr:integer, tertial:integer, teilnehmerzahl:integer, pflichtkurs:boolean, sport:boolean ) }

<u>ID</u>	Name	Kurslehrer	Faecherverbund	Termin	...
:	:	:	:	:	...

**Tabelle 4:** Kopfzeile der Kurs-Tabelle (unvollständig)

**Kurs-Konfessionen** = { ( religionid:integer, konfession:character ) }

<u>ReligionID</u>	Konfession
:	:

**Tabelle 5:** Kopfzeile der Kurs-Konfessions-Tabelle

**Notenliste** = { ( id:serial, note:integer, bemerkung:character, userid:integer, kursid:integer, jahr:integer, tertial:integer ) }

<u>ID</u>	Note	Bemerkung	UserID	KursID	Jahr	Tertial
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

**Tabelle 6:** Kopfzeile der Notenlisten-Tabelle

**Rolle** = { ( username:character, rolle:character ) }

<u>Username</u>	Rolle
⋮	⋮

**Tabelle 7:** Kopfzeile der Rollen-Tabelle

**System** = { ( phase:integer, jahr:integer, tertial:integer ) }

<u>Phase</u>	Jahr	Tertial
⋮	⋮	⋮

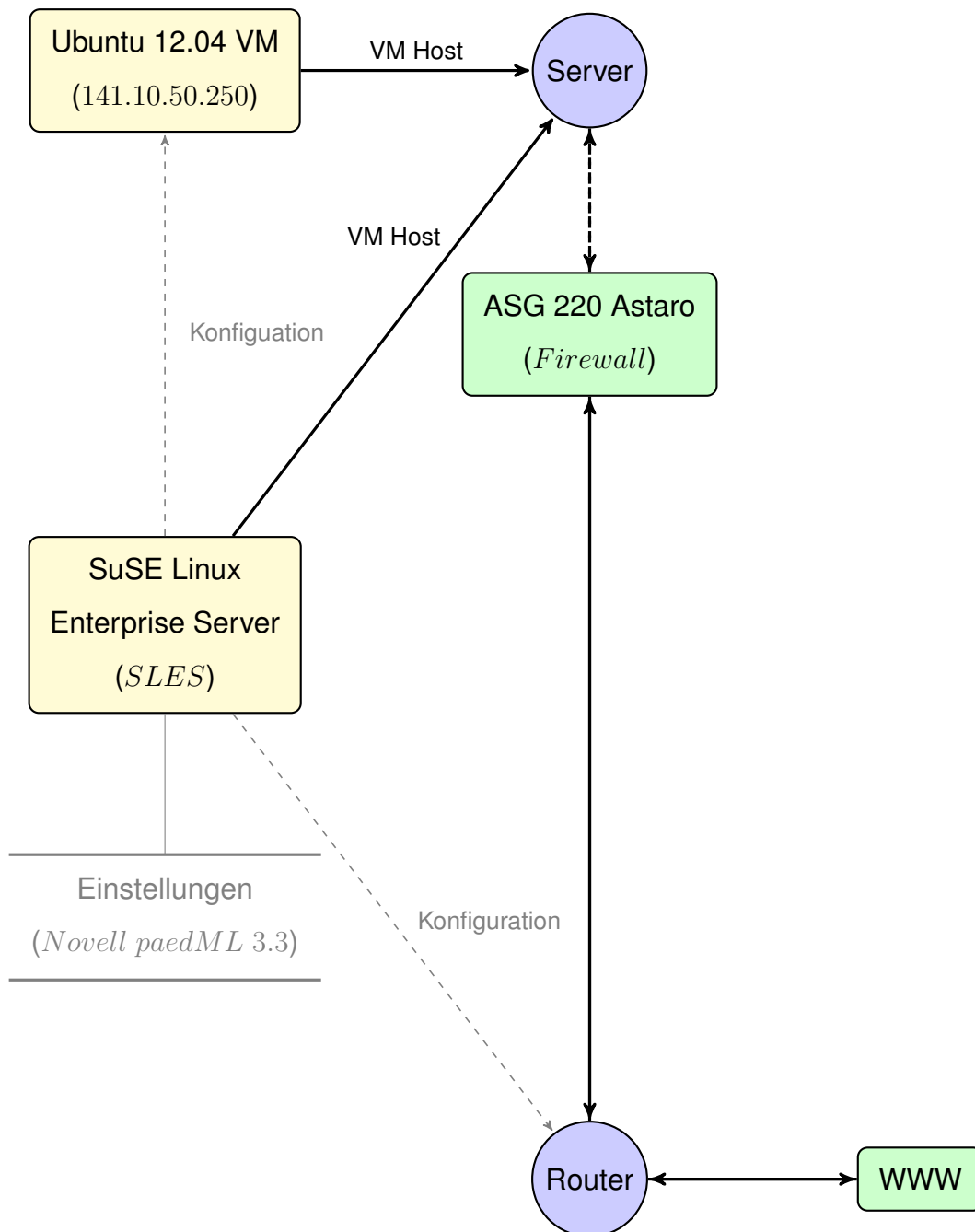
**Tabelle 8:** Kopfzeile der System-Tabelle

## 3.5 Konfiguration der Laufzeitumgebung und des Servers

Dieses Kapitel ist als Zwischenschritt, von der Modellierung zur Implementierung, unseres Softwareprojekts zu verstehen. Zum Einen galt es eine komplette bestehende Infrastruktur zu überblicken und zu verstehen (dieser Schritt kann als eine Art der Modellierung verstanden werden) zum Anderen musste ein komplettes neues System einwandfrei funktionsfähig eingebettet werden (zu vergleichen mit dem Schritt der Implementierung).

#### **Sichtung der bestehenden Infrastruktur:**

Die Schillerschule teilt sich mit der benachbarten Realschule am Galgenberg eine Serverinfrastruktur nach der Novell Musterlösung paedML 3.33, weitere Informationen sind unter [bw.13] zu finden. Diese beinhaltet eine virtuelle Infrastruktur **VMWare** ESXi auf der ein SuSE Linux Enterprise Server (SLES) Novell Server gehostet ist.



**Abbildung 14:** Netzwerkstruktur der Schillerschule Aalen mit DMZ

Prinzipiell wäre eine Verwendung dieser virtuellen **Appliance** zum Hosting der Webapplikation (Webapp) möglich. Um jedoch die Systemsicherheit zu erhöhen ist eine

weitere virtuelle Appliance, die nur das Kurswahlsystem bereitstellt die bessere Wahl. Ubuntu Server 12.04 LTS <sup>7</sup> läuft auf diesem virtuellen Rechner, der sich wie der oben genannte SLES in der **DMZ** der virtuellen Netzwerkinfrastruktur befindet.

#### **Integration in die Infrastruktur:**

Ein PostgreSQL-Server dient zur Datenhaltung und ein Apache Tomcat 7 zur Auslieferung der Webapp. Nach Konfiguration (und überfälligem reboot) der Astaro Firewall im Keller der Schule ist die Webapp jetzt über das Intranet an allen Rechnern im Schulnetz erreichbar (<http://192.168.1.222:8080/kuwasys20>). Die Erreichbarkeit über das Internet ist seit der Freischaltung der entsprechenden Ports auf den BelWü-Server und umgekehrt gegeben (<http://141.10.50.250:8080/kuwasys20>). Diese Adressen werden auf der Homepage der Schillerschule und im Intranet verlinkt, sodass keine weitere Maskierung wie Subdomains oder lokale DNS-Einträge notwendig ist. Die Administration des Ubuntu Servers kann im Intranet von einer VMWare Management Console aus erfolgen, für schnelles Eingreifen wurde ein SSH Zugang eingerichtet, der im Internet erreichbar ist.

In **Abbildung 14** auf Seite **55** ist die neue Struktur des Netzwerks dargestellt.

Die Einrichtung eines Backups war für unser Projekt nicht notwendig, da die Schillerschule selbst schon über ein funktionsfähiges Backupsystem verfügt. Hierbei wird in bestimmten Intervallen die komplette Festplatte des Servers gespiegelt, und somit auch die virtuellen Maschinen. Somit ist die Garantie gegeben, dass auch das Kurswahlsystem einem ständigen Sicherungsvorgang unterliegt und im Notfall wiederhergestellt werden kann.

---

<sup>7</sup><http://www.ubuntu.com/>



---

## 4 Implementierung

In einem System, in welchem ein **Multi-User Betrieb** möglich sein soll, ist das Design der Oberfläche und das der einzelnen Benutzerschnittstellen unweigerlich eng miteinander verknüpft. Es müssen in der Phase der Implementierung bereits exakte Schnittstellen definiert und strukturierte Oberflächen skizziert worden sein um spätere Korrekturen gering zu halten oder um sie zu vermeiden.

In den folgenden zwei Abschnitten sollen grundlegende Implementierungsgedanken besprochen werden, die mit den Anforderungen an das System in erster Linie nichts zu tun haben. Zuerst soll die Art und Weise der Umsetzung der Benutzerschnittstellen und des Designs näher erklärt werden. Danach sollen elementare Datenstrukturen die zum Einsatz kamen und in JSF implementiert wurde näher erläutert werden.

Nach den beiden einführenden Abschnitten wird dem Leser detailliert dargestellt wie die zu bewältigenden Systemanforderungen in JSF umgesetzt wurden. Dabei werden Quellcodeausschnitte sowie Diagramme zum Einsatz kommen die dem Leser das Verstehen erleichtern sollen. Da während allen Phasen der Umsetzung des Projekts auch immer die Modularität des gesamten Systems im Vordergrund stand soll hier nicht kleinlichst genau erklärt werden was im Quellcode steht, sondern darauf eingegangen werden, wie das zu lösende Problem angegangen wurde und schlussendlich welche wichtigen Bausteine zu tragen kamen. An dieser Stelle soll außerdem nochmals die Wichtigkeit der oben besprochenen Datenbankmodellierung erwähnt werden. Gründe für die verschiedenen Umsetzungen der Modellierung sollen im Abschnitt der Implementierung dieser Ausarbeitung nicht mehr näher besprochen werden. Es wurde jedoch viel Wert darauf gelegt die Schritte der Implementierung gut und verständlich zu formulieren und darzustellen.

