

*Die Folien sind für den persönlichen Gebrauch im Rahmen des Moduls gedacht.
Eine Veröffentlichung oder Weiterverteilung an Dritte ist nicht gestattet. (A. Claßen)*

Konzepte moderner Programmiersprachen (KMPS)

Praktikum: Asynchrone WebSocket Kommunikation

Wintersemester 2025/2026

Prof. Dr. Andreas Claßen

Fachbereich 5 Elektrotechnik und Informationstechnik

FH Aachen

Methodik der Ergebnisabgabe für dieses Praktikum

Erstellen Sie eine .zip Datei, in der folgende Dateien enthalten sind:

- Die Source Code Dateien von Client und Server
- Die individuelle Konsolen-Log-Datei (Eingaben & Ausgaben) jedes beteiligten Systems bei mindestens drei beteiligten Clients (und einem Server)
- Ferner eine (wahrscheinlich "per Hand erstellte") Textdatei, in der sie die Teile der Konsolen-Logs aller beteiligten Systeme in zeitlicher Chronologie eingefügt haben.

Laden Sie diese .zip Datei nach Ilias hoch (in die "Übung" zu diesem Praktikum).

Einzelabgaben! Teamarbeit ist erlaubt in dem Sinne, dass Sie die "technischen Knackpunkte" der Lösungen diskutieren und die Lösungsidee gemeinsam entwerfen. Aber die Lösungen sollten dann eine individuelle Umsetzung dieser gemeinsam entwickelten Ideen sein. D.h. Lösungen dürfen in Ansätzen ähnlich sein, aber nicht identisch.

Aufgabe / Anwendungsfall

Real-Time Kommunikation mit Web-Clients via WebSockets, als ein relevanter Anwendungsfall für Concurrency: Asynchrones Handling der individuellen WebSocket-Connections.

Anwendungsgebiete, in denen diese Technologie relevant ist:

Messaging Applikationen, Multiplayer Games, Collaboration Applikationen, Infrastruktursysteme mit Near-Real-Time Event Notifications (z.B. "Build Job xyz wurde erfolgreich beendet"), Applikationen mit Near-Real Time Updates von Location-Daten (aktueller Standort mobiler Clients) etc.

Gedachte Anwendung in diesem Praktikum:

Simulierte Tickets in einem Trouble Ticket System

=> Real-Time Kommunikation von: „wer kümmert sich um welches Ticket“, mittels "Selbst-Zuweisung". Siehe auch Beispiel-Ablauf.

Prgsprache der Realisierung: Go für Backend (Server), JavaScript für Clients.

Aufgabe / Anwendungsfall



Anforderungen / Randbedingungen

Client: JavaScript Code, der entweder unter Node.js als Kommandozeilen-Client läuft oder als simpler Webclient im Browser mit (zusätzlichen) textuellen Ausgaben mittels `console.log` (Liste der Tickets und Zuweisungen) für ihre Abgabedatei. Der Client muss auf jeden Fall u.a. auf irgendeine Art Eingaben erfragen (für Client-ID & für Selbstzuweisungen der Tickets), beim Webclient also über das Web-UI. *Es ist o.k., wenn beim Webclient die Webseite nicht per HTTP vom Backend Server ausgeliefert wird, sondern per File => Open in den Browser geladen werden muss ...*

Server: Go Kommandozeilenprogramm. *Es soll zur Laufzeit möglich sein, mittels Tastatureingabe neue Tickets hinzuzufügen. Z.B. mittels "n" => Server vergibt dann selbst eine neue sequentielle Nummer für das neue Ticket und setzt es in den Zustand "noch nicht zugewiesen" und kommuniziert es dann an die Clients als Teil des neuen "Gesamt-Datenzustands"*

"Richtige" WebSockets (kein Long Polling, keine Server-Sent Events) und eine möglichst einfache Library zur Unterstützung in der Programmiersprache. *D.h. keine "Hybrid"-Lösungen wie socket.io und keine "Full Feature Plattformen", welche die ganze Kommunikation und den Code in Server und Client "intern handhaben" und wo man nur noch den Applikationscode "einhängen" muss (z.B. Liveview Library wie bei Phoenix).*

Anforderungen / Randbedingungen

Server soll an jeden Client via WebSocket immer auch eine oder mehrere Datenstruktur(-en) schicken mit Daten über alle Tickets und alle aktuellen Selbstzuweisungen.

D.h. es ist o.k., wenn ihr Client keinen state (Liste der Tickets & bisherige Selbstzuweisungen) speichert.

