

Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt  
Fakultät Informatik und Wirtschaftsinformatik

**Bachelorarbeit**

# **Design und Implementierung eines Generators für Android View Komponenten**

**vorgelegt an der Hochschule für angewandte Wissenschaften  
Würzburg-Schweinfurt in der Fakultät Informatik und Wirtschaftsinformatik zum  
Abschluss eines Studiums im Studiengang Informatik**

Marcel Groß

Eingereicht am: 31.03.2017

Erstprüfer: Prof. Dr. Peter Braun  
Zweitprüfer: Prof. Dr. Steffen Heinzl

## **Zusammenfassung**

TODO

## **Abstract**

TODO

# Danksagung

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einführung</b>	<b>1</b>
1.1	Motivation . . . . .	3
1.2	Zielsetzung . . . . .	3
1.3	Aufbau der Arbeit . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Grundlagen</b>	<b>5</b>
2.1	REpresentational State Transfer (REST) . . . . .	5
2.2	Entwicklung von Android CustomViews . . . . .	6
2.2.1	Registrieren der CustomView . . . . .	7
2.2.2	Definieren des Aufbaus der CustomView . . . . .	8
2.2.3	Erzeugen einer CustomView Klasse . . . . .	9
2.3	Software-Generatoren . . . . .	10
2.3.1	domänenspezifische Sprache (DSL) . . . . .	10
2.3.2	GEnerierung von Mobilen Applikationen basierend auf REST Ar- chitekturen (GeMARA) . . . . .	11
<b>3</b>	<b>Problemstellung</b>	<b>13</b>
3.1	Meta-Model und Android Applikation spezifisches . . . . .	13
3.2	Design des Software-Generators . . . . .	14
<b>4</b>	<b>Lösung</b>	<b>16</b>
4.1	Meta-Model . . . . .	16
4.1.1	Kompatibilität mit GeMARA und andern möglichen Clients . . . . .	16
4.1.2	Eigenes Android-Meta-Model . . . . .	17
4.1.3	Allgemeine Erweiterungen des Enfield-Models an entsprechender Stelle . . . . .	18
4.1.4	Analyse der benötigten Dateien für das Meta-Model . . . . .	20
4.1.5	Design der View-Meta-Modelle . . . . .	25
4.1.6	Analyse und Design von allgemeinen Daten für eine Anwendung . . . . .	28
4.2	Software-Generator . . . . .	29
4.2.1	JavaPoet . . . . .	29
4.2.2	Generierung anderer Daten-Typen . . . . .	30
4.2.3	Aufbau der zu generierenden Applikation . . . . .	32
4.2.4	Aufbau des Generators . . . . .	33
4.3	Bauen und ausführen der generierten Android Applikation . . . . .	40

<b>5</b>	<b>Evaluierung anhand einer Beispielanwendung</b>	<b>42</b>
5.1	Vorstellung der Beispielanwendung . . . . .	42
5.2	Erstellung und Nutzung des Meta-Modells . . . . .	43
5.3	Zeitaufwände und Komplexität . . . . .	44
<b>6</b>	<b>Zusammenfassung</b>	<b>46</b>
<b>7</b>	<b>Ausblick</b>	<b>47</b>
	<b>Verzeichnisse</b>	<b>48</b>
	<b>Literatur</b>	<b>51</b>
	<b>Eidesstattliche Erklärung</b>	<b>52</b>
	<b>Anhang</b>	<b>53</b>

# 1 Einführung

Das Smartphone ist heutzutage der stete Begleiter eines Menschen. „Zwei Drittel der Bevölkerung und nahezu jeder 14- bis 29-Jährige geht darüber ins Netz.“ [5] Auch die Prognose zeigt, dass der Absatzmarkt immer weiter steigen wird (Abbildung 1.1).

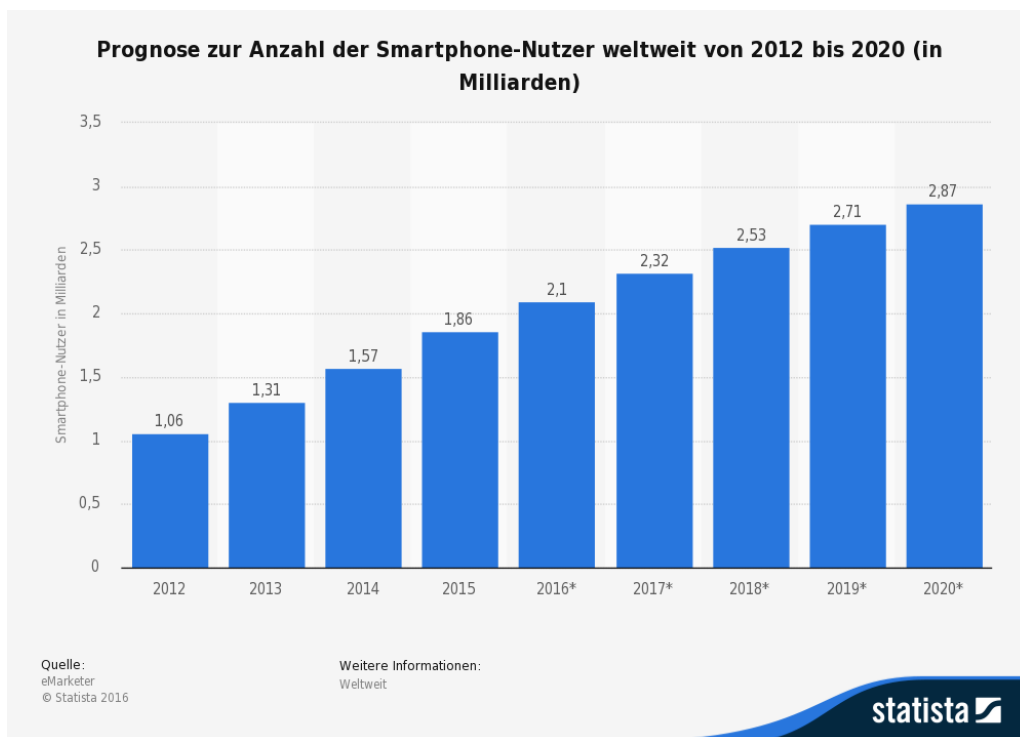


Abbildung 1.1: Prognose zur Anzahl der Smartphone-Nutzer weltweit von 2012 bis 2020 (in Milliarden) [15].

Umso wichtiger ist es, dass die Softwareentwicklung diesen Trend ernst nimmt. Der ehemalige Google-Chef Eric Schmidt sagte bereits 2010: „Googles Devise heißt jetzt ‚Mobile first‘“. Diese Devise wird von vielen Unternehmen verfolgt, das ist der Grund, weswegen in den einzelnen Stores heutzutage so viele Apps angeboten werden. Bei Android im Playstore sind es im Oktober 2016 ca. 2,4 Millionen Apps [3], bei Apple im App Store sind es ca. 2 Millionen Apps (Stand Juni 2016) [14]. Neben Googles Android und Apples

iOs gibt es noch andere Betriebssysteme, beispielsweise Microsofts Windows Phone oder Blackberrys Blackberrys OS. Jedoch bestimmen die beiden erstgenannten Systeme den Markt (Abbildung 1.2).