### 4.1 Benutzerschnittstellen und Oberflächendesign

Wir haben uns für ein simples und einfach zu verstehendes Oberflächendesign entschieden, welches allerdings den Design Aspekten der [Corporate Identity](#) (CI) erfüllen sollte. Im allgemeinen wird beim Screendesign bestimmten Regeln gefolgt, welche durch das gewählte Gestaltungsraster festgelegt werden.

Hierzu wurden von uns folgende Bereiche festgelegt:

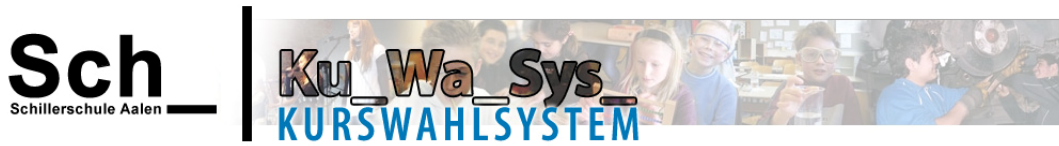
- Kopf- oder Bannerbereich mit Logo
- Navigationsbereich bzw. Unternavigation
- Arbeitsbereich
- Impressum/Hinweise

Der Hauptaufbau dieser Seiten, auf welche im folgenden näher eingegangen wird, wurden mit Templates, wie es bereits in [Unterabschnitt 2.4.2](#) auf Seite 19 angesprochen wurde, umgesetzt. Der allgemeine Aufbau soll im folgenden besprochen werden, der nachstehende Quellcodeausschnitt zeigt einen Teil des Templates das von uns zur Gestaltung der Seiten verwendet wurde:

Auffallend ist vor allem der Kopf der Seite, welcher den Wiedererkennungswert (Vrgl. hierzu die Webiste der Schillerschule <sup>8)</sup>) ganu im Sinne des Corporate Identity (CI)s steigern soll. Hierzu wurde die Grafik lediglich transparenter gehalten als ihr Original und hat ganz im Stil der Schule die Überschrift erhalten wie in [Abbildung 15](#) auf Seite 59 zu sehen ist.

---

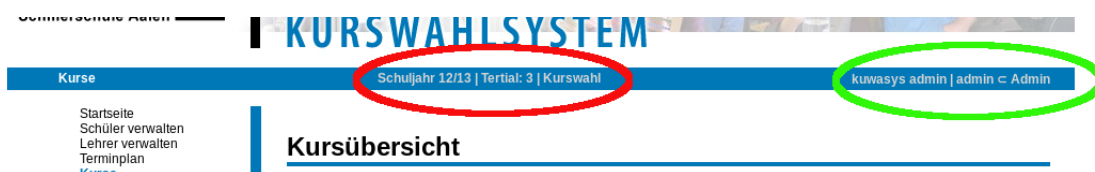
<sup>8</sup><http://www.schillerschule-aalen.de>



**Abbildung 15:** KuWaSys: Banner des Systems (Header)

Die Navigation und deren Unternavigationspunkte sind im linken Bereich der Website angeordnet und unterstützen den User visuell mit Hervorhebungen, wie in [Abbildung 17](#) auf Seite 60 dargestellt ist, bei der Arbeit mit dem System. Nötige Unternavigationspunkte, falls diese vorhanden sind, öffnen sich automatisch beim Klick auf ein übergeordnetes Menüelement, sodass die komplette Menüstruktur handlich und kompakt dargestellt erscheint und mit einem Blick erfasst werden kann.

Der Arbeitsbereich wird in der Mitte der Seite dargestellt, unterhalb des Kopfbereichs und rechts der Navigation. Dieser wird abgetrennt durch blaue Balken (links zur Navigation sowie oben zum Kopfbereich) um die Einteilung der Seite für die Benutzer des Systems eindeutig und übersichtlich zu halten. Jede Interaktion mit dem System wird in diesem Bereich der Website dargestellt.



**Abbildung 16:** KuWaSys: Informationsbalken (oberer Bereich)

Zur erwähnen ist zudem noch der Trennbalken nach oben welcher zusätzlich als Informationsanzeige für den User verwendet wird und der Fußbereich welcher Informationen zur Website enthält. Die obere Anzeige, hier werden Informationen zum User selbst (Voller Name, Username und Rolle im System) und Informationen zum aktuellen Status des Systems (aktuelles Schuljahr und aktuelles Tertial) angezeigt. Die

**Abbildung 16** auf Seite 59 zeigt die genaue Einteilung des Infobalkens oben, rot die Informationen des Systems, grün die Informationen des Users. Der Fußbereich dient ausschließlich zur weiteren Information beim Besuch der Webiste welcher in **Abbildung 18** auf Seite 61 zu sehen ist.

Die Hauptfarben des Systems wurden absichtlich blau gewählt um eine gewisse Professionalität sowie Seriösität gegenüber den Benutzern auszustrahlen. Diese ziehen sich kontinuierlich durch das gesamte System



**Abbildung 17:** KuWaSys: Navigations und Menüelemente (linker Bereich)

Auf ein Impressum oder auf rechtliche Hinweise konnte bei dieser Art von Webiste verzichtet werden. Erstens handelt es sich hierbei um keine kommerzielle Website, laut §5 Telemediengesetz (TMG) wird ein Impressum von 'geschäftsmäßigen Online-Diensten' benötigt, wobei hier die Vorschrift des §55 Rundfunkstaatsvertrages (RstV)

besagt, dass eine Impressumspflicht nur dann besteht wenn der Inhalt der Website regelmäßig journalistisch-redaktionelle Inhalte online zur Verfügung stellt. (Gesetzesauszüge sind im Anhang unter [Unterabschnitt A.4](#) auf Seite 2 zu finden)

---

Kurswahlsystem - Schillerschule Aalen - MI-Projektarbeit im WS12/13 HTW-Aalen - Christian Silfang/Michael Schütz

### **Abbildung 18:** KuWaSys: Informationsbalken (unterer Bereich)

Zur Strukturierung von Seiteninhalten wurden herkömmliche JSF-Standardkomponenten verwendet. Zu den hauptsächlich verwendeten, zählen:

- `<h:outputText>`  
Element welches HTML-Text auf der Oberfläche ausgibt
- `<h:outputLabel>`  
auch normaler Text, allerdings als Beschriftung von Texteingabefeldern
- `<h:inputText>`  
Element zur Texteingabe, Synonyme für ein HTML `<input>`-Tag mit `type="text"`
- `<h:inputSecret>`  
Element zur verschlüsselten Texteingabe, entspricht `<input>`-Tag mit `type="password"`
- `<h:commandButton>`  
Button in HTML, der Klick löst eine definierte Aktion über eine ManagedBean-Methode aus
- `<h:panelGrid>`  
Darstellung einer Tabelle, Synonym für das HTML `<table>`-Tag. Die Anzahl der Spalten wird über das `columns`-Attribut festgelegt
- `<h:panelGroup>`  
Container-Element (mehrere JSF-Tags werden zu einem zusammengefügt)

- `<h:message>`  
gibt eine Fehlermeldung für die definierte Komponenten aus (`ErrorStyle`-Attribut über Cascading Style Sheets (CSS) steuerbar)
- `<h:form>`  
stellt ein Formular dar, welches einen POST-Request per HTTP absetzt
- `<f:facet>`  
Definiert eine Facette (bspw. die Überschrift für eine Tabelle)

Außer den eben erwähnten Komponenten gibt es eine Vielzahl anderer bis hin zu selbstdefinierten welche im entwickelten System zum Einsatz kommen. Diese werden allerdings nicht näher betrachtet, da sie für das umgesetzte System irrelevant sind. Selbstverständlich kann zur grafischen Darstellung auch normale Hypertext Markup Language (HTML)-Syntax verwendet werden. Um die Strukturierung des Seitenaufbaus übersichtlich zu halten wird ebenfalls das wohl bereits bekannte Grundlagenwerkzeug der Webentwicklung, die [Cascading Style Sheets](#) (CSS), für die Eigenschaften der Darstellungselemente, eingesetzt. Vorteile dieser Vorgehensweise der Datenverarbeitung resultiert in einer einheitlichen und damit gut strukturierten Darstellung der betroffenen Websites.

### 4.2 Informationsdarstellung und -verarbeitung

Eine elementare Datenstrukturen im System sind Listen, welche dem User in Form einer Tabelle dargestellt werden. Die Vorteile dieser Datenstruktur sind die Einfachheit der Datenhaltung sowie der Zugriff auf die Daten und Bereitstellung dieser.

Grundlegend sind zwei zu unterscheidende Listen im System implementiert:

1. User-Listen (Schüler und Lehrer)

### 2. Kurs-Listen

### 3. Noten-Listen

Dabei sind beide Listen lediglich nach Art des Inhalts ihrer Daten zu differenzieren. Die für die Benutzeroberfläche relevanten sollen kurz erläutert werden:

#### **Schüler**

- ID: Integer, welcher für das Wählen von Kursen und das Vergeben von Noten wichtig ist, da diese einen Fremdschlüssel in der jeweiligen Tabelle darstellt
- Vorname und Nachname: String, der den realen Namen des Users wiedergibt
- Klasse: String, zur Identifizierung welchem Klassenlehrer ein Schüler zugeordnet ist, bzw wie weit er in seiner Schullaufbahn vorangeschritten ist
- Konfession: String, zur Identifizierung des Religionsunterrichts der angeboten werden kann bzw. muss während dem Erstellen eines Kurses. (Näheres in Abschnitt Kurswahl)

#### **Lehrer**

- ID (mit der gleichen Bedeutung wie bei Schülern)
- Vorname und Nachname (ebenfalls gleich wie bei Schülern)
- Klasse: String, der festlegt, von welcher Klasse ein Lehrer Klassenlehrer ist

#### **Kurse**

- Kursnummer

- Kursname
- Kursbeschreibung
- Teilnehmeranzahl

### Notenlisten

- Schülername
- Kursname
- Note
- Bemerkung

Die Implementierung der Listen in Java wurde über Listen vom Typ `ArrayList<List>` umgesetzt.

