Modularisierung und Zentralisierung von Angular-Komponenten auf Basis des Atomic Design

**T1000**

des Studienganges Informatik

an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Stuttgart

von

Jonas Scherer

07.09.2021

Bearbeitungszeitraum 12 Wochen

Matrikelnummer, Kurs 6499975, TINF20B

Dualer Partner DaimlerTSS, Stuttgart

Betreuer\*in des Dualen Partners Herr Sven Dahlmann

# Inhaltverzeichnis

[Inhaltverzeichnis 2](#_Toc70588232)

[Abbildungsverzeichnis 5](#_Toc70588233)

[Tabellenverzeichnis 6](#_Toc70588234)

[Listings 7](#_Toc70588235)

[1 Problemstellung, Ist-Zustand Soll-Zustand 8](#_Toc70588236)

[2. Vor- und Nachteile einer Zentralisierung 9](#_Toc70588237)

[3 Grundlagen, Stand der Technik 10](#_Toc70588238)

[3.1 Atomic Design Pattern 10](#_Toc70588239)

[3.1.1 Atome 10](#_Toc70588240)

[3.1.2 Moleküle 11](#_Toc70588241)

[3.1.3 Organismen 11](#_Toc70588242)

[3.1.4 Templates 12](#_Toc70588243)

[3.1.5 Pages 12](#_Toc70588244)

[3.2 GitHub 13](#_Toc70588245)

[3.3 Angular 14](#_Toc70588246)

[3.4 Typescript 16](#_Toc70588247)

[4. Bereitstellen eines zentralen Repositorys 17](#_Toc70588248)

[5. Anpassung des Build-Workflows 18](#_Toc70588249)

[6. Kategorisieren einzelner Komponenten 19](#_Toc70588250)

[6.1 Atome 19](#_Toc70588251)

[6.2 Moleküle 22](#_Toc70588252)

[6.2.1 Info-Dialog Komponente 22](#_Toc70588253)

[6.2.2 Top-Bar Komponente 23](#_Toc70588254)

[6.2.3 License-Dialog Komponente 24](#_Toc70588255)

[6.3 Organismen 25](#_Toc70588256)

[6.3.1 Copyright-Footer Komponente 25](#_Toc70588257)

[6.4 Pages 26](#_Toc70588258)

[6.4.1 Page-Not-Found Komponente 26](#_Toc70588259)

[7. Zentralisierung von Angular-Material Themes 27](#_Toc70588260)

[8. Zentralisierung von CSS-Styles 28](#_Toc70588261)

[Literaturverzeichnis 28](#_Toc70588262)

Abkürzungsverzeichnis

Git

Repo

SSH

# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 8: https://github.com/

# Tabellenverzeichnis

# 

# Listings

# 1 Problemstellung, Ist-Zustand Soll-Zustand

Betroffen dieser Zentralisierung und Modularisierung sind drei bereits existierende, voneinander autark agierende Userinterfaces, welche in einem gemeinsamen GitHub Repository liegen. Aufgrund des Sourcecode Umfangs dieser drei Userinterfaces, ihrer Kopplung und ihrer monolithischen Softwarestruktur, sollen sich stark ähnelnde Komponenten dieser zentralisiert werden, sodass eine Reduktion von Sourcecode sowie eine einheitliche User Experience erzielt werden kann. Zur Kategorisierung der einzelnen Komponenten soll das Atomic Design Pattern angewendet werden, um eine klar definierte Reihenfolge der zu Zentralisierten Komponenten aufstellen zu können. Ohne diese Reihenfolge kann dieses Vorhaben zu mehr Schaden als Nutzen führen.

Da die Userinterfaces auf dem Framework Angular und der Programmiersprache Typescript basieren, soll der technologische Fokus auf diese gelegt werden. Die Module erfordern nicht nur eine Separierung im Code, sondern auch auf der Ebene der Source Code Verwaltung. Hier gilt es ein zentrales Repository bereitzustellen, aus dem die Komponenten konsumiert werden. Mit dieser Erweiterung muss außerdem eine Integration der Separierung in den Build-Workflow des Endsystems durchgeführt werden.

Die relevanten Komponenten werden konkret angepasst, modularisiert und zentralisiert.

# 2. Vor- und Nachteile einer Zentralisierung

Die Zentralisierung von Softwarecode bringt eine Menge Vorteile mit sich. Nicht nur die Möglichkeit, gleiche Funktionalität bei weniger Sourcecode beizubehalten, sondern kann durch diese auch über mehrere Userinterfaces hinweg ein einheitlicher Style eingehalten und so eine einheitliche User Experience gewahrt werden. Außerdem ist man in der Lage Änderungen in einer einzelnen Komponente vorzunehmen, welche sich direkt auf alle Userinterfaces auswirken, welche diese Komponente eingebunden haben. Mit dieser Vorgehensweise, kann man sich von der Monolithischen Struktur eines Softwarecodes hervorragend distanzieren.

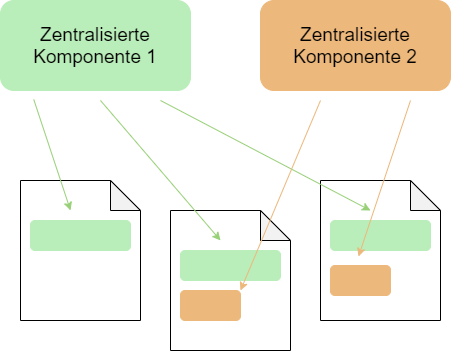


Abbildung 1: Visualisierung der Zentralisierung

Das Auslagern von Softwarecode kann aber auch ein Nachteil sein. So schön es klingt, dass nur eine Änderung in einer zentralisierten Komponente vorgenommen werden muss und dies sich auf alle Userinterfaces auswirkt, genauso gefährlich ist dies auch. Durch eine kleine Änderung in einer Datei können unzählige Fehler auftreten.  
Weitere stark überwiegende Nachteile birgt die Zentralisierung nicht. Hat man einmal die richtigen Tools, wie hier GitHub, Angular, Typescript, bereits existierende Userinterfaces und ein Buildsystem, so steht der Zentralisierung nichts mehr im Wege.