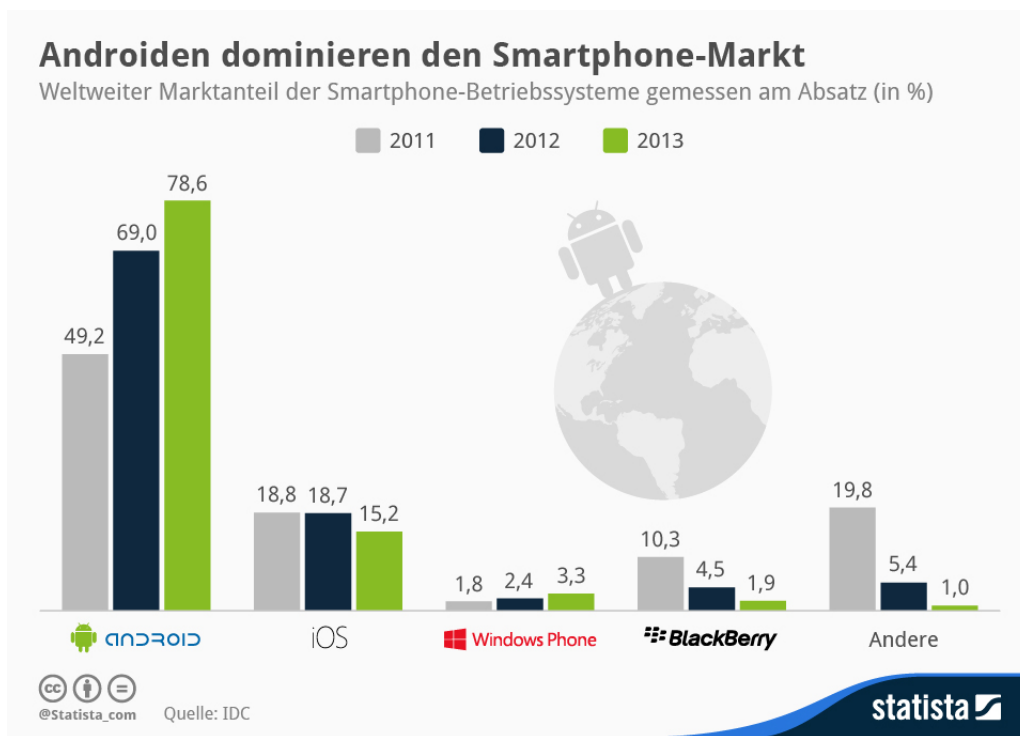


Abbildung 1.2: Der weltweite Marktanteil von Smartphone-Betriebssysteme. [2]

Jede dieser Applikationen wurden einzeln für sich entwickelt und implementiert. Bei jedem Update zum Beispiel des Systems, müssen alle Anwendungen gewartet und überarbeitet werden, um die volle Funktionalität zu gewährleisten.

Würden einige Applikationen jedoch genauer analysiert werden, wäre das Ergebnis, dass in jeder dieser Anwendungen Codepassagen vorhanden sind, welche einen ähnlichen beziehungsweise den selben Zweck erfüllen. Werden diese Stellen im Programmcode abstrahiert, gibt es die Möglichkeit diese generieren zu lassen. Um Code generieren zu lassen, benötigt man so genannte Code-Generatoren.

Im Bereich der Backend-Entwicklung gibt es bereits verschiedene Projekte die sich damit befassen. Ein Beispiel wäre der *CRUD Admin Generator* [7]. Die Hochschule für angewandte Wissenschaften Würzburg-Schweinfurt entwickelt unter der Leitung von Prof. Dr. Peter Braun auch einen Code-Generator unter dem Namen: GeMARA. Mit Hilfe solcher Generatoren für den Bereich von Mobilen Applikationen, könnte der Entwicklungs- und Wartungsaufwand reduziert werden.

Führt ein Systemupdate dazu, dass die Implementierung von verschiedenen Anforderungen nicht weiter funktionsfähig ist, muss dies nur einmalig an der entsprechenden Stelle im Code-Generator geändert werden und nicht in jeder Applikation einzeln.

### 1.1 Motivation

Im Rahmen des Projektes GeMARA gab es bereits Arbeiten, welche sich mit dem Thema der Generierung von Android Aktivitäten beschäftigt. Die dabei entstandenen Lösungen, resultieren darin, dass das generieren von Aktivitäten zu Problemen führt. Deshalb beschäftigt sich diese Ausarbeitung damit, nicht eine komplette Activity zu erzeugen, sondern sogenannte Komponenten.

Eine Komponente, ist im wesentlichen eine kleine Anwendung für sich, welche nur eine einzige Aufgabe erfüllt. Dies könnte zum Beispiel das Anzeigen eines Dozenten in einer Campus-Applikation sein.

Aus den erzeugten Komponenten, kann eine Art Bausatz entstehen. Mit dessen Hilfe der Entwickler seine Applikation zusammen bauen kann. Dabei wird ihm freie Wahl gelassen, wie der Aufbau seiner Anwendung aussieht, er bedient sich nur an gegebener Stelle an den Komponenten. Dadurch reduziert sich der Entwicklungsaufwand für ihn.

Bewegen wir uns in der Domain einer Hochschule, so kann eine Bibliothek mit den erzeugten Komponenten allen Studierenden zur Verfügung gestellt werden. Dadurch wäre jeder dieser Studierenden in der Lage eine persönliche Campus-Applikation zu entwickeln. Durch die einzelnen Komponenten kann dann sichergestellt werden, dass grundsätzliche Funktionalität bereits gewährleistet ist.

### 1.2 Zielsetzung

Ziel dieser Ausarbeitung liegt darin, dass der Leser ein grundsätzliches Verständnis für die Entwicklung von Android-Applikationen beziehungsweise Android-Bibliotheken vermittelt bekommt. Weiterhin soll das Wissen über Datenkommunikation mittels REST vertieft werden. Hierbei wird ein Schwerpunkt auf das Hypermedia-Prinzip gelegt.

Neben diesen spezifischen Anforderungen, soll ein Verständnis für der Implementierung von Generatoren entstehen. Dafür muss der Entwickler entscheiden können, was von der Implementierung als statischer Code angesehen werden kann und welcher generisch ist.



Dieses Verständnis ist wichtig, um die Komplexität der Generatoren zu reduzieren. Da die statischen Anteile jedes mal identisch sind.

Auch soll auf die Frage eingegangen werden, ob man das User Interface (UI), welches ebenfalls generiert wird, auch generisch gestalten kann. Das bedeutet, dass nicht nur die Informationen, welche angezeigt werden sollen beschreibt. Sondern auch wie diese angezeigt werden sollen.

Wenn es möglich ist dass das UI als Teil der domänenspezifische Sprache (DSL) beschrieben werden kann, so hat der Nutzer des entsprechenden Generators die Freiheit, selbst zu entscheiden ob zum Beispiel bei seiner Campus-App, bei der Liste aller Dozenten das Profilbild links oder rechts angezeigt werden soll.

### 1.3 Aufbau der Arbeit

Diese Ausarbeitung ist in sieben Kapitel unterteilt. In der einführend wird zu Beginn auf den Stellenwert von Android Applikationen eingegangen. Darauf folgt die Motivation, weswegen diese Arbeit geschrieben wurde. Diese soll die Problemstellung anreißen und zur Zielsetzung hinführen. In diesem Teil der Einführung wird definiert, was der Sinn dieser Arbeit ist. Das Kapitel wird dann mit dem Bereich abgeschlossen, welchen den Bereich der Arbeit beschreibt.

Das zweite Kapitel befasst sich mit den Grundlagen. Hier soll der Leser noch einmal seinen Kenntnisstand über REpresentational State Transfer (REST) auffrischen und die Bedeutung von Hypermedia as the Engine of Application State (HATEOAS) verstehen. Neben dem Bereich der Netzwerkkommunikation wird außerdem noch der Bereich Android angeschnitten. Hier liegt der Schwerpunkt in der Entwicklung und CustomViews. Dabei werden die einzelnen Schritte aufgezeigt, die benötigt werden um diese Komponenten zu erstellen und zu benutzen. Der letzte Teil in den Grundlagen befasst sich mit Software-Generatoren. Hier wird dem Leser kurz erklärt was eine domänenspezifische Sprache (DSL) ist und welche zwei große Arten es gibt. Zum Anschluss wird das Projekt GEneration von Mobilen Applikationen basierend auf REST Architekturen (GeMARA) vorgestellt.

Im folgenden Kapitel wird die Problemstellung behandelt, die das Design und die Implementierung eines Software-Generators für Android Applikationen mit sich bringen. Es werden Fragen aufgeworfen, welche beim Design des Meta-Modells beachtet werden müssen, oder wie man spezifisches Android Verhalten in einer DSL beschreiben kann. Abgeschlossen wird dieses Kapitel mit den Fragen zum Design des Software-Generators selbst. Es werden Besonderheiten und Abhängigkeiten aufgezeigt, welche beim Design des Generators berücksichtigt werden müssen.

