

WeatherWallpaper

Janis Fix, Leon Gieringer

TINF18B3

Advanced Software Engineering

24. Mai 2021

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Clean Architecture	2
2.1	Vorher	3
2.2	Nachher	3
2.2.1	Domain Code	3
2.2.2	Application Code	3
2.2.3	Adapters	3
2.2.4	Plugins	4
3	Entwurfsmuster	5
4	Programming Principles	6
4.1	SOLID	6
4.1.1	Single Responsibility Principle	6
4.1.2	Open/Closed Principle	6
4.1.3	Liskov Substitution Principle	6
4.1.4	Interface Segregation Principle	6
4.1.5	Dependency Inversion Principle	6
4.2	GRASP	6
4.3	DRY	6
5	Refactoring	7
6	Unit Tests	8
6.1	ATRIP	8
6.2	Beispiel für Unit-Tests und Mocks	8
6.3	Code Coverage	9

Listings

6.1	Unit-Test für den ConfigValidator	9
6.2	Unit-Test für den ImageHandler mit Mock	10

1 Einleitung

Hier steht meine Einleitung

2 Clean Architecture

Softwareprodukte entwickeln sich immer weiter, was heute noch State of the art ist, kann in ein paar Jahren schon wieder durch eine neue Technologie ersetzt worden sein. Deshalb ist es wichtig seine Anwendung so gut wie möglich für Technologie-Änderungen von außen vorzubereiten. Um dies zu ermöglichen, muss in bei den Architekturentscheidung acht gegeben werden. Dabei sollte man sich nicht an äußere Abhängigkeiten binden, sondern diese austauschbar machen. Dabei teilt sich der Quellcode einer Anwendung in mindestens zwei Schichten ein. Der langfristig bestehende Quellcode der Anwendung, sowie der kurzlebige Quellcode der äußeren Abhängigkeiten. Zu diesen äußeren Abhängigkeiten kann beispielsweise eine API gehören. Dieser Schichtenaufbau ist vergleichbar mit einer Matrjoschka oder einer Zwiebel.

Wie bei einer Matrjoschka/Zwiebel auch, muss die Dependency Rule erfüllt sein, damit die Schichten klar aufgeteilt sind und äußere Schichten (relativ) einfach ausgetauscht werden können. Die Dependency Rule sagt aus, dass Abhängigkeiten immer nur von außen nach innen gehen dürfen. Wenn ein äußerer Zwiebelring ausgetauscht wird, soll dies keine Änderung bzw. Anpassung an einem weiter innen liegenden Zwiebelring bewirken.

Eine Applikation lässt sich in fünf Schichten einteilen, das sind (von innen nach außen):

- Der Abstraction Code
 - Dieser beinhaltet Code, der sowohl für die eigene Problemdomäne, als auch andere Problemdomänen wichtig sein kann. Hierzu zählen beispielsweise mathematische Grundlagen, wie Vektoren o.Ä.
- Der Domain Code
 - Diese Schicht beinhaltet hauptsächlich Entitäten und sollte sich am wenigsten ändern.
- Der Application Code
 - Im Application Code sind die einzelnen Use Cases wieder zu finden und implementiert damit die Geschäftslogik der Anwendung. Hier werden also die einzelnen Use Cases umgesetzt.
- Die Adapters
 - Diese Schicht handelt, wie der Name schon sagt, als Adapter zwischen den äußeren Plugins und den inneren Schichten. Dabei kann beispielsweise eine Formatkonvertierung stattfinden. Ein Beispiel hierfür wäre eine Web-API, die in der Plugin-Schicht angeordnet ist und ein JSON-String zurückliefert. Der Adapter ist dann für die Konvertierung des JSON-Objekts zu dem Format der Anwendung (z.B. C#-Objekt) zuständig. Ziel der Adapter ist es, die inneren und äußeren Schichten zu entkoppeln.
- Die Plugins
 - Diese Schicht darf keine Anwendungslogik enthalten, da die Plugins jederzeit änderbar sein müssen. Hier steht quasi nur Pure Fabrication Code. Wird beispielsweise das World-Wide-Web durch eine besondere neue Technologie ersetzt, müssen die Web-APIs ausgetauscht werden. Dies sollte sich nicht auf die anwendungsspezifische Geschäftslogik auswirken.