Dies soll die Programmierung des Clients vereinfachen.

Sie können aber, wenn Sie möchten, den Client alternativ auch "stateful" machen und den Server nur die Updates/Änderungen schicken lassen...

Die Daten sollen alle als JSON Daten über die WebSockets geschickt werden, nicht URL-encoded auf ein REST Interface o.ä.

D.h. es gibt nur eine URL und keine URL Parameter.

Einzige mögliche Ausnahme: Beim Verbindungsaufbau darf Information über den Client über URL Parameter eingebettet werden, falls nötig.

Anforderungen / Randbedingungen

Es ist o.k., wenn Fehlersituationen von ihrem Code nicht sauber gehandhabt werden. Es soll nur auf jeden Fall der „positiv-funktionierende Ablauf“ programmiert sein, bei dem mehrere Clients zum zentralen Server connecten und Daten-Updates (erfolgte Ticket-Selbstzuweisung der Clients) an den Server schicken und die "aktuelle Datensituation" (Gesamtliste aller Tickets inkl. neuer Tickets, Selbstzuweisungen aller Clients) in "near real time" von dort beziehen.

Vom Benutzer eingegebene Client-IDs sollen immer korrekt sein, d.h. kein Schutz gegen doppelt vergebene Client-IDs nötig.

Eingabe der Ticketnummer gegen Falscheingabe sichern, der Client soll möglichst nicht "abschmieren", wenn man sich bei der Ticketnummer mal vertippt

Sie können aber gerne voraussetzen, dass die Eingabe zumindest eine ganze Zahl ist...

Keine Authentifizierung (d.h. kein "komplizierter Login" im Client o.ä.).

Anforderungen / Randbedingungen

Die Daten-Updates werden vom Server zum Client über die WebSocket-Verbindung gepushed, ohne dass der Client fragt. Dazu muss der Server aber eine Liste der verbundenen Clients pflegen.

Da Go bei mehreren Prozessoren „echt parallel“ arbeitet, sollen Sie ihre zentralen Datenstruktur (im Server) für die Ticketzuweisungen dadurch gegen konkurrierende Updates schützen, dass die ändernden Zugriffe darauf über Channel Kommunikation an eine Goroutine geleitet werden und nur diese eine Goroutine ändern darf. Das erspart die Einführung von Locks/Semaphoren zum Schutz der Datenstruktur.

WebSocket Programmierung im JS Client

Siehe z.B.:

<https://developer.mozilla.org/de/docs/WebSockets>

[https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/WebSockets API](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/WebSockets_API)

[https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/WebSockets API/Writing WebSocket client applications](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/WebSockets_API/Writing_WebSocket_client_applications)

WebSocket Programmierung im Go Server

Siehe:

<https://github.com/gorilla/websocket>

... oder ...

<https://pkg.go.dev/golang.org/x/net/websocket>

JSON im Go Server

Siehe:

<https://gobyexample.com/json>

<https://pkg.go.dev/encoding/json>

Erfahrungen aus vergangenen Praktika

Wenn Sie eine HTML Seite als Formular (`FORM`) designen, dann wird beim `POST` (d.h. beim Klicken auf die Buttons wie `OK`) die Seite neu geladen. Dabei wird dann aber die alte WebSocket Verbindung beendet und eine ganz neue WebSocket Verbindung aufgebaut. Das stört die Logik ihrer Anwendung, da diese davon ausgeht, dass Client und Server in einer durchgehenden Session miteinander kommunizieren, in der die Daten auf beiden Seiten erhalten bleiben und aktualisiert werden... Nicht das `FORM` Tag verwenden und bei den Buttons den Tag `BUTTON` verwendet (statt `SUBMIT`), dann bleibt das eine übergreifende Session.

Wenn Sie im Go Code mit `range` durch eine Liste iterieren, bekommen Sie als Werte **Kopien** der enthaltenen Elemente. Das hat dazu geführt, dass ihre Zuweisungen von Tickets nicht gespeichert wurden. `range` liefert aber auch den Index mit, über den man dann auf das Originalelement des Arrays zugreifen kann, wenn man dieses dauerhaft ändern möchte. Diese Problematik tritt auch in anderen Programmiersprachen immer wieder auf, wenn man sich nicht bewusst macht, ob man mit dem Original oder mit einer Kopie arbeitet...

Erfahrungen aus vergangenen Praktika

Sie müssen sich erst mal überlegen, was benötigt wird und dann diese Überlegungen programmieren.

