

T1000

Jan Herrmann

29. August 2025

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>6</b>
1.1	Motivation . . . . .	6
1.2	Problemstellung und Ziel . . . . .	6
1.3	Zielsetzung und Projektbeschreibung . . . . .	7
<b>2</b>	<b>Grundlagen der Softwareentwicklung</b>	<b>8</b>
2.1	Objektorientierte Programmierung . . . . .	8
2.2	Dynamic Linked Library . . . . .	8
2.3	Modellierung . . . . .	9
2.4	Speicherverwaltung . . . . .	9
2.5	Grundlagen eingebetteter Systeme . . . . .	10
2.6	Grundlagen von Datenbanken . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Vorgehensweise bei der Softwareentwicklung</b>	<b>13</b>
3.1	Zielsetzung . . . . .	13
3.2	Analyse . . . . .	13
3.3	Entwurf . . . . .	14
3.4	Umsetzung . . . . .	15
3.5	Validierung . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Verbindungsbibliothek</b>	<b>16</b>
4.1	Anforderungen . . . . .	16
4.2	Konzept . . . . .	18
4.3	Implementierung . . . . .	19
<b>5</b>	<b>LED-Pin-Mapping</b>	<b>24</b>
5.1	Motivation und Rahmenbedingungen . . . . .	24
5.2	Datenhaltung im Speicher . . . . .	24

5.3	Initialisierung . . . . .	24
5.4	Abbildung von LED-Zuständen . . . . .	25
5.5	Die Mapping-Funktion <code>evaluate_led_color()</code> . . . . .	25
5.6	Zusammenfassung . . . . .	26

# Abkürzungsverzeichnis

**Architekturpattern** Wiederverwendbares Lösungsmuster zur Strukturierung von Softwaresystemen auf höherer Abstraktionsebene. 6

**Array** Datenstruktur zur Speicherung von Elementen gleicher Typen in fester Reihenfolge. 9

**Assoziation** Beziehungsart in der objektorientierten Modellierung, die eine strukturelle Verbindung zwischen zwei Klassen definiert; in UML durch eine Verbindungslinie dargestellt. 9

**Ausnahme** Ausnahmeobjekt zur Fehlerbehandlung bei unerwarteten Programmzuständen. 8

**Boilerplate-Code** Wiederverwendbarer Standardcode, der oft unverändert in vielen Programmen vorkommt, z. B. zur Initialisierung oder Strukturierung. 6

**CI-Pipeline** Continuous-Integration-Pipeline – automatisierter Prozess zum Testen, Bauen und Verteilen von Software. 6, 22

**connection-Pooling** Technik zur Wiederverwendung offener Datenbankverbindungen, um Verbindungsaufbauzeiten zu minimieren und Systemressourcen effizienter zu nutzen. 6

**Connector** Schnittstelle, die die Kommunikation zwischen Anwendung und Datenbank ermöglicht. 6

**Container-Umgebung** Laufzeitumgebung, in der Anwendungen isoliert und reproduzierbar in Containern betrieben werden, z. B. mit Docker. 6

**DI** Dependency Injection – Entwurfsmuster zur Injektion von Abhängigkeiten von außen. 18

**DLL** Dynamic Linked Library – eine zur Laufzeit ladbare Programmbibliothek. 6–8, 13, 14, 17

**Docker** Plattform zur Containerisierung von Anwendungen. 22

**Eingebettet** spezialisiertes, fest integriertes Rechnersystem zur Steuerung oder Überwachung technischer Geräte. 9, 10

**Enum** Aufzählungstyp zur Definition fester Wertebereiche, z. B. für Statuscodes. 8, 16

**Integrationstest** Test, bei dem mehrere Komponenten gemeinsam geprüft werden. 6, 13, 17

**Interface** Schnittstelle, die Methoden vorgibt, aber keine konkrete Implementierung enthält. 7, 8, 13, 14

**Klasse** Bauplan für Objekte, der Attribute und Methoden definiert. 8

**Komposition** Stärkste Form einer Aggregation in der objektorientierten Modellierung, bei der das Teil vollständig vom Ganzen abhängig ist und ohne dieses nicht existieren kann. 9

**Logger-Interface** Abstraktes Interface für Logging, das per DI eingespeist wird. 16

**Methode** Funktion innerhalb einer Klasse, die das Verhalten eines Objekts beschreibt. 8

**Mock** Platzhalter-Objekt, das in Tests reale Abhängigkeiten simuliert, um das Verhalten einzelner Komponenten isoliert zu prüfen. 7, 18

**MySQL** Open-Source-Datenbankmanagementsystem. 16, 18, 19, 22

**Objekt** Instanz einer Klasse, die Daten (Attribute) und Verhalten (Methoden) kapselt. 8

**OOP** Objektorientierte Programmierung – ein Programmierparadigma, das auf den Konzepten von Klassen, Objekten, Vererbung, Polymorphie und Kapselung basiert. Es kombiniert Zustände und Funktionen innerhalb sogenannter Objekte, die über definierte Schnittstellen miteinander kommunizieren. Ziel ist die Strukturierung, Wiederverwendbarkeit und Wartbarkeit komplexer Softwaresysteme.. 8, 9

**retry-Mechanism** Automatischer Wiederholungsversuch bei fehlgeschlagenen Operationen, z.B. bei Netzwerkproblemen oder Datenbankzugriffen. 6, 13

**SQL** Structured Query Language – Sprache zur Verwaltung und Abfrage relationaler Datenbanken. 6

**SQL-Exception** Fehlermeldung, die beim Ausführen eines SQL-Befehls auftritt, z.B. bei Syntaxfehlern, Verbindungsproblemen oder Zugriffsverletzungen. 6

**Struktur** Datenstruktur in C zur Gruppierung mehrerer Werte (Felder) unterschiedlichen Typs. 9, 10

**UML** Unified Modeling Language – standardisierte grafische Sprache zur Modellierung und Dokumentation von Softwaresystemen, insbesondere in der objektorientierten Entwicklung. 9

**Unit-Test** Test einer einzelnen Codeeinheit isoliert von anderen Komponenten. 6, 13, 17

**Vererbung** Mechanismus, bei dem eine Klasse Eigenschaften und Verhalten einer anderen übernimmt. 8, 9

**Zeiger** Zeiger auf Speicheradressen. 9

# 1 Einleitung

## 1.1 Motivation

Die Entwicklung einer eigenständigen DLL für den Datenbankzugriff bietet in modernen Softwaresystemen mehrere entscheidende Vorteile. Erstens schafft sie eine klare Trennung von Infrastruktur- und Geschäftslogik, indem sämtliche Verbindungsdetails, Fehlerbehandlung und Transaktionssteuerung an einem zentralen Ort gekapselt werden. Anstatt in jedem Modul oder Service redundanten Code für Connection-Strings, retry-Mechanism oder SQL-Exceptions zu pflegen, greift die Anwendungslogik nur noch über eine wohldefinierte Schnittstelle auf die DLL zu.

Wie Robert C. Martin in *Clean Architecture* beschreibt, ist die Trennung von Verantwortlichkeiten ein zentrales Prinzip robuster Softwarearchitekturen. Dies zeigt sich etwa im *Single Responsibility Principle* und im *Dependency Inversion Principle*, die beide dem Grundgedanken des *Separation of Concerns* folgen. Diese Prinzipien fördern nicht nur die Lesbarkeit und Wartbarkeit des Codes, sondern beschleunigen auch die Einarbeitung neuer Teammitglieder (vgl. [1], Kap. 7.1, 7.2, 11).

