

F&E-Arbeit

Gamification zur nachhaltigen Steigerung der Code-Qualität in coderadar

Forschungs- und Entwicklungs-Arbeit

An der Fachhochschule Dortmund
im Fachbereich Informatik
Studiengang Praktische Informatik
erstellte F&E-Arbeit
zur Erlangung des akademischen Grades
Master of Science

von
Johannes Teklote
geb. am 02.01.1996
Matr.-Nr. 7091992

Betreuer:
Prof. Dr. Andreas Harrer
Vorname Nachname, Abschluss

Dortmund, Datum der Abgabe

Kurzfassung

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Abstract

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Motivation	1
1.2	Zielsetzung	2
1.3	Vorgehensweise	3
2	Technische Grundlagen	4
2.1	Gamification	4
2.1.1	Definition und Einordnung	4
2.1.2	Spielermotivation	6
2.1.3	Gamification-Elemente	7
2.2	Codeanalyse	9
2.3	Kriterien für qualitativ hochwertigen Code	9
2.3.1	Funktionale Vollständigkeit	9
2.3.2	Nutzbarkeit	10
2.3.3	Performanz	10
2.3.4	Kompatibilität	10
2.3.5	Zuverlässigkeit	11
2.3.6	Sicherheit	12
2.3.7	Wartbarkeit	12
2.3.8	Portierbarkeit	13
2.3.9	Auswahl der Qualitätskriterien	14
3	Projektkontext	17
3.1	Problembeschreibung	17
3.2	Kontext coderadar	18
3.3	Anforderungen	20
3.4	Wissenschaftliche Einordnung	24

4 Entwurf des Lösungsansatzes	27
4.1 Architektur	27
4.2 Metrikmatrix	27
4.3 Gamification-Elemente	27
5 Umsetzung	28
5.1 Programmierung	28
6 Abschluss	29
6.1 Verifizierung der Anforderungen	29
6.2 Fazit	29
Anhang	30
Abkürzungsverzeichnis	33
Abbildungsverzeichnis	34
Tabellenverzeichnis	35
Quellcodeverzeichnis	36
Literaturverzeichnis	37

1 Einleitung

1.1 Motivation

Laut [Bal09] entfallen 80% des Aufwands in der Softwareentwicklung auf deren Wartung, wobei 40% davon benötigt werden, um die zu wartende Software zu verstehen. Ein erheblicher Teil der Kosten für die Softwareentwicklung entfällt damit auf das Verstehen der Software. Wenn insgesamt die Entwicklungskosten reduziert werden sollen, stellt dieser Umstand einen wesentlichen Hebel dar. Denn der Wartungsaufwand im Übrigen ist vielfach kaum zu verringern, weil sich die Anforderungen an die Software im Laufe der Zeit ändern, weil auftretende Probleme behoben werden müssen oder weil Abhängigkeiten auf andere Software, Frameworks oder Komponenten angepasst werden müssen. Bereits durch das Erfüllen gewisser Qualitätsstandards lässt sich jedoch der für das Verstehen des Codes notwendige Aufwand reduzieren.

Qualitativ hochwertige Software zeichnet sich nach [ISO11] dadurch aus, dass sie stabil ist und gut gewartet, analysiert, erlernt und verändert werden kann. Software, die diese Anforderungen erfüllt, beinhaltet Code, der bestimmten Richtlinien entspricht. Zu diesen Richtlinien gehört beispielsweise, dass Code auf einer Ebene einheitlich eingerückt wird, dass öffnende geschweifte Klammern in der gleichen Zeile stehen wie der Code, der die Klammer erfordert, dass Variablennamen sprechend sind und nicht nur aus einem Buchstaben bestehen oder dass Parameter auf ihre Gültigkeit überprüft werden, bevor mit ihnen gearbeitet wird.

Die Einhaltung solcher Regeln scheint auf den ersten Blick nur von geringer Bedeutung zu sein, allerdings lenken beispielsweise Unstimmigkeiten in der Formatierung beim Lesen des Codes ab und sie erschweren es, sich auf den eigentlichen Code zu konzentrieren. In [Pra15] und [Spi11] werden diese Formatverstöße als Hintergrundrauschen beschrieben, das vom eigentlichen Code ablenkt.

Code, der nach den oben beschriebenen Regeln geschrieben wurde, ist laut [Pra15] leichter verständlich und dadurch auch leichter erlernbar und veränderbar. Um die Mitglieder des Entwicklungsteams dazu zu bringen, sich an die vereinbarten Regeln zu halten, gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen kann im Reviewprozess des Projekts ein automatischer Test eingebaut werden, der dafür sorgt, dass grundsätzlich funktionierender Code dann nicht angenommen wird, wenn er gegen festgelegte Regeln verstößt, wenn er also beispielsweise Stylingrichtlinien nicht einhält oder es potentiell unsichere Variablenzugriffe gibt. Zum anderen können die Teammitglieder durch Belohnungen dazu motiviert werden, von sich aus die festgelegten Regeln einzuhalten und dies auch selbst zu überprüfen. Es stellt sich nun die Frage, ob eine solche Motivation durch Gamification erreicht werden kann. Bei Gamification werden Methoden genutzt, die aus Computerspielen bekannt sind. Dazu gehören beispielsweise Levels, Badges oder Leader Boards, die das Team oder ein einzelnes Teammitglied erreichen kann.

Die oben beschriebene Ablehnung von eingereichtem Code auf Grund von Verstößen gegen Richtlinien führt dazu, dass die Teammitglieder die vereinbarten Programmierrichtlinien mit der Zeit von sich aus einhalten, ohne immer darauf hingewiesen werden zu müssen. Es ergibt sich also ein Lerneffekt, der bewirkt, dass die Teilnehmer in Zukunft qualitativ hochwertigen Code einreichen. Im Rahmen dieser Arbeit soll untersucht werden, ob beziehungsweise in wie weit auszuwählende Gamification-Elemente ebenfalls die Motivation erhöhen, qualitativ hochwertigeren Code einzureichen. Neben qualitativ hochwertigem Code könnte so durch einen gewissen „Spaßfaktor“ auch eine höhere Zufriedenheit der Teammitglieder erreicht werden.

1.2 Zielsetzung

Ziel dieser Arbeit ist die Erweiterung der Codeanalyseplattform coderadar ¹ um Gamification-Elemente zur Steigerung der Code-Qualität. Dazu werden zunächst Gamification-Elemente ausgewählt und in coderadar implementiert. Anschließend wird eine Balancierungsma-trix für eine gleichmäßige Verteilung der Punkte, auf denen Levels, Leader Boards und ähnliches basieren, erarbeitet. Ein Feldversuch zur Feststellung, in wie weit die implementierten Maßnahmen die Softwarequalität nachhaltig verbessern können, soll im Rahmen der F&E-Arbeit nicht stattfinden. Dies geschieht erst im Rahmen der Masterthesis.

¹<https://github.com/adessoAG/coderadar>

1.3 Vorgehensweise

Zunächst werden in Kapitel 2 die technischen Grundlagen für diese Arbeit vorgestellt. Dazu gehört zunächst die Definition von Gamification in Abschnitt 2.1. Im Anschluss daran wird in Abschnitt 2.3 beschrieben, was qualitativ gute Software genau ausmacht. Dazu wird ausgeführt, welche Qualitätsmetriken es für Software gibt und wie ihre Werte zu verstehen sind. Danach wird in Abschnitt 2.2 vorgestellt, mit welchen Methoden die Werte für diese Metriken gemessen werden können.

In Kapitel 3 wird dann die Problemstellung analysiert. Dazu wird zunächst in Abschnitt 3.1 das grundlegende Problem beschrieben. Dieses Problem wird anschließend in Abschnitt 3.2 in den bestehenden Kontext eingeordnet. Auf Basis dieser Ergebnisse werden dann Anforderungen an eine Software herausgearbeitet, die im Rahmen dieser Arbeit implementiert werden und die beschriebenen Probleme lösen soll. Abschließend erfolgt dann die wissenschaftliche Einordnung der Arbeit in Abschnitt 3.4.

Anschließend erfolgt in Kapitel 4 der Entwurf eines Lösungsansatzes für das oben beschriebene Problem. Dabei wird zunächst in Abschnitt 4.1 auf Basis der bestehenden coderadar-Architektur eine sinnvolle Möglichkeit zur Ergänzung der Gamification erarbeitet. Danach wird in Abschnitt 4.2 eine Matrix erarbeitet, in der erläutert wird, in welchem Umfang welche Metrik in die Berechnung eines Scores für die Güte der Software einfließt. Des Weiteren wird erarbeitet, wie welche Gamification-Elemente im User-Interface verwendet werden können, um den berechneten Score darzustellen und Motivation zur Verbesserung dieses Scores zu liefern.

Kapitel 5 beschäftigt sich dann mit der programmatischen Umsetzung des beschriebenen Lösungsansatzes.

Abschließend werden in Kapitel 6 die Ergebnisse dieser Arbeit zusammengefasst. Dazu wird zunächst in Abschnitt 6.1 die Umsetzung der gestellten Anforderungen verifiziert. Anschließend wird in Abschnitt 6.2 ein Fazit aus der Implementierung gezogen. Zum Schluss wird ein Ausblick auf die weitere Arbeit mit der erarbeiteten Gamification in coderadar gegeben.