# 3 Grundlagen, Stand der Technik

## 3.1 Atomic Design Pattern

Das Atomic Design Pattern nach Brad Frost, beschreibt die Zerlegung von komplexem Softwarecode in kleine, für jeden Softwareengineer nachvollziehbare Elemente. So wird aus einem enormen Code für ein Userinterface ein deutlich schlankerer, welcher einzelne Komponenten aufruft. Diese wiederrum können auch wieder zerlegt werden.

Das von Brad Frost entwickelte Pattern findet seinen Ursprung in der Chemie. Er beschreibt die Hinführung und den Gedankengang, welcher zur Entwicklung dieses Design Patterns beitrugen, in seinem Buch „Atomic Design“, welches 2016 erschienen ist, genauer. Faszinierend ist aber nicht die Geschichte, sondern die Theorie sowie die Anwendung des Atomic Designs.

Dieses Design unterteilt Softwarecode in fünf Kategorien, nämlich in:

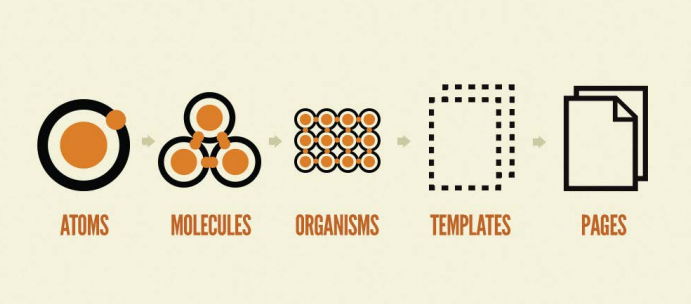


Abbildung 2: Atomic Design Pattern

### 3.1.1 Atome

Selbstverständlich gibt es in der Chemie kleinere Einheiten als ein Atom, beispielsweise Neutronen oder Protonen. Das Atom aber, ist die kleinste funktionelle Einheit, und somit stellt es auch im Atomic Design, die kleinstmögliche Einheit da.

Ein Atom, nach Brad Frost, enthält grundlegende HTML Elemente wie beispielweise einen Knopf zum Schließen eines Fensters oder ein Label in welches etwas hineingeschrieben wird.[[1]](#footnote-1)1) Zu Atomen zählen aber auch die verschiedenen Styles eines jeweiligen Elements, zum Beispiel die Farbe und Größe eines Knopfes.

### 3.1.2 Moleküle

In der Chemie ist ein Molekül ein Zusammenschluss aus mindestens zwei Atomen, was auch für das Atomic Design Pattern gilt. Das Beispiel Molekül in Abbildung 2 enthält einen Knopf zum Schließen des Fensters und ein Label, in welchem der Fülltext steht. Somit besteht dieses Molekül aus zwei Atomen.

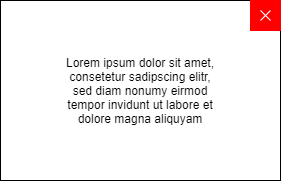


Abbildung 3: Beispiel Molekül

Werden zwei verschiedene Atome kombiniert, so erlangen diese einen Sinn.[[2]](#footnote-2)2) Schon jetzt zeigt sich deutlich, inwiefern dieses Prinzip im späteren Verlauf von Nutzen sein kann

### 3.1.3 Organismen

Ein Organismus ist ein schon deutlich komplexeres Softwareelement, denn sie können aus verschiedensten Zusammensetzungen von Atomen und Molekülen bestehen. Auch können sie das gleiche Atom oder Molekül beliebig oft beinhalten. Ein perfektes Beispiel, dessen sich auch Brad Frost in seinem Buch „Atomic Design“ bedient, ist die Kopfzeile, bzw. der sogenannte Header einer Website.



Abbildung 4: Beispiel Header

Der Beispiel Header in Abbildung 3 ist ein Beispiel für eine sehr einfache Kopfzeile einer Website. Dort befinden sich, von links betrachtet, drei Knöpfe und rechts davon ein Molekül. Dieses Molekül besteht aus einem Eingabefeld und einem Knopf. Somit ist hier eine steigende Komplexität festzustellen

### 3.1.4 Templates

Templates beziehungsweise Vorlagen kommen nicht mehr in der Chemie vor, sie wurden von Brad Frost in diese Reihe gegliedert. Sie beschreiben den grundlegenden Aufbau einer Webseite zum Beispiel welche Komponenten an welche Stelle eingefügt werden. Sie beachten aber nicht, welchen Inhalt eine Komponente besitzt.

„You can create good experiences without knowing the content. What you can’t do is create good experiences without knowing your content structure”[[3]](#footnote-3)3), ein Zitat von Mark Boulton, welches die Wichtigkeit eins guten Template ausdrückt.

### 3.1.5 Pages

Pages beziehungsweise Seiten wurden ebenfalls von Brad Frost selbst in die Reihe des Atomic Design Patterns gegliedert. Sie werden deklariert als spezifische Instanz einer Vorlage, welche mit Inhalt gefüllt wird. Sie zeigt dann dem Entwickler, wie die Webseite final aussehen wird. Mit genau dieser Webseite interagieren dann die Endnutzer.[[4]](#footnote-4)4)

## 3.2 GitHub

„GitHub ist ein webbasierter kollaborativer Hosting-Dienst für […]“[[5]](#footnote-5)5) Softwareprojekte. Durch diesen Dienst wird mehr als 56 Millionen Entwicklern und mehr als drei Millionen Organisationen die Möglichkeit gegeben, gemeinsam und ortsunabhängig an einem oder mehreren Projekten zu arbeiten.[[6]](#footnote-6)6) Außerdem wird man als Entwickler nicht von der Arbeit anderer eingeschränkt, da jeder vorerst lokal auf seinem Endgerät arbeitet.