Zweitens ermöglicht eine modulare DB-Connector-Bibliothek die Wiederverwendbarkeit über unterschiedliche Projekte hinweg. Ob Web-API, Desktop-Anwendung oder Microservice-Architektur, alle Konsumenten beziehen ihre Datenbankfunktionen aus derselben DLL. Bei Aktualisierungen, etwa wenn auf eine neue SQL-Bibliothek umgestellt oder connection-Pooling optimiert werden soll, genügt ein Austausch der DLL ohne Änderung an den Verbraucherprojekten. So lässt sich Validierung, Logging oder Performance-Tuning einheitlich implementieren und regressionsfrei einführen.

Schließlich erhöht die Auslagerung in eine DLL die Testbarkeit enorm: In Unit-Tests und Integrationstests kann die Datenbankzugriffsschicht gezielt gemockt oder gegen eine In-Memory-Datenbank ausgetauscht werden, ohne tief in die Business-Logik eingreifen zu müssen. Auch in CI-Pipelines und Container-Umgebungen lässt sich die DB-Connector-DLL isoliert versionieren, verteilen und überwachen. Gerade im Rahmen eines dualen Studiums, in dem neben technischer Exzellenz auch Best Practices der Team- und Prozessarbeit vermittelt werden, leistet dieses *Architekturpattern* einen wertvollen Beitrag zur praxisnahen und skalierbaren Softwareentwicklung (vgl. [2], Kap. "Component-based assembly (CBD) architecture").

## 1.2 Problemstellung und Ziel

In vielen unserer Anwendungen wiederholt sich der gleiche, plattformabhängige Boilerplate-Code-Code für den Datenbankzugriff: Verbindungsaufbau, Parameterzuweisung, Fehlerbehandlung, Transaktionsmanagement und das Schließen von Verbindungen werden immer wieder neu implementiert. Das führt nicht nur zu erheblicher Redundanz, sondern erschwert auch die zentrale Pflege von Änderungen, etwa beim Umstieg auf neue Treiber, geänderte Sicherheitsrichtlinien oder optimierte

Konfigurationsparameter. Außerdem ist das Testen einzelner Komponenten durch fehlende Schnittstellen zur Mock-Erzeugung kompliziert und fehleranfällig.

Vor diesem Hintergrund soll eine DLL entstehen, die sämtliche wiederkehrenden Aufgaben rund um den Datenbankzugriff in einer klaren, wohlabgrenzten Schnittstelle bündelt.

Die DLL übernimmt dabei:

- Einlesen von Verbindungsparametern
- Öffnen und Schließen von Verbindungen
- Erzeugen und Ausführen von CRUD-Befehlen
- Einheitliche Fehlerbehandlung
- Unterstützung von Logging-Frameworks
- Austauschbarkeit unterschiedlicher Datenbankanbieter

Ziel ist es, eine zentrale, plattformunabhängige Komponente zu schaffen, die sich einfach und schnell in Projekte integrieren lässt und dank eines Interfaces die sich leicht mocken und testen lässt. Durch die Kapselung der Infrastruktur in einer DLL reduzieren wir den Wartungsaufwand auf genau eine Stelle: Neue Anforderungen, Security-Patches oder Performance-Optimierungen werden künftig nur noch in der Bibliothek umgesetzt und stehen damit sofort in allen Anwendungen zur Verfügung. Zudem erleichtert die klare Trennung zwischen Geschäftslogik und Datenbankzugriff das Refactoring und steigert nachhaltig die Qualität und Zuverlässigkeit unserer Software.

### 1.3 Zielsetzung und Projektbeschreibung

Ziel dieser Arbeit ist die Entwicklung einer wiederverwendbaren DLL für den Datenbankzugriff mit C#, die im Rahmen des dualen Studiums an der DHBW Stuttgart entsteht. Die Bibliothek kapselt zentrale Datenbankfunktionen (Verbindungsaufbau, SQL-Befehle, Fehlerbehandlung) und wird über ein klar definiertes Interface angesprochen, um saubere Entkopplung, hohe Wiederverwendbarkeit und einfache Testbarkeit sicherzustellen.

Die praktische Umsetzung wird durch strukturierte Unit- und Integrationstests ergänzt, um die Zuverlässigkeit und Einsatzfähigkeit der DLL in realitätsnahen Anwendungsszenarien zu belegen.

## 2 Grundlagen der Softwareentwicklung

### 2.1 Objektorientierte Programmierung

Die OOP ist ein zentrales Konzept in der modernen Softwareentwicklung. Sie beruht auf der Idee, Programme aus modularen Einheiten, sogenannten Objekten, aufzubauen. Diese Objekte basieren auf Klassen, die als Baupläne dienen. Klassen definieren die Attribute und die Methoden, welche ihre Objekte besitzen. Eine Methode ist dabei eine Funktion innerhalb der Klasse, die bestimmte Aktionen ausführt und den Zustand des Objekts verändern kann. Ein wesentliches Merkmal der OOP ist die Vererbung. Sie erlaubt es, dass Klassen die Attribute und Methoden anderer Klassen übernehmen, wodurch Code wiederverwendet und strukturiert erweitert werden kann. Interfaces spielen ebenfalls eine wichtige Rolle, indem sie die Struktur und das Verhalten festlegen, das eine Klasse bereitstellen muss, ohne konkrete Implementierungen vorzugeben (vgl. [3], Kap. 8.1).

Fehlerbehandlung erfolgt in der OOP häufig über sogenannte Ausnahmen. Statt Fehlercodes zurückzugeben, werfen Methoden bei Problemen *Ausnahmen*, die dann gezielt behandelt werden können. Eine weitere hilfreiche Spracheigenschaft sind *Enums*, die eine fest definierte Menge von Werten beschreiben, etwa Statuscodes, und so die Lesbarkeit und Wartbarkeit des Codes erhöhen (vgl. [4], S. 241-243, 147-149).

### 2.2 Dynamic Linked Library

Eine *DLL* ist eine Sammlung von Funktionen, die nicht direkt in das Hauptprogramm eingebunden werden, sondern bei Bedarf zur Laufzeit geladen werden. Das hat den Vorteil, dass Programmteile modular ausgelagert und mehrfach verwendet werden können, ohne dass der Code dupliziert werden muss.

DLLs werden häufig verwendet, um gemeinsame Funktionalität wie Datenbankzugriffe, mathematische Berechnungen oder Hardware-Kommunikation bereitzustellen. In C# werden DLLs durch separate Projekte erstellt, die öffentliche Klassen und Methoden enthalten. Diese Bibliotheken können dann in andere Projekte eingebunden und wie gewöhnliche Komponenten verwendet werden.

Die Vorteile einer *acrshortdll* liegen in ihrer Wiederverwendbarkeit, Modularität und Wartbarkeit. Mehrere Programme können auf dieselbe DLL zugreifen, was Speicher spart und die Pflege erleichtert, da Änderungen nur an einer zentralen Stelle erfolgen müssen (vgl. [5], S. 509, 560).



## 2.3 Modellierung

Die Modellierung ist ein zentrales Element in der Softwareentwicklung, da sie hilft, komplexe Systeme strukturiert darzustellen, zu analysieren und zu planen. Besonders in der OOP ist die visuelle Darstellung von Klassen, Beziehungen und Abläufen essenziell für das Verständnis und die Kommunikation innerhalb eines Teams.

Ein häufig verwendetes Werkzeug ist das *Klassendiagramm*. Es gehört zur "Unified Modeling Language" UML und stellt die Struktur eines Softwaresystems grafisch dar. In einem Klassendiagramm werden Klassen mit ihren *Attributen und Methoden* dargestellt, ebenso wie die Beziehungen zwischen ihnen. Dazu zählen *Assoziationen*, Vererbung und *Kompositionen*. *Klassendiagramme* ermöglichen es, die logische Architektur eines Systems übersichtlich darzustellen, bevor mit der eigentlichen Implementierung begonnen wird. Sie dienen sowohl der Dokumentation als auch der Kommunikation im Projektteam (vgl. [6], Seite 16-17, 19-22, 25, 27-30).