Das Kapitel Problemstellung soll auf das darauf folgende Kapitel Lösung hinführen. In welchem mögliche Lösungsvorschläge präsentiert werden und auf deren Vor- und Nachteile eingegangen wird. Eingeleitet wird das Kapitel mit dem Meta-Modell. Es wird darauf die Anforderungen an dieses eingegangen und anschließend zwei Modelle vorgestellt. Ein reines Android Modell und dann die Erweiterung des vorhandenen Enfield-Modells. Der nächste Bereich befasst sich mit der Analyse, hierbei soll herausgefunden werden welche Daten das Meta-Modell überhaupt benötigt. In der Analyse werden die einzelnen Views genauer betrachtet und es wird ein Augenmerk auf den Programmablauf und die Aktionen bei Klick gelegt. Nach der Analyse wird der Aufbau der View-Meta-Modelle vorgestellt. Bei jeder View wird auf deren Besonderheit und Möglichkeiten eingegangen. Neben den View-spezifischen Daten wird auch noch aufgezeigt, welche Dateien allgemein benötigt werden und wo diese im vorgegebenen Modell platziert werden sollten. Nachdem das Meta-Modell ausreichend vorgestellt wurde widmet sich das Kapitel Lösung dem Software-Generator. Hier wird zunächst das Application Programming Interface (API) JavaPoet im Zusammenhang mit der Generierung von Java-Klassen vorgestellt, anschließend wird beschrieben, wie andere Datei-Typen generiert werden können. Nachdem bekannt ist wie die einzelnen Dateien generiert werden können, wird auf den Aufbau der zu generierenden Applikation eingegangen. Es wird gezeigt welche Features unterstützt werden müssen, und wie die Applikation im Bezug auf Abstraktion und Einteilung generell auszusehen hat. Ist der Aufbau der Applikation bekannt wird der Aufbau des Generators vorgestellt. Es wird auf die einzelnen Bereiche eingegangen und deren Aufgabe und Funktionsweise erklärt. Abgeschlossen wird das Kapitel mit einer Anleitung, wie die generierte Applikation gebaut und ausgeführt werden kann.

Das fünfte Kapitel Evaluierung anhand einer Beispielanwendung, ist in drei Bereiche eingeteilt. Am Anfang wird die Beispielanwendung vorgestellt. Anschließend wird auf die Erstellung und Nutzung des Meta-Modells eingegangen, wobei hier auch Einschränkungen durch dieses aufgezeigt werden. Der letzte Bereich befasst sich dann noch einmal mit den Zeitaufwänden und der Komplexität der Entwicklung, Wartung und Nutzung des Generators. Auch wird die Komplexität der erzeugten Applikation kritisch bewertet.

In den letzten beiden Kapitel Zusammenfassung und Ausblick, wird die Arbeit noch einmal Revue passieren lassen. Es werden auch noch mögliche Erweiterungen und Ergänzungen an Meta-Modell und Software-Generator vorgestellt.

## 2 Grundlagen

### 2.1 REpresentational State Transfer (REST)

In dem generierten Projekt, sollen alle benötigten Daten mittels REST von dem zugehörigen, generierten Backend geladen werden.

REST [4] ist ein Programmierparadigma, welches sich auf folgende Prinzipien stützt: Client-Server, Zustandslose Kommunikation, Caching, Uniform Interface Layered System und dem optionalen Prinzip Code-on-Demand.

Diese Arbeit berücksichtigt vor allem Hypermedia as the Engine of Application State (HATEOAS) welches unter das Prinzip Uniform Interface fällt. Es beschreibt, wie mit Hilfe eines endlichen Automaten eine REST-Architektur entworfen werden kann.

Der Architekt einer REST-konformen Application Programming Interface (API) überlegt sich im voraus, wie der Applikation-Fluss in der späteren Anwendung aussehen soll. Dafür definiert er verschiedene States und welche Transitionen zum nächsten State führen.

Als ein State kann beispielsweise das Anzeigen aller Lecturer in einer Campus-Applikation angesehen werden. Die Transition hingegen ist zum Beispiel ein Link im Link-Header der Antwort, oder ein Attribut, der empfangen Ressource.

Wird das API mit Hilfe eines endlichen Automaten entwickelt, kann diese dem Client-Entwickler als Anleitung zum erstellen seines Clients dienen. Er benötigt lediglich einen Uniform Resource Locator (URL), welcher auf den initialen State des endlichen Automaten führt. Dieser liefert dann alle, zu diesem Zeitpunkt möglichen, Transitionen zurück. Mit Hilfe dieser Transitionen, kann sich der Entwickler dann zum nächsten State bewegen. Auch dieser State liefert neben den Ressourcen, alle möglichen weiteren Transaktionen zurück. Wenn der Entwickler sich so durch die States bewegt, bekommt er die benötigten Informationen zum Aufbau und Ablauf der Applikation.

Die Abbildung 2.1 zeigt einen solchen Automaten. Der Einstiegspunkt ist der State „Dispatcher“ dieser liefert die Tansition zum State „Collection“ zurück. Dieser State,

verfügt über alle Informationen die benötigt werden um eine Collection der betroffenen Ressource anzuzeigen, weiterhin verfügt er auch das Wissen, über die beiden nächsten Transitionen zu den States „Create“ und „Single“. Wie der Name des States annehmen lässt, wird der State „Create“ benötigt um eine neue Ressource anzulegen. Von diesem State aus kann die Anwendung nur zurück zum State „Collection“. Der State „Single“ enthält alle benötigten Daten um eine einzelne Ressource anzuzeigen. Von hier kann die Anwendung zum State „Update“ oder „Delete“ wechseln. Der State „Update“ ermöglicht es die Ressource zu bearbeiten. Von hier kann der Nutzer der Anwendung nur zum State „Single“ zurückkehren. Der State „Delete“ löscht die aktuelle Ressource und liefert die Transition zum State „Collection“ zurück. Dieses Beispiel verdeutlicht noch einmal bildlich, das der Entwickler nur den Einstiegspunkt „Dispatcher“ kennen muss. Die Anwendung liefert selbst alle benötigten Informationen um die Daten für die Anwendung nachzuladen.

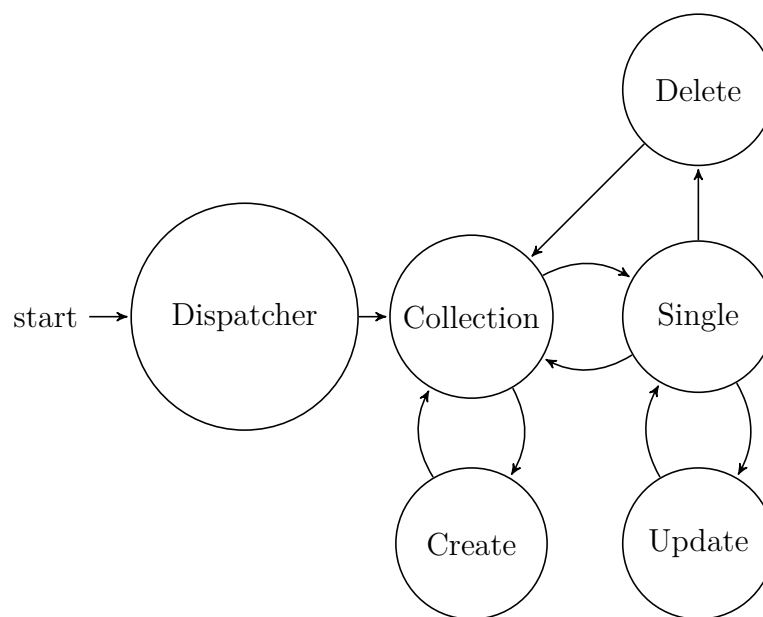


Abbildung 2.1: Aufbau eines REST-API mit Hilfe eines endlichen Automaten.

## 2.2 Entwicklung von Android CustomViews

Die Software-Plattform Android basiert auf Linux und wird als Betriebssystem für mobile Endgeräte verwendet. Das System wird als Open Source Projekt von der Open Handset Alliance entwickelt [13]. Dabei ist ein Ziel, die Schaffung eines offenen Standards für mobile Endgeräte. Die Entwicklung ist nicht abgeschlossen, die aktuelle Version ist 7.0 Nougat (Stand Feb. 2017).

Programme für diese Plattform nennt man Applikation oder kurz App. Eine App stellt alle nötigen Sourcen bereit, zum Beispiel den Programmcode, Layout und Grafiken, die benötigt werden, um diese App auf einem Android-Endgerät auszuführen.