Die Kombination aus Repositorys und der Verwaltung von Version verschiedenster Dateien macht GitHub erst so Interessant für Unternehmen, welche mehrere Mitarbeiten an einem Projekt beschäftigen. Ein Repository ist sozusagen ein Ordner, auf welchen ein Mitarbeiter eines Projekts Zugriff hat. Dieses kann er sich klonen und hat den neusten Stand dieses Repos dann lokal auf seinem Endgerät und kann dort arbeiten ohne andere Entwickler dieses Projekts zu beeinflussen. Ist er fertig mit seiner Arbeit, so kann er diese in das Repo in der Cloud wieder ‚pushen‘, womit jeder Entwickler dann Zugriff auf die Änderungen hat. Jedes Repository hat einen sogenannten Masterbranch, in welchem das Hauptprojekt verläuft. Jeder Entwickler kann von diesem Branch, einen eigenen Brach abzweigen und auf diesem beispielsweise ein neues Feature entwickeln. Ist dieses Feature fertig, so kann er seinen Featurebranch pushen. Möchten seine Mitarbeiter dieses Feature im Projekt haben, so können sie diesen Featurebranch wieder zurück in das Projekt führen und alle Änderungen werden auf den Masterbranch übernommen.

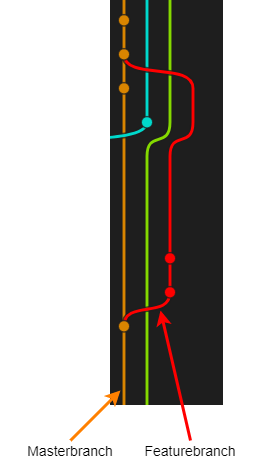


Abbildung 5: Gitbranching

In diesem Projekt führt an einer Versionsverwaltung kein Weg vorbei da die Zentralisierung von Komponenten an schon bestehenden oder noch mitten in der Entwicklung steckenden Userinterfaces durchgeführt wird und somit mehrere Entwickler zeitgleich an diesen arbeiten.

## 3.3 Angular

Der Nachfolger Angular von AngularJS ist ein Open Source Front-End-Webapplikationsframework, welches von Google LLC 2016 entwickelt wurde und auf Typescript basiert. Die Besonderheit von Angular ist der Aufbau einer Webapplikation in einzelnen Komponenten welche eine festgelegte Hierarchie befolgen.

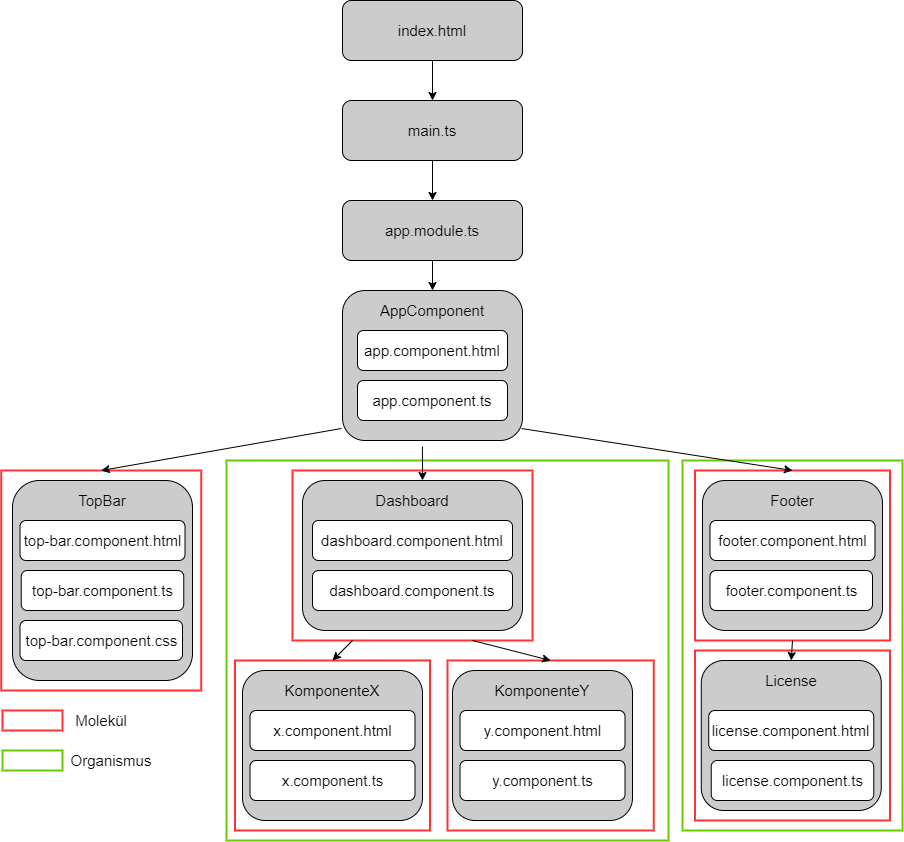


Abbildung 6: Beispielhafte Angular Struktur

Die index.html stellt das HTML-Grundgerüst dar, auf welchem die main.ts aufsetzt, die Startdatei für das Bootstrapping. In der darauffolgenden Typescript Datei app.module.ts, dem zentralen Angular-Modul, müssen alle Komponenten welche das Projekt enthält und benutzt importiert und deklariert werden, um diese nutzen zu können. Ab diesem Punkt befindet man sich schon mitten in der Webapplikation, denn in der AppComponent befindet sich das Template (app.component.html) sowie die Root-Komponente (app.component.ts) der Webapplikation. In Abbildung 6 ist anschaulich, dass aus diesen Dateien im Anschluss alle zu verwendenden Angular Komponenten aufgerufen werden, ob direkt, oder indirekt. Hier kann es sich bei einzelnen Komponenten um Moleküle oder gar Organismen handeln.[[7]](#footnote-7)7)

Atome befinden sich normalerweise innerhalb der einzelnen Komponenten beziehungsweise Molekülen. Enthält die TopBar beispielsweise nur einen Knopf und einen Text, so ist sie ein Molekül. Nutzt eine Komponente aber eine andere, so ist diese Einheit ein Organismus, sie ist deutlich komplexer als ein einfaches Molekül. Stylings der einzelnen Atome innerhalb der Moleküle können sich entweder in der jeweiligen HTLM-Datei oder in einer weiteren CSS-Datei befinden.