Die Applikation wird in einer vier Schichtenarchitektur umgesetzt. Dabei wird auf die erste Schicht, den Abstraction Code, verzichtet.

2.1 Vorher

Ein UML-Diagramm mit der Situation vor dem Implementieren der Clean Architecture ist auf unserem Git-Repository [hier](#) zu finden. Abhängigkeiten von innen nach außen, die die Dependency Rule brechen, sind dick und rot hinterlegt. Auf die Abhängigkeitspfeile in die innerste Schicht wurde für die Leserlichkeit verzichtet.

2.2 Nachher

Neben der Implementierung der Clean Architecture wurden natürlich auch noch andere Änderungen beispielsweise für die Programming Principles umgesetzt. Daher haben sich manche Klassen aufgeteilt. Das aktuelle Diagramm der Anwendung findet man [hier](#). Hierbei ist erkennbar, dass nun keine Abhängigkeitspfeile von einer inneren zu einer äußeren Schicht gehen und diese mithilfe der Dependency Inversion umgedreht wurden. Damit ist die Dependency Rule erfüllt. Im Folgenden wird nochmals genauer auf die einzelnen Schichten eingegangen.

2.2.1 Domain Code

In dieser Schicht reihen sich die Entitäten der Anwendung ein. Dazu gehört die `Config`, in der das Zeitintervall und der Standort gespeichert ist, sowie die `Weather`- und `ImageResponse`, welche die für die Anwendung nötigen Daten der APIs wiedergeben. In der Klasse `CountryArrays` sind Länder und ihre Abkürzungen hinterlegt. Die `WeatherInterpretation` wird für die Interpretierung des Wetters verwendet und die `BadConfigException` ist ein eigener Exception-Typ, der angibt, dass die Konfiguration fehlerhaft ist. Im UML-Diagramm wird erneut auf die Abhängigkeitspfeile in die innerste Schicht verzichtet, damit es lesbarer bleibt.

2.2.2 Application Code

Die zentrale Klasse der Anwendung und des Application Codes ist der `Refresher`. Mithilfe des Refreshers lässt sich, über Delegation an Helferklassen, das Desktophintergrundbild an die aktuelle Wettersituation anpassen. Dafür muss beispielsweise das aktuelle Wetter interpretiert werden, so dass man eine deskriptive Darstellung des Wetters zum Abfragen der Bild-API hat. Dies wird von der `WeatherInterpreter`-Klasse erledigt. Ein weiterer Use-Case ist die Validierung der vom Nutzer eingegebenen Konfiguration. Darum kümmert sich der `ConfigValidator`. Dafür arbeitet sie mit den `IValidationAspects` zusammen. Näheres dazu ist bei dem OCP beschrieben. Die Klassen `ScreenChangeWorker` und `UpdateTimer` werden für das aktualisieren mithilfe des Refreshers verwendet. Ersterer wird verwendet, um ein manuelles Aktualisieren in einem neuen Thread zu gewährleisten, damit die GUI nicht blockiert wird. Zweiterer ist für das zyklische Aktualisieren des Hintergrunds zuständig. In dieser Schicht sind ebenfalls die benötigten Interfaces für den Zugriff auf äußere Schichten vorhanden, so dass die Dependency Rule eingehalten wird.