2 Technische Grundlagen

Dieses Kapitel geht auf die technischen Grundlagen der Arbeit ein. Dazu gehört zunächst die Erläuterung von Gamification und Gamification-Elementen in Abschnitt 2.1. Danach werden in Abschnitt 2.3 grundlegende Kriterien für qualitativ hochwertige Software aufgestellt. Anschließend wird in Abschnitt 2.2 vorgestellt, wie die Codeanalyse in coderadar durchgeführt wird.

2.1 Gamification

In diesem Abschnitt wird der Begriff Gamification erläutert. Dazu geschieht zunächst in Abschnitt 2.1.1 eine Definition des Begriffs sowie eine Einordnung der Gamification in die Formen des Spielens nach [DDKN11]. Anschließend wird in Abschnitt 2.1.2 vorgestellt, wie Motivation erreicht beziehungsweise gesteigert werden kann. In Abschnitt 2.1.3 werden dann einige Gamification-Elemente vorgestellt. Im Laufe der Arbeit wird dann ausgearbeitet welche Elemente verwendet werden und welchen Zweck sie erfüllen sollen.

2.1.1 Definition und Einordnung

Nach [SHMK14] ist Gamification die Nutzung der Motivationskraft von Spielen in anderen Bereichen, die nicht der Unterhaltung dienen. Um dies zu bewerkstelligen werden Elemente aus dem Gamedesign verwendet. Zu diesen Elementen gehören beispielsweise Punktestände, Level, Bestenlisten, Fortschrittsanzeigen oder Aufgaben beziehungsweise Herausforderungen (vgl. Abschnitt 2.1.3). Durch die Ausrichtung dieser Elemente an einem übergeordneten Ziel kann die Motivation der Spieler auf das Erfüllen dieses Ziels gerichtet werden (vgl. Abschnitt 2.1.2). Im Rahmen dieser Arbeit besteht dieses Ziel

darin, möglichst qualitativ hochwertigen Code zu produzieren. Entsprechend würde ein Spieler, der qualitativ hochwertigeren Code einreicht, mehr Punkte bekommen und somit auch schneller im Level aufsteigen.

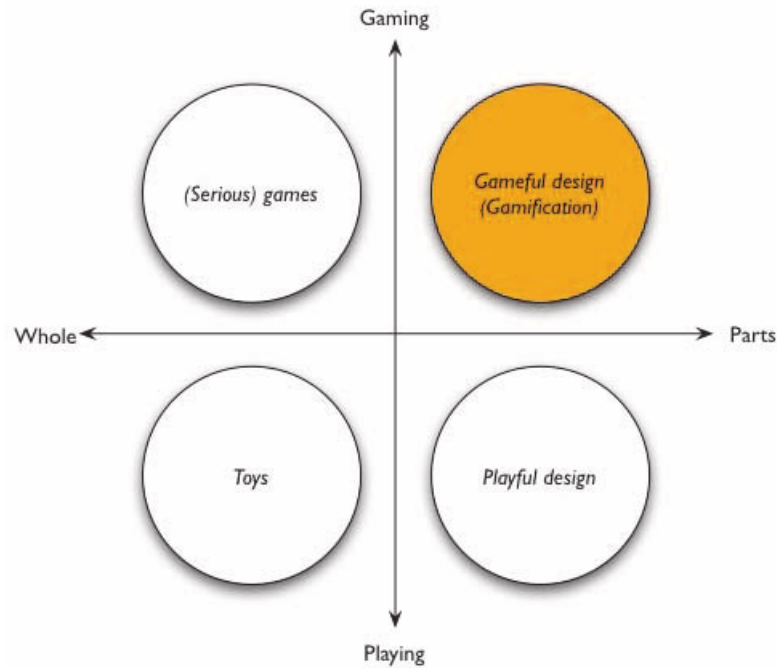


Abbildung 2.1: Die verschiedenen Arten des Spielens nach [DDKN11].

Der Begriff Gamification ist dabei von dem Wort „Gaming“ abgeleitet. Gaming bezieht sich dabei auf ein seriöses Spielen. Dies steht dabei dem „Playing“ gegenüber (vgl. Abbildung 2.1). Playing beschreibt nach [Wal03] ein Spielen in einer offenen Welt, die oft nur durch die Kreativität der Spieler beschränkt ist. Der Aufbau der Spielwelt, beispielsweise mit Spielzeugen wie Lego, ist dabei ein zentraler Aspekt. Gaming unterscheidet sich [DDKN11] von Playing dadurch, dass das Gaming einem Regelwerk unterliegt, welches die Teilnehmer beim Erreichen eines gesetzten Ziels einschränkt und somit eine Herausforderung unterliegt. Am Beispiel Schach verdeutlicht, liegt das Ziel darin, den gegnerischen König zu schlagen, ohne dass der eigene König geschlagen wird. Einschränkend gilt hierbei, dass die Spieler immer abwechselnd ziehen und die Figuren in ihrer Beweglichkeit eingeschränkt sind. Zusätzlich gibt es teilweise noch eine zeitliche Einschränkung, sodass für alle Züge zusammen in Summe nur eine gewisse Zeit zur Verfügung steht.

Gamification ist die Übertragung von Elementen aus dem Gaming in Bereiche, die nicht mit dem Spielen oder der Unterhaltung generell verwandt sind. Am Beispiel Joggen verdeutlicht bedeutet das, dass als Ziel eine vorher festgelegte Distanz pro Woche definiert wird. Die Möglichkeiten, dieses Ziel zu erreichen, werden dadurch eingeschränkt, dass zum Erreichen nur eine festgelegte Zeit zur Verfügung steht und der Spieler gegebenenfalls die zu erreichende Distanz nicht in einem Mal zurücklegen kann und von daher mehrere Läufe aufsummieren muss.

2.1.2 Spielermotivation

Motivation ist laut [SHMK14] ein psychologischer Prozess, der ein zielgerichtetes Handeln initiieren oder verstärken kann. Für die Effektivität von Gamification ist entscheidend, dass beim Spieler Motivation generiert wird, das gesetzte Ziel zu erreichen. Dazu kann das Fördern von Motivation aus verschiedenen Perspektiven betrachtet werden, entsprechend gibt es verschiedene Arten auf die Motivation gefördert werden kann.

Bedürfnisse des Spielers Spieler haben laut [SHMK14] verschiedene Bedürfnisse, die sie erfüllen wollen. Diese sind dabei abhängig von der Ausprägung unterschiedlicher Charakterzüge eines Spielers. Generell gibt es das Bedürfnis nach Erfolg, nach Einfluss und Statussymbolen und nach Zusammengehörigkeit. Dadurch, dass einem Spieler ein Erfolg oder eine Gruppenzugehörigkeit in Aussicht gestellt wird, hat der Spieler nun die Möglichkeit diese Bedürfnisse zu erfüllen und er wird versuchen, die notwendigen Anforderungen zu erfüllen.

Positive und negative Eindrücke Aus der Betrachtung der verhaltensorientierten Perspektive geht laut [SHMK14] hervor, dass positive und negative Eindrücke oder Erfahrungen zukünftiges Verhalten beeinflussen. Entsprechend kann durch positives und negatives Feedback oder Belohnungen zukünftiges Verhalten gesteuert werden.

Erfüllung von Erwartungen Laut [SHMK14] ist Motivation aus der kognitiven Perspektive abhängig von den gestellten Erwartungen. Diese Erwartungen können allgemeingültig sein und beispielsweise anhand des Alters oder der Fähigkeiten oder individuell

durch den Spieler festgelegt werden. Motivation wird dabei durch die Erfüllung beziehungsweise das Bedürfnis nach Erfüllung dieser Erwartungen generiert.

Selbstverwirklichung Selbstverwirklichung ergibt sich nach [SHMK14] aus den Bedürfnissen nach Autonomie, Kompetenz und sozialer Verbundenheit. Die Erfüllung dieser Bedürfnisse fördert laut [SHMK14] die intrinsische Motivation des Spielers.

Nutzerinteressen Aus der Interessensperspektive berücksichtigt laut [SHMK14] individuelle Vorlieben und inhaltliche Aspekte. Motivation ergibt sich demnach aus der Beziehung des Spielers zu der Aufgabe oder dem Kontext. Idealerweise kann dies laut [SHMK14] zu einem vollständigen Eintauchen in die Aufgabe führen, dem sogenannten „Flow“. [ZC11] erklärt Flow als einen Zustand, in dem der Anspruch einer Aufgabe den Fähigkeiten des Spielers entspricht. Übersteigen die Fähigkeiten den Anspruch, langweilt sich der Spieler und er ist weniger motiviert. Übersteigt der Anspruch die Fähigkeiten hingegen, gerät der Spieler unter Leistungsdruck und er sorgt sich um die Erfüllung der Aufgabe, was laut [Ast00] bis hin zu Angstzuständen führen kann. Auch dadurch sinkt die Motivation des Spielers. Das Erreichen der Flow-Zone, in der die Fähigkeiten den Ansprüchen entsprechen, erfordert demnach eine genaue Abstimmung dieser beiden Aspekte.