Um eine Webapplikation lokal auf einer Adresse, beispielweise localhost:4200/xy zu testen, bietet Angular-CLI den Befehl ng serve, welcher im jeweiligen Projektordner ausgeführt werden muss. Dies bietet die Möglichkeit in Echtzeit seinen Code zu kompilieren und zu testen, was im Bereich der Front-End-Entwicklung zu einem angenehmeren Workflow beiträgt.

## 3.4 Typescript

Die noch junge Programmiersprache Typescript wurde 2012 von Microsoft entwickelt und ist eine objektorientiere Programmiersprache wie beispielsweise Java. Sie bietet daher auch verschiedenste bekannte Sprachkonstrukte wie Klassen, Vererbungen und Interfaces. Typescript ist jedoch eine Obermenge der 1996 entwickelten Sprache JavaScript. Im Vergleich zu dieser hat Typescript einige Vorteile, vor allem aber die starke Typisierung von Variablen, welche JavaScript nicht berücksichtigt. Dies führt zu deutlich weniger Fehlern und gestaltet das Verstehen des Codes signifikant einfacher. Letztendlich übersetzt der Typescript Compiler aber dennoch den Typescript Code in JavaScript Code, so ist jeder JavaScript Code auch automatisch korrekter Typescript Code.

Die wohl größten Vorteile von Typescript in Kombination mit Angular sind Modularität, Konsistenz sowie das zur Verfügung stehen verschiedenster Sprachkonstrukte. Angular wurde, wie im vorherigen Kapitel schon erwähnt, mit einer Komponentenstruktur entwickelt, welche einer programmierbaren Hierarchie entspricht. Diese Modularität ist mit Typescript sehr gut umzusetzen und führt zu einer klaren Struktur und einer guten Verständlichkeit des Programmcodes. Dank eben dieser Kombination zweier Technologien ist es auch mögliche eine hohe Konsistenz im Softwarecode zu erzielen, da eine Angular Komponente in Typescript immer den gleichen Aufbau haben muss.[[8]](#footnote-8)8)

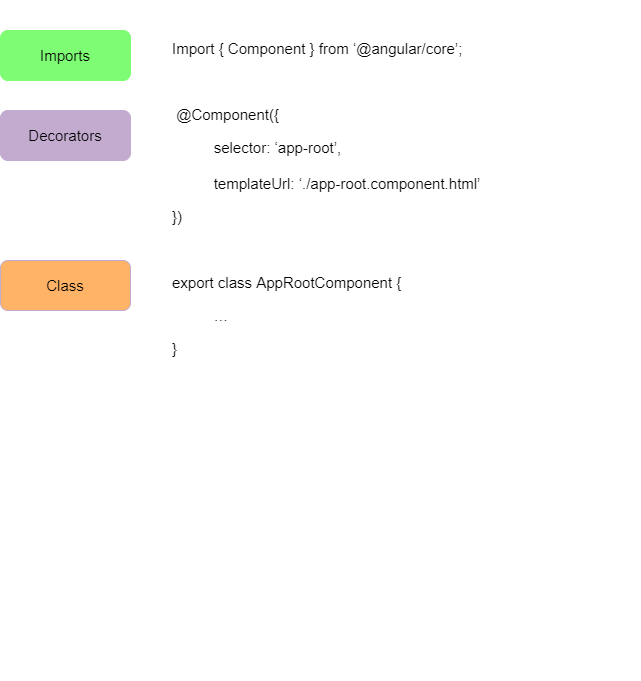


Abbildung 7: Aufbau einer Angular Komponente



# 4. Bereitstellen eines zentralen Repositorys

Es gilt ein neues Repository in dem bevorzugten Version Control System GitHub, oder auch Source Code Verwaltung, einzurichten. Es stehen zur Auswahl das Erstellen eines neuen Repos lokal auf dem eigenen Endgerät, welches man dann in GitHub pushen muss, oder eben das Erstellen eines Repos in GitHub direkt, welches anschließend auf das Endgerät zu pullen ist. In diesem Fall wird Variante zwei präferiert und zusätzlich soll ein SSH-Key generiert werden, um sich nicht bei jedem push oder pull Authentifizieren zu müssen. Das zu nutzende Betriebssystem ist Linux beziehungsweise Ubuntu 20.04, weshalb die meisten Arbeitsschritte im Terminal stattfinden.

Zu allererst muss das Repository in GitHub online erstellt werden, um auf das lokale Endgerät geklont zu werden. Hierzu bietet Git die Funktion Create new repository. Dort kann man anschließend einen Namen eintragen und die Sichtbarkeit von public auf private abändern, wenn gewünscht. Nun könnte man schon das bereits existierende Git Repository klonen und damit arbeiten, man müsste sich aber wie zuvor erwähnt bei jedem pull oder push authentifizieren. Dies wäre ein klonen über die HTTPS-Adresse des Repos, präferiert wird aber das klonen über das SSH Netzwerkprotokoll, wozu erst ein SSH Key eingerichtet werden muss. Dieser trägt dann zur Verknüpfung des GitHub Kontos mit dem Nutzer des Endgerätes bei. Durch den Befehl studienarbeit ~ $ ssh -keygen -t ed25519 -C ‚email@studienarbeit.com‘ wird dieser generiert und durch eingeben eines Passwortes in /home/USER/.ssh/id\_ed25519 gespeichert. In dem Ordner .ssh befinden sich dann mehrere Dateien, interessant für dieses Vorhaben ist aber lediglich id\_ed25519.pub. In dieser Datei befindet sich nämlich der öffentliche SSH-Key welcher nun in GitHub unter den Settings, SSH and GPG keys eingetragen werden muss. Nun ist der Nutzer des Endgerätes mit dem Nutzer von GitHub verknüpft und das Repo kann durch den Befehl studienarbeit ~ $ git clone git@github.com:USER/DHC.git geklont werden. Somit wurde das zentrale Repository erfolgreich erstellt.