Mit Hilfe von Widgets und Layouts können Views definiert werden. Diese Views stellen dann die gewünschte Information auf dem Display dar. Die bekanntesten Widgets sind: TextView, Button und EditText. Die Anordnung dieser Widgets erfolgt dann mit einem Layout. Es gibt hierbei verschiedene Layouts zur Auswahl. Beispielsweise das LinearLayout, mit horizontaler oder vertikaler Orientierung. Ein weiteres Beispiel ist das RelativeLayout.

Reichen die Standard-Layouts und -Widgets nicht aus, gibt es noch die Möglichkeit eigene zu entwickeln. Dies ermöglicht diese Views um Attribute und Methoden zu erweitern. Diese können dann sowohl in der Layout-XML als auch im Programm-Code angesprochen werden.

Ausgehend davon das eine Applikation eine Liste von Personen mit Hilfe einer RecyclerView anzeigen soll, gibt es die Möglichkeit eine CardView zu erzeugen, welche eine einzelne Person darstellt. Diese CardView kann in einem XML-Layout wie allgemein bekannt definiert werden. Um die View dann mit den entsprechenden Informationen zu befüllen werden im Adapter der ListView dann die einzelnen Attribute einzeln angesprochen und mit den erforderlichen Details befüllt.

Alternativ besteht die Möglichkeit eine CustomView zu erzeugen, in diesem Fall eine PersonCardView. Hierfür sind folgende Schritte notwendig: Registrieren der CustomViews, Definieren des Aufbaus der CustomView erzeugen einer CustomView Klasse.

### 2.2.1 Registrieren der CustomView

Zur Erzeugung und Registrierung von CustomViews wird eine Datei „attrs.xml“ benötigt. Diese wird liegt im Ordner „values“ im Verzeichnis „res“. In dieser XML-Datei werden im „resources“-Bereich die einzelnen CustomViews aufgelistet. Es besteht die Möglichkeit diesen Views zusätzlich Attribute zuzuweisen. Ein Attribut besteht dabei immer aus einem Namen und einem Format. Dieses Format definiert den erwarteten Eingabewert. Es gibt folgende definierte Formate: string, integer, boolean oder color. Formate können kombiniert werden. Beispielsweise das Attribut „backgroundColor“ könnte so definiert werden format=„color|string“. Listing 2.1 zeigt den Aufbau einer „attrs.xml“-Datei.

Listing 2.1: Aufbau einer „attrs.xml“ - Datei

```

1 <resources>
2   <declare-styleable name="AttributeInput">
3     <attr name="hintText" format="integer"/>
4     <attr name="inputType" format="string"/>
5   </declare-styleable>
6
7   <declare-styleable name="PersonCardView" />
8 </resources>

```

### 2.2.2 Definieren des Aufbaus der CustomView

Da die PersonCardView eine CustomView ist, welche aus verschiedenen Widgets zusammengesetzt wurde, müssen diese auch definiert werden. Dies geschieht wie gewohnt mit Hilfe einer XML-Datei, mit einer Ausnahme. Die Root-View ist in diesem Fall keine CardView sondern ein beliebiges anderes Layout. Da die PersonCardView von CardView erbt und somit bereits eine CardView ist.

Listing 2.2: Aufbau der PersonCardView mit Hilfe einer XML-Datei

```

1 <RelativeLayout
2   xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3   android:id="@+id/relativeLayout"
4   android:layout_width="match_parent"
5   android:layout_height="wrap_content">
6
7   <TextView
8     android:id="@+id/first_name"
9     android:layout_width="wrap_content"
10    android:layout_height="wrap_content"
11    android:text="@string/firstName"/>
12
13  <TextView
14    android:id="@+id/last_name"
15    android:layout_width="wrap_content"
16    android:layout_height="wrap_content"
17    android:text="@string/last_name"/>
18  ...
19
20 </RelativeLayout>

```

### 2.2.3 Erzeugen einer CustomView Klasse

Hierfür wird eine neue Java-Klasse erzeugt, welche von `CardView` erbt. Es kann auch direkt von der `View`-Klasse geerbt werden und anschließend mithilfe der Methode „onDraw“, welche überschrieben werden muss, den gewünschten Inhalt anzuzeigen. Sei es nun Text, Formen oder Benutzereingaben. In diesem Fall entspricht die `CardView` weitestgehend bereits den Anforderungen, so dass diese genutzt wird. Die Vererbungsstruktur bringt mit sich, dass die Konstruktoren der `CardView` implementiert werden müssen. Die Anzahl dieser Konstruktoren hängt von der Minimum SDK-Version des Projekts ab. Dieses Projekt nutzt das Minimum Level 12, somit müssen drei Konstruktoren überschrieben werden. Ab einem Level von 21, sind es vier, da ein weiteres Attribut zur `View` hinzugefügt wurde.

Listing 2.3: Konstruktoren der `PersonCardView`

```

1 public class PersonCardView extends CardView {
2
3     public PersonCardView(Context context) {
4         super(context);
5         init(context, null, 0);
6     }
7
8     public PersonCardView(Context context, AttributeSet attrs) {
9         super(context, attrs);
10        init(context, attrs, 0);
11    }
12
13    public PersonCardView(Context context, AttributeSet attrs, int
        defStyleAttr) {
14        super(context, attrs, defStyleAttr);
15        init(context, attrs, defStyleAttr);
16    }
17    ...
18 }
```

Innerhalb der „init“-Methode wird definiert, was die `View` anzeigen beziehungsweise was sie tun soll. In diesem Beispiel werden die verwendeten Widgets initialisiert. Besäße die `PersonCardView` noch eigene Attribute, so würden diese im `AttributeSet` übergeben und könnten daraus in ein `TypedArray` geschrieben werden. Dieses `TypedArray` muss am Ende „recycled“ werden, damit es für einen späteren Aufruf wieder zur Verfügung steht.

Jetzt wird die `PersonCardView` um eine Methode „`setPerson`“ erweitert. Diese ist angelehnt an die Methode „`setText`“ der `TextView`. Sie ermöglicht das der `PersonCardView` ein Objekt `Person` übergeben wird und füllt dann die entsprechenden Widgets mit den dazugehörigen übergebenen Daten.

Listing 2.4: *setPerson* - Methode aus der `PersonCardView`.

```
1 public void setPerson(Person person) {  
2     this.firstName.setText(person.getFirstName());  
3     this.lastName.setText(person.getLastName());  
4     ...  
5 }
```

Mit Hilfe dieser Methode wird die Nutzung der `PersonCardView` vereinfacht. Im Adapter der `RecyclerView` wird jetzt nicht mehr jedes einzelne Widget definiert und mit Informationen befüllt. Sondern nur noch die `PersonCardView` und mit der „`setPerson`“-Methode kann die komplette Karte mit den Daten einer Person mit nur einem Methodenaufruf befüllt werden.

## 2.3 Software-Generatoren

Mit Software-Generatoren, ist es möglich Software generieren zu lassen. Dafür wird die Problemstellung der realen Welt so beschrieben, dass der Generator dies versteht, interpretieren und Programmcode erzeugen kann.

### 2.3.1 domänenspezifische Sprache (DSL)

Die Grundlage, um ein Model für einen Generator zu beschreiben ist die domänenspezifische Sprache. Eine DSL ist eine Programmiersprache, welche auf die Probleme einer bestimmten Domäne ausgelegt ist [10]. Dadurch dass diese Sprachen auf ein ganz bestimmtes Problem zugeschnitten sind, sind domänenspezifische Sprache in ihrer Ausdrucksfähigkeit beschränkter als herkömmliche Programmiersprachen wie beispielsweise Java, C++ oder C#. Eine domänenspezifische Sprache wird dafür entwickelt ein konkretes Problem so effizient wie möglich zu lösen, ohne die komplexen Strukturen des Programmcodes kennen zu müssen.

Bekannte Domänenspezifische Sprachen sind: Structured Query Language (SQL), Make und HyperText Markup Language (HTML).



Die domänenspezifischen Sprachen lassen sich in zwei Kategorien einteilen die internen und die externen DSLs.

### Interne DSLs

Eine interne DSL wird auch *emdded DSL* genannt, weil sie keine eigene Syntax und Grammatik entwickelt. Sie bedienen sich der Hostsprache. Das heißt sie nutzen die selbe Programmiersprache, in welcher auch das Resultat sein wird.