Ein weiteres wichtiges Modellierungswerkzeug ist das *Aktivitätsdiagramm*. Es beschreibt den Ablauf eines Prozesses oder eines bestimmten Anwendungsfalls in Form eines Flussdiagramms. Dabei werden verschiedene Aktivitäten, Entscheidungswege, Verzweigungen und parallele Abläufe grafisch dargestellt. Aktivitätsdiagramme eignen sich besonders gut, um Geschäftsprozesse, Programmabläufe oder Algorithmen verständlich abzubilden. In der Softwareentwicklung wird das *Aktivitätsdiagramm* häufig eingesetzt, um komplexe Verhaltensweisen, wie etwa den Verbindungsaufbau zu einer Datenbank oder eine Benutzerinteraktion mit dem System, detailliert zu analysieren (vgl. [7], Seite 373).

Durch die Verwendung solcher Modellierungswerkzeuge lassen sich Anforderungen klarer formulieren, Entwurfsentscheidungen fundierter treffen und potenzielle Fehlerquellen bereits in der Planungsphase erkennen. Die Modellierung bildet somit eine wichtige Brücke zwischen der konzeptionellen Planung und der technischen Umsetzung von Softwaresystemen (vgl. [6], Seite 16).

## 2.4 Speicherverwaltung

Ein grundlegendes Thema in der Softwareentwicklung, insbesondere in der System- und Eingebettete-Programmierung, ist der Umgang mit Speicher. Die effiziente Verwaltung von Speicherressourcen ist entscheidend für die Leistungsfähigkeit und Stabilität eines Programms. In vielen Programmiersprachen wie C spielt dabei der direkte Zugriff auf Speicher durch sogenannte Zeiger eine zentrale Rolle. *Zeiger* sind Variablen, die Speicheradressen enthalten und dadurch auf bestimmte Speicherbereiche verweisen können. Sie ermöglichen unter anderem die dynamische Speicherreservierung sowie den Zugriff auf Arrays oder Strukturen. Durch diese Flexibilität sind sie in der Low-Level-Programmierung unverzichtbar, erfordern jedoch ein genaues Verständnis des zugrundeliegenden Speichermodells. In Sprachen wie C erfolgt die Speicherverwaltung manuell. Das bedeutet, dass der benötigte Speicher explizit durch den Entwickler angefordert und wieder freigegeben werden muss. Eine fehlerhafte Handhabung kann dabei zu Speicherlecks, Zugriffsfehlern oder Instabilitäten

führen. Daher erfordert die manuelle Speicherverwaltung ein hohes Maß an Sorgfalt und technischem Verständnis. Die Fähigkeit, Speicher effizient und sicher zu verwalten, bildet eine wichtige Grundlage für das Entwickeln performanter und zuverlässiger Software, insbesondere im Kontext ressourcenbeschränkter Systeme wie Mikrocontroller oder Eingebetteten Geräten(vgl. [8], Seite 2-10, 31-39).

## 2.5 Grundlagen eingebetteter Systeme

Eingebettete Systeme sind spezialisierte Computer, die fest in ein größeres technisches System integriert sind, um dort spezifische Steuerungs- oder Überwachungsaufgaben zu übernehmen. Sie verfügen in der Regel über begrenzte Ressourcen, arbeiten meist ohne Benutzerinteraktion und sind häufig auf Echtzeitanforderungen ausgelegt. Typische Einsatzbereiche reichen von Automobilsteuergeräten über Industrieanlagen bis hin zu Haushalts- und Medizingeräten. Für die Entwicklung solcher Systeme kommt oft die Sprache C zum Einsatz, da sie hardwarenahe Programmierung mit feinkörniger Kontrolle über Speicher, Register und Peripherie ermöglicht (vgl. [9], Kap. 1.1–1.2). Zentral für die Interaktion mit der Hardware ist der Zugriff auf sogenannte Memory-Mapped Register .Das sind festgelegte Speicheradressen, über die beispielsweise Timer, Sensoren oder LED-Ausgänge angesteuert werden. Solche Register werden üblicherweise über vordefinierte Strukturen und Bitmasken abstrahiert (vgl. [10], Kap. 4.3.2).

Zur Analyse und Fehlersuche dienen Debugger, die eine schrittweise Ausführung des Programmcodes, das Setzen von Breakpoints und das Auslesen von Speicherinhalten in Echtzeit ermöglichen. Gerade bei hardwarenahen Projekten wie der gezielten LED-Steuerung über Speicheradressen helfen Debugger dabei, Registerwerte direkt zu überwachen und das Timing des Programms präzise zu verifizieren.

## 2.6 Grundlagen von Datenbanken

Datenbanken stellen eine zentrale Infrastrukturkomponente moderner Softwaresysteme dar. Sie ermöglichen die dauerhafte, strukturierte und konsistente Speicherung großer Datenmengen und bilden damit das Rückgrat vieler Anwendungen wie beispielsweise in der Benutzerverwaltung, der Protokollierung von Prozessen oder im Umgang mit geschäftskritischen Informationen (vgl. [11], Seite 2).

Im Fokus dieser Arbeit steht der Zugriff auf relationale Datenbanken. Diese basieren auf dem relationalen Modell nach Codd und organisieren Daten in Tabellen, die über definierte Schlüsselbeziehungen miteinander verknüpft werden. Die Kommunikation mit der Datenbank erfolgt in der Regel über die deklarative Abfragesprache sql) (vgl. [11], Seite 55).

## Relationale Datenbanken

Relationale Datenbanken gehören zu den am weitesten verbreiteten Datenbankmodellen. Ihre Grundlage bildet das relationale Datenbankmodell, das auf der mathematischen Mengenlehre basiert. In relationalen Datenbanken werden Daten in Tabellen gespeichert, die aus Spalten (Attributen) und Zeilen (Datensätzen) bestehen. Jede Zeile entspricht dabei einem Datensatz mit genau einem Wert pro Spalte. Ein wesentliches Merkmal relationaler Datenbanken ist die Verwendung von Schlüsseln zur eindeutigen Identifizierung und Verknüpfung von Daten. Der Primärschlüssel identifiziert jeden Datensatz innerhalb einer Tabelle eindeutig. Fremdschlüssel hingegen stellen Beziehungen zwischen verschiedenen Tabellen her und ermöglichen es, Daten logisch miteinander zu verbinden, ohne sie zu duplizieren. So kann beispielsweise eine Benutzer-ID als Fremdschlüssel in einer Tabelle für Logeinträge verwendet werden, um den Zusammenhang zwischen Nutzer und Aktion herzustellen. Diese Struktur sorgt für Datenkonsistenz und fördert ein normalisiertes, redundanzfreies Datenmodell. Relationale Datenbanksysteme bieten darüber hinaus zahlreiche Funktionen zur Datenhaltung, Sicherung, Wiederherstellung und Abfrageoptimierung an. Transaktionen ermöglichen es, mehrere Datenbankoperationen logisch zusammenzufassen und im Fehlerfall rückgängig zu machen, was insbesondere in sicherheitskritischen Anwendungen von großer Bedeutung ist (vgl. [11], Seite 84 ff.).

### Aufbau von Tabellen und Schlüsselkonzepte

Beim Aufbau relationaler Datenbanktabellen müssen neben der inhaltlichen Struktur auch technische Aspekte berücksichtigt werden. Jede Spalte einer Tabelle besitzt einen spezifischen Datentyp (z.B. Ganzzahlen, Zeichenketten oder Datumswerte), der definiert, welche Art von Informationen dort gespeichert werden können (vgl. [11], S. 84–85). Ergänzend dazu können Einschränkungen wie „nicht leer“, „eindeutig“ oder „Standardwert“ definiert werden, um die Datenqualität zu sichern (vgl. [11], S. 85–86).