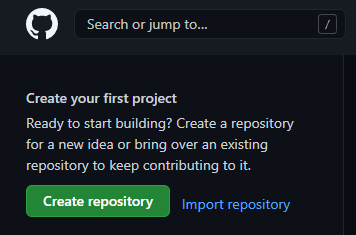


Abbildung 8: GitHub Create Repo

# 5. Anpassung des Build-Workflows

# 6. Kategorisieren einzelner Komponenten

## 6.1 Atome

Um die Zentralisierung erfolgreich anzugehen, müssen die zu zentralisierten Komponenten der Userinterfaces erst kategorisiert werden. Hierdurch wird garantiert, dass keine Komponente zentralisiert wird, welche dennoch Abhängigkeiten auf eine nicht zentralisierte hat. Dies kann zu Fehlern führen und der Sinn der Zentralisierung wäre verfehlt. Diese Kategorisierung erfolgt mithilfe des Atomic Design Pattern.

Zuallererst müssen alle Atome, welche in den drei Userinterfaces identisch sind, gefunden werden. Dies sind ausschließlich Stylings und befinden sich in den jeweiligen CSS-Dateien sich stark ähnelnder Angular Komponenten. Ein hierbei oft entdecktes Atom ist der a:hover, welcher benutzt wird wenn man über einen Link hovert.

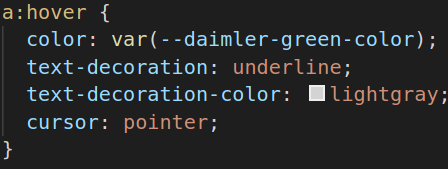


Abbildung 9: a:hover

Aber nicht nur der Hover-Effekt ist ein Styling für einen Link, welcher vermehrt in den drei Userinterfaces vorkommt, sondern auch viele andere, wie beispielsweise a:visited.

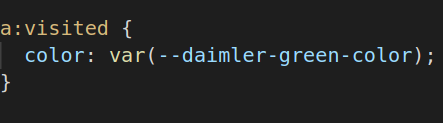


Abbildung 10: a:visited

Aber nicht nur Link Stylings in CSS sind zu zentralisierende Atome. Auch generelle Stylings eines Userinterfaces wie ein header-label in verschiedenen Ausführungen (dhc-page-header-label, dhc-small-page-header-label) und Stylings verschiedener Labels (dhc-small-label, dhc-small-bold-label) sind häufig vorkommende, meist identische und zu zentralisierende Komponenten.

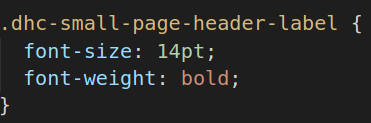


Abbildung 11: dhc-small-page-header-label

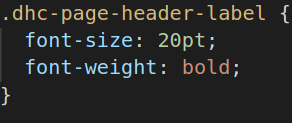


Abbildung 12: dhc-page-header-label

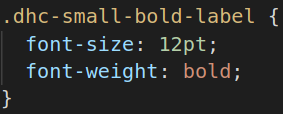


Abbildung 13: dhc-small-bold-label

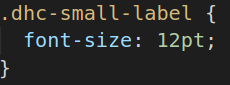


Abbildung 14: dhc-small-label

Auch ein sogennantes Loadingspinner.gif und sein CSS-Styling werden in den Userinterfaces sehr häufig verwendet, falls ein Inhalt nicht direkt geladen werden kann. Der Container in verschiedenen Ausführungen hierfür ist zur Beschränkung des Loadingspinners auf einen speziellen Bereich von Nöten. Auch diese zwei Komponenten sind zu zentralisierende Atome.

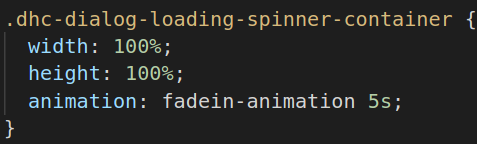


Abbildung 15: dhc-dialog-loading-spinner-container

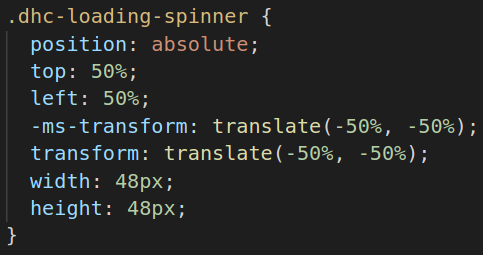


Abbildung 16: dhc-loading-spinner

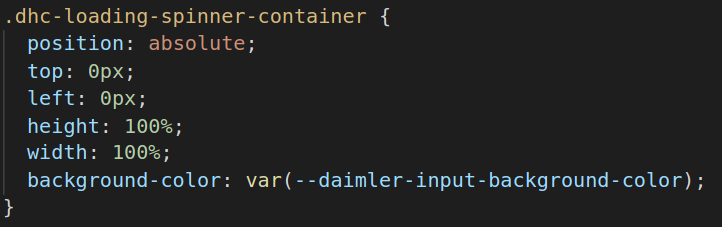


Abbildung 17: dhc- loading-spinner-container

Dies sind nur wenige Beispiele der zu zentralisierenden CSS-Stylings, welche als Atome kategorisiert werden. Aber schon bei diesen wird klar, eine Zentralisierung ist unausweichlich, denn nur schon in den CSS-Dateien befinden sich unzählige Codeduplizierungen von einem extremen Umfang. Aber auch die Userexperience wird dadurch verbessert, denn in den CSS-Stylings finden sich immer wieder kleine, aber signifikante Unterschiede. Mal ist das gleiche Label größer, hat eine andere Schriftgröße oder ein anderes Margin. Mit der Zentralisierung werden diese kleinen Unterscheide behoben.

## 6.2 Moleküle

Moleküle hingegen sind wie zuvor im Kapitel Atomic Design Pattern erklärt, ein Zusammenschluss aus mindestens zwei Atomen, welche in der Kombination einen Sinn ergeben. Auch für Moleküle finden sich Komponenten welche zu zentralisieren sind. Die Anzahl an Molekülen ist aber deutlich geringer als die der Atome. Die Angular-Komponenten Info-Dialog, License-Dialog sowie die Top-Bar werden hier aufgelistet.

