

WEITERENTWICKLUNG EINES CHATBOTS

Projektarbeit

„Habláme - das sprechende Faultier“

Hochschule für angewandte Wissenschaften
Würzburg-Schweinfurt

David Artmann
Dominik Hirsch
Kristoffer Schneider

25. August 2015

Inhaltsverzeichnis

Literatur	3
1 Überarbeitung der Server-Architektur	4
1.1 Datenbank	4
1.2 Einsatz moderner Technologien	4
1.2.1 Das Spring Framework	4
1.2.2 Testing mit JUnit	5
1.3 Dokumentation	5
1.3.1 Javadocs und Codedokumentation	5
1.3.2 Redmine	5
2 Ausblick und Anregungen	7

Abbildungsverzeichnis

1 Überarbeitung der Server-Architektur

Im Rahmen der Projektarbeit soll die serverseitige Architektur überarbeitet und mit der Nutzung von modernen Tools und Frameworks ausgestattet werden. Diese Optimierungen werden in den folgenden Unterkapiteln beschrieben.

1.1 Datenbank

Eine Anforderung an das Projekt war es, dass die bisherige Nutzung einer Oracle Datenbank abgelöst wird durch eine frei verfügbare Datenbank. Das Team entschied sich für das freie relationale Datenbankmanagementsystem MySQL in der aktuellsten produktiven Version 5.6.26 zum Zeitpunkt dieser Arbeit. Dies bringt den großen Vorteil mit sich, eine weitverbreitete quelloffene, statt einer proprietären Datenbank Software zu nutzen.

1.2 Einsatz moderner Technologien

Eine weitere Anforderung stellt die Nutzung moderner Frameworks und Technologien dar. Um einerseits einen guten Programmierstil sicher stellen zu können und andererseits die Kollaboration zu verbessern, sowie zukünftigen Projektteams den Einstieg maßgeblich zu erleichtern.

1.2.1 Das Spring Framework

Spring ermöglicht es durch so genannte Annotationen die Persistierung von Objekten unter Zuhilfenahme von Hibernate mit Object-Relational-Mapping zu vereinfachen. Zusätzlich wird das Testen mit Unittests durch JUnit simplifiziert und die Instanziierung von Objekten zur Laufzeit im Singleton-Pattern durchgeführt. Das Speichern und Lesen von Objekten kann unter Spring beispielsweise durch Interfaces mit der @Repository Annotation übernommen werden. So ist es möglich ohne eine SQL Anweisung selbst zu schreiben, Datenbankzugriffe zu realisieren und mit Objekten zu arbeiten. Dies erleichtert das Erstellen der Daten-Zugriffsschicht enorm. Diese Fähigkeit wird durch das Beerben des Interfaces CrudRepository, oder eines davon erbenenden Interfaces erworben. Das Beerben eines dieser Interfaces verpflichtet zu den grundlegenden Datenbankoperationen Create, Read, Update und Delete eines spezifischen Objekttyps. Somit können POJOs in der Datenbank direkt abgespeichert werden. Diese werden in Form von separaten Model-Klassen angelegt, mit der @Entity Annotation versehen und sind somit als Datenbank-Entität gekennzeichnet. Weiterhin kann der Tabellename, sowie einzelne Spaltennamen angegeben werden und Kardinalitäten zu anderen POJOs festgelegt werden, z.B. hat eine Kategorie mehrere Themengebiete.