2.2.3 Adapters

In der Adapter-Schicht sind sowohl die Adapter für die Wetter- und Bild-API, als auch für die Konfiguration vorhanden. In dem `Image`- und `WeatherHandler` werden die JSON-Objekte, die von der API kommen, zu `C#`-Objekten gemapt und andersrum mithilfe einer Liste von strings die Routenparameter zusammengebaut und an die API weitergegeben. Der `ConfigHandler` wandelt die als JSON gespeicherte Konfigurationsdatei in ein `C#`-Objekt um, damit diese geladen werden kann. In die andere Richtung wird zum Abspeichern der Konfiguration aus dem `C#`-Objekt ein string gemacht. Eine weitere Klasse, die sich in die Adapter-Schicht einordnen lässt,

ist der **MainWindowController**. Hierbei werden die Eingaben der GUI weiter gereicht. Ein Beispiel hierfür ist das manuelle Aktualisieren des Hintergrunds. Dabei gibt die GUI dieses Signal an den **MainWindowController** weiter, welcher dann mithilfe des **ScreenChangeWorkers** den Hintergrund aktualisiert.

2.2.4 Plugins

In der Plugin-Schicht sind, wie vorher bereits beschrieben unsere **Image-** und **WeatherAPICaller** angesiedelt, die falls eine Technologie für die API entwickelt wird bzw. verwendet werden soll nur diese ausgetauscht werden müssen. Dazu gliedert sich auch der **DownloadHelper** ein, der ein Bild aus dem Internet herunter lädt. Der **ImageWriter** und **FileAccessor** können einerseits ein Bild auf die Festplatte schreiben, bzw. generell Dateien auf der Festplatte lesen und schreiben. Sollte sich das Dateisystem oder Speichermedium ändern, müsste der Code angepasst werden und ist dementsprechend in der äußersten Schicht. Auch der **BackgroundChanger** ordnet sich in er Plugin-Schicht ein, da dieser nur für das Windows-Betriebssystem den Hintergrund ändern kann. Möchte man das Betriebssystem ändern, so müsste auch er angepasst werden. Selbes gilt für den **StartupHelper**, der die Anwendung in den Autostart des Windows-Systems setzt bzw. von dort wieder entfernt. Zu guter Letzt ist die GUI Teil der Plugin-Schicht. Sollte in Zukunft beispielsweise auf eine Web-Oberfläche anstelle einer aktuellen WindowsForms-Oberfläche gewechselt werden, so müsste dieses Plugin angepasst werden.

- Schichtarchitektur planen und begründen
- ≥ 2 Schichten umsetzen

3 Entwurfsmuster

- ≥ 1 Entwurfsmuster einsetzen und begründen
- UML-Diagramm vorher und nachher

4 Programming Principles

4.1 SOLID

4.1.1 Single Responsibility Principle

Das Single Responsibility Principle (SRP) wird auch als Prinzip der einzigen Zuständigkeit bezeichnet. Dementsprechend soll eine Klasse nur einen Grund haben, um geändert werden zu müssen. Dadurch erhält jedes Objekt eine klar definierte Aufgabe. Durch das Anwenden dieses Prinzips, wird die Separation of Concerns (SoC) umgesetzt. Sollte das Prinzip der Single Responsibility verletzt sein, so lässt sich dies relativ einfach mit der Antwort auf die Frage „Was macht die Klasse?“ herausfinden. Sollte sich eine Konjunktion in der Antwort auf diese Frage befinden, kann man davon ausgehen, dass das SRP verletzt ist.

Als Beispiel für die Anwendung des SRP wird der ehemalige **MainController** betrachtet. Die Klasse als UML ist in Abbildung 1 zu sehen. Auf die Frage „Was macht die Klasse?“ lassen sich vier Antworten finden:

- Die generelle Logik, um den Hintergrund zu aktualisieren.
- Das Halten und Verwalten des Timers für die zyklische Aktualisierung des Hintergrundbilds.
- Die Logik, um das Hintergrundbild manuell in einem neuen Thread zu aktualisieren.
- Das Weitergeben einer neuen Config zum Speichern bzw. das Abrufen der aktuellen Config (Adapter-Tätigkeit).