Jedoch wird die verwendete Hostsprache eingeschränkt, so nutzt die domänenspezifische Sprache nur eine Teilmenge der Möglichkeiten [8]. Die Nutzung von internen DSLs sind zum Beispiel: Es muss kein neuer Compiler und Parser geschrieben werden. Auch gibt es bereits integrierte Entwicklungsumgebungen (IDEs). Außerdem muss der Programmierer keine neue Sprache lernen, um die domänenspezifische Sprache zu nutzen, sollte er die verwendete Hostsprache bereits kennen.

### Externe DSLs

Anders als die internen DSLs besitzen die externen DSLs eine eigene Syntax. Dies macht die Entwicklung einer solchen domänenspezifische Sprache sehr viel aufwändiger, da nun ein eigener Parser und Compiler mitentwickelt werden muss [8]. Jedoch bringt diese eigene Syntax auch den Vorteil, dass die Sprache nicht auf die Besonderheiten einer Hostsprache eingeschränkt ist. So können Anforderungen an die Domäne bereits beim schreiben des Compilers mit validiert werden.

### 2.3.2 GEnерierung von Mobilen Applikationen basierend auf REST Architekturen (GeMARA)

Das Projekt GeMARA beinhaltet ein Reihe von Software-Generatoren, deren Ziel es ist mobile und verteilte Applikationen basierent auf dem REST Architekturstil generieren zu lassen. Dafür wurde eine interne DSL entwickelt, mit dessen Hilfe sowohl clientseitige als auch serverseitige Applikationen beschrieben werden können.

Im Moment (Stand Februar 2017) ist es möglich ein WAR-Artefakt für einen Tomcat-Webserver generieren zu lassen. Dieses erzeugte Projekt kann auf eine relationale MySQL-Datenbank oder einer dokumentenbasierten CouchDB zugreifen. Des weiteren ist ein Generator zur Erzeugung von Android-Applikationen sowie ein Generator für Polymer Webkomponenten in der Entwicklung.

## Aufbau von GeMARA

GeMARA ist modular aufgebaut, jedes der einzelnen Module erfüllt einen eindeutig definierten Zweck.

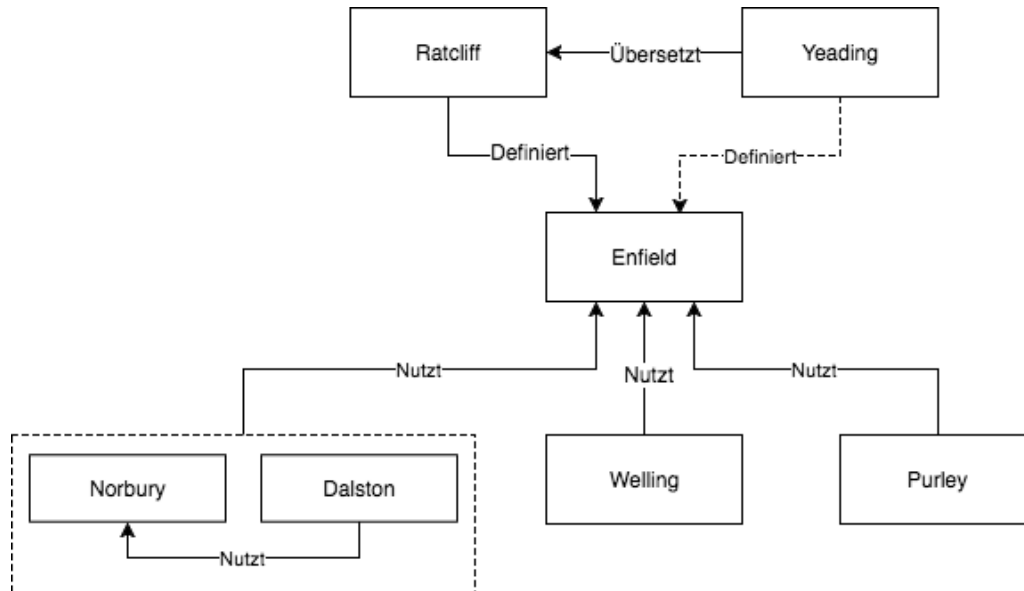


Abbildung 2.2: Aufbau von GeMARA

- **Ratcliff** definiert ein Enfield-Model, mit Hilfe einer Fluent API.
- **Yeading** definiert eine Repräsentation eines Enfield-Models, mit YAML Ain't Markup Language (YAML) oder JavaScript Object Notation (JSON), welches dann in nach Ratcliff übersetzt werden.
- **Enfield** liefert das Meta-Model, welches für die Beschreibung der gewünschten Applikation benötigt wird.
- **Norbury** stellt für Server-seitige Applikationen den Plattform Code bereit.
- **Dalston** ist ein Software-Generator, welcher den Server-seitigen Code in Java generiert.
- **Welling** ist ein Software-Generator, welcher Android Applikationen generiert.
- **Purley** ist ein Software-Generator, welcher Polymer Webkomponenten generiert.

Diese Arbeit behandelt das Design und die Entwicklung von **Welling**.

## 3 Problemstellung

### 3.1 Meta-Model und Android Applikation spezifisches

Bei der Generierung von Android Applikations gibt es vieles zu berücksichtigen. Angefangen bei den einfachsten Möglichkeiten zur Darstellung von Schrift. In welcher Farbe oder Größe sollte sie dargestellt werden.

Wie soll eine View an sich aufgebaut sein? Wie sind die zu repräsentierenden Daten aufbereitet? Soll der Vorname eine Zeile über dem Nachnamen stehen? Oder soll es genau umgekehrt sein? Es gibt auch noch die Möglichkeit der Kombination. Vorname und Nachname in einer Zeile, oder Nachname und Vorname in einer Zeile.

Was soll überhaupt dargestellt werden? Gehen wir vom Beispiel Person aus, soll nur der komplette Name dargestellt werden oder nur ein Teil des Namens. Was ist mit dem Geburtstag oder dem Wohnort. Gibt es zu der Person ein Profilbild? Was passiert wenn nicht alle Personen ein Profilbild haben, aber es soll ein Profilbild angezeigt werden? Das sind ein Teil der Fragen, die sich rein auf das User Interface (UI) beziehen. Es gibt aber noch weitere Fragen die gestellt werden müssen. Soll es die Möglichkeit geben, das Aktionen beim Klick auf die Telefonnummer, E-Mail oder Homepage einer Person klickt ausgeführt werden?

Oder noch elementarer, welche Ansichten soll es überhaupt geben? Listen von Personen, Detailansichten und so weiter. Soll es die Möglichkeit geben neue Personen anzulegen, wenn ja was sind Pflichtangaben zu einer Person? Dürfen bestehende Personen bearbeitet werden können?

Die letzten Fragen bezogen sich auf mögliche Funktionalitäten der Anwendung. Im letzten Bereich, gibt es noch Fragen, bezüglich des Ablaufes in einer Applikation. Welche View kommt nach welcher Aktion, wie sieht der Flow innerhalb einer Applikation aus.

Die oben genannten Fragen sind nur Beispiele für Überlegungen welche betrieben werden müssen um eine Android Anwendung zu entwickeln, das unterscheidet sich nicht vom normalen Entwicklungsprozess einer Anwendung. Die große Frage hinter den aufgezählten Problemstellungen ist, wie können diese Anforderungen soweit abstrahiert werden, das diese Möglichst einfach mit einer domänenspezifische Sprache (DSL) beschrieben werden können.

Wurde ein geeignetes Meta-Model gefunden, so bleibt noch der Aspekt, dass der Software-Generator als Modul von GEneration von Mobilen Applikationen basierend auf REST Architekturen (GeMARA) entwickelt werden soll. GeMARA bringt ein bereits bestehende Meta-Model und wiederum eigene Anforderungen mit sich. Durch den auf REpresentational State Transfer (REST), basierenden Architekturstil bringt es beispielsweise die Anforderung mit, dass eine Anwendung mit Hilfe eines endlichen Automaten designed werden soll. Das bedeutet, dass die States und Transitionen des endlichen Automaten den Ablauf in der Applikaition vorgeben. Es wäre außerdem noch wünschenswert, dass die Erweiterung des Meta-Models nicht ausschließlich für Android Applikationen, sondern für jegliche Client Anwendungen genutzt werden kann.