Die Spring Hierarchie ist ein wesentlicher Bestandteil der neu designten Server-Architektur und soll hier deshalb zusätzlich Einzug erhalten. Wie bereits erwähnt können einzelne Interfaces mit der @Repository Annotation für ORM genutzt werden. Diese Datenbankschicht der Hierarchie ist die unterste der drei und wird von der darüber befindlichen Service-Ebene genutzt. Hier werden Klassen mit der @Service Annotation zum Service

ermächtigt, was dem Spring Kontext mitteilt, dass diese Services zur Laufzeit als Singleton Instanziiert werden. Services nutzen also die darunter liegenden Repositories für den Datenbankzugriff und verarbeiten die Daten weiter, bzw. führen andere gewünschte Operationen aus. Services stellen also Logikschicht dar. Diese Logikschicht wird von der API, den sogenannten Controllern genutzt, um Anfragen, sogenannte Web-Requests in Form eines GET oder POST, weiter bearbeiten zu können. Ein Controller hält die @Autowired Annotierten Services und dieser wiederum die Repositories und diese Objekte werden zur Laufzeit Instanziiert.

1.2.2 Testing mit JUnit

Wenn auch nicht bisher beachtet, ist das Testen von Programmcode einer der wichtigsten Bereiche und stellt sicher, dass bisher Implementiertes auch erwartungsgemäß funktioniert. Deshalb wurde JUnit – ein Framework zum Testen von Java-Programmen – eingeführt und einige Tests bereits implementiert, an denen sich zukünftige Teams orientieren können. Dank der Mockito Bibliotheken ist es möglich, auch die Controller-API zu testen, welche den Chatbot auch von außen über Requests erreichbar und ansprechbar macht.

1.3 Dokumentation

Eine Dokumentation stellt einerseits die Übersichtlichkeit und Nachvollziehbarkeit für Dritte und den Entwickler selbst her und optimiert andererseits die Einarbeitung nachfolgender Projektteams durch wesentlich verkürzte Zeiten enorm. Dies wurde in Form von zwei erwähnenswerten Punkten angestrebt, welche in den nachfolgenden Unterkapiteln erläutert werden sollen.

1.3.1 Javadocs und Codedokumentation

In der neuen Server-Architektur wurde jede implementierte Klasse mitsamt jeder dort realisierten Methode dokumentiert. Das ermöglicht beim Aufruf einer Klasse bzw. Methode eine Anzeige dieser Javadocs, was automatisch über die IDE realisiert wird. Wenn beispielsweise eine neue Extension für den Chatbot realisiert werden soll, kann der Entwickler über die Nutzung von bereits vorhandenen Erweiterungen und vor allem deren Dokumentiertem nachvollziehen wie dies umzusetzen ist.

1.3.2 Redmine

Als einzige bekannte und weit verbreitete Projektmanagement Software, die quelloffen und für den eigenen Gebrauch selbst aufgesetzt werden kann, kam Redmine in Frage, welche auf dem für das Projekt verfügbaren Windows 2008 R2 Server installiert und unter dem bestehenden Apache Webserver konfiguriert wurde. Diese ermöglicht es dem Projektteam über diverse Features effizient an diesem und auch künftigen Projekten zu arbeiten. Redmine enthält beispielsweise ein Ticketsystem, welches für Aufgabenverteilung und Zeitmanagement genutzt werden kann. Außerdem ist es dem Projektleiter

möglich, auf einfache Weise einzusehen, wie der Stand einzelner Aufgaben ist. Ein internes Wiki enthält wichtige Dokumentation über sensible Zugänge und Informationen, sowie Dokumente. Ein Kalender pro Projekt und eine E-Mail Funktion erhöht die Kommunikationsfähigkeit und steigert die Effizienz weiter. Über all diesen Möglichkeit steht natürlich die Zugriffssicherheit, welche ein integriertes Benutzermanagement darstellt, über welches neue Teammitglieder eingepflegt werden können und obsolete als inaktiv markiert, bzw. gelöscht werden können.

2 Ausblick und Anregungen

hier kommen die Dinge rein, welche noch zu machen sind:

- TLS Zertifikat für den Webserver und den Tomcatserver
- Mehr Extensions nutzen für externes Wissen (wie Wetter)
- Mehrbenutzerbetrieb (gehaltenes Wissen des Bots pro User)
- Pädagogenschnittstelle: Eigenständige Software, die die AIML-Syntax parst und Einträge bearbeiten kann
- Android Design Änderungen in der App