### 4.3 Benutzerauthentifizierung

Einer der elementarsten Vorgänge im System ist der Login-Vorgang. Es handelt sich hierbei um einen Vorgang den jeder Benutzer egal mit welcher Rolle vor der Interaktion mit dem System durchlaufen muss. Zur Verifizierung eines Users am System wird sein Kürzel, welches beim Anlegen automatisch aus Vor- und Nachnamen generiert wird, sowie ein Passwort, welches ebenfalls automatisch und randomisiert generiert wird, benötigt. Die Anmeldemaske, welche zugleich auch die Startseite des Kurswahlsystems bildet, kann in [Abbildung 19](#) auf Seite 65 angesehen werden. Die Registrierung eines Users am System kann ausschließlich durch den Admin erfolgen.



Für den Vorgang des Logins am System besitzt der Servlet-Container Tomcat 7 eine sehr hilfreiche und gängige Funktion der Softwareentwicklung, die Konfiguration des Database Connection Pool (DBCP)s des Apache Commons Projekts ( [tom13]).

Wie bereits aus dem [Unterabschnitt 3.4](#) auf Seite 45 bekannt ist, haben wir für unser Datenbank eine zusätzliche Tabelle 'Rolle', die mit der Tabelle 'User' in Relation steht, modelliert. Diese wird nun für die Konfiguration des DBCPs benötigt.

### Anmeldung

Hallo zum Kurswahlsystem der Schillerschule Aalen!

Kürzel:

Passwort:

**Abbildung 19:** KuWaSys: Login Maske und Startseite

Der DBCP gehört zu einer Art

Aufgrund der Tatsache, dass die Rollen-Tabelle mit der User-Tabelle in einer Beziehung zueinander steht, kann bei der Authentifizierung also genau auf den gewünschten User zugegriffen

werden. Diese Tatsache machen wir uns auch im weiteren Verlauf der Systemimplementierung zu Nutze, bspw. bei der Generierung von Benutzerdaten ([Unterabschnitt 4.4](#) auf Seite 65) oder aber um Daten zu manipulieren die mit dem User in Verbindung stehen.

## 4.4 Benutzerverwaltung

### 4.4.1 Anlegen von Benutzerdaten

Das Anlegen eines Benutzers erfordert immer die Informationen über:

- Vor- und Nachname
- Geburtsdatum
- Klasse
- Konfession

Die Rolle, die ein Benutzer im System erhält, wird durch zwei unterschiedlich Eingabeaufforderungsdesigns umgesetzt. Eines für Lehrer und eines für Schüler. Benutzernamen und Passwörter werden vom System anhand der eingegebenen Informationen automatisch generiert.

### Schüler hinzufügen

Vorname:

Nachname:

Konfession:

Klasse:

Geburtsdatum:

Tag:

Monat:

Jahr:

**Abbildung 20:** KuWaSys: User anlegen

## Lehrer hinzufügen

Vorname:

Nachname:

Klasse:

Geburtsdatum:

Tag:

Monat:

Jahr:

**Abbildung 21:** KuWaSys: Lehrer anlegen

textbfSonderfunktion: CSV-Import

Eine Besonderheit der Benutzerverwaltung ist der Import von Userdaten über Comma Separated Values (CSV)-Dateien. Diese Funktion war im Sinner der Projektarbeit nicht gefordert erleichtert aber die Arbeit mit dem System ungemein. Da jedes Jahr, zum Schuljahresbeginn, neue Schüler in das Kursplanungs- und Kurswahlssystem mit aufgenommen werden müssen wäre der Aufwand einzelne Benutzer hinzuzufügen zu groß und langwierig. Außerdem werden CSV-Dateien auch von gängigen Tabellenkalkulationsprogrammen unterstützt.

Als Vorlage für erste Importversuche diente die aktuelle Schülerliste im CSV-Format. Diese enthielt Daten in der Form:

**Code 16:** Beispiel einer CSV-Datei mit User Informationen

```
1 'KLASSE','ZUNAME_S','VORNAME_S','GEB_DATUM','RELUNTER'
2 'H7A','Max','Moritz','30.04.1999','RK'
3 'H7A','Moritz','Max','18.07.2000','EV'
4 'H7A','Maria','Maier','27.08.1999','ISL'
```

```
5 'H7A','Josef','Ziegler','17.08.2000','KE'  
6 'H7A','Metin','Yusuf','05.10.1999','KE'
```

Mit Hilfe dieser Datei konnte ein Parser entworfen werden. Umgesetzt wurde der Parser mit der JAVA-Klasse `StringTokenizer`, um Tokens zu definieren und nach ihnen zu selektieren, und mit der Klasse `BufferedReader` und `InputStreamReader`, um die CSV-Datei überhaupt erst einlesen zu können.

Der [Quellcodeausschnitt 17](#) auf Seite [69](#) zeigt die `ManagedBean`-Klasse `importBean` mit der Methode `doImport()`, die den komplettem Parse-Vorgang einer CSV-Datei steuert. Die wichtigsten Zeilen des Quellcodeausschnitts sollen kurz erläutert werden:

Zeile

08: Initialisierung der String-Variablen

23: Beginn des Parsing-Vorgangs: Solange die CSV-Datei weitere Zeilen enthält

25: Initialisierung des `StringTokenizer`s (Zeilen und Angabe des Trennzeichens)

26: Zeilenweise Tokens auswählen, solange weitere Tokens existieren

28: Switch-Case fängt Integer-Wert der Tokens ab und weist die Werte den richtige Strings zu

47: Aufruf der Methode `addUser` der `DatabaseHandler`-Klasse, die als Parameter die ausgelesenen Informationen der CSV-Datei enthält und einen neuen User im System anlegt

Wie unschwer zu erkennen ist, ist der Parser sehr einfach gestrickt. Es reicht anzugeben welche Trennzeichen zwischen den Daten benutzt werden (Obwohl der Namen CSV als Trennzeichen das Komma suggeriert, können als Trennzeichen zumindest auch Semikoli verwendet werden). Weiter ist es ausreichend zu wissen wann die CSV-Datei

endet und schlussendlich wie die Reihenfolge, der Werte die ausgelesen werden sollen, ist.

**Code 17: CSV-Datei Parser-Methode**

```

1 @ManagedBean(name = "importBean")
2 @RequestScoped
3 public class ImportBean implements Serializable {
4     ...
5     public void doImport() {
6
7         // Stringvariablen fuer ausgelesene Daten
8         String line = "";
9         String klasse = ""; // (1)
10        String nname = ""; // (2)
11        String vname = ""; // (3)
12        String geb = ""; // (4)
13        String konf = ""; // (5)
14        String role = "schueler"; // (6)
15
16        try {
17            BufferedReader reader = new BufferedReader(new
18                InputStreamReader(
19                    file.getInputStream(), "ISO-8859-1"));
20            StringTokenizer st = null;
21            int lineNumber = 0, tokenNumber = 0;
22
23            line = reader.readLine(); // erste Zeile ueberspringen
24            while ((line = reader.readLine()) != null) {
25                lineNumber++;
26                st = new StringTokenizer(line, ","); // Trennzeichen
27                while (st.hasMoreTokens()) {

```

```
27         tokenNumber++;
28         switch (tokenNumber) {
29             case 1:
30                 klasse = st.nextToken().replaceAll("'", "");
31             case 2:
32                 nname = st.nextToken().replaceAll("'", "");
33             case 3:
34                 vname = st.nextToken().replaceAll("'", "");
35             case 4:
36                 geb = st.nextToken().replaceAll("'", "");
37             case 5:
38                 konf = st.nextToken().replaceAll("'", "");
39         }
40     }
41     dbh.addUser(klasse, nname, vname, geb, konf, role);
42     tokenNumber = 0;
43 }
44 reader.close();
45 ...
46 }
47 ...
48 }
```

### 4.5 Kursverwaltung

Neben dem Anlegen von neuen Benutzern, muss das System auch die Funktionalität besitzen, neue Kurse hinzuzufügen.

Darstellung des Stundenplans:

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	
8-9	D/M/E	Physique	Maths	Physique	Maths	
9-10						
10-11	Sport	Maths	TIPE	Maths	Physique	
11-12						
12-13						
13-14	Planche				Planche	
14-15		Maths	Phys ou SI	TIPE		
15-16						
16-17	TIPE	TIPE	SI ou Phys			
17-18						
18-19	Colle					

Abbildung 22: Netzwerkstruktur der Schillerschule Aalen

#### 4.5.1 Spezielle Daten eines Kurses

Der Aufbau eines Kurses im System, wie aus dem ER-Modell in [Abbildung 13](#) auf Seite 47 entnommen werden kann, besteht im Grunde aus einer Nummer, einem verantwortlichen Lehrer, einer Beschreibung, einem Termin, Information des dazugehörigen Fächerverbands und einer Teilnehmeranzahl. Allein mit diesen Information könnte ein Kurs im System dargestellt werden. Hierbei werden jedoch die restlichen Attribute vernachlässigt. Diese sollen im folgenden näher zur Sprache kommen.

Da die angebotenen Kurse im System nun verschiedenen Abhängigkeiten haben können und eventuell bestimmte Vorraussetzungen erfüllen können müssen, wurde eine Möglichkeit gesucht diese Kurse möglichst einfach im System abzubilden. Einfach bedeutet an dieser Stelle, dass die Darstellung eines Kurses für alle Rollen gleichermaßen zur Verfügung stehen muss und außerdem Interaktionen mit ihnen unterstützt. Hierbei müssen die oben vernachlässigten Attribute beachtet werden.

Attribute die hierbei einer Rolle spielen sind: (Vrgl. ER-Modell in [Unterabschnitt 3.4.1](#) auf Seite [46](#))

- Sportkurs
- Konfession (derzeit EV, RK und Ethik)
- Pflichtkurse

### **Sportkurse**

Hierbei handelt es sich um ein Attribut, also einer Spalte in der Kurs-Tabelle, die den Datentyp `boolean` besitzt. Beim Anlegen hat der Lehrer oder der Admin die Möglichkeit dieses Attribut des zu erstellenden Kurses zu setzen, wie es die grüne Markierung in [Abbildung 23](#) auf Seite [74](#) zeigt.