Emotionales Empfinden Auch über die emotionale Ebene lässt sich laut [SHMK14] Motivation generieren. [Ast00] führt an, dass unterschiedlich formulierte Aufgabenstellungen Motivation fördern oder einschränken können. Demnach lässt sich Motivation durch die Verminderung negativer Emotionen wie Angst, Ärger oder Neid und die Verstärkung positiver Emotionen wie Sympathie oder Freude fördern.

2.1.3 Gamification-Elemente

Wichtig dabei ist, dass der Spieler ein Feedback zu seinem aktuellen Fortschritt bekommt. Am Beispiel Schach ist dies die Stellung der Figuren und somit die Feldhoheit. Am Beispiel der Gamification von Joggen könnte dies ein Abbild der Gesamtdistanz und ein entsprechender Positionsmarker mit der aktuell zurückgelegten Distanz sein. Wie oben

beschrieben, werden für diese Darstellung Elemente aus dem Gamedesign verwendet. Im Folgenden werden einige Elemente beispielhaft vorgestellt und ihr Nutzen erläutert.

Punkte Punkte dienen laut [SHMK14] zur Darstellung der aktuellen Situation. Sie können auch zur Veranschaulichung von Belohnungen verwendet werden und geben ein direktes Feedback. Dieses Feedback kann durch das Erhalten von Punkten positiv beziehungsweise durch das Verlieren von Punkten negativ sein.

Badges Badges oder Auszeichnungen sind Statussymbole innerhalb der Gamification. Sie erfüllen das Bedürfnis des Spielers nach Erfolg und Anerkennung (vgl. [SHMK14]). Darüber hinaus fungieren sie laut [SHMK14] als eine Form der Gruppenidentifikation, da sie gemeinsame Erfahrungen kommunizieren. Für Spieler, die ein bestimmtes Badge noch nicht erreicht haben, können sie außerdem als Ziel fungieren, dessen Belohnung dann das Erhalten dieses Badge ist.

Fortschrittsbalken Fortschrittsbalken veranschaulichen einen Fortschritt hinsichtlich eines Ziels. Sie gelten dabei individuell für einen Spieler und zeigen die Erreichbarkeit des jeweiligen Ziels.

Leistungsdiagramme Leistungsdiagramme setzen einen individuellen Score in Relation zu anderen Scores. Diese anderen Scores können von anderen Spielern oder anderen Zeitpunkten stammen. Stammen sie von anderen Spielern, zeigt das Diagramm, wie der Spieler sich im Vergleich zu den anderen Spielern im Bezug auf ein Ziel hin entwickelt. Betrachtet das Diagramm hingegen unterschiedliche Zeitpunkte des selben Spielers, liegt der Fokus auf der Verbesserung der Fähigkeiten des Spielers und fördert das Meistern dieser (vgl. [SHMK14]).

Quests Quests sind laut [SHMK14] kleine Aufgaben oder Herausforderungen mit einem klar definierten Ziel. Der Fortschritt auf dieses Ziel hin muss dabei transparent sein, sodass es für den Spieler ersichtlich ist, welche Konsequenzen sein Aktionen im Bezug auf das Erreichen des Ziels haben. Das Erreichen dieses Ziels ist dabei immer mit einer Belohnung verknüpft.

Avatare und Profile Avatare beziehungsweise Profile und die Entwicklung dieser repräsentieren den Spieler. Spieler können eine Verbundenheit zu ihren Avataren entwickeln, sodass ein Fortschritt des Avatars einen persönlichen Fortschritt bedeutet (vgl. [SHMK14]).

Leaderboards Leaderboards oder Bestenlisten stellen den Erfolg der Spieler an der Spitze dar. Spieler, die nicht an der Spitze stehen, könnten allerdings demotiviert werden, da ihre schlechteren Leistungen veröffentlicht werden (vgl. [SHMK14]). Dies führt dazu, dass der Einsatz von Leaderboards kritisch zu sehen ist. Durch die Verwendung von Team-Leaderboards können diese negativen Effekte allerdings etwas reduziert werden, da sie den Fokus auf die Teamleistung legen. Zum einen wird dadurch kein einzelner Spieler bloßgestellt und zum anderen hat das Team ein gemeinsames Ziel auf das es hinarbeiten kann, wodurch sich laut [SHMK14] die Verbundenheit im Team erhöht.

2.2 Codeanalyse

2.3 Kriterien für qualitativ hochwertigen Code

Ein zentraler Aspekt dieser Arbeit ist die Messung von Code-Qualität. Dazu muss zunächst definiert werden, was im Rahmen dieser Arbeit unter qualitativ hochwertigem Code verstanden wird. Laut [ISO11] sind das folgenden Aspekte. Einige dieser Aspekte lassen sich nicht ohne Kenntnis über den Projektkontext oder die Ausführung des Programms im laufenden Betrieb bewerten.

2.3.1 Funktionale Vollständigkeit

Die funktionale Vollständigkeit beispielsweise ist immer von den Anforderungen innerhalb des Projekts abhängig. Ohne Kenntnisse über diese Anforderungen lassen sich auch keine Aussagen über den Erfüllungsgrad dieser Anforderungen und somit über die funktionale Vollständigkeit treffen. Darüber hinaus ist die Überprüfung von Semantik innerhalb der Software nur sehr schwer möglich, da dafür Intelligenz notwendig ist, die ein Computerprogramm nicht liefern kann. Des weiteren ist es nicht möglich, zu prüfen, ob ein

Programm fehlerfrei ist, es lässt sich lediglich validieren, dass ein Programm für eine gegebene Liste an Eingaben die gewünschten Ausgaben erzeugt (vgl. [Dij72]).

2.3.2 Nutzbarkeit

Die Aspekte Nutzbarkeit, Erlernbarkeit und Barrierefreiheit beziehen sich auf die Benutzeroberfläche des Programms. Da eine in Java¹ geschriebene Benutzeroberfläche nur in einigen Anwendungen vorhanden ist, können hier nur schwer gerechte Bewertungen vorgenommen werden, da viele Projekte nicht in diesem Aspekt bewertet werden können. Die Bewertung von Projekten, die für die Benutzeroberfläche nicht Java verwenden oder keine Benutzeroberfläche haben, wäre verzerrt, da ein Ausgleich für die in diesem Kriterium vergebenen Punkte geschaffen werden müsste. Daher wird im Rahmen dieser Arbeit der Aspekt der Nutzbarkeit vernachlässigt.

2.3.3 Performanz

Auch ist es schwer, die Performanz und den Ressourcenverbrauch einer Funktion zu ermitteln, ohne den semantischen Hintergrund zu kennen oder die Funktion auszuführen. Einige Aspekte des Ressourcenverbrauchs, beispielsweise Netzwerklast oder Speicherverbrauch, lassen sich nur schwer voraussagen und müssen im laufenden Betrieb gemessen werden. Daher wird dieser Aspekt im Rahmen dieser Arbeit vernachlässigt.

2.3.4 Kompatibilität

Auf die Kompatibilität zu anderer Software können in hier nur schwer Rückschlüsse gezogen werden. Dafür würden Kenntnisse über diese andere Software benötigt. Anschließend müssten die Aufrufe und Implementierungen von Schnittstellen untersucht werden. Java bietet allerdings verschiedene Möglichkeiten, um Schnittstellen zu anderer Software aufzurufen. Dies kann über Representational State Transfer (REST)- beziehungsweise Simple Object Access Protocol (SOAP)-Anfragen, für die es verschiedene Implementierungen gibt, als auch über das Importieren dieser anderen Software als Abhängigkeit

¹<https://java.com/de/>

geschehen. Die Entwicklung der Muster zur Erkennung dieser Aufrufe und Implementierungen geht dabei über den zeitlichen Rahmen dieser Arbeit hinaus.

Auch zur Koexistenz neben anderen Systemen lassen sich nur schwer Aussagen tätigen, da das Programm hierzu im laufenden Betrieb untersucht werden muss.

2.3.5 Zuverlässigkeit

Die Zuverlässigkeit von Software lässt sich durch Codeanalysen gut bewerten. Zum einen kann unter dem Aspekt des Reifegrads des Programms die Testabdeckung untersucht werden. Durch eine hohe Testabdeckung kann erreicht werden, dass die Methoden das machen, was sie sollen. Dabei muss aber auch darauf geachtet werden, dass die Tests dazu geeignet sind, den Code zu testen. Es ist auch möglich, eine hohe Testabdeckung zu erreichen, ohne dass die Funktionsweise tatsächlich geprüft wurde. Die Testabdeckung besitzt dementsprechend nur eingeschränkte Aussagekraft zur Zuverlässigkeit der Software.