Die Definition und Pflege von Primär- und Fremdschlüsseln ist essenziell für die referenzielle Integrität innerhalb des Datenbankschemas (vgl. [11], S. 86–87). Durch Mechanismen wie das kaskadierende Löschen oder Aktualisieren lassen sich Inkonsistenzen vermeiden und ein konsistenter Datenbestand sicherstellen (vgl. [11], S. 86–87).

Ein durchdachtes Datenbankdesign ist besonders in komplexen Softwaresystemen von zentraler Bedeutung. Es hilft dabei, die Wartbarkeit zu erhöhen, die Erweiterbarkeit zu erleichtern und die Fehleranfälligkeit zu reduzieren. Visuelle Hilfsmittel wie Entity-Relationship-Diagramme (ER-Diagramme) oder UML-Klassendiagramme unterstützen diesen Entwurfsprozess (vgl. [11], S. 229–244 und 294–310).

### SQL-Befehle

Die Interaktion mit relationalen Datenbanken erfolgt in der Regel über die strukturierte Abfragesprache SQL (Structured Query Language). SQL ist ein weltweit etablierter Standard und erlaubt sowohl die Definition der Datenstruktur als auch das Bearbeiten und Abfragen von Daten (vgl. [11], S. 84–89).

Der Einsatz von SQL-Befehlen erlaubt es, gezielt auf einzelne Daten zuzugreifen, komplexe Zusammenhänge abzubilden und verschiedenste Operationen auf effiziente Weise durchzuführen (vgl. [11], S. 84–89).

Eine saubere Abgrenzung von Anwendungs- und Datenbanklogik, wie sie in dieser Arbeit durch die Nutzung einer DLL erfolgt, sorgt dabei für ein klares und wartbares Systemdesign.

### **Bedeutung im Kontext der Anwendung**

Im Rahmen dieser Arbeit wird eine MySQL-Datenbank eingesetzt, auf die über eine eigens entwickelte C#-Bibliothek zugegriffen wird. Diese Bibliothek kapselt alle Datenbankzugriffe in Form einer wiederverwendbaren DLL und stellt Methoden für das Öffnen und Schließen von Verbindungen, die Ausführung von SQL-Abfragen sowie die Fehlerbehandlung bereit.

Ein zentraler Aspekt dabei ist die Trennung von Datenzugriff und Anwendungslogik. Durch die Auslagerung des Datenbankzugriffs in eine separate Komponente wird die Wartbarkeit erhöht, die Testbarkeit verbessert und die Wiederverwendbarkeit gewährleistet. Die klare Struktur der Datenbanktabellen, die Verwendung von Schlüsseln zur Sicherung der Integrität sowie der gezielte Einsatz von SQL ermöglichen eine performante und robuste Datenhaltung, wie sie auch in produktiven Anwendungen in der Industrie üblich ist (vgl. [11], S. 35–39 und 84–87).

## 3 Vorgehensweise bei der Softwareentwicklung

### 3.1 Zielsetzung

Die Zielsetzung eines Softwareentwicklungsprojekts beschreibt den angestrebten Zweck des Systems und dient als verbindliche Grundlage für alle nachfolgenden Aktivitäten im Entwicklungsprozess. Sommerville definiert im Rahmen des Requirements Engineering, dass diese Zieldefinition sowohl aus den strategischen Geschäftszielen als auch aus den Bedürfnissen der Stakeholder abgeleitet werden muss. Sie umfasst dabei sowohl funktionale Ziele, wie die zu erbringenden Systemdienste. Als auch nicht-funktionale Ziele, welche Qualitätsmerkmale wie Leistung, Zuverlässigkeit, Sicherheit oder Wartbarkeit festlegen (vgl. [12], Seite 116–122).

Für das Projekt T1000 bedeutet dies konkret, eine modulare, wiederverwendbare DLL für den Datenbankzugriff zu entwickeln, die als einheitliche Schnittstelle zwischen Anwendungslogik und MySQL-Datenbank fungiert.

Die spezifischen Ziele umfassen:

- Entwicklung einer klar definierten, entkoppelten Schnittstelle (Interface) für CRUD-Operationen,
- Sicherstellung der Wiederverwendbarkeit in unterschiedlichen Projekten und Architekturen,
- Implementierung standardisierter Mechanismen zur Fehlerbehandlung, zum Logging und für den retry-Mechanism,
- Gewährleistung einer hohen Testbarkeit durch gezielte Unit-Tests und Integrationstests.

### 3.2 Analyse

Die Analysephase dient dazu, die in der Zielsetzung definierten Projektziele in präzise, überprüfbare Anforderungen zu überführen. Nach Sommerville ist dieser Schritt Teil des *Requirements Engineering* und umfasst insbesondere die systematische Erhebung, Strukturierung und Validierung der Anforderungen, um eine belastbare Grundlage für Entwurf und Implementierung zu schaffen (vgl. [12], Seite 114).

Ein zentraler Aspekt ist die Anforderungvalidierung, bei der überprüft wird, ob die erfassten Anforderungen die tatsächlichen Bedürfnisse der Stakeholder widerspiegeln und gleichzeitig umsetzbar sind. Sommerville nennt hierfür folgende zentrale Prüfkriterien:

- **Eindeutigkeit** - jede Anforderung muss klar und ohne Interpretationsspielraum formuliert sein.

- **Konsistenz** - es dürfen keine Widersprüche zwischen einzelnen Anforderungen bestehen.
- **Vollständigkeit** – alle relevanten Funktionen und Einschränkungen müssen erfasst sein.
- **Realisierbarkeit** – die Umsetzung muss mit den vorhandenen Ressourcen, Technologien und im gegebenen Zeitrahmen möglich sein.
- **Verifizierbarkeit** – Anforderungen müssen so formuliert sein, dass ihre Erfüllung später messbar und testbar ist.

(vgl. [12], Seite 144)

Für das Projekt *T1000* bedeutet dies, dass die funktionalen Anforderungen also die Implementierung von CRUD-Operationen über ein Interface als auch die nicht-funktionalen Anforderungen wie Wiederverwendbarkeit, Performance und Testbarkeit, anhand dieser Kriterien überprüft werden. Die Analyse stellt somit sicher, dass sowohl technische als auch organisatorische Rahmenbedingungen berücksichtigt werden und dass die geplante DLL in späteren Projektphasen ohne grundlegende Anpassungen umgesetzt werden kann.

### 3.3 Entwurf

Der Entwurf beschreibt die strukturelle und architektonische Gestaltung des Systems, um die in der Analyse definierten Anforderungen effizient und wartbar umzusetzen. Nach Sommerville stellt die *Schichtenarchitektur* ein etabliertes Architekturmuster dar, bei dem das System in klar abgegrenzte Ebenen unterteilt wird, die jeweils definierte Verantwortlichkeiten haben (vgl. [12], Kap. 6.3.1, S. 194 ff.). Dieses Muster erleichtert die Modularisierung, unterstützt die Wiederverwendbarkeit einzelner Komponenten und reduziert die Kopplung zwischen den Systemteilen.

Für das Projekt *T1000* wurde eine dreischichtige Struktur umgesetzt:

1. **Anwendungsschicht** – übernimmt die Steuerung des Programmablaufs und ruft über die definierten Schnittstellen die benötigten Datenbankoperationen auf (`Program.cs`).
2. **Abstraktionsschicht** – definiert mit dem Interface `IConnector` die vertraglichen Methoden für den Datenbankszugriff und kapselt die Implementierungsdetails.
3. **Datenzugriffsschicht** – implementiert mit der Klasse `MySQLAccess` die konkreten CRUD-Operationen auf Basis des MySQL-Connectors.