### 6.2.1 Info-Dialog Komponente

Die Info-Dialog Komponente ist eine Angular-Komponente welche einen Pop-Up Dialog darstellt. In Abbildung 18 findet diese Komponente Anwendung als Help and support Pop-Up. Der Aufruf erfolgt über einen Need Help Button.

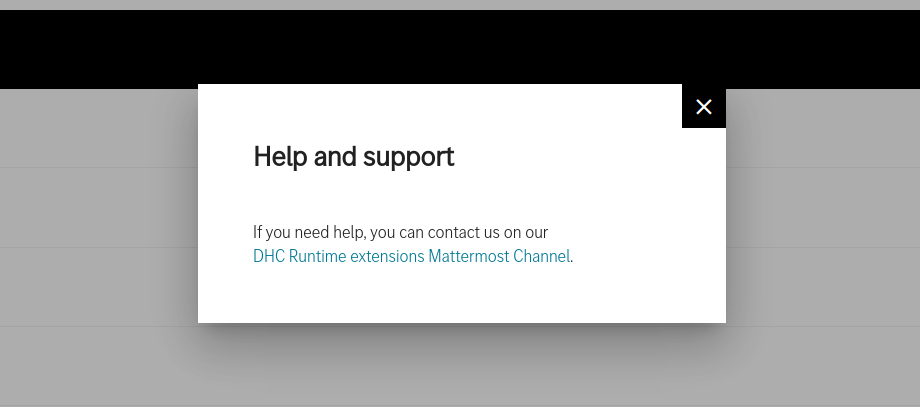


Abbildung 18: Info-Dialog Komponente

In diesem Beispiel findet die Info-Dialog Komponente Anwendung als Help and support Pop-Up. Wird der Aufruf der Komponente getätigt, so wird diese mit Inalt befüllt. In diesem Fall mit der needHelpDialogConfig().

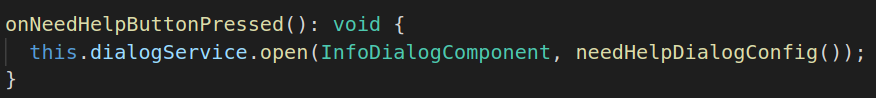


Abbildung 19: Aufruf der Info-Dialog Komponente

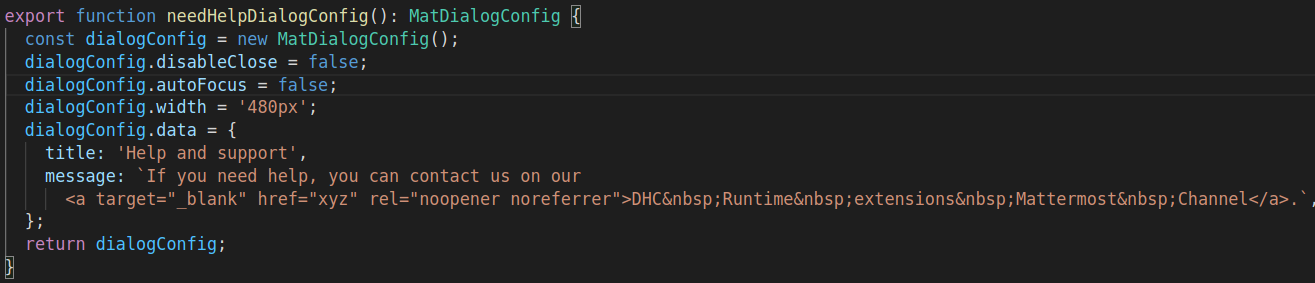


Abbildung 20: Inhalt der Info-Dialog Komponente

In Abbildung 21 hingegen wird der Info-Dialog in einem anderen Userinterface als Kontaktangabe verwendet. Somit wird auch hier schnell klar, die Zentralisierung ist dringendst von Nöten.

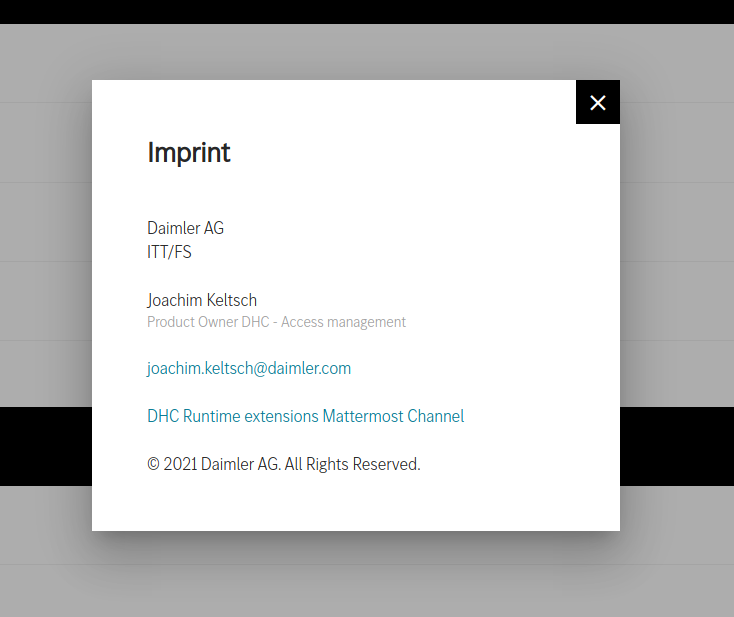


Abbildung 21: Info-Dialog als Kontaktangabe

### 6.2.2 Top-Bar Komponente

Die Anular Komponente Top-Bar beschreibt den Header jeder Website der jeweiligen Domain der drei Userinterfaces. Dieser wird nicht bei jeder neuen URL in einer Domain neu geladen, sondern wird in der zuvor schon erwähnten Datei app.component.html, mit der Syntax <app-top-bar></app-top-bar>, einmalig aufgerufen. Somit ist dieser statisch geladen. Die Top-Bar zeigt dem User mit dem Titel lediglich, in welchem Userinterface dieser sich befindet und bei einem Klick auf diesen wird er auf die Startseite jeder Domain weitergeleitet.