Das anlegen des Sportkurs-Flags in der DB ist trivial und wird daher nicht weiter betrachtet.

Von einer Besonderheit bei Sportkursen kann gesprochen werden wenn zusätzlich die Fächerverbünde und Pflichtkurse mitbetrachtet werden. Für gewöhnlich wird ein Sportkurs dem Fächerverbund Musik-Sport-Gestalten (MSG) zugeordnet. Es kann allerdings vorkommen, dass ein Kurs als Sportkurs angelegt wird, aber keinen Pflichtkurs darstellt. Pflichtkurse werden am Ende dieses Abschnitts noch behandelt.



Beim Anlegen hat der Lehrer oder der Admin die Möglichkeit dieses Attribut des zu erstellenden Kurses zu setzen, wie es die grüne Markierung in [Abbildung 23](#) auf Seite [74](#) zeigt.

### **Religionsunterricht**

Eine richtige Besonderheit stellt das Anlegen eines Religionskurses dar. Das Anlegen eines Religionskurses (grüne Markierung in [Abbildung 23](#) auf Seite [74](#)) wird über einfache Selectboxen realisiert. Der Inhalt der Selectboxen wird dazu automatisch angelegt. Wie dies gewährleistet wird soll nun näher besprochen werden.

Wie bereits in [Abbildung 20](#) auf Seite [66](#) gezeigt wurde, wird beim Anlegen eines Users im System, eine Konfessionszugehörigkeit beigelegt. Dieses Feld kann vom Admin beliebig ausgefüllt werden. Dieser beliebige String wird in die Tabelle 'Kurskonfession' eingetragen und wird später, durch die Auswahl beim Anlegen eines Kurses, als Fremdschlüssel in der 'Kurs'-Tabelle gespeichert. Der Inhalt der Selectboxen die zur Verfügung stehen, ist also immer komplette Inhalt der Kurskonfession-Tabelle.

Diese Art der Lösung soll in Zukunft alternative Unterrichte zulassen können.

### Kurs hinzufügen

Kursname:

Fächerverbund:

Teilnehmerzahl:

Kurslehrer:

Zeitpunkt

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
<input type="radio"/> Vormittag	<input type="radio"/> Vormittag	<input type="radio"/> Vormittag	<input type="radio"/> Vormittag	<input type="radio"/> Vormittag
<input type="radio"/> Nachmittag	<input type="radio"/> Nachmittag	<input type="radio"/> Nachmittag	<input type="radio"/> Nachmittag	<input type="radio"/> Nachmittag

Beschreibung:

Sportkurs: ☐

Religionsunterricht für:

RK  
EV  
ETH  
SYR

>  
>>  
<  
<<

>  
>>  
<  
<<

Abbildung 23: KuWaSys: Kurs anlegen

### Pflichtkurse

Ähnlich wie bei Sportkursen handelt es sich hierbei um ein Attribut, also ebenfalls einer Spalte in der Kurs-Tabelle, die auch den Datentyp `boolean` besitzt. Im Gegensatz zu Sportkursen wird das Pflichtkurs-Flag allerdings nicht beim Anlegen eines Kurses gesetzt. Es kann nur vom Admin bestimmt werden, ob ein Kurs ein Pflichtkurs ist oder nicht. Festlegen kann er dies in der Kursverwaltung in der Phase der Kursplanung.

Die [Abbildung 24](#) auf Seite [75](#) zeigt einen Ausschnitt der Kursverwaltung aus Sicht des Admins. Der Admin hat die Möglichkeit Kurse zu aktivieren, also den Schülern

die Kurse zur Kurswahl zur Verfügung zu stellen oder bereits aktivierte Kurse wieder zu deaktivieren. Darüberhinaus legt der Admin die Pflichtkurse fest.

## Kursübersicht

Aktivierte Kurse bieten rechnerisch Platz für 997 Schüler. (Terminüberschneidungen nicht einberechnet!) Aktivierte Pflichtkurse: 11

Kursname	Kurslehrer	Fächerverbund	Termin	Beschreibung	Jahr - Tertial	Teilnehmer
Aerobic	Lena Fischer	MSG	MO VO		12/13 - 3 <a href="#">Deaktivieren</a> Pflicht	8/25
Natur und Technik Kl. 8	Ingo Zell	NuT		<b>PFLICHTKURS</b>	12/13 - 3 <a href="#">Deaktivieren</a> keine Pflicht	21/22
Natur und Technik Kl. 9	Mark Mangold	NuT		<b>PFLICHTKURS</b>	12/13 - 3 <a href="#">Deaktivieren</a> keine Pflicht	21/25
Ballschulung (Mädchen)	Andrea Tilk-Lakner	MSG			12/13 - 3 <a href="#">Deaktivieren</a> Pflicht	9/16
Grundlagen der Ernährung (Nur Klasse 7)	Gabriele Sproll	WAG		<b>PFLICHTKURS</b>	12/13 - 3 <a href="#">Deaktivieren</a> keine Pflicht	14/16
Mode und Wohnraumgestaltung	Birgit Emer	WAG		<b>PFLICHTKURS</b>	12/13 - 3 <a href="#">Deaktivieren</a> keine Pflicht	16/16
Tennis für Anfänger	Ralf Maihöfer	MSG			12/13 - 3 <a href="#">Deaktivieren</a> Pflicht	7/8
Was Oma noch wusste (Fortführung)	Tanja Schimitze	WAG			12/13 - 3 <a href="#">Deaktivieren</a> Pflicht	13/17
Grundlagen der Ethik	Ayhan Ulsan	Ethik			12/13 - 3 <a href="#">Deaktivieren</a> Pflicht	15/25

Abbildung 24: KuWaSys: Kurse verwalten

### 4.5.2 Benutzerunterstützung

## 4.6 Systemverwaltung

## 5 Tests, Fehlervermeidung und Qualitätssicherung

Dieser Abschnitt widmet sich dem Thema der Testverfahren in Softwareprojekten mit dem Schwerpunkt bezogen auf das entwickelte JSF-Projekt 'KuWaSys'. Zuerst sollen die allgemein geltenden Grundlagen angesprochen werden, darauf aufbauend werden die im Projekt verwendeten Testverfahren näher erläutert.

Tests lassen sich in der Software Entwicklung nach ihrer Art und Weise klassifizieren. Auf der einen Seite steht die Konstruktive-Qualitätssicherung auf der anderen Seite die Analytische.

Zu den Konstruktiven-Qualitätssicherungsmaßnahmen zählen Durchführungen während dem und am Entwicklungsprozesses selbst:

- Checklisten
- Programmier-Guidlines
- Templates

Die Analytischen-Qualitätssicherung, zu welchen Tests am Produkt gehören, können in zwei verschiedene Testverfahren eingeteilt werden. Hierbei handelt es sich um statische und dynamische Tests. Verfahren die hierzu eingesetzt werden sind für statische Test:

- Statische Analyse
- Reviews

Im Sinne der statischen Analyse wurden während der Entwicklung folgende Punkte überprüft:

- 
- existieren Klassen bzw. Methoden
  - sind die Scopes der ManagedBeans korrekt
  - sind ManagedBeans mit dem Scope `Session` und `Application` serialisierbar
  - haben ManagedBeans Properties die benötigten Setter-/Getter-Methoden

Und für dynamische Test beispielsweise:

- [Blackbox](#)-Testverfahren
- [Whitebox](#)-Testverfahren

Die Planung und Strukturierung der Durchführung von Softwaretests, aber auch die Überlegung von Testfällen die am System geprüft werden sollen, stellen einen äußerst wichtigen Prozess der Softwareentwicklung dar. Diese Schritte fließen bestenfalls zu Beginn des Projekts, in der Planungsphase, mit ein. ([?], ab Seite 5undzwölfzig)

Als geplante Tests am fertigen System wurden die folgenden vorgesehen, die im Checklisten-Verfahren abgearbeitet wurden:

- Tests bezüglich der Interaktion am System (mit Testpersonen und deren Feedback)
  - prüfen der Übersichtlichkeit aller Benutzergruppen
  - Kontrolle des Seitenaufbaus und der Strukturierung für effizientes Arbeiten
- Testeingaben in Textfelder
  - Tests der Schnittstellen und der übergebenen Parameter nach Datentyp

- Abklärung von eventuellen Encoding-Problemen
- Funktionalitätstests aller Schaltflächen
  - absichern von korrekten Systemereignissen bzw. -funktionen
  - Kontrolle der übergebenen Werte und Datentypen, um Fehlbelegungen auszuschließen
- Konsistenz der Datenbank
  - Abfragen mit Hinblick auf Eindeutigkeit, bspw. bei UNIQUE-Constraints sowie PRIMARY KEY- und FOREIGN KEY-Constraints
  - Überprüfung der verwendeten Datentypen im System

Im folgenden sollen Tests im Zusammenhang mit der Softwarequalitätssicherung und die Umsetzung im 'KuWaSys' näher betrachtet werden.

Der Stellenwert der Qualitätssicherung von Software hat in der heutigen Zeit einen so großen Stellenwert angenommen, dass es mittlerweile sogar ISO-Normen gibt, genauer gesagt die ISO-Norm 9126 - für Qualität in Software. Diese Norm enthält grundlegende Bestimmungen über Effizienz, Funktionalität, Zuverlässigkeit, Benutzbarkeit, Portabilität und Wartbarkeit. Die genauen Details der Definitionen werden hier nicht weiter erwähnt da diese über das Thema der Projektarbeit hinaus gehen würden. Eine gute und vollständige Zusammenfassung der gesamten Norm ist jedoch unter [\[de.13a\]](#) zu finden.



**Abbildung 25:** ISO Norm 9126

Grundsätzlich wurden allgemein gültige Richtlinien und Code-Konventionen von JSF im Projekt umgesetzt. Dies erhöht zum eine die Übersichtlichkeit des gesamten Projekts und wirkt sich positiv auf die kooperierende Entwicklung aus. Dadurch werden gleichermaßen qualitätsichernde Maßnahmen ergriffen wie auch Fehleranfälligkeiten minimiert.