Aus den oben erörterten Fragen und Problemstellungen, welche nur beispielhaft und nicht komplett sind, lassen sich nun folgende Kategorien ableiten: die Beschreibung des User Interface, die Beschreibung der Aktionen bei Klick, die Beschreibung der Architektur und des Ablaufs innerhalb der Applikation und die Kompatibilität mit GeMARA und andern möglichen Clients.

Diese müssen für das Design und die Entwicklung eines Software-Generators für Android Applikationen Beachtung finden.

## 3.2 Design des Software-Generators

Dieses Kapitel zeigt Probleme und Fragestellungen rund um den Generator an sich auf. Selbst wenn ein geeignetes Meta-Model besteht, heißt das noch nicht, dass es auch einen funktionierenden Software-Generator gibt. Es gibt noch zu viele offene Punkte, wobei der Einfachste lautet: Muss alles generiert werden, oder gibt es Dateien, welche kopiert werden können? Macht es Sinn, die Android Anwendung vorher soweit zu abstrahieren, das es möglichst wenig spezifischen Code und viel generischen Code gibt? Wie wird der Generator gesteuert, können die Dateien einfach so generiert werden, oder gibt es Abhängigkeiten untereinander? Was gibt es beim generieren von Klassen zu beachten? Beispielsweise müssen Activies in der *AndroidManifest.xml* registriert werden oder Strings sollten in einer *strings.xml* stehen und im Programmcode sollte nur mit Ids darauf referenziert werden.

### *3 Problemstellung*

Der Ablauf, wie wann was generiert wird muss teilweise im Meta-Model und teilweise im Generator selbst festgelegt werden. Da stellt sich wieder die Frage, was wird wo geregelt?

Für Android Applikationen werden die verschiedensten Arten von Dateien benötigt. Angefangen mit Java-Klassen und XML-Dateien über Gradle-Dateien und Java Archiven (JARs). Das wiederum wirft die Frage auf wie können die einzelnen Datei-Typen generiert und oder kopiert werden?

## 4 Lösung

Dieses Kapitel befasst sich mit den Möglichkeiten und Lösungsansätze, zu den Problemstellungen aus Kapitel 3. Anhand von Beispielen wird verdeutlicht, wie gewisse Anforderungen umgesetzt werden könnten und wurden.

### 4.1 Meta-Model

Nach der Anforderungsanalyse, wurden alle relevanten Informationen erkannt und zusammen gestellt. Diese Zusammenstellung an Daten, welche die Applikation beschreiben wird Meta-Model genannt.

#### 4.1.1 Kompatibilität mit GeMARA und andern möglichen Clients

Um die Kompatibilität mit GEneration von Mobilen Applikationen basierend auf REST Architekturen (GeMARA) zu waren, wurde das Enfield-Meta-Model untersucht. Mit Hilfe dieser Untersuchung konnte festgestellt werden, an welcher Stelle zusätzliche Informationen für die Clients am sinnvollsten eingebaut werden können. So das diese den Ablauf der Applikation gut beschreiben und an den benötigten Stellen alle relevanten Informationen für den Software-Generator zur Verfügung stellt.

Die Abbildung 4.1 zeigt die vereinfachte Model-Klasse des Enfield-Meta-Models. In dieser Klasse sind bereits die wichtigsten Informationen wie zum Beispiel der Name der Applikation, oder unter welchem Package diese zu finden ist. Neben diesen grundsätzlichen Informationen liefert die Model-Klasse auch den Startpunkt des endlichen Automaten, welcher die Anwendung beschreibt. Dieser Startpunkt ist der *GetDispatcherState*. Dieses Objekt besitzt das Attribut *transitions*. Dieses Attribut beschreibt, welche States auf den Dispatcher-State folgen können. Jeder dieser folgenden States, besitzt wiederum eine Collection mit Transitionen, die auf die nachfolgenden States verweisen. So wird mit Hilfe der Transitionen und der States der endliche Automat der Anwendung beschrieben. Der Generator kann diese Beschreibung nutzen, um zu entscheiden in welcher Reihenfolge, welche Klassen generiert werden müssen.

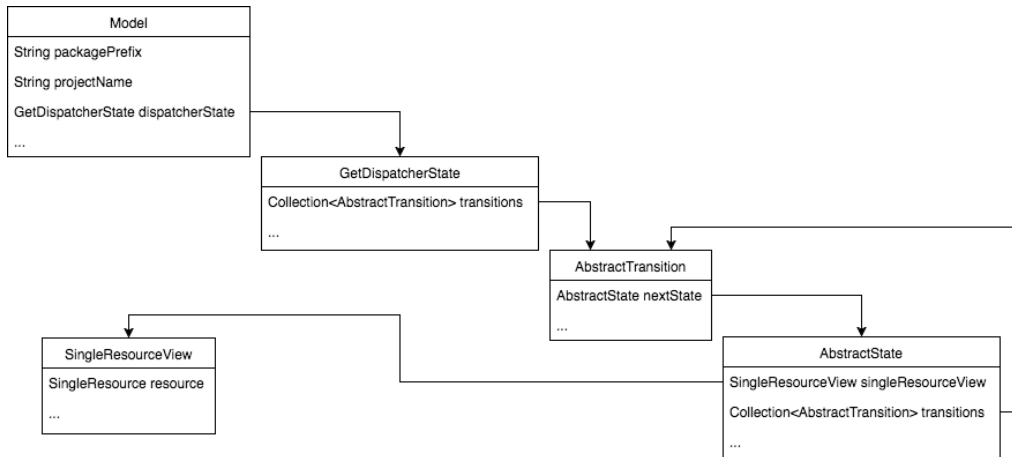


Abbildung 4.1: Vereinfachter Aufbau des Enfield-Meta-Models

Um jetzt zusätzlich benötigten Informationen für die Android Applikation in dieses bestehende Modell einzubauen, gibt es zwei Möglichkeiten.

#### 4.1.2 Eigenes Android-Meta-Model

Es besteht die Möglichkeit die Model-Klasse um ein Attribut *Android-Meta-Model* zu erweitern. Die Abbildung 4.2 stellt zeigt schemenhaft ein Beispiel wie ein Android-Meta-Model aussehen könnte. Auffällig hierbei ist das viele Informationen, die das Enfield-Model bereits liefern würde, hier noch einmal explizit beschrieben werden muss. Ein Beispiel wären die Transitionen, zwischen den Fragmenten beziehungsweise zwischen den Activities.

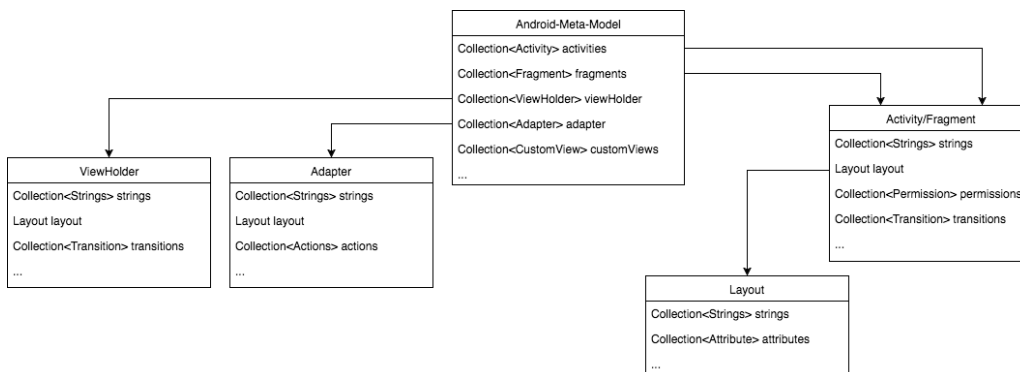


Abbildung 4.2: Möglicher Aufbau eines Android-Meta-Models

Der Nutzer des Software-Generators, muss also ziemlich viel über den Ablauf und die Funktionsweise einer Android-Anwendung wissen, um diesen Generator sinnvoll verwenden zu können. Dabei bleibt zusätzlich noch die Möglichkeit, dass der Nutzer eigene geschriebene Methoden in das Model einpflegen kann. John Abou-Jaoudeh et al., haben in ihrer Arbeit *A High-Level Modeling Language for Efficient Design, Implementation, and Testing of Android Applications* ein Meta-Model entwickelt, welches genau solche Features unterstützt [1].