Ein weiterer Aspekt der Zuverlässigkeit ist die Fehlertoleranz. Damit eine Anwendung Tolerant gegenüber Fehlerfällen ist, müssen diese Fehlerfälle erkannt und durch eine alternative Abarbeitungsvariante behandelt werden können. Fehlerfälle wie beispielsweise invalide Nutzereingaben können innerhalb der statischen Codeanalyse durch entsprechend gewählte Testfälle überprüft werden. Dies setzt allerdings voraus, dass solche Tests existieren. Es müsste also gezeigt werden, dass das Programm fehlerfrei ist, was nach [Dij72] nicht möglich ist. Auch die Toleranz gegenüber Fehlern außerhalb des Programms, beispielsweise Netzwerkfehler, Stromausfälle oder Speicherfehler, sind ein Aspekt der Fehlertoleranz. Innerhalb einiger Frameworks gibt es hierfür teilweise Maßnahmen, Spring² bietet hier beispielsweise den Circuit Breaker³. Es könnte in den Fällen, in denen solche Frameworks verwendet wurden, eine Validierung stattfinden, dieser Sonderfall ist aber zu speziell als dass er in dieser Arbeit berücksichtigt werden soll.

Die Wiederherstellbarkeit ist ein weiterer Bereich innerhalb der Zuverlässigkeit. Sie wird allerdings hauptsächlich vom System auf dem das Programm ausgeführt wird beeinflusst. Maßnahmen an dieser Stelle sind beispielsweise eine geeignete Backup-Strategie oder die Replikation einzelner der Anwendung oder einzelner Teile dieser. Entsprechend wird die Wiederherstellbarkeit für die Messung der Codequalität hier auch nicht berücksichtigt.

²<https://spring.io/>

³<https://spring.io/projects/spring-cloud-circuitbreaker>

2.3.6 Sicherheit

Die Sicherheit eines Programms ist in [ISO11] definiert als Grad zu dem das Programm Daten vor unbefugten Zugriffen schützt. Das Programm nun dahingehend zu analysieren, dass alle Funktionen mit den entsprechenden Zugriffsbeschränkungen versehen worden sind, ist wieder eine semantische Überprüfung und somit nur schwer umzusetzen. Dies gilt auch für die Validierung, ob vor jedem Zugriff eine Authentifizierung korrekt erfolgt ist.

Die Nachverfolgbarkeit von Aktionen innerhalb des Programms ist ein weiterer Aspekt der Sicherheit. Hierzu gehört zum einen, das belegt werden kann, dass eine Aktion oder ein Ereignis stattgefunden hat und zum anderen wer diese Aktion ausgeführt hat. Im Programm können hierzu beispielsweise Log-Ausgaben verwendet werden. Um mit Hilfe von Mustererkennung im Code zu validieren, dass entsprechende Ausgaben getätigt werden, müssten diese Muster zur Erkennung von Befehlen zum Ausführen von Log-Ausgaben entwickelt werden, was den zeitlichen Rahmen dieser Arbeit überschreitet. Im laufenden Betrieb können diese Log-Ausgaben zwar gelesen werden, allerdings ist der laufende Betrieb innerhalb der Codeanalyse nicht möglich. Darüber hinaus müsste erkennbar sein, wo die Grenzen zwischen den einzelnen Aktionen sind, sodass bewertet werden kann, ob eine Log-Ausgabe für eine Aktion getätigt wird. Aufgrund des semantischen Aufbaus der einzelnen Aktionskontexte und der Vielzahl an Implementierungsmöglichkeiten zum Ausgeben von Log-Informationen ist die Analyse hier sehr komplex und wird im Rahmen dieser Arbeit nicht berücksichtigt.

Ein Möglichkeit, die Sicherheit eines Programms innerhalb einer Codeanalyse zu bewerten, ist die Analyse auf Schwachstellen. Hierzu kann eine Open Web Application Security Project (OWASP)-Top-Ten-Analyse verwendet werden. Die OWASP-Top-Ten ist eine Liste mit den zehn kritischsten Sicherheitsbedenken für Web-Applikationen (vgl. [Fou20]). Dadurch können potentielle Sicherheitslücken innerhalb des Programms aufgedeckt werden.

2.3.7 Wartbarkeit

Die Wartbarkeit beschreibt laut [ISO11] die Effektivität und Effizienz mit der Modifikationen oder Korrekturen umsetzen lassen. Dazu gehört unter anderem die Auftrennung

des Programms in Module und die entsprechende Wiederverwendbarkeit dieser Module. Da die Auftrennung des Programms in einzelne Module entlang der semantischen Grenzen geschieht, ist dieser Aspekt nur schwer zu analysieren. Durch das Zählen von Passagen mit doppeltem Code kann allerdings eine Aussage über die Wiederverwendbarkeit von Funktionen und Modulen getroffen werden.

Ein weiterer Bereich ist die Analysierbarkeit und Modifizierbarkeit. Diese Aspekte beschreiben den Grad zu dem Änderungen einen Einfluss auf die Korrektheit des Programms haben beziehungsweise voraussichtlich haben werden. Um entsprechende Aussagen tätigen zu können, ist es wichtig, die einzelnen Programmteile mit ihren Funktionen und eventuellen Seiteneffekten zu verstehen. Hierbei hilft wie oben beschrieben die Einhaltung von Stilrichtlinien und Konventionen, welche innerhalb einer statischen Codeanalyse sehr gut gemessen werden kann.

Ein weiterer Aspekt in der Analysierbarkeit ist das Wissen um den Code. Je komplexer der Code ist, desto schwerer wird es, ihn zu verstehen. Die Komplexität lässt sich dabei innerhalb einer statischen Codeanalyse mit beispielsweise der McCabe-Metrik messen (vgl. [McC76]).

Auch die Verteilung von Wissen um den Code innerhalb des Entwicklungsteams gehört zur Analysierbarkeit. Je weniger Teammitglieder sich in einem Teil des Codes auskennen, desto geringer ist das Verständnis des Codes. Wenn es soweit kommt, dass sich nur noch ein Teammitglied in einem Teil des Codes auskennt, besteht ein Wissensmonopol. Sollte es dazu kommen, dass dieses Teammitglied nun beispielsweise auf Grund von Krankheit oder Urlaub nicht erreichbar ist, müssen sich die anderen Teammitglieder erneut einarbeiten, was sich negativ auf die Analysierbarkeit auswirkt.

2.3.8 Portierbarkeit

Die Portierbarkeit beschreibt, wie gut sich ein Programm von einem System auf ein anderes transferieren lässt. Die Systeme können sich dabei beispielsweise in der verbauten Hardware, der Laufzeitumgebung oder der Prozessorarchitektur unterscheiden. Da es sich bei dem Code, den coderadar analysieren kann, um Java-Code handelt, sind die Programme automatisch weitestgehend unabhängig vom Betriebssystem, da es für unterschiedliche Betriebssysteme unterschiedliche Ausführungsumgebungen gibt. Für Unter-

schiede wie unterschiedliche Separatoren in Dateipfaden bietet Java ebenfalls Lösungen. Die verbaute Hardware spielt an der Stelle für das Programm lediglich leistungstechnisch eine Rolle, da die Laufzeitumgebung von Java die Hardwarestruktur entsprechend abstrahiert.

Ein weiterer Aspekt in der Portierbarkeit ist die Installierbarkeit. Sie beschreibt den Grad der Effektivität und Effizienz, mit dem das Programm installiert beziehungsweise deinstalliert werden kann. Dies ist immer vom Programm selber und seinen Abhängigkeiten abhängig. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein Java-Programm auszuliefern. Zentral ist dabei aber immer ein Java-Archiv, welches per Konsole ausgeführt werden kann. Entsprechend muss eine Java-Laufzeitumgebung installiert sein, damit das Programm ausgeführt werden kann. Dieses Archiv kann beispielsweise innerhalb eines Docker⁴ Images verpackt werden, was zusätzlich noch eine Installation von Docker erfordert. Alternativ kann das Java-Archiv auf einen Web-Applikationsserver deployt werden, was wiederum die Installation eines solchen Applikationsservers erfordert. Die Installierbarkeit ergibt sich somit nicht nur aus dem Programm selbst, sondern auch aus den jeweiligen Abhängigkeiten und der Auslieferungsform. Entsprechend ist es nur schwer möglich, Aussagen über die Installierbarkeit zu treffen.

Die Austauschbarkeit des Programms beschreibt den Grad zu dem das Programm ein anderes Programm, welches dem selben Zweck dient, in der selben Umgebung ersetzen kann. Um hierzu eine Aussage treffen zu können, wird Kenntnis über das zu ersetzende Programm benötigt. Daher wird dieser Aspekt im Rahmen dieser Arbeit vernachlässigt.

2.3.9 Auswahl der Qualitätskriterien

Wie oben beschrieben, eignen sich nicht alle Aspekte aus [ISO11] zur Bewertung der Codequalität innerhalb der Codeanalyse. In diesem Abschnitt werden die Aspekte vorgestellt, die im Rahmen dieser Arbeit als Kriterien für qualitativ hochwertige Software verwendet werden sollen.

Reifegrad Der Reifegrad des Programms wird im Rahmen dieser Arbeit anhand der Testabdeckung gemessen. Der oben beschriebene Fall, dass einige Tests die Funktionswei-

⁴<https://www.docker.com/>

se des zu testenden Codes nicht korrekt prüfen, wird hier nicht berücksichtigt. Es wird davon ausgegangen, dass die geschriebenen Tests zur Überprüfung der Funktionsweise geeignet sind. Die von SonarQube gefundenen Bugs und Code-Smells und der entsprechend geschätzte Aufwand zur Behebung dieser fließen ebenfalls in die Bewertung des Reifegrads mit ein.