Das Benutzen von Templates, welche während der Implementierungsphase eingesetzt wurden, stellt ebenfalls eine Technik dar, die zur Fehlervermeidung beiträgt. Das verwendete Design des 'KuWaSys' musste somit nur einmal definiert und getestet werden und konnte anschließend beliebig oft weiter verwendet werden ohne dabei das Risiko eingehen zu müssen dass das Design inkonsistent wird oder dass sich neue Fehler im Projekt einschleichen könnten.

Um Laufzeittests durchzuführen wurden FacesMessages, über den entsprechenden Import der Klasse `javax.faces.application.FacesMessage` benutzt, die gleichzeitig die Fehleranalyse mit Hilfe der Konsole erleichtern. Ein Beispiel solcher Messages ist in [Quellcodeausschnitt 18](#) auf Seite 80 dargestellt. Im Falle eines Fehlers würde der ausgeführte Catch-Block, über den benutzerdefinierten FacesMessages-Befehl, eine Ausgabe produzieren. Nebenbei sei noch eine weitere Besonderheit in JSF angemerkt: Während der Status 'Development' im Projekt steht, welcher in der `pom.xml` festgelegt wird, werden Fehler für bestimmte Funktionen automatisch ausgegeben. Dies ist vor allem bei einem Release zu beachten und vorher abzuändern.

**Code 18:** Debugging mit FacesMessages

```
1 try{ ... }
2
3 catch (Exception e) {
4
5     message = new FacesMessage(FacesMessage.SEVERITY_ERROR, "
        Upload_fehlgeschlagen", null);
6
7 }
8
9 FacesContext.getCurrentInstance().addMessage("csvimport",
    message);
```

Wie in der folgenden [Abbildung 26](#) zu erkennen ist, wird die Message während der Laufzeit ausgeführt, wie bei diesem missglückten Datei-Upload.



---

## Schülerliste importieren

---

Bitte wählen Sie eine CSV-Datei für den Import aus:

  
**Upload fehlgeschlagen**

**Abbildung 26:** KuWaSys: Datei-Upload Fehler beim Schüler Importieren

Diese Tests erwiesen sich bei Datenbankabfragen als sehr hilfreich, da nicht erst aufwändige Oberflächen umgesetzt werden müssen um Fehler zu erkennen, sondern Daten sofort auf ihre Richtigkeit hin geprüft werden können. Diese Fehler sind gleich zu Beginn der Implementierung aufgefallen, da es sich hier vor allem um Fehler die während der Modellierungs- beziehungsweise (bzw.) Designphase entstanden sind, handelt. Diese Fehler sind mit FacesMessages relativ schnell auszumachen und ebenso schnell korrigiert. Beispiele solcher Fehler sind:

- falsche Überlegungen zu den Datentypen in der DB
- schlecht definierte Schnittstellen
- Inkonsistenz im Design

Eine weitere Möglichkeit, Fehler in einer Webapplikation zu entdecken ist das benutzen von selbstdefinierten Server-Logs. Hierzu wurde von uns die Klasse `import java.util.logging.Logger` verwendet. Der [Quellcodeausschnitt 19](#) auf Seite [81](#) zeigt wie beispielsweise ein `Catch-Block` mitgeloggt werden kann.

**Code 19:** Server-Logging in JSF

```
private static Logger logger = Logger.getLogger(ImportBean.class)
```

```
2      .getCanonicalName());
3      ...
4
5      logger.info("File_type:_" + file.getContentType());
6      logger.info("File_name:_" + file.getName());
7      logger.info("File_size:_" + file.getSize() + "_bytes");
8
9      ...
10
11  try{ ... }
12
13  catch (Exception e) {
14
15      logger.info("Upload_fehlgeschlagen\n" + e.getMessage());
16
17  }
```

Da ständig auf einem aktiven System (Corporate Identity) - glossarntwickelt und getestet wurde konnten Tester aus dem Umfeld der Schule für diesen Zweck eingesetzt werden. Dies erwies sich vor allem beim Entwickeln des Oberflächendesigns als Vorteil. Es konnten Wünsche von Lehrern und Schülern direkt berücksichtigt und umgesetzt werden. Hier bekommen besonders Checklisten und Reviews einen hohen Stellenwert. Nur durch regelmäßige gemeinsame Treffen konnten Projekttermine (neu-)definiert werden.

Im Hinblick auf die vorher besprochene ISO-Norm 9126 erfüllt das Kurswahlsystem alle Bestimmungen. Jedoch muss fairnesshalber dazu gesagt werden, dass Dinge wie Effizienz in Software nie mit einem genauen Maß gemessen werden kann, da viele Faktoren eine Rolle spielen. Zum Beispiel müssen bei gewissen Datenstrukturen Laufzeiteinschränkungen in Kauf genommen werden wenn sich dadurch die Darstellung

---

effizienter umsetzen lässt. Andererseits können natürlich schneller Datenstrukturen oder Algorithmen in einer viel langsameren Darstellung resultieren. Dasselbe gilt für die Zuverlässigkeit. Natürlich ist das Kurswahlssystem so entworfen worden, dass die Erreichbarkeit und Nutzbarkeit jederzeit gegeben ist. Aber auch hier unterliegt das System mehreren außenstehenden Faktoren auf die ein Entwickler niemals Einfluss nehmen kann.

Selbstverständlich können für den Java Server Faces Standard auch Tests implementiert werden. Diese werden für gewöhnlich bei den Dynamischen-Test angesiedelt. Von uns wurden keine spezielle Frameworks zur Realisierung von Tests verwendet. Vollständigkeitshalber soll allerdings eines der interessantesten Vertreter von Testinstrumenten für JSF erwähnt werden:

Hierbei handelt es sich um [JSFUnit](#), welches auf dem bekannten JAVA-Testframework [JUnit](#) aufbaut. Tests können hierzu über die JSFUnit-Konsole oder durch den Aufruf einer Testseite ausgeführt werden. Testmöglichkeiten sind Wert- und Zustandsänderungen in ManagedBeans, setzen von Navigationszielen oder über FacesMessages. Eine besondere Art der Tests sind die 'Acrylic Box'-Testings. Diese verbinden Whitebox und Blackbox-Testverfahren und werden bei den dynamischen Tests eingestuft. Nähere Informationen sind unter [\[jbo13\]](#) zu finden.

Zuletzt soll noch hinzugefügt werden, dass auch ausführliche Tests keine Garantie auf eine vollständige Fehlerfreiheit geben. Allerdings helfen Tests die Fehler möglichst gering zu halten und steigern die Qualität der Software um ein gewisses Maß. Obwohl das Projekt ausführlichst getestet wurde kann es dennoch nicht ausgeschlossen werden, dass noch welche existieren.

## 6 Evaluierung, Fazit und Ausblick

Abschließend soll ein gesamtheitlicher Überblick der Projektarbeit gegeben werden, indem das entwickelte System komplett betrachtet wird. Für ein sinnvolles Fazit sollen zwei wesentliche Punkte angesprochen werden:

1. Beurteilung der Nutzbarkeit und die gesamtheitliche Umsetzung des Projekts
2. Beurteilung der eingesetzten Technologien

### 6.1 Evaluierung

An oberster Stelle stand das Ziel, die Anforderungen an das System erfolgreich umzusetzen. Das positive Resultat kann der engen Kooperation während der Implementierungsphase und der ausgiebigen Problemabgrenzung, wie grob zu Beginn in [Unterabschnitt 1.2](#) auf Seite 2 beschrieben ist, angerechnet werden. Vor allem die ersten drei bis vier Wochen nach Projektstart dienten dazu, die Ziele zu definieren. Beinahe jede Woche hielten wir mit den verantwortlichen Personen (in [Unterabschnitt A.5](#) auf Seite 5 namentlich aufgeführt) der Schillerschule Aalen ein Projektmeeting ab, in welchem Ergebnisse des Projektfortschritts präsentiert und diskutiert wurden. Ein weiterer wichtiger Punkt, der zu diesem Ergebnis geführt hat, war das entgegengebrachte Vertrauen von Seiten der Schule.

Wie es [Abschnitt 4](#) zu entnehmen ist, wurden alle Punkte der Systemanforderung erfüllt. Darüberhinaus wurden sogar zusätzliche Funktionalitäten implementiert. Hier wäre die Umsetzung der Export-/Importfunktionen von CSV Dateien, Funktionalität die Userdaten betreffen (bspw. Passwort-Neugenerierung) und die komplette Umsetzung der IT-Infrastruktur der Schillerschule genannt. Insofern muss der entstandene

Fortschritt mit dem neuen Kurswahlsystem im Hinblick auf das erste Kursverwaltungstool gesehen werden.

Das größte Manko, der nicht unterstützte Multi-User Betrieb und die Einschränkung der Lauffähigkeit begrenzt auf ein System, wurden beseitigt. Ebenso wurde mehr Wert auf ein gewisses Maß an Selbstverantwortung bei Lehrern aber auch Schülern gelegt. Im Idealfall wird der Admin nur noch zur Konfiguration des Systems und in Problemfällen aktiv. Auch die Verwaltungsassistentz wurde im neuen Tool erfolgreich umgesetzt. So werden Daten die für die Kursplanung wichtig sind vom System ermittelt und den Benutzern zur Verfügung gestellt. Ebenso wurde der entwickelte Arbeitsablauf für Lehrer und Schüler umgesetzt und die Kommunikation untereinander dadurch verbessert indem Probleme Systembedingt abgefangen werden können.

Als dritter und letzter Verbesserungsschritt ist die neugestaltung der Oberfläche zu sehen. Diese wurden mit Hilfe von bereits erprobten und bewährten Gestaltungselementen der Webentwicklung, die aus dem Gebiet der Mensch-Computer-Interaktion (MCI) bekannt sind, umgesetzt ( [Dah08], 256 ff.) .

Die eindeutige Abgrenzung von Menü, Informationen und Arbeitsbereich sind gleichermaßen umgesetzt wie die Darstellung aller Systemrelevanter Daten wie es in der Anforderung gewünscht war.