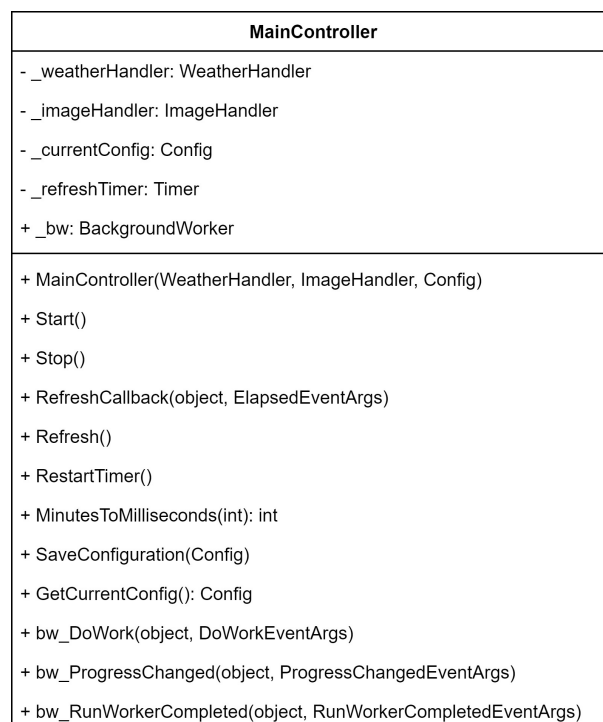


Abbildung 1: MainController in UML-Form

Um diese verschiedenen Responsibilities in neue Klassen aufzuteilen wurden vier neue Klassen entwickelt. Diese werden im Folgenden kurz erläutert. Im **Refresher** ist die generelle Logik, um den Hintergrund zu aktualisieren ausgelagert. Der **UpdateTimer** übernimmt das zyklische

Aktualisieren des Hintergrunds und der `ScreenChangeWorker` das manuelle Aktualisieren im neuen Thread. In dem neuen `MainWindowController` wird das Weitergeben der GUI-Inputs an die inneren Schichten umgesetzt. Diese vier Klassen sind [hier](#) auf dem UML-Diagramm der Anwendung zu erkennen. Hierbei ist erkennbar, dass der `MainWindowController`, durch seine Adaptertätigkeiten auch in die Adapter-Schicht bei der Clean Architecture übergegangen ist.

Dann noch `ConfigHandler` bzw Adapter und Zustand

4.1.2 Open/Closed Principle

4.1.3 Liskov Substitution Principle

Das Liskov Substitution Principle ist erfüllt, da abgesehen von den verwendeten Interfaces keine Vererbung verwendet wird.

4.1.4 Interface Segregation Principle

4.1.5 Dependency Inversion Principle

4.2 GRASP

4.3 DRY

5 Refactoring

- Code Smells identifizieren
- ≥ 2 Refactoring anwenden und begründen

6 Unit Tests

Insgesamt wurden 29 Unit-Test geschrieben. Im Folgenden werden auf Einzelheiten zu den Unit-Tests eingegangen. Als Test-Framework wird das Framework XUnit verwendet.

6.1 ATRIP

Die entwickelten Unit-Tests befolgen die ATRIP-Regeln. Das bedeutet also, dass sie...

- Automatic, also eigenständig ablaufen und ihre Ergebnisse selbst prüfen. Dies wird durch das Testing-Framework XUnit gewährleistet.
 - Alle Unit-Tests sind [hier](#) zu finden.
- Thorough, also gründlich (genug) sind und die wichtigsten Funktionalitäten prüfen. Dazu gehört bei unserem Use-Case:
 - Die Analyse der Wetterdaten,
 - Die Validierung der vom Nutzer eingegebenen Konfiguration,
 - Das Decodieren der Konfiguration,
 - Die Verarbeitung der Daten der APIs, sowie die Fehlerbehandlung der APIs
- Repeatable, also jederzeit (automatisch) ausführbar sind. Dabei wird beispielsweise im Falle des WeatherInterpreterTest darauf geachtet, dass der Test nicht von der aktuellen Systemzeit abhängig ist.
 - Dieser Unit-Test ist [hier](#) zu finden.
- Independent, also unabhängig voneinander in beliebiger Reihenfolge ausführbar sind. Kein Test ist von dem Ergebnis oder dem Ablauf eines anderen Tests abhängig.
- Professional, also einfach lesbar und verständlich sind.
 - Ein Beispiels-Unit-Test ist [hier](#) zu finden.