Wie muss das System aufgebaut sein?

"Ganz grob" überlegt muss es einen Server geben und es sollen mehrere Clients unterstützt werden, d.h. mehrere Webbrowser mit "HTML & JavaScript drin", wobei dieses HTML & JS von ihnen definiert wird und vom Server ausgeliefert wird. Sprich im Server muss auch eine Webserver-Funktionalität integriert sein, welche die Webseite (HTML & JS) ausliefert.

Jeder Client soll dann mit dem Server per WebSocket verbunden sein. Sprich im Server wird die Funktionalität benötigt, WebSocket Verbindungen aufzubauen und in jedem Client ebenso. Da muss jede der beiden Seiten Code (in JS oder Go) haben, um ankommende Nachrichten zu verarbeiten, doch dazu später mehr.

Welche Daten müssen die beiden Seiten speichern?

Es geht um Tickets und Zuweisungen von Tickets. Die relevanten Daten sind also: Für jedes Ticket eine Ticket-ID (z.B. als Zahl) und für den Fall, dass sich ein Client ein Ticket selbst zugewiesen hat, die ID dieses Clients. Falls sich noch kein Client ein spezifisches Ticket zugewiesen hat, ist die Zuweisungs-Info leer. Und dann braucht jeder Client noch eine eigene ID, welche dann für diese Zuweisungen benötigt wird.

Insgesamt muss der Server also als Laufzeit-Daten eine Liste von Ticketinformationen speichern, wobei jede Ticketinfo aus der Ticket-ID und der Zuweisungsinfo (ggfs leer) besteht.

Der Client muss seine eigene ID speichern plus Infos über die Tickets: Entweder die Liste aller Tickets (d.h. bekommt vom Server die komplette Info und speichert diese) oder zumindest die Liste der Tickets, die dieser Client sich selbst zugewiesen hat plus die Liste der Tickets, die noch gar nicht zugewiesen wurden. Wahrscheinlich ist es daher einfacher, wenn jeder Client die komplette Liste aller Ticketinformationen vom Server bekommt und diese selbst speichert.

Erfahrungen aus vergangenen Praktika

Welche Funktionen werden benötigt?

Beim Client muss der Benutzer die Client-ID eingeben/setzen können.

Aus der Liste der noch nicht zugewiesenen Tickets muss der Benutzer auf dem Client eines dieser offenen Tickets dem Client zuweisen können. Diese Zuweisungsinfo muss dann über die WebSocket Verbindung an den Server geschickt werden, als JSON Datenstruktur.

Der Server muss diese Zuweisungsinfo empfangen können und seine eigene Ticket-Infos-Liste dementsprechend modifizieren können (die neue Zuweisung dort eintragen). Dann muss der Server diesen neuen Zustand der Ticket-Infos-Liste an alle Clients rausschicken. Der Server muss sich also vorher gemerkt haben, welche Clients es mit welchen WebSocket Verbindungen überhaupt gibt.

Zusätzlich muss es auf der Seite des Servers möglich sein, neue (dann noch nicht zugewiesene) Tickets erzeugen zu können, z.B. per Tastatureingabe.

Wie sehen die JSON Daten aus, die zwischen Client und Server hin- und her geschickt werden?

Der Client schickt zu Beginn eine Nachricht mit seiner Client-ID und später dann immer mal wieder Nachrichten betreffend Ticket-Selbstzuweisungen. Damit der Server diese beiden Nachrichten unterscheiden kann, könnte die Nachricht z.B. ein JSON Dictionary (Key-Value Struktur) sein, in der unter einem Key "message_type" abgelegt ist, um welche der beiden Nachrichten es sich handelt. Weitere Nachrichteninhalte ergeben sich dann aus obigen Zusammenhängen.

Der Server schickt die aktuelle Ticket-Infos-Liste als JSON Datenstruktur. Auch hier könnte man die Nachricht aus Gründen der Einheitlichkeit als JSON Dictionary (Key-Value Struktur) mit einem Key "message_type" gestalten. Ganz wesentlich wird dann aber unter einem anderen Key eine Liste von Ticket-Infos abgelegt sein.

Das sind die zentralen Aspekte der technischen Lösung. Wenn solche Überlegungen klar sind, (erst) dann sollte es ans Programmieren gehen. Dann ist ihnen aber klar, was sie programmieren müssen / wollen und dann kann die Recherche sehr zielgerichtet sein.