Abbildung 22: Top-Bar Komponente

### 6.2.3 License-Dialog Komponente

Die License-Dialog Komponente ist sehr ähnlich zur Info-Dialog Komponente. Sie ist ein Pop-Up welches einen License-Text wiedergibt. Der unterschied ist die Scrollbarkeit dieser Dialog Komponente, welche einige Änderungen im Sourcecode mit sich bringt. Außerdem wird diese Komponente mit einem vorgefertigtem Lizenztext gefüllt, welcher dort direkt eingebunden wird.

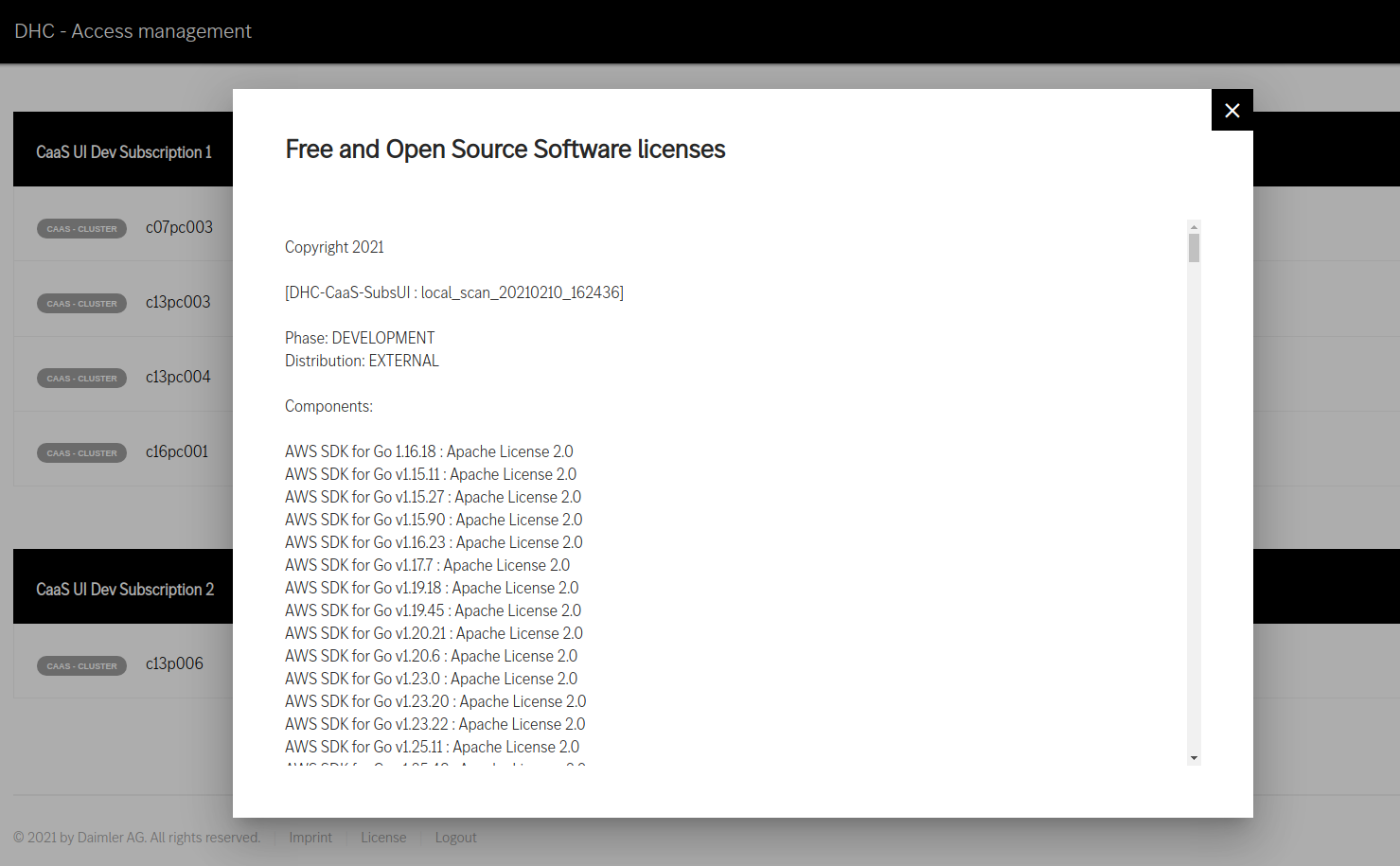


Abbildung 23: License-Dialog Komponente

## 6.3 Organismen

### 6.3.1 Copyright-Footer Komponente

Der einzige zu zentralisierende Organismus ist die Copyright-Footer Komponente, welche in Abbildung 23 gezeigt wird. Auf den ersten Blick sieht diese Komponente nicht komplex aus, ist es aber dennoch. Mit dem Klick auf Logout wird eine neue Seite aufgerufen, da dort noch eine Logout Möglichkeit implementiert werden soll. Beim Klick auf Imprint soll der Info-Dialog als Kontaktangabe genutzt werden und bei Auswahl des License Links wird die License-Dialog Komponente aufgerufen, in welche der License-Text wiedergegeben wird. Somit nutzt die Copyright-Footer Komponente andere Atome und Moleküle und ist somit ein Organismus.

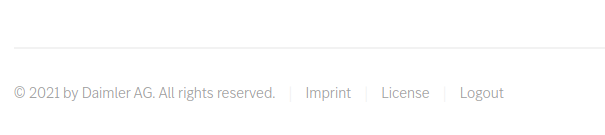


Abbildung 24: Copyright-Footer Komponente

## 6.4 Pages

### 6.4.1 Page-Not-Found Komponente

Im Kapitel Atomic Design Pattern wurden Pages als die komplexeste Einheit des Patterns deklariert, dies ist aber nicht immer der Fall. Die Page-Not-Found Komponente ist auch eine Page, welche aber sehr simpel gestaltet ist. Wird ein Verzeichnispfad beziehungsweise in Angular ein routingTarget, unter der vorgegeben Domain nicht gefunden, so wird per Default die Page-Not-Found Komponente aufgerufen. Diese Festlegung basiert in der schon zuvor erwähnten Datei app.module.ts.