OWASP-Top-Ten Im Rahmen der Analyse der Sicherheit des Programms wird eine Analyse auf mögliche Schwachstellen aus den OWASP-Top-Ten durchgeführt. Sollten entsprechende Schwachstellen vorhanden sein, senkt dies die Codequalität an dieser Stelle deutlich.

Wiederverwendbarkeit Zur Bewertung der Wiederverwendbarkeit von Code innerhalb des Programms wird die Anzahl von doppeltem Code bewertet. Doppelter Code deutet darauf hin, dass Funktionen innerhalb des Programms hätten zusammengefasst werden können, wodurch potentiell weniger Fehlerquellen bestehen und die Komplexität reduziert werden kann.

Analysierbarkeit Die Analysierbarkeit ergibt sich im Rahmen dieser Arbeit aus dem Grad der Einhaltung von Stilrichtlinien und Konventionen. Es wird davon ausgegangen, dass nonkonformer Code schwerer zu lesen, zu verstehen und entsprechend zu analysieren ist.

Komplexität Die Komplexität kann mit der McCabe-Metrik gemessen werden. Die Metrik berechnet für eine Methode einen Komplexitätswert, welcher wie folgt zu interpretieren ist:

- <10: niedrige Komplexität
- 11 - 20: mittlere Komplexität
- 21 - 50: hohe Komplexität
- >50: sehr hohe bis undurchschaubare Komplexität

Ein hoher Wert hat entsprechend einen negativen Effekt auf die Analysierbarkeit.

Wissensmonopole Wie oben beschrieben, sorgen Wissensmonopole dafür, dass Codeverständnis gegebenenfalls neu erarbeitet werden muss. Grade im Zusammenhang mit komplexem Code ist dies ein Problem. Wissensmonopole in komplexem Code haben dementsprechend einen negativen Einfluss auf die Analysierbarkeit.

3 Projektkontext

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Aufarbeitung der Problemstellung. Dazu wird zunächst in Abschnitt 3.1 das Problem genauer ausformuliert. Anschließend wird in Abschnitt 3.2 das Problem in den Kontext von coderadar eingeordnet. Auf dieser Basis werden dann in Abschnitt 3.3 die Anforderungen an die zu entwickelnden Erweiterungen in coderadar gestellt. Abschließend erfolgt die wissenschaftliche Einordnung der Arbeit in bereits bestehende Werke.

3.1 Problembeschreibung

Zwei Eigenschaften von Entwicklern sind nach [WCSP96], dass sie faul und hochmütig sind. Zum einen halten sie ihren eigenen Code oft für qualitativ sehr gut und zum anderen wollen sie wegen ihrer Faulheit bereits geschriebenen Code nicht noch einmal bearbeiten müssen.

Dazu kommt, dass Projekte oft unter Zeitdruck oder mit nur sehr geringem Budget entwickelt werden. Nach einer Studie von [KLME02] wurden die Zeitaufwände für etwa ein Drittel der untersuchten Projekte zu gering eingeschätzt, lediglich knapp die Hälfte der untersuchten Projekte hatten einen geringeren zeitlichen Aufwand als zu Beginn geschätzt.

Dies führt dazu, dass oft wenig Zeit dafür bleibt, auf qualitativ hochwertigen Code zu achten. Stattdessen wird oft die schnellere, dafür meist aber auch unsauberere Variante bevorzugt. Dazu gehört, dass keine Dokumentation, beispielsweise über JavaDoc, erstellt wird, dass mehrere fachlich nicht zusammengehörende Funktionalitäten in einer Klasse implementiert werden oder das einheitliche Stylingrichtlinien außer Acht gelassen werden.

Wie bereits in Abschnitt 1.1 erwähnt, steigt dadurch der Aufwand, der zum Verstehen der Software notwendig ist. Somit steigen auch die Kosten, für die entsprechende Projektphase.

Mit der Hilfe von Analysewerkzeugen wie beispielsweise coderadar (vgl. 3.2) ist es möglich, entsprechende unsaubere Varianten zu finden. Die Herausforderung an dieser Stelle ist, wie Eingangs beschrieben, Entwickler dazu zu bringen, direkt qualitativ hochwertigen Code zu schreiben. Dies dauert zwar erfahrungsgemäß etwas länger, spart dann aber den Aufwand, den Code ein weiteres Mal bearbeiten zu müssen, sodass im Endeffekt Zeit gespart wird.

3.2 Kontext coderadar

coderadar ist ein Analysewerkzeug für Java-Code. Es dient dazu, automatisiert Codeanalysen auf dem Versionskontrollsystem durchzuführen. Die Ergebnisse dieser Codeanalysen werden in Form von Metriken festgehalten, die dem Entwicklungsteam bereit gestellt werden. Darüber hinaus ermöglicht coderadar eine Ansicht der Metriken je Commit, sodass frühere Projektversionen betrachtet werden können.

coderadar verwendet intern verschiedene Plugins zur Codeanalyse. Bisher sind ein Checkstyle¹- und ein Lines of Code (LOC)-Plugin implementiert. Das Checkstyle-Plugin ist über die Angabe einer Checkstyle-Konfigurationsdatei konfigurierbar. Ein Vorteil von Checkstyle an dieser Stelle ist, dass Checkstyle im Gegensatz zu anderen Analysewerkzeugen wie beispielsweise SonarQube² dateibasiert arbeitet. Dadurch ist es möglich, den Dateiinhalt aus einem Commit zu laden und zu analysieren.

Die Architektur von coderadar erlaubt es, zusätzlich zu den bereits bestehenden Analyse-Plugins, eigene Plugins zu schreiben. Diese können per Anwahl einer Checkbox in der Benutzeroberfläche zu- oder abgewählt werden. Damit im Rahmen dieser Arbeit ein Vergleich zwischen den einzelnen Projekten möglich ist, sollen im Rahmen der Fallstudie später die beiden verfügbaren Plugins verwendet werden.

¹<https://github.com/checkstyle/checkstyletext>

²<https://github.com/SonarSource/sonarqube>

Neben den Möglichkeiten zu Codeanalyse bietet coderadar eine Nutzerverwaltung. Ein Nutzer kann ein Projekt anlegen und analysieren lassen. Dazu werden eine GitHub³-URL, ein Projektname und, falls gewünscht, ein Start- und ein Enddatum für die Analyse angegeben. Im nächsten Schritt können dann die zu verwendenden Analyse-Plugins ausgewählt werden. Dafür wird ein Muster für zu analysierende Dateien angegeben. coderadar untersucht dann alle Commits im genannten Zeitraum auf Dateien, die dem angegebenen Muster entsprechen. Wird eine entsprechende Datei gefunden, wird sie mit den konfigurierten Analyse-Plugins untersucht, und entstehenden Metriken werden zu dem Commit hinzugefügt. Ein Nutzer kann ein erstelltes Projekt auch für andere Nutzer zur Kollaboration freigeben.

Nachdem coderadar ein Projekt gecclont und analysiert hat, gibt es verschiedene Visualisierungen für die Ergebnisse. Zum einen können die Rohdaten der Metriken je Commit angezeigt werden.

Darüber hinaus können die Ergebnisse in einer „City-View“ angezeigt zu lassen (vgl. Abbildung 7.1). Dabei wird für jede Änderung in einem Commit ein „Haus“ erstellt. Das Aussehen eines solchen Hauses hängt dabei von den vier Faktoren Länge, Breite, Höhe und Farbgebung ab. Jeder dieser Faktoren lässt sich dabei mit dem Wert einer Metrik belegen. Die City-View kann sowohl einen Commit als auch zwei Commits vergleichend anzeigen. Bei der vergleichenden Ansicht besteht die Möglichkeit, entweder beide City-Views nebeneinander oder beide Views in einander anzuzeigen.

Neben der City-View gibt es auch noch eine „Dependency-Map“ (vgl. Abbildung 7.2). Die Dependency-Map zeigt die Ordnerstruktur des Projektes sowie die Abhängigkeiten der einzelnen Module untereinander an. Die einzelnen Unterordner lassen sich dabei noch aufklappen, sodass auch innerhalb eines Unterordners die Abhängigkeiten visualisiert werden. Auch hier ist sowohl eine Einzelansicht eines Commits als auch eine vergleichende zweier Commits möglich. Änderungen zwischen den zwei Commits werden entsprechend farblich markiert.

coderadar listet die einzelnen Commits entweder in einer Liste oder in der Baumansicht (vgl. Abbildung 7.3) auf. Die Liste ist nach Erstellungsdatum des Commits sortiert. In der Baumansicht werden die Commits anhand der Branches angezeigt, denen sie zuge-

³<https://github.com>

ordnet sind. Zusätzlich bietet coderadar die Funktion, für einen ausgewählten Commit die Ordnerstruktur und den Dateiinhalt anzuzeigen.

Ein Nutzer kann auch ein Team anlegen. Innerhalb eines Teams gibt es Mitglieder und Administratoren. Ein Administrator kann im Namen des Teams ein Projekt anlegen und analysieren. So ist das Projekt nicht direkt von dem Nutzer abhängig. Löscht der Nutzer also seinen Account oder verlässt das Team, kann das Team mit dem Projekt immer noch weiterarbeiten. Ein Nutzer kann dabei auch mehreren Teams angehören.