6.2 Beispiel für Unit-Tests und Mocks

Die Unit-Test wurden, sofern möglich, in der AAA-Normalform entwickelt. Bei Unit-Tests, die Exceptions erwarten musste der Act- und Assert-Schritt teilweise zusammengeführt werden. In Listing 6.1 wird einerseits gezeigt, wie der zu testende ConfigValidator im Konstruktor vor jedem Testdurchlauf neu initialisiert wird und die `ValidationAspects` registriert werden. Im Test selbst wird eine fehlerhafte Konfiguration erzeugt, da im Stadtnamen Zahlen vorhanden sind. Daraufhin wird überprüft, ob die Validierung die richtige `Exception` wirft und ob die `ExceptionMessage` richtig ist, also der Fehler korrekt erkannt wurde.

Mock-Objekte werden verwendet um einzelne Klassen isoliert zu testen und damit lediglich die einzelne Unit, also Einheit zu testen. Diese Mock-Objekte ersetzen die eigentlichen Abhängigkeiten der Klasse. Dabei wird ein Mock vorerst eingelernt, um mindestens die notwendige Funktionalität der Abhängigkeit bereitstellen zu können. Ein Beispiel für Mocks wird in Listing 6.2 ein Test für den `ImageHandler` dargestellt. Dabei wird das Interface `IAPICaller` gemockt und die in Zeile x definierte `correctApiResponse` beim Aufruf der `Get`-Methode des API-Callers zurückgegeben. Durch den Einsatz des Mocks, lässt sich die Funktionalität des `ImageHandlers` testen ohne einen realen API-Caller zu verwenden. Am Schluss wird überprüft, ob das Ergebnis des Aufrufs mit dem erwarteten, eingegebenen Ergebnis übereinstimmt.

```
1 public ConfigValidatorTest()
2 {
3     // ConfigValidator is needed in every unit test, so we initialize it here
4     _configValidator = new ConfigValidator();
5     _configValidator.Register(new IsCorrectCity());
6     _configValidator.Register(new IsCorrectInterval());
7 }
8
9 [Fact]
10 public void ValidateInputsFalseCity()
11 {
12     // Arrange
13     const string city = "F4k3 ci7y";
14     const string country = "DE";
15     const int interval = 10;
16     Config conf = new Config()
17     {
18         Interval = interval,
19         Location = new Location()
20         {
21             City = city,
22             CountryAbrev = country
23         }
24     };
25     const string actualExceptionMessage
26         = "Stadtname beinhaltet unbekannte Zeichen.";
27     // Act, Assert
28     var ex = Assert.Throws<BadConfigException>(
29         () => _configValidator.ValidateInputs(conf));
30     Assert.Equal(actualExceptionMessage, ex.Message);
31 }
```