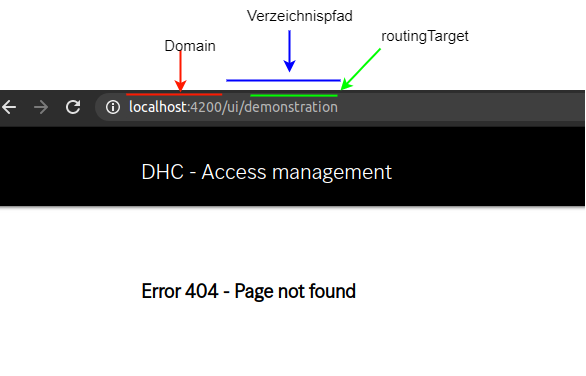


Abbildung 25: Page-Not-Found Komponente

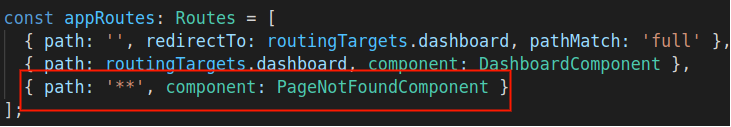


Abbildung 26: Page-Not-Found als Default in app.module.ts

# 7. Zentralisierung von Angular-Material Themes

Angular Material ist ein Frontend-Framework für vorgefertigte Komponenten oder Themes, sozusagen eine Bibliothek für Benutzeroberflächenkomponenten. [[9]](#footnote-9)9)Dort finden sich Komponenten wie Autocomplete, Buttons, Checkbox und viele mehr.[[10]](#footnote-10)10)

Die drei zu bearbeitenden Userinterfaces benutzen jeweils viele Angular-Material Themes, welche aber dennoch minimal abgeändert werden. Auch diese Styles gilt es in dem Zentralen Git Repository zu zentralisieren. Hierzu wird dort eine daimler-angular-material-themes.scss Datei angelegt und alle genutzten Angular-Material Themes und deren Änderungen werden dorthin verschoben, wie in Abbildung 26 gezeigt. Um Angular-Material Themes aber in diesem Repository nutzen zu können, muss eine package.json Datei eingefügt werden. Die package.json Dateien beinhalten alle zu importieren dependencies und deren Versionen. Ist eine package.json schon vorhanden, so muss nur den Befehl studienarbeit ~ /DHC/central-ui-components $ npm install oder auch studienarbeit ~ /DHC/central-ui-components $ yarn install durchgeführt werden, so werden alle dependencies dort installiert. Ist die package.json Datei nicht vorhanden so kann der Befehl studienarbeit ~ /DHC/central-ui-components $ npm install - -save. Hierdurch wird auf Basis der bereits verwendeten dependencies die package.json automatisch angelegt.

Somit sind nun die Angular-Material Themes zentralisier- sowie in dem zentral bereitgestellten Repository nutzbar.

# 8. Zentralisierung von CSS-Styles

Literaturverzeichnis

Anke Lederer (2021): GitHub Eine praktische Einführung. Von den ersten Schritten bis zu eigenen GitHub Actions. 1. Aufl.: dpunkt.verlag GmbH.

Brad Frost (2016): Atomic Design.

Dan Wahlin (2019): Die 5 wesentlichen Vorteile von Angular und TypeScript. Hg. v. t2informatik GmbH. Berlin. Online verfügbar unter https://t2informatik.de/blog/softwareentwicklung/die-5-wesentlichen-vorteile-von-angular-und-typescript/, zuletzt geprüft am 22.04.2021.

Development Support (2021): Angular Material. Modernes Design für Angular Anwendungen. o.O. Online verfügbar unter https://dev-supp.de/programmierung/angular-net/angular-material#:~:text=Angular%20Material%20ist%20eine%20%22Benutzeroberfl%C3%A4chenkomponentenbibliothek,wurde%20und%20st%C3%A4ndig%20weiterentwickelt%20wird., zuletzt geprüft am 29.04.2021.

GitHub, Inc (2021): Where the world builds software. o.O. Online verfügbar unter https://github.com/, zuletzt geprüft am 22.04.2021.

Google: Angular Material offers a wide variety of UI components based on the Material Design specification. Online verfügbar unter https://material.angular.io/components/categories, zuletzt geprüft am 29.04.2021.

Malcher, Ferdinand; Hoppe, Johannes; Koppenhagen, Danny (2020): Angular. Grundlagen, fortgeschrittene Themen und Best Practices- inkl. RxJS, NgRx und PWA. 3. Aufl. Heidelberg: dpunkt.verlag GmbH.

Mark Boulton (2012): Structure First. Content Always. o.O. Online verfügbar unter https://markboulton.co.uk/journal/structure-first-content-always/, zuletzt aktualisiert am 06.02.2012, zuletzt geprüft am 20.04.2021.

1. 1) Vgl. Brad Frost (2016), S. 42. [↑](#footnote-ref-1)
2. 2) Vgl. Frost B. (2016), S. 44 f. [↑](#footnote-ref-2)
3. 3) Boulton M. (2012) [↑](#footnote-ref-3)
4. 4) Vgl. Frost B. (2016), S. 52 [↑](#footnote-ref-4)
5. 5) Lederer A. (2021), S. 2 [↑](#footnote-ref-5)
6. 6) GitHub (2021) [↑](#footnote-ref-6)
7. 7) Vgl. Malcher et al. 2020, S. 5ff [↑](#footnote-ref-7)
8. 8) Vgl. Wahlin D. (2019) [↑](#footnote-ref-8)
9. 9) Development Support (2021). [↑](#footnote-ref-9)
10. 10) Google. [↑](#footnote-ref-10)