Zukünftige Erweiterungen sind im System vorgesehen. Aufgrund der Modularität die sich strikt durch das ganze System zieht werden diese auch realisierbar sein.

Realisierbare Erweiterungen könnten sein:

- eine Änderungsinformationsanzeige für Admins bei bestimmten Systemereignissen, sodass ohne fundierte IT-Kenntnisse, Fehler an Server und Datenbank frühzeitig erkannt werden können

- eine interne Kommunikationsplattform für den Austausch von Informationen zwischen Lehrern und Administrator und zwischen Schülern - und Lehrern
- Erweiterungen wie Kalenderfunktionen, Stundenplan-Generierung,....

Manche der aufgeführten Vorschläge werden bereits im Momentanen Stand der Entwicklung, ansatzweise umgesetzt. Aufgrund der Fülle und Diversität der Art an Anforderungen die zu Beginn an das Projekt festgehalten wurden fanden diese jedoch in der Projektarbeit bedauerlicherweise fast keinen Platz.

### 6.2 Fazit und Ausblick

Es hat sich gezeigt, dass JSF ein gut definierter Webentwicklungsstandard geworden ist. Aufgrund der Einfachheit der Handhabung kommen Anfänger der Webentwicklung aber auch Fortgeschrittene gut damit zurecht und voll auf ihre Kosten. Je nach Komplexität der Interaktion mit dem System sind JAVA Kenntnisse erforderlich, in jedem Falle aber sinnvoll. Eine Entwicklung die ihren Schwerpunkt auf das Design oder generell die Darstellung legt benötigt nur sehr wenige Kenntnisse im Bereich JAVA dafür aber Kenntnisse einer Seitendeklarationssprache wie HTML oder JSP. Sollen aber, wie es in dieser Projektarbeit der Fall war, Daten aus einer Datenbank verändert oder in eine Datenbank geschrieben werden sind fundierte Kenntnisse der Softwareentwicklung mit JAVA notwendig.

Zur verwendeten Datenbank lassen sich keine besonders wichtigen oder bahnbrechenden Aussagen machen. PostgreSQL hat sich bereits über Jahre etabliert und wurde stetig weiter verbessert. Die Verwendung für unerfahrene Nutzer stellt nach einer kurzen Einarbeitung kein größeres Problem dar und kann somit nur weiterempfohlen werden.

Die Entwicklungsunterstützung mit Maven ist bei Projekten dieser Art eine sehr große

Hilfe. Ohne eine Verwaltungshilfe der Bibliotheken, Pakete oder der Projektverweise kann ein Projekt in dieser Größenordnung schnell in einen Bereich kommen, in welchem plötzlich der Verwaltungsaufwand steigt und schnell zur Hauptaufgabe des Entwicklers wird. Der Fokus schweift immer öfters vom Projekt ab. Das Resultat davon ist:

- ein höherem Zeitaufwand für das Beheben von entstandenen Problemen durch die Verletzung von Abhängigkeiten
- mehr Fehler im Programmcode der wiederum auch zu längeren Testphasen führt
- teilweise leidet die Qualität des entstanden Codes

Für viele Entwickler (oder Projektleiter) ist dies ein stark vernachlässigtes Thema. Ohne eine genaue Planung und ohne konkrete Vorstellungen lässt sich jedoch ein Softwareprojekt, egal welcher Größe, meist nie korrekt realisieren. Dies sind alles Gründe die dafür gesorgt haben, dass das Projekt unter zu Hilfenahme des Development-Tools Maven umgesetzt wurde. Die Softwareentwicklung bleibt im Vordergrund.

Rückblickend kann dem Projekt ein voller Erfolg zugeschrieben werden. Funktional genügt das System den Anforderungen und sogar darüber hinaus. Der zeitliche Aufwand war sehr hoch, aber im Rahmen des Möglichen, sodass nicht von 'zu viel' gesprochen werden kann. Zeitliche Einbußen musste dennoch hingenommen werden. So stellten vor allem das Testen und die Integration des Systems in die Infrastruktur der Schule einen langwierigen Prozess dar und sprengte den geplanten Rahmen. Letztenendes sorgten Dinge wie die Anleitung, die technische Dokumentation und diese Ausarbeitung der Projektarbeit für den nötigen Abschluss des Projekts.

---

# **A Anhang**

## **A.1 Inhalte der CD**

Folgende Inhalte sind auf der abgegebenen CD zu finden:

- Kopie der Entwicklungsumgebung Eclipse 10.04 Juno mit allen Plugins
- virtuelles Abbild des konfigurierten Servers
- diese Ausarbeitung
- Dokumentation in JAVAdoc
- Benutzerhandbuch für das 'KuWaSys'
- Kopien der verwendeten bzw. zitierten Websites

## **A.2 Konfiguration und Installation**

### **A.2.1 Maven**

Maven Befehle listings

### **A.2.2 Apache Tomcat 7**

Hier soll in einer kurzen Darstellung die Administration des Apache Tomcat 7 und dessen wichtige Dateien und Verzeichnisse

Apache Tomat7 Befehle Listings



## Verzeichnisse

### A.3 Zugangsdaten für den Server und das System

#### Server Zugangsdaten

Rolle	Username	Passwort
Admin	ijcy	12kuwasys34

**Tabelle 9:** Server Zugangsdaten

#### Datenbank Zugangsdaten

Rolle	Username	Passwort
Admin	ijcy	12kuwasys34
Admin	postgres	12kuwasys34

**Tabelle 10:** Datenbank Zugangsdaten

### A.4 Gesetzesauszüge

Auszug aus dem TMG:

#### § 5 Allgemeine Informationspflichten

- (1) Diensteanbieter haben für geschäftsmäßige, in der Regel gegen Entgelt angebotene Telemedien folgende Informationen leicht erkennbar, unmittelbar erreichbar und ständig verfügbar zu halten:

1. den Namen und die Anschrift, unter der sie niedergelassen sind, bei juristischen Personen zusätzlich die Rechtsform, den Vertretungsberechtigten und, sofern Angaben über das Kapital der Gesellschaft gemacht werden, das Stamm- oder Grundkapital sowie, wenn nicht alle in Geld zu leistenden Einlagen eingezahlt sind, der Gesamtbetrag der ausstehenden Einlagen,
2. Angaben, die eine schnelle elektronische Kontaktaufnahme und unmittelbare Kommunikation mit ihnen ermöglichen, einschließlich der Adresse der elektronischen Post,
3. soweit der Dienst im Rahmen einer Tätigkeit angeboten oder erbracht wird, die der behördlichen Zulassung bedarf, Angaben zur zuständigen Aufsichtsbehörde,
4. das Handelsregister, Vereinsregister, Partnerschaftsregister oder Genossenschaftsregister, in das sie eingetragen sind, und die entsprechende Registernummer,
5. soweit der Dienst in Ausübung eines Berufs im Sinne von Artikel 1 Buchstabe d der Richtlinie 89/48/EWG des Rates vom 21. Dezember 1988 über eine allgemeine Regelung zur Anerkennung der Hochschuldiplome, die eine mindestens dreijährige Berufsausbildung abschließen (ABl. EG Nr. L 19 S. 16), oder im Sinne von Artikel 1 Buchstabe f der Richtlinie 92/51/EWG des Rates vom 18. Juni 1992 über eine zweite allgemeine Regelung zur Anerkennung beruflicher Befähigungsnachweise in Ergänzung zur Richtlinie 89/48/EWG (ABl. EG Nr. L 209 S. 25, 1995 Nr. L 17 S. 20), zuletzt geändert durch die Richtlinie 97/38/EG der Kommission vom 20. Juni 1997 (ABl. EG Nr. L 184 S. 31), angeboten oder erbracht wird, Angaben über
  - a) die Kammer, welcher die Diensteanbieter angehören,
  - b) die gesetzliche Berufsbezeichnung und den Staat, in dem die Berufsbezeichnung verliehen worden ist,
  - c) die Bezeichnung der berufsrechtlichen Regelungen und dazu, wie die-

se zugänglich sind,

6. in Fällen, in denen sie eine Umsatzsteueridentifikationsnummer nach § 27a des Umsatzsteuergesetzes oder eine Wirtschafts-Identifikationsnummer nach § 139c der Abgabenordnung besitzen, die Angabe dieser Nummer,
  7. bei Aktiengesellschaften, Kommanditgesellschaften auf Aktien und Gesellschaften mit beschränkter Haftung, die sich in Abwicklung oder Liquidation befinden, die Angabe hierüber.
- (2) Weitergehende Informationspflichten nach anderen Rechtsvorschriften bleiben unberührt.

Auszug aus dem RstV:

#### **§ 55 - Informationspflichten und Informationsrechte**

- (1) Anbieter von Telemedien, die nicht ausschließlich persönlichen oder familiären Zwecken dienen, haben folgende Informationen leicht erkennbar, unmittelbar erreichbar und ständig verfügbar zu halten:
  1. Namen und Anschrift sowie
  2. bei juristischen Personen auch Namen und Anschrift des Vertretungsberechtigten.
- (2) Anbieter von Telemedien mit journalistisch-redaktionell gestalteten Angeboten, in denen insbesondere vollständig oder teilweise Inhalte periodischer Druckzeugnisse in Text oder Bild wiedergegeben werden, haben zusätzlich zu den Angaben nach §§ 5 und 6 des Telemediengesetzes einen Verantwortlichen mit Angabe des Namens und der Anschrift zu benennen. Werden mehrere Verantwortliche benannt, so ist kenntlich zu machen, für welchen Teil des Dienstes der jeweils Benannte verantwortlich ist. Als Verantwortlicher darf nur benannt werden, wer

1. seinen ständigen Aufenthalt im Inland hat,
2. nicht infolge Richterspruchs die Fähigkeit zur Bekleidung öffentlicher Ämter verloren hat,
3. voll geschäftsfähig ist und
4. unbeschränkt strafrechtlich verfolgt werden kann.

(3) Für Anbieter von Telemedien nach Absatz 2 Satz 1 gilt § 9 a entsprechend.