Der Vorteil einer solchen Erweiterung des Enfield-Models ist, dass alle benötigten Daten für die Android Anwendung an einer Stelle zu finden sind. Auch hat der Nutzer die Möglichkeit an manchen Stellen eigene Methoden einzufügen und somit ist er in der Lage das Verhalten der App weiter zu individualisieren.

Jedoch überwiegen in diesem Fall die Nachteile. Ein Nachteil dieses Vorgehens ist, die redundante Beschreibung des Programm-Ablaufes. Einmal im Android-Meta-Model und einmal im Enfield-Meta-Model. Bei jeder Änderung gilt dies zu berücksichtigen. Der nächste Nachteil ist der Nutzer muss sich in der Entwicklung von Android Anwendungen auskennen. Er muss genau das Zusammenspiel von ViewHoldern, Adaptern, Fragments und Activities kennen. Er muss wissen wie diese ineinandergreifen und wann welche Aktionen ausgelöst werden müssen. Weiterhin sollte er ein Grundsätzliches Verständnis für das Model View Controller (MVC) Pattern besitzen, welches bei der Entwicklung von Android Applikationen Anwendung findet. Ein weiterer Nachteil ist die Beschränkung des Models auf Android. Wird das Enfield-Model um ein Android-Meta-Model erweitert, so muss dieses für jeden einzelnen Client geschehen. Soll der Generator beispielsweise um Polymer-Webkomponente oder einer iOS-Anwendung erweitert werden, so müsste für jede einzelne Art von Client, das Enfield-Model mit einem Entsprechenden Meta-Model erweitert werden.

### 4.1.3 Allgemeine Erweiterungen des Enfield-Models an entsprechender Stelle

In dieser Arbeit wurde sich für die Variante entschieden, das Enfield-Model an ihren *SingleResourceViews* zu erweitern. Wird diese Klasse um die Attribute, die benötigt werden Attribute erweitert, so erhält der Generator die benötigten Ressourcen immer zur rechten Zeit.

Wird beispielsweise eine Instanz eines *GetPrimarySingleResourceByIdStates* erzeugt, und dessen *SingleResourceView* enthält alle notwendigen Informationen, um die View in der Android Anwendung zu beschreiben. Kann der Generator mit Hilfe der Transitionen über die States iterieren und verfügt an jedem State über alle benötigten Informationen, um den aktuellen State in der Anwendung generieren zu lassen.



## 4 Lösung

Bei dieser Methode befinden sich alle State-spezifischen Daten direkt am State. Jedoch gibt es neben diesen spezifischen Daten auch Daten, welche die komplette Applikation betreffen, muss das Enfield-Model noch an einer andern Stelle erweitert werden. Hierfür erscheint es sinnvoll die Erweiterung direkt in der Model-Klasse vorzunehmen. So kann der Generator schon am Anfang auf diese Daten zugreifen und diese verarbeiten.

Die Abbildung 4.3 zeigt das Enfield-Model, welches um die oben genannten Informationen erweitert wurden.

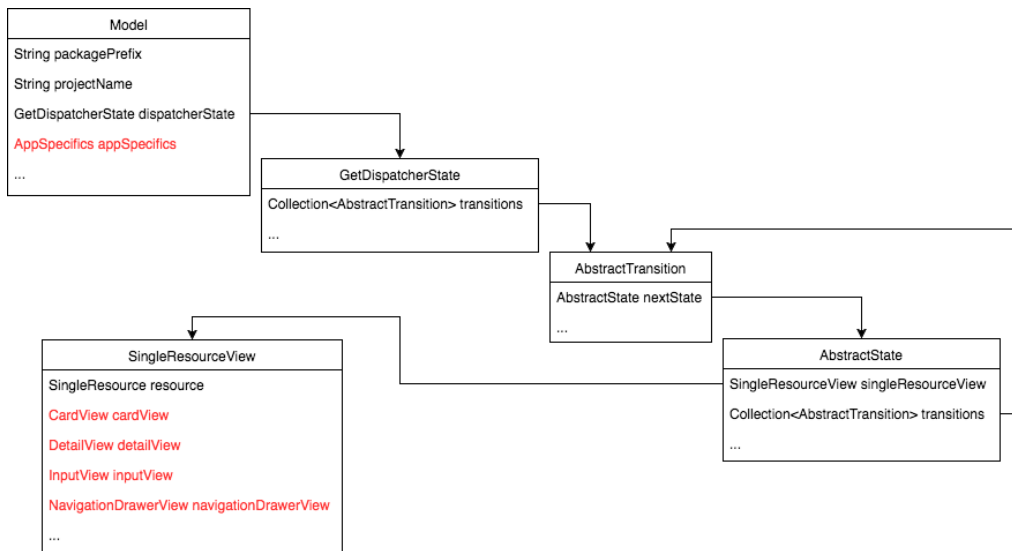


Abbildung 4.3: Vereinfachter Aufbau des erweiterten Enfield-Meta-Models

Der Nachteil dieser Methode ist, dass die Informationen an mehr als einer Stelle im Enfield-Modell zu finden sind. Sollten die Informationen zu den Clients verändert werden, so sind Änderungen an der SingleResourceView-Klasse und in der Model-Klasse nötig. Die Vorteile wurden jedoch oben schon einmal erwähnt. Der Generator kann das Model als Fahrplan nutzen und weiß genau wann er welche Klassen für die Android Anwendung erzeugen muss. Er kann auch mit Hilfe der Transitionen bestimmen wie der Verlauf innerhalb der Anwendung ablaufen soll.

#### 4.1.4 Analyse der benötigten Dateien für das Meta-Model

Nachdem identifiziert wurde, an welchen Stellen das Enfield-Model erweitert werden soll, muss noch analysiert werden, welche Informationen an diesen Stellen zur Verfügung stehen müssen. Bei dieser Analyse muss auch ein Augenmerk darauf gelegt werden, wie man die Informationen so aufbereitet, dass diese nicht nur eine Android-Applikation, sondern mögliche andere Clients unterstützen.

Die Analyse in dieser Arbeit beschränken sich auf die Clients Android und Polymere-Webkomponente. Bei beiden wird das User Interface (UI) nach den Guidelines, des von Google entwickelten Material Design, erstellt [12]. Diese Guidelines schreiben bereits viele nötigen Informationen für die Oberflächengestaltung vor. So wird beispielsweise definiert, dass Einträge in einer Liste, als Karte dargestellt werden sollen. Abstände und Icons werden ebenfalls festgelegt.

##### CardView

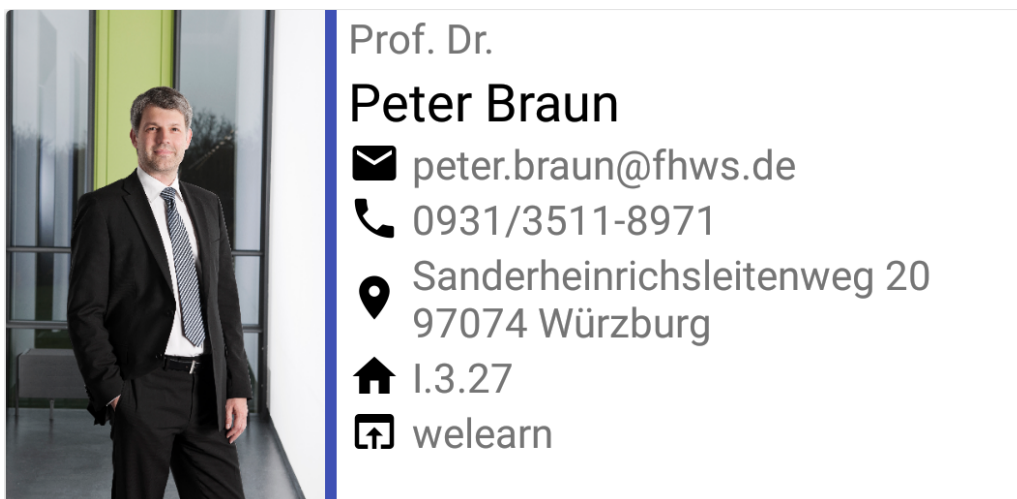


Abbildung 4.4: Beispiel einer CardView aus einer Liste von Dozenten nach Material Design Guidelines.