Die klare Trennung zwischen diesen Schichten ermöglicht es, Änderungen an der Datenbankimplementierung vorzunehmen, ohne die Anwendungsschicht anzupassen, und erleichtert die Wiederverwendbarkeit der DLL in unterschiedlichen Projekten.

Zudem wird die Testbarkeit erhöht, da sich durch die Verwendung des Interfaces `ICconnector` sowohl Unit-Tests mit Mocks als auch Integrationstests gegen eine reale Datenbankumgebung durchführen lassen.

### **3.4 Umsetzung**

### **3.5 Validierung**

## 4 Verbindungsbibliothek

### 4.1 Anforderungen

#### Funktionale Anforderungen:

Die funktionalen Anforderungen beschreiben, welche zentralen Leistungen die Verbindungsbibliothek erbringen muss, um den Zugriff auf eine relationale MySQL-Datenbank zuverlässig und praxisnah zu unterstützen. Im Vordergrund stehen die grundlegenden Operationen, die in nahezu allen datengetriebenen Anwendungen benötigt werden:

- **Aufbau und Abbau einer Datenbankverbindung:** Die Bibliothek muss eine stabile Verbindung zu einer MySQL-Datenbank herstellen können und diese nach Abschluss der Operationen geordnet schließen. Dabei ist zu prüfen, ob eine Verbindung bereits geöffnet oder geschlossen ist, um Ressourcenlecks und unnötige Fehlermeldungen zu vermeiden.
- **Unterstützung der CRUD-Operationen:** Es müssen alle grundlegenden Datenbankoperationen verfügbar sein: `SELECT` zum Auslesen von Daten, `INSERT` zum Einfügen neuer Datensätze, `UPDATE` zur Aktualisierung bestehender Einträge sowie `DELETE` zum Entfernen von Daten. Zusätzlich sollen optionale Parameter wie `WHERE`-, `ORDER BY`- oder `LIMIT`-Klauseln unterstützt werden, damit praxisnahe Abfragen möglich sind.
- **Rückgabe konsistenter Statuswerte:** Anstatt Ausnahmen unkontrolliert weiterzureichen, soll die Bibliothek alle relevanten Fehler- und Erfolgsszenarien über ein einheitliches Enum (`errorValues`) abbilden. Dies ermöglicht eine klare Differenzierung zwischen verschiedenen Fällen (z. B. Authentifizierungsfehler, Datenbank nicht gefunden, keine Datensätze vorhanden) und erleichtert die strukturierte Weiterverarbeitung im Anwendungscode.
- **Protokollierung relevanter Vorgänge:** Alle wesentlichen Aktionen wie das Öffnen und Schließen von Verbindungen, die Ausführung von SQL-Operationen oder das Auftreten von Fehlern müssen über ein Logger-Interface dokumentiert werden. Dies erhöht die Transparenz für Entwickler, erleichtert die Fehlersuche und unterstützt den Betrieb in produktiven Umgebungen.

#### Nicht-funktionale Anforderungen:

Die nicht-funktionalen Anforderungen bilden die Qualitätskriterien, die das Verhalten und die Architektur der Verbindungsbibliothek prägen. Im Projekt wurden insbesondere vier zentrale Eigenschaften verfolgt, die auch als Leitprinzipien in der Softwareentwicklung gelten: *Erweiterbarkeit*, *Robustheit*, *Testbarkeit* und *Modularität*.

- **Erweiterbarkeit:** Die Bibliothek soll so entworfen sein, dass sich zusätzliche Datenbankanbieter oder Funktionen mit minimalem Aufwand integrieren



lassen. Da die Anwendungslogik ausschließlich über das Interface `IConnector` kommuniziert, kann eine alternative Implementierung für einen anderen Datenbankanbieter entwickelt werden, ohne Änderungen im Anwendungscode vorzunehmen. Ebenso sind Erweiterungen wie Transaktionsunterstützung oder Connection Pooling denkbar, ohne den bestehenden Code zu brechen.

- **Robustheit:** Die Bibliothek muss auch bei ungültigen Eingaben, Netzwerkfehlern oder fehlerhaften Abfragen stabil bleiben. Anstatt in einen undefinierten Zustand zu gelangen, gibt sie definierte Fehlercodes aus dem Enum `errorValues` zurück (z.B. `errorValues.ConnectionFailed`, `errorValues.NoData`, `errorValues.DuplicateEntry`). Dadurch können Anwendungen Fehler kontrolliert behandeln und stabil weiterlaufen.
- **Testbarkeit:** Die Architektur wurde so gestaltet, dass sowohl Unit-Tests als auch Integrationstests möglich sind. Unit-Tests decken Konstruktorlogik, Verbindungsaufbau und CRUD-Operationen ab. Zudem ist vorgesehen, Integrationstests gegen eine MySQL-Instanz in einem Docker-Container zu realisieren, um praxisnahe Szenarien zu prüfen. Dank des Interfaces `IConnector` und des Logging-Interfaces lassen sich Mocks gezielt einsetzen, um Komponenten isoliert zu testen.
- **Modularität:** Durch die Trennung von Schnittstelle (`IConnector`) und Implementierung (`MySQLAccess`) sowie die Kapselung in einer DLL wird eine klare Modulstruktur geschaffen. Änderungen an der Implementierung, wie die Erweiterung der SQL-Funktionalität oder Anpassungen beim Logging, erfordern keine Änderungen am aufrufenden Anwendungscode. Diese lose Kopplung erleichtert Wartung und Wiederverwendung in unterschiedlichen Projekten.

## Technische Anforderungen:

Die technischen Anforderungen legen die Rahmenbedingungen fest, unter denen die Verbindungsbibliothek entwickelt und betrieben wird. Sie betreffen sowohl die eingesetzten Technologien als auch die Integration in bestehende Softwareumgebungen:

- **Integration über ein generisches Interface:** Die zentrale Schnittstelle `IConnector.cs` definiert alle Methoden für den Datenbankzugriff und dient als vertragliche Grundlage zwischen Anwendungslogik und Implementierung. Dadurch wird eine lose Kopplung erreicht, die den Austausch der konkreten Datenbankimplementierung jederzeit ermöglicht.
- **Implementierung in C#:** Die Bibliothek ist vollständig in C# entwickelt und für das Ziel-Framework `.NET 8.0` umgesetzt. Damit wird die Nutzung aktueller Sprach- und Plattformfeatures ermöglicht und eine einfache Integration in moderne `.NET`-Projekte gewährleistet.
- **Unterstützung von Dependency Injection:** Für die Protokollierung wird das Logger-Interface `ILogger<MySQLAccess>` genutzt, das per Dependency Injection eingebunden wird. Dadurch bleibt die Implementierung flexibel, testbar und unabhängig vom konkreten Logging-Framework. In der Beispielanwendung wurde Serilog als Logging-Bibliothek verwendet.

- **Behandlung typischer Fehlerquellen:** Die Bibliothek muss auf typische Datenbankfehler reagieren können, darunter Authentifizierungsfehler (falscher Benutzername oder Passwort), Zeitüberschreitungen beim Verbindungsaufbau oder fehlerhafte SQL-Syntax. Diese Fälle werden differenziert erkannt und über definierte Fehlercodes im Enum `errorValues` zurückgemeldet.

## 4.2 Konzept

### Architekturübersicht:

Die Verbindungsbibliothek ist in zwei Kernkomponenten gegliedert: ein Interface als vertragliche Abstraktion und eine konkrete Implementierung für MySQL. Diese Trennung erlaubt es, die Implementierung in Tests durch Mock-Objekte zu ersetzen und perspektivisch weitere Datenbank-Backends anzubinden.