## **A.5 Verantwortliche Personen**

Ralf Meiser - Konrektor

Björn Bolch -

Alexander Neugebauer - IT Systembeauftragter der Schillerschule Aalen

## B Akronyme

<b>JSF</b>	Java Server Faces
<b>JSP</b>	Java Server Pages
<b>POM</b>	Project Object Model
<b>IDE</b>	Integrated Development Environment
<b>Webapp</b>	Webapplikation
<b>UML</b>	Unified Modelling Language
<b>UI</b>	User Interface
<b>WWW</b>	World Wide Web
<b>DMZ</b>	Demilitarized Zone
<b>ER-Modell</b>	Entity-Relationship Modell
<b>MVC</b>	Model-View-Controller
<b>HTML</b>	Hypertext Markup Language
<b>HTTP</b>	Hypertext Transfer Protocol
<b>JDK</b>	Java Development Kit
<b>XML</b>	Extensible Markup Language
<b>API</b>	Application Programming Interface
<b>POJO</b>	Plain Old Java Object
<b>DB</b>	Datenbank
<b>DBMS</b>	Datenbank Managment System
<b>OOM</b>	Objektorientierte Modellierung
<b>UEL</b>	Unified Expression Language
<b>UC-Diagramm</b>	Use-Case-Diagramm
<b>UC</b>	Use-Case
<b>SLES</b>	SuSE Linux Enterprise Server
<b>IT</b>	Informationstechnik
<b>TMG</b>	Telemediengesetz
<b>RstV</b>	Rundfunkstaatsvertrages

---

<b>CSS</b>	Cascading Style Sheets
<b>DBCP</b>	Database Connection Pool
<b>MSG</b>	Musik-Sport-Gestalten
<b>WAG</b>	Musik-Sport-Gestalten
<b>WZG</b>	Welt-Zeit-Gesellschaft
<b>MNT</b>	Mensch-Technik-Natur
<b>CSV</b>	Comma Separated Values
<b>VDL</b>	View Declaration Language
<b>MCI</b>	Mensch-Computer-Interaktion
<b>SVN</b>	Subversion
<b>P2P</b>	Peer-to-Peer
<b>CI</b>	Corporate Identity

## C Glossar

### Symbole

**.Net** Datenbankmanagementsoftware, in der momentan aktuellste Version 1.14.2 .. [29](#)

### A

**Apache Maven** ist ein sogenanntes 'Build-Management-Tool' der Apache Software Foundation. Es basiert auf Java. Mit ihm können insbesondere Java-Programme standardisiert erstellt und verwaltet werden ..... parent. [7–9](#)

**Apache Software Foundation** ist eine ehrenamtlich arbeitende Organisation die sich dazu verschrieben hat Apache-Softwareprojekte zu fördern ..... [7](#)

**Apache Tomcat** ist ein Open Source Webserver/Webcontainer, welcher die Java Servlet bzw. JavaServer Pages Spezifikation implementiert. Er erlaubt es, in Java geschriebene Webanwendungen, auf Servlet/JSP Basis auszuführen . . [1](#), [8](#), [9](#)

**API** (=Application Programming Interface) bezeichnet die Programmierschnittstelle welche von einer Software anderen Programmen zur Anbindung an das System zur Verfügung gestellt wird..... [9](#)

**Appliance** ist der Ansatz zum Design eines kombinierten Systems aus Computerhardware und speziell für diese Hardware ausgelegte oder optimierte Software bezeichnet. Diese dient meistens einer oder wenigen Anwendungen ..... [55](#)

**Archetype** bezeichnet, in diesem Kontext, die Vorlage für gleiche oder ähnliche Softwareprojekte die in ähnlichem Kontext, falls gewünscht, wiederverwendet werden können ..... [9](#)

**B**

<b>Blackbox</b> .....	77
<b>Blackbox</b> .....	6
<b>Blackbox</b> .....	7
<b>Blackbox</b> .....	7
<b>Blackbox</b> .....	11
<b>Blackbox</b> .....	11

**C**

<b>C/C++</b> Datenbankmanagementsoftware, in der momentan aktuellste Version 1.14.2 ..	29
<b>Cascading Style Sheets</b> ist eine deklarative Sprache für Styleangaben von v.a. HTML oder XML Dokumenten .....	62
<b>Cocoon</b> Programm und Netzwerkprotokoll für den sicheren Zugriff auf einen entfernten Rechner im Netzwerk .....	18
<b>Corporate Identity</b> wird als Oberbegriff für einen gewissen Wiedererkennungswert eines oder mehrerer Style-Elemente einer Sache verwendet .....	58

**D**

<b>DMZ</b> (=ent- oder demilitarisierte Zone) ist die Bezeichnung für ein Computernetzwerk mit einem Sicherheitskonzept für die Zugriffskontrolle auf daran befindliche Server. Im wesentlichen wird dies über eine Firewall realisiert .....	56
---	----

**E**

<b>Eclipse</b> eine quelloffene und momentan wohl die mächtigste auf Java basierende IDE.	6
---	---

**H**



**HTML** (=Hypertext Markup Language) ist eine Auszeichnungssprache zur Strukturierung von Inhalten (Texten, Bildern und Hyperlinks) in Dokumenten. . . . .

[2](#)

**HTTP** (=Hypertext Transfer Protocol) ist ein Protokoll zur Übermittlung von Daten über ein Netzwerk. Hauptsächlichster Verwendungszweck ist bspw. das Laden von Websites im Webbrowser. . . . . [16](#)

**HTTPS** (=Hypertext Transfer Protocol Secure) ist die sichere Variante der normalen HTTP-Verbindung. Realisiert wird die Sicherheit über eine weitere Schicht im Transportprotokoll-Modell, zwischen HTTP und TCP. . . . . [15](#)

## I

**Integrated Development Environment** (=integrierte Entwicklungsumgebung) ist eine Sammlung von Anwendungsprogrammen, sodass der Aufwand an zubearbeitenden Aufgaben der Softwareentwicklung möglichst klein gehalten wird. .

[6](#)

## J

**JAVA** eine objektorientierte Programmiersprache und eingetragene Marke von Sun Microsystems. . . . . [3](#), [29](#)

**JAR** (=Java Archive) eine JAR-Datei ist nichts anderes als eine ZIP-Datei, welche zusätzliche Metadaten in einer Datei innerhalb des Archivs 'META-INF/MANIFEST.MF' enthält. Diese Archive werden vor allem zur Weitergabe von JAVA-Klassenbibliotheken und -Programmen eingesetzt. . . . . [30](#)

**Java Server Faces** ist ein Webtechnologie, genauer ein Framework-Standard, zur Entwicklung von grafischen Benutzeroberflächen für Java basierte Webapplikationen. . . . .

[1](#)

**Java-Beans** Programm und Netzwerkprotokoll für den sicheren Zugriff auf einen entfernten Rechner im Netzwerk. . . . . [19](#)

**JAVAdoc** ist ein Software Dokumentationswerkzeug, welches aus Java Quellcode, genauer gesagt den Kommentaren, diverse HTML Dokumentationsdateien erstellt. JAVAdoc ist mittlerweile fester Bestandteil des Java Development Kits.

[3](#)

**JDBC** (=Java Database Connectivity) ist die Datenbankschnittstelle der gesamten JAVA-Plattform. Diese bietet eine herstellerunabhängige Schnittstelle für Datenbanken .....

[29](#)

**JSF-myFaces** ist eine freie und quelloffene Implementierung von JSF der Apache Software Foundation, welche die Standard JSF Komponenten sowie die JSF API beinhaltet. Die momentan aktuellste Version ist die Implementierung der Core JSF-2.1 .....

[1](#)

**JSF-myFaces Tomahawk** ist eine freie und quelloffene Implementierung von JSF der Apache Software Foundation mit erweiterten JSF Komponenten. Die Version 2.0 ist momentan die aktuellste .....

[1](#)

**JUnit** ist ein Framework mit welchem automatisierte Unit-Tests (Klassen oder Methoden) von JAVA-Applikationen umgesetzt werden können .....

[83](#)

**JDK** Allgemeine Bezeichnung eines Java-Webserver wie z.B. ein Apache Tomcat oder Glassfish .....

[16](#)

**JSFUnit** ist ein JSF basierendes Framework welches für Voll- und Teilintegrationstests geeignet ist. Entwickelt wurde das Framework von der JBoss Inc. und nutzt eine vereinfachte API um schnell Testläufe zu ermöglichen .....

[83](#)

## M

**Microsoft Access Datenbank** ein proprietäres, von Microsoft entwickeltes Datenbankmanagementsystem und -konzept .....

[2](#)

**Multi-User Betrieb** (=Mehrbenutzerbetrieb) das Design eines Systems in welchen mehrere Benutzer gleichzeitig agieren können .....

