

Reflektion - Draft

XML basiert auf der Idee, eine universelle Darstellung zur Verfügung zu stellen, mittels derer Anwendungen Daten austauschen können und dabei weiterhin durch einen einfach nachzuvollziehenden, hierarchischen Aufbau menschen-lesbar zu bleiben. Damit hat sich XML, neben vielen anderen Anwendungsbereichen, als eine Schlüsseltechnologie für das Internet erwiesen. Im Verlauf des Praktikums wurde deutlich, dass gerade durch die wenigen Regeln welche an ein XML Dokument gestellt werden eine Vielfalt von Anwendungsmöglichkeiten besteht. Da XML selbst dabei nur zur Representation von Daten dient, ohne dem Nutzer eine umfangreiche Syntax aufzuzwingen, existiert eine Vielzahl von Erweiterungen zur Manipulation und Verwaltung der Daten, welche ihrerseits eine Vielfalt an Anwendungsbereichen eröffnen. Die Umsetzung des Projekts stellte dabei durch die Vorgaben eine ganze Reihe neuer Herausforderungen bezüglich der Implementierung. So mussten viele einfache Basisfunktionen des Spiels, durch vergleichsweise komplexe RestXQ- und XQuery Funktionen nachgebildet werden. Auch das Auffinden von Fehlern im Code war weitaus komplizierter, da in vielen Fällen wenig Informationen über die Ursache bereitgestellt werden konnten. Umso wichtiger wurde ein guter Überblick über den Programmablauf und ein sehr feines iterieren des Codes. Obwohl in diesem Projekt viele der Anforderungen künstlich gegeben waren, zeigten sich damit sehr deutlich auch viele praktische Engineering-Aspekte, da auch in der Praxis die Freiheitsgrade der Implementierung durch eine Vielzahl bestehender Requirements eingeschränkt sind.