- `IConnector.cs`: Definiert sämtliche Methoden für den Datenbankzugriff.
- `MySqlAccess.cs`: Implementiert `IConnector` für das DBMS MySQL.
- `ErrorCodes.cs`: Enthält das zentrale enum `errorValues` zur standardisierten Rückgabe von Status- und Fehlerzuständen.

### Verantwortlichkeiten und Lebenszyklus:

Die Klasse `MySqlAccess` verwaltet den kompletten Lebenszyklus der Datenbankverbindung und führt die übergebenen SQL-Befehle aus. Ein interner Statusindikator (`flagStatus`) macht den Verbindungs- und Ausführungszustand nach außen sichtbar. Vor jeder Operation wird geprüft, ob die Verbindung geöffnet ist, andernfalls wird ein entsprechender Fehlerstatus gesetzt und geloggt.

### Entwurfsentscheidungen:

- **Abstraktion über Interface:** Das Interface `IConnector` entkoppelt Anwendungslogik und Datenzugriff. Anwendungen programmieren gegen die Abstraktion und bleiben damit unabhängig vom konkreten DB-Provider.
- **Dependency Injection für Logging:** Das Logger-Interface `ILogger<MySqlAccess>` wird per DI injiziert. Dadurch bleibt die Bibliothek testbar und unabhängig von einem konkreten Logging-Framework. In der Beispielanwendung wird Serilog angebunden, die DLL selbst kennt jedoch nur `ILogger<T>`.
- **Fehlercodierung statt ungefilterter Exceptions:** Relevante Fehlerfälle werden in `errorValues` abgebildet. Unerwartete Fehler werden generisch als `UnknownError` gemeldet und zusätzlich geloggt.
- **SQL-Durchleitung:** Die Bibliothek erwartet vollständige SQL-Strings von der aufrufenden Schicht und führt diese direkt aus. Ein Query-Builder oder parametrisierte Abfragen sind derzeit nicht enthalten, können aber zukünftig ergänzt werden.

## Grenzen und geplante Erweiterungen:

- Aktuell wird ausschließlich MySQL unterstützt, weitere Provider sind über separate `IConnector`-Implementierungen möglich.
- SQL-Befehle werden derzeit als String entgegengenommen, die Nutzung parametrisierter Befehle ist als Sicherheits- und Robustheitsverbesserung vorgesehen.
- Transaktionen, Connection Pooling und asynchrone Aufrufe sind nicht Bestandteil der ersten Version, können aber ohne Bruch der Schnittstelle ergänzt werden.

## 4.3 Implementierung

### Zentrale Klassen und Methoden:

Die Klasse `MySqlConnection` bildet den Kern der Verbindungsbibliothek. Sie kapselt den gesamten Lebenszyklus einer Datenbankverbindung und stellt Methoden für die grundlegenden CRUD-Operationen bereit. Jede dieser Methoden folgt demselben Ablaufmuster:

1. Validierung der Eingabeparameter,
  2. Konstruktion und Ausführung des SQL-Befehls,
  3. Differenzierte Fehlerbehandlung,
  4. Rückgabe eines standardisierten Statuswertes.
- `openConnection()`: Diese Methode ist für den Aufbau der Datenbankverbindung verantwortlich. Vor dem eigentlichen Verbindungsaufbau wird zunächst geprüft, ob bereits eine aktive Verbindung besteht. Auf diese Weise werden doppelte Öffnungen vermieden, die sonst zu Ressourcenlecks oder widersprüchlichen Zuständen führen könnten. Schlägt der Aufbau fehl, was durch falsche Zugangsdaten, eine nicht existierende Datenbank oder einen nicht erreichbaren Server ausgelöst werden kann, wird der Status `errorValues.AuthenticationFailed`, `errorValues.DatabaseNotFound`, oder `errorValues.ServerConnectionFailed` zurückgegeben. Tritt ein allgemeiner Fehler beim Verbindungsaufbau auf, wird `errorValues.ConnectionQueryError` gesetzt. Gleichzeitig wird der Fehler im Logger dokumentiert, sodass die Ursache später nachvollziehbar bleibt.
  - `closeConnection()`:  
Das kontrollierte Schließen einer aktiven Verbindung ist ebenso wichtig wie der Verbindungsaufbau. In dieser Methode wird geprüft, ob die Verbindung tatsächlich geöffnet ist. Liegt bereits ein geschlossener Zustand vor, löst die Bibliothek keine Ausnahme aus, sondern liefert den klar definierten Status

`errorValues.ConnectionAlreadyClosed`. Dadurch können Aufrufer auch bei mehrfachen Schließversuchen stabil weiterarbeiten, was vor allem in größeren Anwendungen mit komplexen Steuerungsflüssen relevant ist. Neben der Robustheit spielt hier auch die Ressourcenschonung eine Rolle, da Datenbankverbindungen stets aktiv Systemressourcen belegen.

- `select(...)`: Für Leseoperationen wird ein `MySqlCommand` mit dem übergebenen SQL-Statement erstellt und ein `MySqlDataReader` geöffnet. Dieser Reader ermöglicht ein effizientes sequentielles Auslesen der Ergebnismenge direkt vom Server. Anschließend werden die Daten in ein `DataTable`-Objekt geladen, das an den Aufrufer zurückgegeben wird. Dieses Vorgehen verbindet die Performancevorteile des Readers mit dem Komfort einer tabellarischen Datenstruktur, die sich leicht weiterverarbeiten, filtern oder serialisieren lässt. Eine Konsolenausgabe innerhalb der Bibliothek erfolgt nicht. Die Darstellung bleibt bewusst der Anwendungsschicht überlassen, um die Trennung von Logik und Präsentation zu wahren.
- `insert(...)`, `update(...)`, `delete(...)`: Die schreibenden Operationen folgen einem einheitlichen Muster: Nach Validierung der Eingabeparameter wird der SQL-Befehl konstruiert und mit `ExecuteNonQuery()` ausgeführt. Das Ergebnis dieser Ausführung wird über die Anzahl betroffener Zeilen bestimmt. Wird mindestens eine Zeile verändert, gibt die Methode den Status `Success` zurück. Bleibt die Anzahl bei null, so signalisiert die Bibliothek `NoData`. Bei Verstößen gegen Integritätsbedingungen, etwa durch doppelte Primärschlüssel, erfolgt eine gezielte Abbildung auf `errorValues.DuplicateEntry`. Damit wird nicht nur sichergestellt, dass Fehler kontrolliert behandelt werden, sondern auch, dass Anwendungen klar unterscheiden können, ob ein Befehl erfolgreich war, keine Wirkung hatte oder aufgrund einer Datenbankregel scheiterte.

## Fehlerbehandlung:

Ein zentrales Designziel der Verbindungsbibliothek ist die robuste und differenzierte Behandlung typischer Fehlerfälle. Während der Standard-MySQL-Connector in C# im Fehlerfall rohe `MySqlExceptions` wirft, kapselt die Bibliothek diese intern und übersetzt sie in wohldefinierte Statuswerte des Enums `errorValues`. Dadurch entfällt für die aufrufende Anwendung die Notwendigkeit, Datenbank-spezifische Exceptions im Detail auswerten zu müssen. Stattdessen erhält der Entwickler eine konsistente und klar interpretierbare Rückmeldung, die unabhängig von der zugrunde liegenden Datenbank-Engine funktioniert.