Listing 6.1: Unit-Test für den ConfigValidator

6.3 Code Coverage

Mithilfe der Visual Studio 2019 Enterprise Version lässt sich die Code Coverage für das Projekt ermitteln. Dabei erreicht WeatherWallpaper eine Code Coverage von knapp 42%. Dies ist in Abbildung 2 zu sehen. Des Weiteren bietet das Visual Studio Tool die Möglichkeit einzusehen, welche Zeilen von den Tests abgedeckt werden und welche nicht. Zeilen die nicht abgedeckt werden, werden rot hinterlegt und abgedeckte Zeilen blau, wie in Abbildung 3 zu sehen.

```

1  [Fact]
2  public void GetImageDataSuccessful()
3  {
4      //Arrange
5      var correctApiResponse = new ImageResponse()
6      {
7          Results = new List<Images>{
8              new Images { Links = new Links
9                  {
10                     Download = "https://unsplash.com/photos/XxElwSAHOAA/download"
11                 }
12             };
13      var responseJson = JObject.FromObject(correctApiResponse);
14      var api = new Mock<IAPICaller>();
15      api.Setup(caller => caller.Get(It.IsAny<string>()))
16          .Returns(Task.FromResult(responseJson));
17      var handler = new ImageHandler(api.Object);
18      string queryString = "?query=doesnt matter";
19
20      //Act
21      var result = handler.GetImageData(queryString);
22
23      //Assert
24      Assert.Equal(result.Results.First().Links.Download,
25                  correctApiResponse.Results.First().Links.Download);
26  }

```

Listing 6.2: Unit-Test für den ImageHandler mit Mock

Hierarchy	Not Covered (Blocks)	Not Covered (% Blocks)	Covered (Bloc...	Covered (% Blocks)
janis_DESKTOP-4OIT554 2021-05-18 19_15_41.coverage	355	27,54 %	934	72,46 %
weatherwallpapertest.dll	5	0,73 %	681	99,27 %
weatherwallpaper.dll	350	58,04 %	253	41,96 %
WeatherWallpaper.Classes.Helpers	115	47,33 %	128	52,67 %
WeatherWallpaper.Classes.Handler	13	16,88 %	64	83,12 %
WeatherWallpaper.Classes.API	0	0,00 %	43	100,00 %
WeatherWallpaper.Classes.Models	0	0,00 %	16	100,00 %
WeatherWallpaper.Classes.Exceptions	0	0,00 %	2	100,00 %
WeatherWallpaper	129	100,00 %	0	0,00 %
WeatherWallpaper.Classes.Background	39	100,00 %	0	0,00 %
WeatherWallpaper.Classes.Controllers	54	100,00 %	0	0,00 %

Abbildung 2: Code Coverage Ergebnisse

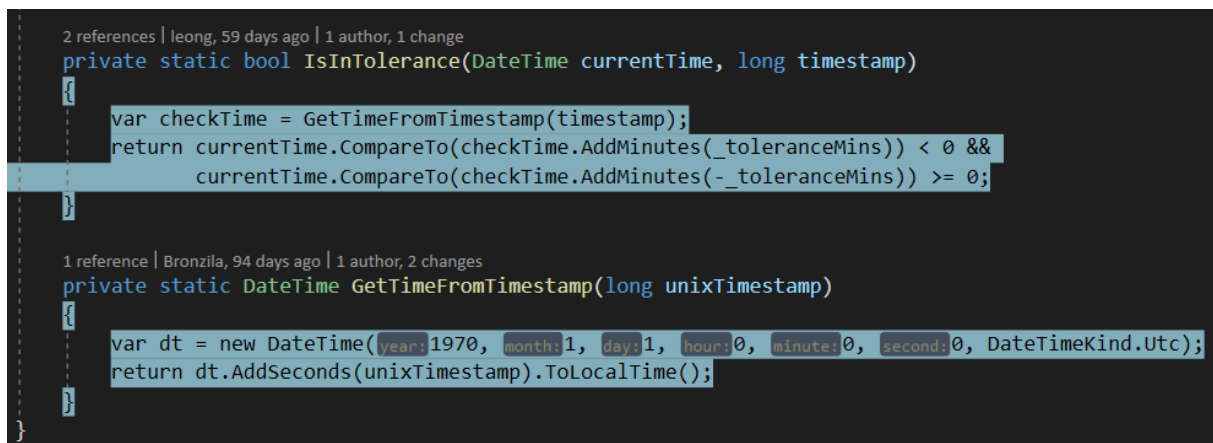


Abbildung 3: Code Coverage Highlighting