SonarQube hingegen wird als Konsolenwerkzeug oder Plugin für Buildwerkzeuge wie Gradle⁴ oder Maven⁵ ausgeliefert und kann jeweils nur das ganze Projekt zu einem festen Zeitpunkt untersuchen. Somit ist es deutlich schwerer, Änderungen über Commits nachzuvollziehen.

3.3 Anforderungen

In diesem Abschnitt werden die Anforderungen an die im Rahmen dieser Arbeit durchzuführenden Ergänzungen erarbeitet. An dieser Stelle werden dabei lediglich die funktionalen Anforderungen berücksichtigt, da zum einen die nichtfunktionalen Anforderungen zu einem Teil durch die bestehende Basissoftware abgedeckt sind und zum anderen die nichtfunktionalen Anforderungen für die weitere Arbeit nicht von Bedeutung sind. Die Identifikation der einzelnen Anforderungen erfolgt über einen Buchstaben und eine Nummer. Der erste Buchstabe beschreibt dabei, welcher Teil der Anwendung diese Anforderung erfüllen soll. „A“ steht dabei für den Analyseprozess, „B“ für Backend, „F“ für Frontend. Die Nummer dient zur Identifikation einer Anforderung im jeweiligen Teilbereich und wird hochgezählt. Die Anforderungen an den Analyseprozess und die anderen Funktionen des Backends werden hier getrennt betrachtet, da die Ergänzung des Analyseprozesses um die in Abschnitt 2.3.9 gestellten Kriterien Abwägungen zwischen verschiedenen Lösungsansätzen enthalten und somit mit einigem Aufwand verbunden sein werden.

⁴<https://gradle.org/>

⁵<https://maven.apache.org/>

A.1 Der Analyseprozess für die einzelnen Commits muss dahingehend ergänzt werden, dass der ganze Projektstand an diesem Commit analysiert werden kann und nicht nur die geänderten Dateien.

A.2 Das System muss eine Möglichkeit zur Untersuchung des Reifegrades des Projekts zum Zeitpunkt des zu analysierenden Commits bieten. Dazu wird die Testabdeckung innerhalb des Projekts bewertet. Dabei sollen sowohl die Anweisungs- als auch die Zweigüberdeckung berücksichtigt werden.

A.3 Das System muss eine Möglichkeit zur Untersuchung der Sicherheit des Projekts zum Zeitpunkt des zu analysierenden Commits bieten. Dazu wird eine OWASP-Top-Ten-Analyse verwendet.

A.4 Das System muss eine Möglichkeit zur Untersuchung der Wiederverwendbarkeit von Teilen des Projekts zum Zeitpunkt des zu analysierenden Commits bieten. Hierzu wird das Projekt auf doppelten Code hin untersucht.

A.5 Das System muss eine Möglichkeit zur Untersuchung der Analysierbarkeit des Projekts zum Zeitpunkt des zu analysierenden Commits bieten. Hierzu soll die Einhaltung von Stilrichtlinien und Konventionen betrachtet werden.

A.6 Das System muss eine Möglichkeit zur Untersuchung der Komplexität von Teilen des Projekts zum Zeitpunkt des zu analysierenden Commits bieten. Die Bewertung findet dabei anhand der Komplexitätsmetrik nach [McC76] statt.

A.7 Das System muss eine Möglichkeit zur Untersuchung auf Wissensmonopole in Teilen des Projekts zum Zeitpunkt des zu analysierenden Commits bieten. Dazu wird die Anzahl an Autoren einer Datei zusammen mit der Komplexität nach [McC76] verwendet.

B.1 Das System muss für jeden Nutzer eine Gesamtpunktzahl, ein Level, die Punktzahl im aktuellen Level, eine Anzahl an Coins, die Liste absolvierter Quests und die dem Nutzer zugeordneten Contributors speichern. Ein Contributor ist dabei ein identifizierter Git-Account in einem Projekt. Einem Nutzer können mehrere Contributors zugeordnet sein, da ein Nutzer zum einen in mehreren Projekten aktiv sein kann und zum anderen mit mehreren Git-Accounts in einem Projekt arbeiten kann.

B.2 Das System muss für jeden Commit aus den Werten der einzelnen Metriken sowie der Metrikmatrix einen Score berechnen können.

B.3 Das System muss für jeden Contributor eine Gesamtpunktzahl berechnen. Diese Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Summe der Scores über alle Commits des Contributors.

B.4 Das System muss mehrere Level verwalten. Ein Level hat dabei einen numerischen Bezeichner, eine Gesamtpunktzahl, die notwendig ist, um dieses Level zu erreichen und die Anzahl an Punkten, die in diesem Level notwendig ist, um das nächste Level zu erreichen. Mit steigendem Level soll dabei die Anzahl an benötigten Punkten bis zum nächsten Level größer werden.

B.5 Das System muss Aufgaben, sogenannte Quests, verwalten. Eine Aufgabe hat einen eindeutigen Identifikator, einen Titel, einen Beschreibungstext, eine Anzahl an Punkten und eine Anzahl an Coins, die ein Nutzer für das Erfüllen bekommt.

B.6 Das System muss nach der Analyse eines Commits den errechneten Score automatisch zum jeweiligen Nutzer und Contributor dazurechnen. Bei dem Contributor wird lediglich die Gesamtpunktzahl erhöht. Bei dem Nutzer muss zunächst die Gesamtpunktzahl erhöht werden. Reicht die Gesamtpunktzahl aus, um das nächste Level zu erreichen, muss das Level entsprechend hochgezählt werden. Zusätzlich muss die Punktzahl im aktuellen Level angepasst werden. Wird ein neues Level erreicht, ist die Punktzahl im

aktuellen Level die Anzahl erhaltener Punkte, abzüglich der Punkte, die für den Levelaufstieg nötig waren. Wird kein neues Level erreicht, werden die erreichten Punkte auf die Punkte im aktuellen Level addiert.

F.1 Das System muss dem Nutzer sein aktuelles Level, seine Punktzahl im aktuellen Level und die Punktzahl, die im aktuellen Level benötigt wird, in der generellen Übersicht anzeigen.

F.2 Das System soll eine Übersicht über verschiedene Bestenlisten anzeigen.

F.3 Das System muss für jedes Projekt eine Bestenliste in der Übersicht der Bestenlisten anzeigen. Diese Bestenliste wird über die Gesamtpunktzahl der einzelnen Contributors erstellt. Ist ein Contributor einem Nutzer zugeordnet, muss auch der Nutzernamen angezeigt werden.

F.4 Das System muss eine Bestenliste über alle Projekte in der Übersicht der Bestenlisten anzeigen. Dazu wird für jedes Projekt ein Score errechnet. Dieser ergibt sich aus der Summe aller Gesamtpunktzahlen aller Contributors des Projekts, geteilt durch die Anzahl an Contributors. In dieser Bestenliste muss jeweils der Projektname und die Punktzahl angezeigt werden.

F.5 Das System muss eine Bestenliste über alle Nutzer in der Übersicht der Bestenlisten anzeigen. Dazu wird jeweils die Gesamtpunktzahl des Nutzers, geteilt durch seine Anzahl an Projekten verwendet. In der Bestenliste muss je Nutzer der Name, das Level und die Anzahl an Projekten dargestellt werden.

F.6 Das System muss in einer gesonderten Ansicht die Quests anzeigen. Dabei sollen in einem Abschnitt die noch nicht abgeschlossenen und in einem anderen Abschnitt die bereits abgeschlossenen Quests des Nutzers aufgelistet werden.

3.4 Wissenschaftliche Einordnung

Die Idee, Gamification-Elemente im Zusammenhang mit Code-Qualität zu nutzen, ist nicht neu. Ein Ansatz ist SonarQuest⁶. SonarQuest nutzt Analyseergebnisse von SonarQube⁷, um auf Basis eines vordefinierten Regelwerks eine Menge an Kennzahlen und Wartungsaufgaben zu erstellen. Jeder Nutzer wird durch einen Avatar repräsentiert. Wie in herkömmlichen Rollenspielen kann ein Nutzer seinen Avatar mit Artefakten ausstatten und der Avatar kann eigene Fähigkeiten ausbilden. SonarQuest wird dabei immer von einem Gamemaster begleitet, der zu den definierten Wartungsaufgaben jeweils eine Geschichte erstellt. Daraus resultiert dann jeweils eine Quests, die von einem Spieler angenommen werden kann. Für das Erfüllen einer Quest und damit einer Wartungsaufgabe bekommt ein Nutzer Gold und Erfahrungspunkte als Belohnung. Neben der normalen Belohnung für eine Quest kann der Gamemaster auch Sonderaufgaben und Boni verteilen, um Aspekte wie Teamwork oder Termineinhaltung besonders zu belohnen.[Son18]