Besonders relevant ist dies bei häufig auftretenden Fehlern, die im Produktivbetrieb immer wieder auftreten können:

- Fehler `errorValues.AuthenticationFailed (-6)`: tritt auf, wenn falsche Zugangsdaten wie Benutzername oder Passwort übergeben wurden. Dies erlaubt es der Anwendung, gezielt darauf zu reagieren, etwa durch das erneute Anfordern korrekter Credentials oder eine Benutzerbenachrichtigung.

- Fehler `errorValues.DatabaseNotFound` (-7): signalisiert, dass die in der Verbindungszeichenkette angegebene Datenbank nicht existiert. Statt einen Abbruch durch eine Exception zu riskieren, meldet die Bibliothek diesen Zustand über `errorValues.DatabaseNotFound`. So kann die Anwendung etwa automatisiert eine Fallback-Strategie ausführen oder die initiale Einrichtung einer neuen Datenbank anstoßen.
- Fehler `errorValues.DuplicateEntry` (-13): entsteht bei Verletzungen von Eindeutigkeits- oder Primärschlüssel-Constraints, beispielsweise beim Einfügen eines Datensatzes mit bereits existierender ID. Die Bibliothek differenziert diesen Fall klar und gibt `errorValues.DuplicateEntry` zurück. Auf diese Weise können Anwendungen gezielt Benutzerfeedback geben oder alternative Insert-Strategien (z.B. `ON DUPLICATE KEY UPDATE`) einsetzen.

Für alle weiteren, nicht explizit abgebildeten Fehler wird der generische Status `errorValues.UnknownError` zurückgegeben. Damit wird sichergestellt, dass auch unerwartete Ausnahmefälle nicht unkontrolliert an die Anwendung durchgereicht werden und diese in einen instabilen Zustand versetzen. Das Mapping erfolgt zentral in der Hilfsmethode `MapMySQLError`, sodass eine einheitliche Behandlung in allen CRUD-Operationen gewährleistet ist.

Dieser Ansatz bietet mehrere Vorteile:

- **Konsistenz:** Alle Methoden geben Statuswerte im gleichen Format zurück, unabhängig davon, welcher konkrete MySQL-Fehler aufgetreten ist.
- **Robustheit:** Anwendungslogik muss keine rohen Exceptions auswerten, wodurch Laufzeitfehler reduziert werden.
- **Erweiterbarkeit:** Neue Fehlernummern können leicht ergänzt und auf zusätzliche Statuswerte gemappt werden, ohne dass Änderungen in der Anwendungslogik erforderlich sind.
- **Transparenz:** Durch die Kombination mit dem Logger bleibt die konkrete Ursache dennoch nachvollziehbar (z.B. durch Speichern von Fehlernummer und Fehlermeldung).

Damit verbindet die Verbindungsbibliothek eine für den Entwickler einfach nutzbare Oberfläche mit der notwendigen technischen Tiefe, um reale Betriebsfehler differenziert zu behandeln und kontrolliert weiterzugeben.

### Logging:

### Sicherheits- und Qualitätsaspekte:

In der aktuellen Version werden SQL-Strings direkt ausgeführt. Für robuste Produktivszenarien wird der Einsatz *parametrisierter* Befehle empfohlen, um SQL-Injection vorzubeugen und Typkonvertierungen sauber zu kapseln. Nachfolgend ein Ausschnitt, wie die insert Methode derzeit aufgebaut ist.

### Beispiel: aktuelles Insert (String-basiert):

#

```
public errorValues insert(string tableName, string values)
{
    if (string.IsNullOrEmpty(tableName) || string.
        IsNullOrEmpty(values))
        return errorValues.EmptyInputParameters;

    string query = $"INSERT INTO {tableName} VALUES({values})
        ";

    try
    {
        using (var cmd = new MySqlCommand(query, connection))
        {
            int affectedRows = cmd.ExecuteNonQuery();
            return affectedRows > 0 ? errorValues.Success :
                errorValues.NoData;
        }
    }
    catch (MySqlException ex)
    {
        return MapMySqlError(ex); // Fehlercode-Mapping +
            Logging
    }
}
```

### Teststrategie:

Die Tests folgen dem AAA-Prinzip (*Arrange – Act – Assert*) und decken sowohl Erfolgs- als auch Fehlerszenarien ab.

- **Unit-Tests:** Prüfen Konstruktorlogik, Verbindungsaufbau sowie die Rückgabewerte der CRUD-Methoden unter kontrollierten Bedingungen. Das Logging wird über Mocks isoliert (`ILogger<MySQLAccess>`).
- **Integrationstests (geplant):** Integrationstests gegen eine reale MySQL-Instanz (z.B. in einem Docker-Container) sind konzeptionell vorgesehen, um das Verhalten der Bibliothek in einer realistischen Umgebung zu verifizieren. Diese Tests sind im aktuellen Projektstand noch nicht vollständig umgesetzt.
- **CI-Eignung:** Die Tests sind so strukturiert, dass sie in eine CI-Pipeline integriert werden können, auch wenn aktuell noch keine vollständige Pipeline existiert.

### Beispiel-Unit-Test (AAA):

```

// Test: openConnection() liefert AuthenticationFailed bei
// falschen Credentials
[Fact]
public void
    OpenConnection_ReturnsAuthenticationFailed_WhenCredentialsAreInvalid
    ()
{
    // Arrange
    string database = "testprotocol";
    string server = "localhost";
    string uid = "invalidUser"; // absichtlich falscher
        Benutzer
    string password = "invalidPassword"; // absichtlich
        falsches Passwort

    string connectionString = $"Server={server};Database={
        database};Uid={uid};Pwd={password}";
    using var connection = new MySqlConnection(
        connectionString);
    var mockLogger = new Mock<ILogger<MySQLAccess>>();

    var mySqlAccess = new MySQLAccess(connection,
        mockLogger.Object);

    // Act
    var result = mySqlAccess.openConnection();

    // Assert
    Assert.Equal(errorValues.AuthenticationFailed, result)
        ;
}

```

Durch diese Umsetzung wird gewährleistet, dass sowohl ungültige Eingaben als auch Verbindungsfehler, typische SQL-Probleme und Systemausfälle definiert behandelt, sauber geloggt und über **errorValues** konsistent an die aufrufende Schicht kommuniziert werden.

## 5 LED-Pin-Mapping

### 5.1 Motivation und Rahmenbedingungen

Die Fertigung beschreibt an einer festen Speicheradresse für jede LED einen numerischen Code, der definiert, ob die LED ausgeschaltet, rot oder grün leuchten soll. Meine Aufgabe bestand darin, diese Werte auszulesen und mit den bestehenden API-Funktionen (`ledHandler_set()`) auf die Hardware abzubilden. Die dafür notwendigen Datentypen und Schnittstellen wurden bereits im Projekt von der Softwarearchitektur bereitgestellt. Die Eigenleistung liegt in der Kombination dieser Bausteine zu einer kohärenten Methode.

### 5.2 Datenhaltung im Speicher

Damit die Fertigung überhaupt Werte hinterlegen kann, wird ein spezieller Speicherbereich im Flash als zweidimensionales Array reserviert. Jede Zeile des Arrays repräsentiert eine LED-Klasse (z. B. `pin1`, `pin2`, Versorgungsspannung oder Corner-LED), jede Spalte eine konkrete Instanz. So entsteht eine Matrix aus fünf Zeilen und acht Spalten, die den Zustand aller LEDs abbildet.

```
#define ROWS 5
#define COLLS 8

uint8_t colors_from_pins_arr[ROWS][COLLS]
    __attribute__((section(".myNewSection")));
```

**Hintergedanke:** Die Fertigung muss nur an einer bekannten Speicherstelle schreiben, die Firmware liest später an genau dieser Stelle die Werte aus. So bleibt die Schnittstelle zwischen Hardware und Software eindeutig.