[57](#)

## N

**NetBeans** eine quelloffene auf Java basierende IDE, welche sich für große Softwareprojekte eignet .....  
[6](#)

## P

**Peer-to-Peer** sind Netzwerke in denen Teilnehmer gleichermaßen Server so wie auch Client selbst sind. Sie haben keinen zentralen Verwaltungspunkt und sind jeweils direkt miteinander selbstständig verbunden .....  
[12](#)

**Perl** Datenbankmanagementsoftware, in der momentan aktuellste Version 1.14.2 .. [29](#)

**pgAdmin III** Datenbankmanagementsoftware, in der momentan aktuellste Version 1.14.2 ..... [29](#)

**POJO** (=Plain Old Java Object) beschreibt ein 'ganz normales' Objekt in JAVA ... [23](#)

**PostgreSQL** ist eine quelloffene, objektrelationale Datenbankimplementierung, welche mittlerweile unter diversen Linux-Distributionen sowie Mac OS Betriebssystemen als Standard ausgeliefert wird .....  
[1](#)

**Python** Datenbankmanagementsoftware, in der momentan aktuellste Version 1.14.2 .. [29](#)

## R

**Ruby** Datenbankmanagementsoftware, in der momentan aktuellste Version 1.14.2. [29](#)

## S

**Servlet-Container** Allgemeine Bezeichnung eines Java-Webservers wie z.B. ein Apache Tomcat oder Glassfish .....  
[8](#)

**Struts** Programm und Netzwerkprotokoll für den sicheren Zugriff auf einen entfernten Rechner im Netzwerk ..... 19

## T

**Turbine** Programm und Netzwerkprotokoll für den sicheren Zugriff auf einen entfernten Rechner im Netzwerk ..... 18

## U

**Unified Modelling Language** ist eine anschauliche/zeichnerische Modellierungssprache zur Spezifikation, Konstruktion und Dokumentation von Softwareprojekten oder Teilen eines Projekts. Sie ist vielseitig anwendbar und beschreibt ein Modell exakt. .... 32

**User Interface** (=Benutzeroberfläche) ist die Oberfläche einer Software die dem Benutzer beim Bedienen angezeigt wird ..... 2

## V

**Velocity** Programm und Netzwerkprotokoll für den sicheren Zugriff auf einen entfernten Rechner im Netzwerk ..... 18

**VMWare** ist eine US-amerikanische Firma, welche Software für die Virtualisierung von Betriebssystemen entwickelt. Eines der bekanntesten Produkte ist die *VMWare Workstation* ..... 54

## W

**Whitebox** ist eine Methode der Softwaretests bei denen der Entwickler Kenntnisse über die innere Funktionsweise des Systems hat (Antonym: Blackbox) ..... 77

## Abbildungsverzeichnis

1	<b>Maven Verwaltung</b> . . . . .	8
2	<b>Maven Projekt Verzeichnisstruktur</b> . . . . .	9
3	<b>Git Logo</b> Quelle: <a href="http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e0/Git-logo.svg/273px-Git-logo.svg.png">http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/ thumb/e/e0/Git-logo.svg/273px-Git-logo.svg.png</a>	12
4	<b>Git-Netzwerkstruktur</b> . . . . .	13
5	<b>Diagramm des Lebenszyklus in JSF</b> . . . . .	17
6	<b>Model-View-Controller Modell in JSF</b> . . . . .	18
7	<b>Scope Labensdauern</b> . . . . .	28
8	<b>Projekt Mindmap</b> . . . . .	35
9	<b>Use Case Diagram: Rollensystem</b> . . . . .	37
10	<b>Statisches Analysemodell</b> . . . . .	40
11	<b>Einteilung des Schuljahrs</b> . . . . .	44
12	<b>Einteilung des Schuljahrs</b> . . . . .	45
13	<b>Entity-Relationship Modell</b> . . . . .	47
14	<b>Netzwerkstruktur der Schillerschule Aalen</b> . . . . .	55

15	<b>KuWaSys: Banner des Systems (Header)</b> . . . . .	59
16	<b>KuWaSys: Informationsbalken (oberer Bereich)</b> . . . . .	59
17	<b>KuWaSys: Navigations und Menüelemente (linker Bereich)</b> . . . . .	60
18	<b>KuWaSys: Informationsbalken (unterer Bereich)</b> . . . . .	61
19	<b>KuWaSys: Login Maske und Startseite</b> . . . . .	65
20	<b>KuWaSys: User anlegen</b> . . . . .	66
21	<b>KuWaSys: Lehrer anlegen</b> . . . . .	67
22	<b>Netzwerkstruktur der Schillerschule Aalen</b> . . . . .	71
23	<b>KuWaSys: Kurs anlegen</b> . . . . .	74
24	<b>KuWaSys: Kurse verwalten</b> . . . . .	75
25	<b>ISO Norm 9126</b> . . . . .	79
26	<b>KuWaSys: Datei-Upload Fehler beim Schüler Importieren</b> . . . . .	81

## C ABBILDUNGSVERZEICHNIS

---

## Tabellenverzeichnis

1	Gültigkeitsbereiche für Managed-Beans . . . . .	28
2	Speicherverwaltung von PostgreSQL . . . . .	29
3	Kopfzeile der User-Tabelle . . . . .	52
4	Kopfzeile der Kurs-Tabelle (unvollständig) . . . . .	52
5	Kopfzeile der Kurs-Konfessions-Tabelle . . . . .	52
6	Kopfzeile der Notenlisten-Tabelle . . . . .	53
7	Kopfzeile der Rollen-Tabelle . . . . .	53
8	Kopfzeile der System-Tabelle . . . . .	53
9	Server Zugangsdaten . . . . .	2
10	Datenbank Zugangsdaten . . . . .	2



## C TABELLENVERZEICHNIS

---

## Quellcodeverzeichnis

1	Ausschnitt der pom.xml . . . . .	10
2	Git: git clone . . . . .	14
3	Git: git clone . . . . .	14
4	Git: git clone . . . . .	14
5	Git: git clone . . . . .	14
6	Git: git clone . . . . .	15
7	Git: git clone . . . . .	15
8	Hierarchische Struktur der einzelnen Facelet-Elemente . . . . .	20
9	Minimalbeispiel für ein Template . . . . .	21
10	Gerenderte HTML-Seite des selbstdefinierten Templates . . . . .	22
11	Beispiel einer selbst erstellten Input-Komponente . . . . .	23
12	UserBean mit get- und set-Methoden . . . . .	24
13	UserAdd Facelet zur UserBean mit Eingabeformular . . . . .	25
14	UserAdd Facelet zur UserBean mit Ausgabe . . . . .	27
15	Herstellung einer SQL-Konnektivität in JAVA . . . . .	30
16	Beispiel einer CSV-Datei mit User Informationen . . . . .	67
17	CSV-Datei Parser-Methode . . . . .	69
18	Debugging mit FacesMessages . . . . .	80
19	Server-Logging in JSF . . . . .	81

## C QUELLCODEVERZEICHNIS

---

## Literatur

- [aal13] AALEN.DE schillerschule: *Portrait der Schillerschule - Schillerschule Website*. Version: 2013. [http://129.143.227.74/index.php?option=com\\_content&view=article&id=32&Itemid=3](http://129.143.227.74/index.php?option=com_content&view=article&id=32&Itemid=3), Abruf: 08. März 2013
- [AB03] ANATOL BADACH, Matthias S. Sebastian Rieger R. Sebastian Rieger: *Web-Technologien*. München : Carl Hanser Verlag, 2003
- [Bal10] BALZERT, Heide: *UML 2 kompakt*. Heidelberg : Spektrum akademischer Verlag, 2010
- [bw.13] BW.DE lehrerfortbildung (Hrsg.): *paedML Novell Musterlösung - LBW Website*. Version: 2013. <http://lehrerfortbildung-bw.de/netz/muster/novell/>, Abruf: 05. April 2013
- [Che76] CHEN, Peter Pin-Shan: The Entity-Relationship Model - Toward a Unified View of Data. In: *International Conference on Very Large DataB ases*, 1976
- [Dah08] DAHM, Markus: *Grundlagen der Mensch-Computer-Interaktion*. München : Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2008
- [de.13a] DE.WIKIPEDIA.ORG (Hrsg.): *ISO Norm 9126 - Wikipedia Website*. Version: 2013. [http://de.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC\\_9126](http://de.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_9126), Abruf: 04. Mai 2013
- [de.13b] DE.WIKIPEDIA.ORG (Hrsg.): *Java Server Faces Artikel - Wikipedia Website*. Version: 2013. [http://de.wikipedia.org/wiki/JavaServer\\_Faces](http://de.wikipedia.org/wiki/JavaServer_Faces), Abruf: 19. März 2013
- [ec113] ECLIPSE.ORG (Hrsg.): *Eclipse Project Website - Maven Integration for WTP*. Version: 2013. <http://www.eclipse.org/m2e-wtp/>, Abruf: 05. April 2013

## C LITERATUR

---

- [jbo13] JBOSS.ORG (Hrsg.): *JSFUnit - JBoss Inc. JBoss Community Website*. Version: 2013. <http://http://www.jboss.org/jsfunit/>, Abruf: 04. Mai 2013
- [jsf13a] JSFATWORK.IRIAN.AT (Hrsg.): *Lebenszyklus in JSF Anwendungen - Irian Webbook*. Version: 2013. [http://jsfatwork.irian.at/book\\_de/jsf.html#!idx:/jsf.html](http://jsfatwork.irian.at/book_de/jsf.html#!idx:/jsf.html), Abruf: 11. März 2013
- [jsf13b] JSFATWORK.IRIAN.AT (Hrsg.): *Model View Controller in JSF Anwendungen - Irian Webbook*. Version: 2013. [http://jsfatwork.irian.at/semistatic/introduction\\_printpreview.html](http://jsfatwork.irian.at/semistatic/introduction_printpreview.html), Abruf: 11. März 2013
- [mav13] MAVEN.APACHE.ORG (Hrsg.): *Introduction to the dependency managment- Apache Software Foundation Website*. Version: 2013. <http://maven.apache.org/guides/introduction/introduction-to-dependency-mechanism.html>, Abruf: 13. Mai 2013
- [PM07] PETER MAHLMANN, Christian S.: *Peer-to-Peer Netzwerke*. Berlin Heidelberg : Springer-Verlag, 2007
- [pos13a] POSTGRESQL.ORG (Hrsg.): *PostgreSQL About - PostgreSQL Global Development Group Website*. Version: 2013. <http://www.postgresql.org/about/>, Abruf: 11. März 2013
- [pos13b] POSTGRESQL.ORG (Hrsg.): *PostgreSQL Download - PostgreSQL Global Development Group Website*. Version: 2013. <http://www.postgresql.org/download/>, Abruf: 11. März 2013
- [scm13] SCM.COM git (Hrsg.): *Git Dokumentation - Git Website*. Version: 2013. <http://git-scm.com/documentation>, Abruf: 15. Mai 2013

- [tom13] TOMCAT.APACHE.ORG (Hrsg.): *Database Connection Pool - Apache Software Foundation Website*. Version: 2013. <http://tomcat.apache.org/tomcat-7.0-doc/jndi-datasource-examples-howto.html#Introduction>, Abruf: 28. April 2013
- [Vos08] VOSSEN, Gottfried: *Datenmodelle, Datenbanksprachen und Datenbankmanagementsysteme*. München : Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2008