SonarQuest ist dabei sehr stark einem klassischen Rollenspiel nachempfunden und bringt somit einigen Mehraufwand mit sich. Zum einen müssen regelmäßig neue Quests geschrieben werden. Dabei sollten Quests so geschrieben sein, dass ihre Geschichte den Spieler dazu motiviert, die Aufgabe zu erfüllen. Laut [Son18] liegt diese Aufgabe jeweils beim Teamleiter. Dies kann den Teamleiter aber abhängig von der Anzahl an Wartungsaufgaben, Tiefe und inhaltlicher Schlüssigkeit der Geschichten und dem literarischen Talent den Teamleiter sowohl zeitlich als auch in seinen Fähigkeiten überfordern. Zum anderen basiert die Gamification von SonarQuest ausschließlich auf den Ergebnissen der Analyse von SonarQube. SonarQube bietet zwar eine Gesamtheitliche Analyse des Projekts, wodurch beispielsweise doppelter Code auch Klassenübergreifend auffällt, allerdings wird für die Analyse mit SonarQube immer das gesamte Projekt benötigt. Es ist dadurch deutlich komplexer, Unterschiede zwischen zwei Commits herauszustellen oder das Projekt an einem früheren Zeitpunkt in der Entwicklungshistorie zu untersuchen. Aus diesen Gründen wird in dieser Arbeit SonarQube nicht als Hauptquelle für die Analysedaten verwendet. Darüber hinaus soll der Aufwand für das regelmäßige Schreiben der Quests wegfallen. Stattdessen sollen im Vorfeld einige Quests definiert werden, die die Entwickler dann erfüllen können. Eine Geschichte zu den einzelnen Quests soll es nicht geben.

⁶<https://www.viadee.de/loesungen/java/sonarquest>

⁷<https://www.sonarqube.org/>

Ein weiterer Ansatz wird in [PNV12] vorgestellt. Prause et al. haben dazu zwei Gruppen von Studenten untersucht, die jeweils ein ähnliches Softwareprojekt nach agilem Vorgehen in Pair Programming entwickeln sollten. Beide Gruppen wurden dabei jeweils von Lehrern begleitet. Der Versuch war dabei in zwei Phasen unterteilt. In der ersten Phase wurden lediglich Qualitätsmetriken gesammelt und ausgewertet, die Teilnehmer wurden darüber jedoch erst ab der zweiten Phase informiert. In dieser zweiten Phase wurden die Teilnehmer in einer täglichen Mail sowie in Meetings über den aktuellen Zwischenstand und ihren Punktestand informiert. Zusätzlich dazu wurden Informationen verschickt, die bei der Verbesserung der Code-Qualität helfen sollten. Nach Abschluss des Versuchs sollte zudem der Entwickler mit der besten Platzierung einen Amazon-Gutschein erhalten. Die Bewertung einer Datei fand dabei auf einer Skala von +10 bis -10 statt.

Als Basis für die Bewertung wurde allerdings lediglich die Vollständigkeit des JavaDoc herangezogen. Dies ist allerdings nur ein Aspekt für qualitativ guten Code nach [ISO11], auf Aspekte wie funktionale Vollständigkeit, Sicherheit oder Performanz wird an dieser Stelle nicht eingegangen. Die Punktzahl eines Nutzers ergab sich dann daraus, ob er mehr zu positiv oder negativ bewerteten Dateien beigetragen hat. Zudem weist [PNV12] selbst die Kritik auf, dass die Bewertungsformel für die Punkte der Teilnehmer undurchsichtig war und somit die Teilnehmer nicht beziehungsweise nur schwer nachvollziehen konnten, wie sie ihre Bewertung verbessern konnten. Das Pair Programming wird als weiterer Kritikpunkt aufgeführt, da zum einen nur ein Teilnehmer die Anerkennung für die Arbeit beider Partner bekommt und zum anderen für den eigenen Account Beiträge von anderen Entwicklern eingereicht werden können. Im Rahmen dieser Arbeit sollen mehrere Aspekte aus [ISO11] verwendet werden. Außerdem soll die Bewertungsformel einsehbar sein, sodass das Ergebnis nachvollziehbar ist.

Ein weiterer Versuch wurde von [Pra15] unternommen. Ziel dieses Versuchs war es, Gamification einzusetzen, um Stylingrichtlinien durchzusetzen. Im Rahmen dieses Versuchs sollten zwei Entwicklerteams jeweils ähnliche Software implementieren. Als Basis für die Bewertung der Entwickler diente in diesem Versuch eine Punktzahl, die sich aus den mit Checkstyle gemessenen Verstößen gegen die vorgeschriebenen Stylingrichtlinien ergaben. Die Entwickler wurden dabei sowohl einzeln als auch als Team bewertet. Der Versuch war in zwei Phasen aufgeteilt, in der ersten Phase bekam Team A Rückmeldung über die Leistung sowohl des Teams als auch der einzelnen Personen, in der zweiten Phase bekam Team B dieses Feedback. Ein Ergebnis des Versuchs ist, dass beide Teams in der Zeit,

in der sie Feedback bekamen, einen deutlich weniger Verstöße gegen die Stylingrichtlinien zu verzeichnen hatten. Auffällig ist auch, dass die Anzahl an Verstößen bei Team A nach Ende der Feedback-Phase wieder zugenommen hat. Auch war für die Bewertung des einzelnen Entwicklers sowie des jeweiligen Entwicklerteams die Anzahl an Verstößen lediglich zu Projektende von Bedeutung. Dies führte dazu, dass Team A kurz vor Ende seiner Feedback-Phase viel Arbeit in die Reduktion der Anzahl an Verstößen gesteckt hat.

Im Rahmen dieser Arbeit soll die Code-Qualität über den gesamten Zeitraum beobachtet werden. Der Fokus soll nicht auf einer möglichst hohen Code-Qualität sondern auf dem Lernerfolg der Entwickler liegen. Daher wird die Code-Qualität kontinuierlich betrachtet und wenn möglich sollen individuelle Hilfestellungen zur Verbesserung der Code-Qualität gegeben werden.

4 Entwurf des Lösungsansatzes

4.1 Architektur

4.2 Metrikmatrix

4.3 Gamification-Elemente

5 Umsetzung

5.1 Programmierung

6 Abschluss

6.1 Verifizierung der Anforderungen

6.2 Fazit

Anhang

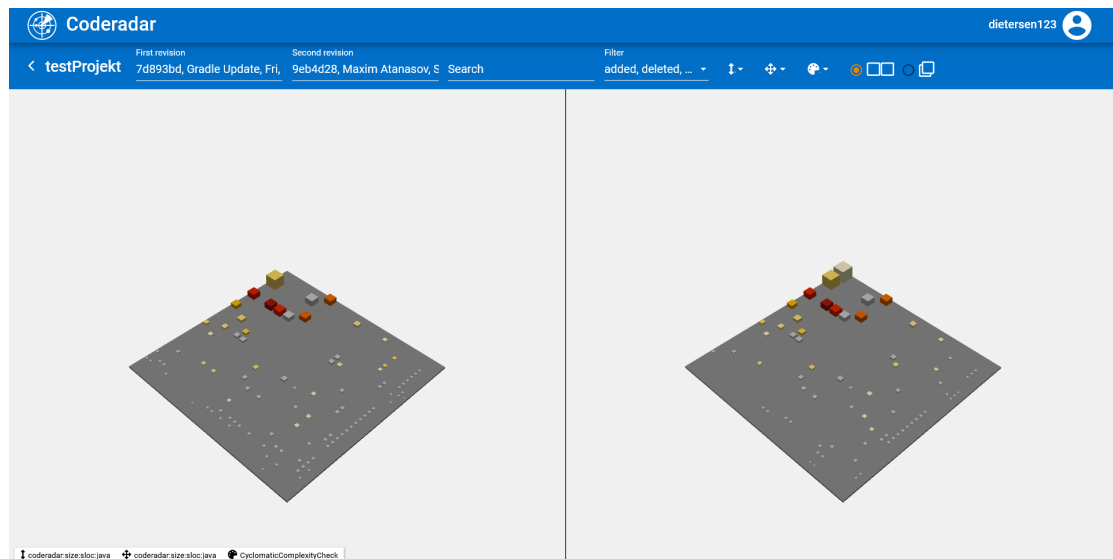


Abbildung 7.1: Ein Beispiel für die City-View.