### 5.3 Initialisierung

Beim Start des Systems wird das Array mit Nullen belegt. Das stellt sicher, dass keine undefinierten Werte vorliegen, falls die Fertigung den Speicherbereich noch nicht beschrieben hat.

```
void initColors(void) {
    memset(colors_from_pins_arr, 0, sizeof(
        colors_from_pins_arr));
}
```

**Hintergedanke:** Ein deterministischer Startzustand verhindert unvorhersehbares Verhalten (z. B. zufälliges Aufleuchten von LEDs).



## 5.4 Abbildung von LED-Zuständen

Um die Werte aus dem Array in konkrete LED-Zustände übersetzen zu können, wird eine Struktur definiert, die die drei zentralen Parameter einer LED zusammenfasst:

- die **Klasse** der LED (welcher Pin sie repräsentiert),
- das **Verhalten** (aus, konstant, blinken),
- die **Farbe** (rot, grün, gelb).

```
typedef struct {  
    ledHandler_ledClass_t pin_ID;  
    ledHandler_behavior_t behavior;  
    ledHandler_color_t color;  
} pin_state_t;
```

**Hintergedanke:** Durch diese Struktur kann der Zustand jeder LED logisch zusammengefasst werden, ohne dass man an mehreren Stellen im Code dieselben Parameter handhaben muss.

## 5.5 Die Mapping-Funktion `evaluate_led_color()`

Der zentrale Bestandteil ist die Funktion, die alle Werte durchläuft, interpretiert und über die API an die LEDs weitergibt.

1. Zunächst wird für jede Zeile (also jede LED-Klasse) bestimmt, welche Enumeration (`ledHandler_ledClass_t`) zugeordnet ist. 2. Danach werden alle Instanzen dieser Klasse durchlaufen. 3. Der gespeicherte Wert (0, 1, 2, ...) wird ausgelesen und in ein Verhalten sowie eine Farbe übersetzt.

- 0 = LED aus
- 1 = LED rot, konstant
- 2 = LED grün, konstant
- weitere Werte können später für Blinkmuster oder zusätzliche Farben reserviert werden

4. Abschließend wird die Funktion `ledHandler_set()` aufgerufen, die bereits von der Architektur bereitgestellt wurde.

```
void evaluate_led_color(void){  
    for(uint8_t row = 0; row < ROWS; row++){  
        ledHandler_ledClass_t current_pin = ...; // Klasse  
        bestimmen
```

```

    for(uint8_t inst = 0; inst < COLLS; inst++){
        uint8_t code = colors_from_pins_arr[row][inst
        ];

        if(code == 0){
            behavior = ledHandler_behavior_off;
            color     = ledHandler_color_red;
        } else if(code == 1){
            behavior = ledHandler_behavior_solid;
            color     = ledHandler_color_red;
        } else if(code == 2){
            behavior = ledHandler_behavior_solid;
            color     = ledHandler_color_green;
        } else {
            behavior = ledHandler_behavior_solid;
            color     = ledHandler_color_yellow;
        }

        ledHandler_set(current_pin, inst, behavior,
            color);
    }
}

```

**Hintergedanke:** Die Logik bildet eine Brücke zwischen den von der Fertigung hinterlegten Rohdaten (Zahlenwerte) und der abstrakten LED-API. Die Implementierung ist bewusst generisch, damit spätere Erweiterungen (weitere Farben, Blinkmuster) leicht ergänzt werden können.

## 5.6 Zusammenfassung

Damit konnte eine Funktion entwickelt werden, die die Schnittstelle zwischen Fertigungsdaten und Hardware-Ansteuerung herstellt. Die Architektur (API und Datentypen) blieb dabei unverändert, die Eigenleistung liegt in der methodischen Kombination und der Umsetzung der Mapping-Logik.

## Literatur

- [1] R. C. Martin, *Clean architecture : das Praxis-Handbuch für professionelles Softwaredesign : Regeln und Paradigmen für effiziente Softwarestrukturen*, Deutsche Ausgabe, 1. Auflage. Frechen: mitp, 2018, ISBN: 978-3-95845-724-9.
- [2] P. R. Chelliah und A. Amandeep, *Architectural Patterns: Uncover Essential Patterns in the Most Indispensable Realm of Enterprise Architecture*. Birmingham: Packt Publishing Limited, 2017.
- [3] M. Broy, „Grundlagen der Objektorientierung,“ in *Logische und Methodische Grundlagen der Programm- und Systementwicklung: Datenstrukturen, funktionale, sequenzielle und objektorientierte Programmierung - Unter Mitarbeit von Alexander Malkis*, M. Broy, Hrsg., Wiesbaden: Springer Fachmedien, 2019, S. 381–433, ISBN: 978-3-658-26302-7. DOI: 10.1007/978-3-658-26302-7\_8. besucht am 22. Apr. 2025. Adresse: [https://doi.org/10.1007/978-3-658-26302-7\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-658-26302-7_8).
- [4] J. Bloch, *Effective Java*. Addison-Wesley Professional, 8. Mai 2008, 375 S., Google-Books-ID: ka2VUBqHiWkC, ISBN: 978-0-13-277804-6.
- [5] A. Troelsen, *Pro C# 7 : With .NET and .NET Core* (SpringerLink Bücher), 8th ed. Berkeley, CA: Apress, 2017, ISBN: 978-1-4842-3018-3.
- [6] B. Rumpe, „Klassendiagramme,“ in *Modellierung mit UML: Sprache, Konzepte und Methodik*, B. Rumpe, Hrsg., Berlin, Heidelberg: Springer, 2011, S. 15–40, ISBN: 978-3-642-22413-3. DOI: 10.1007/978-3-642-22413-3\_2. besucht am 1. Aug. 2025. Adresse: [https://doi.org/10.1007/978-3-642-22413-3\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-642-22413-3_2).
- [7] Object Management Group, „OMG Unified Modeling Language (OMG UML) Version 2.5.1,“ Object Management Group, Techn. Ber. formal/2017-12-05, Dez. 2017, Online verfügbar unter <https://www.omg.org/spec/UML/>, zuletzt abgerufen am 01.08.2025. Adresse: <https://www.omg.org/spec/UML/>.
- [8] R. M. Reese, *Understanding and using C pointers: core techniques for memory management*. Beijing Sebastopol, California: O’Reilly Media, 2013, 1 S., ISBN: 978-1-4493-4418-4 978-1-4493-4456-6.
- [9] T. Noergaard, *Embedded Systems Architecture: A Comprehensive Guide for Engineers and Programmers*. Newnes, 31. Dez. 2012, 670 S., Google-Books-ID: 96jSXetmlzYC, ISBN: 978-0-12-382197-3.
- [10] C. Ünsalan, H. D. Gürhan und M. E. Yücel, *Embedded System Design with ARM Cortex-M Microcontrollers, Applications with C, C++ and MicroPython*, Englisch, 1. Aufl. Springer Cham, 2022, S. XIV + 569, Access provided by DHBW Stuttgart über SpringerLink, ISBN: 978-3-030-88439-0. DOI: 10.1007/978-3-030-88439-0. Adresse: <https://doi.org/10.1007/978-3-030-88439-0>.
- [11] R. Elmasri und S. B. Navathe, *Fundamentals of Database Systems: Pearson New International Edition*. Harlow: Pearson Education UK, 2013, Zugriff am 4.8.2025, ISBN: 978-1-292-03803-2. Adresse: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/dhbw-stuttgart/detail.action?docID=5248269>.

- [12] I. Sommerville, *Software Engineering*. Pearson Deutschland GmbH, 2012, ISBN: 978-3-86326-512-0. besucht am 11. Aug. 2025. Adresse: <http://ebookcentral.proquest.com/lib/dhbw-stuttgart/detail.action?docID=5133710>.