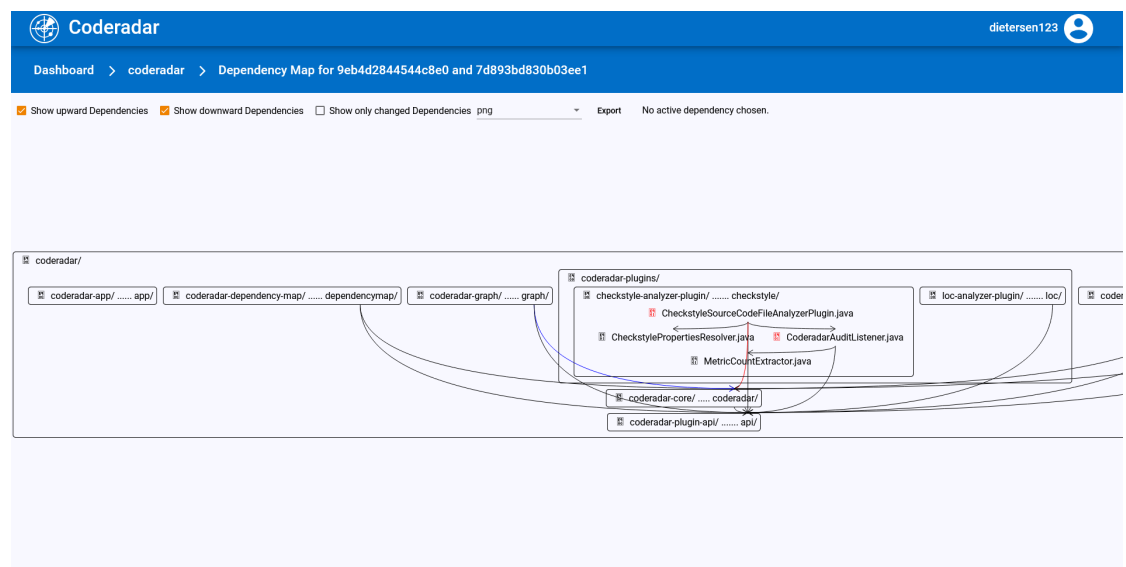


Abbildung 7.2: Ein Beispiel für die Dependency-Map.

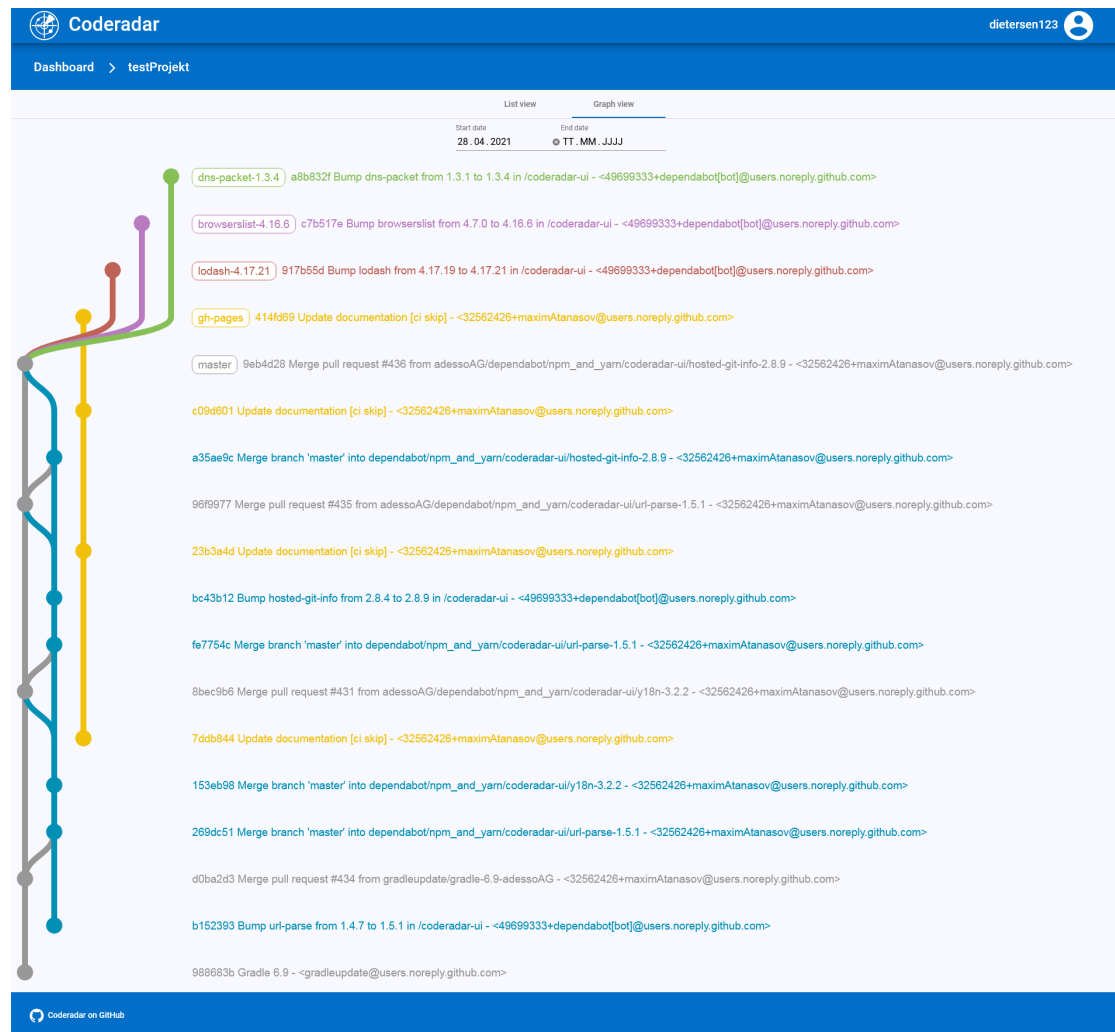


Abbildung 7.3: Die Baumansicht der Commits in coderadar.

Abkürzungsverzeichnis

LOC Lines of Code

OWASP Open Web Application Security Project

REST Representational State Transfer

SOAP Simple Object Access Protocol

Abbildungsverzeichnis

2.1	Die verschiedenen Arten des Spielens nach [DDKN11].	5
7.1	Ein Beispiel für die City-View.	30
7.2	Ein Beispiel für die Dependency-Map.	31
7.3	Die Baumansicht der Commits in coderadar.	32

Tabellenverzeichnis

Quellcodeverzeichnis

Literaturverzeichnis

- [Ast00] ASTLEITNER, Hermann: Designing emotionally sound instruction: The FEASP-approach. In: *Instructional science* 28 (2000), Nr. 3, S. 169–198
- [Bal09] BALZERT, Helmut: *Lehrbuch der Softwaretechnik: Basiskonzepte und Requirements Engineering*. Heidelberg : Spektrum Akademischer Verlag, 2009. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-8274-2247-7_3. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-8274-2247-7_3. – ISBN 978–3–8274–2247–7
- [DDKN11] DETERDING, Sebastian ; DIXON, Dan ; KHALED, Rilla ; NACKE, Lennart: From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In: *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments*, 2011, S. 9–15
- [Dij72] DIJKSTRA, Edsger W.: The Humble Programmer. In: *Commun. ACM* (1972), S. 859–866
- [Fou20] FOUNDATION, OWASP: *Owasp Top Ten*. <https://owasp.org/www-project-top-ten/>, 2020. – [Online; Zugriff am 04.06.2021 14:57]
- [ISO11] INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION: System und Software-Engineering – Qualitätskriterien und Bewertung von System und Softwareprodukten (SQuaRE) – Qualitätsmodell und Leitlinien. 2011. – Standard
- [KLME02] KITCHENHAM, Barbara ; LAWRENCE PFLEEGER, Shari ; MCCOLL, Beth ; EAGAN, Suzanne: An empirical study of maintenance and development estimation accuracy. In: *Journal of Systems and Software* 64 (2002), Nr. 1, S. 57–77

- [McC76] McCABE, Thomas J.: A complexity measure. In: *IEEE Transactions on software Engineering* (1976), Nr. 4, S. 308–320
- [PNV12] PRAUSE, Christian R. ; NONNEN, Jan ; VINKOVITS, Mark: A Field Experiment on Gamification of Code Quality in Agile Development. In: *PPIG Citeseer*, 2012, S. 17
- [Pra15] PRAUSE, Matthias Christian und J. Christian und Jarke: Gamification for enforcing coding conventions, 2015, S. 649–660
- [SHMK14] SAILER, Michael ; HENSE, Jan ; MANDL, J ; KLEVERS, Markus: Psychological perspectives on motivation through gamification. In: *Interaction Design and Architecture Journal* (2014), Nr. 19, S. 28–37
- [Son18] *SonarQuest - Mit Gamification zu besserer Softwarequalität*. <https://www.viadee.de/loesungen/java/sonarquest>, 2018. – [Online; Zugriff am 16.05.2021 16:06]
- [Spi11] SPINELLIS, Diomidis: elytS edoC. In: *IEEE Software* 28 (2011), März/April, Nr. 2, S. 104–103
- [Wal03] WALTHER, Bo K.: Playing and gaming. In: *Game Studies* 3 (2003), Nr. 1, S. 1–20
- [WCSP96] WALL, Larry ; CHRISTIANSEN, Tom ; SCHWARTZ, Randal L. ; POTTER, Stephan: *Programming Perl (2nd Ed.)*. USA : O Reilly and Associates, Inc., 1996. – ISBN 1565921496
- [ZC11] ZICHERMANN, Gabe ; CUNNINGHAM, Christopher: *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.", 2011

Eidesstattliche Erklärung

ACHTUNG: Korrekten Text bitte unbedingt vorab mit Studienbüro klären!

Hiermit versichere ich gemäß § 18 Abs. 5 der Bachelor-Prüfungsordnung des Studiengangs Informatik aus dem Jahr 2013, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig angefertigt und mich keiner fremden Hilfe bedient, sowie keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß veröffentlichten oder nicht veröffentlichten Schriften und anderen Quellen entnommen sind, habe ich als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegen.

Dortmund, Datum der Abgabe

Johannes Teklote