Listing 4.1: Demo Daten eines Dozenten.

```

1  ...
2  {
3      "address": "Sanderheinrichsleitenweg 20 97074 Wuerzburg",
4      "chargeUrl": {
5          "href":
6      "https://apistaging.fiw.fhws.de/mig/api/lecturers/4/charges",
7          "rel": "chargeUrl",
8          "type": "application/vnd.fhws-charge.default+json"
9      },
10     "email": "peter.braun@fhws.de",
11     "firstName": "Peter",
12     "homepage": {
13         "href": "http://www.welearn.de/.../prof-dr-peter-braun.html",
14         "rel": "homepage",
15         "type": "text/html"
16     },
17     "id": 4,
18     "lastName": "Braun",
19     "phone": "0931/3511-8971",
20     "profileImageUrl": {
21         "href": "https://apistaging.fiw.fhws.de/.../4/profileimage",
22         "rel": "profileImageUrl",
23         "type": "image/png"
24     },
25     "roomNumber": "I.3.27",
26     "self": {
27         "href": "https://apistaging.fiw.fhws.de/mig/api/lecturers/4",
28         "rel": "self",
29         "type": "application/vnd.fhws-lecturer.default+json"
30     },
31     "title": "Prof. Dr."
32 }
...

```

Die JavaScript Object Notation (JSON) Repräsentation unter Listing 4.1 beschreibt das Beispiel aus Abbildung 4.4. Jetzt gilt es zu überlegen, wie die Attribute des JSON Objekts aufzubereiten sind, dass diese die Karte des Dozenten widerspiegeln.

In erster Linie muss entschieden werden, welche der gelieferten Informationen sollen in der Liste für jeden einzelnen Dozenten angezeigt werden. Ist es sinnvoll ist Informationen zu gruppieren? Hier beispielsweise die Attribute *firstName* und *lastName*, diese sollen in einer Zeile angezeigt werden. Ist bekannt welche Informationen eine Karte enthalten

soll, so muss auch noch die Reihenfolge der einzelnen Attribute der Karte bestimmt werden. Neben der Reihenfolge gibt es noch die Möglichkeit das die Schriftgröße oder die Schriftfarbe der einzelnen Attribute unterschiedlich sein können. Auch müssen die Standardicons den einzelnen Attribute zuweisen werden. Auch sollte es die möglich sein einzelnen Attribute bestimmte Aktionen zuzuweisen. So sollte beispielsweise beim Klick auf eine Homepage auch diese im Browser geöffnet werden, oder beim Klick auf die Adresse sollte die Applikation Maps öffnen und die angeklickte Adresse dort anzeigen. Gibt es ein Attribut mit dem Hyperlink zu einer Website, sollte es möglich sein einen Text anzugeben, der anstelle des Hyperlinks angezeigt wird.

Besitzt die Karte ein Bild, so sollte der Nutzer die Möglichkeit besitzen zu entscheiden ob er dieses gerne auf der linken oder der rechten Seite der Karte haben möchte.

### DetailView

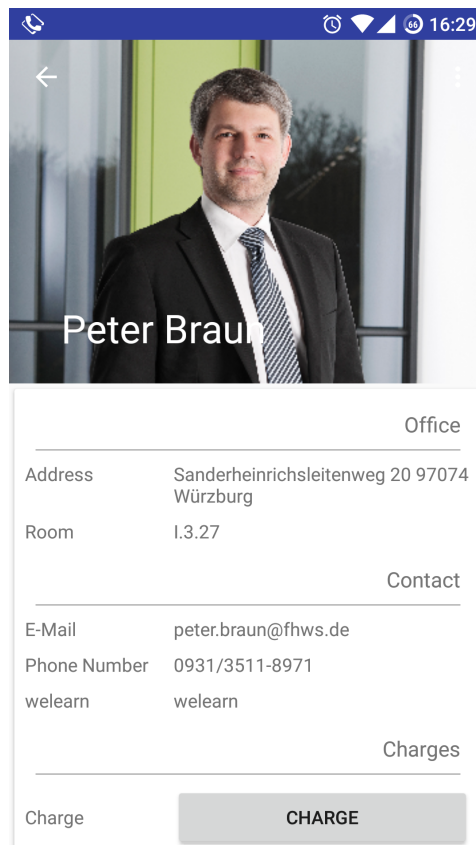
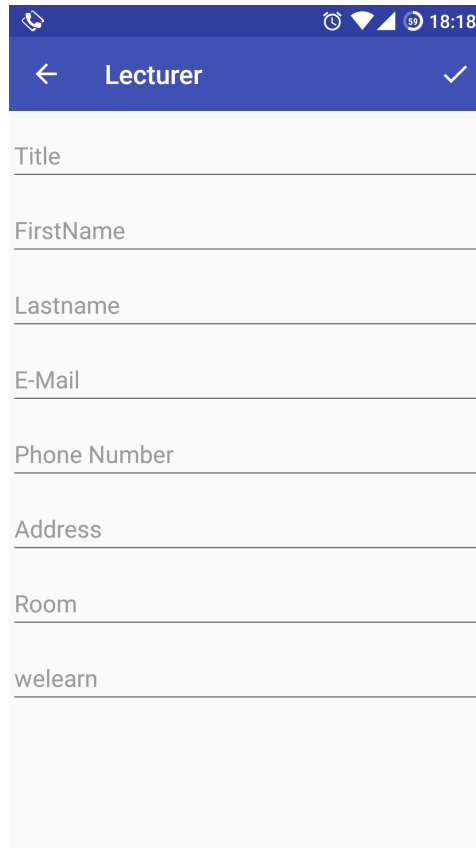


Abbildung 4.5: Beispiel einer DetailView eines Dozenten nach Material Design Guidelines

Die zur Verfügung stehenden Daten sind die gleichen, welche unter Listing 4.1 einzusehen sind.

Analog wie bei der CardView stellen sich auch bei der DetailView, welche Daten alle dargestellt werden sollen. Hier jedoch gibt es zusätzlich zu der horizontalen Gruppierung (Beispiel mit den Vornamen und Nachnamen), auch noch eine vertikale Gruppierung, die im weiteren auch Kategorisierung genannt wird. In der detaillierten Ansicht eines Dozenten gibt es die Möglichkeit die Attribute zu kategorisieren und jeder Kategorie mit einem Namen zu versehen. Für die Gestaltung und Anordnung sowie mögliche Klick-Aktionen müssen die selben Anforderungen wie bei der CardView berücksichtigt werden.

Jedoch muss die DetailView wissen, welches Attribut den Titel der View darstellt, da dieser in der AppBar erscheinen wird. In diesem Beispiel ist es der Name des Dozenten. Anders als bei der CardView gibt es hier nicht die Möglichkeit zu bestimmen wo das Bild dargestellt werden soll. Ist ein Bild vorhanden, so wird dieses in der Collapsing-Toolbar dargestellt [6]. Andernfalls wird kein Bild angezeigt.

**InputView**


Lecturer	
Title	
FirstName	
Lastname	
E-Mail	1234567890
Phone Number	
Address	
Room	
welearn	

Abbildung 4.6: Beispiel einer View zum Anlegen eines Dozenten

Für das neu Anlegen eines Dozenten oder auch zum bearbeiten muss entschieden werden, welche Attribute zum Anlegen benötigt werden. Auch hier ist es notwendig die Reihenfolge zu bestimmen. Jedoch kommen in dieser View für jedes Attribut noch die Möglichkeit hinzu ein Hint-Text anzugeben. Dieser Text beschreibt, was in der Android View EditText als Beschreibung für das bestimmte Attribut steht. Weiter sollte es die Möglichkeit geben, jedem Feld eine Nachricht mitzugeben, welche Angezeigt wird, wenn das Feld beispielsweise leer gelassen wird. Oder eine weitere Nachricht, wenn das Eingebene nicht dem Erwarteten entspricht. Zum Beispiel wurde in das Feld für die E-Mail die Telefonnummer eingegeben. Oder es wurde ein regulärer Ausdruck mitgegeben und das Eingebene entspricht nicht den Anforderungen, welche durch den regulären Ausdruck definiert wurden.

## Programmablauf und Klick-Aktionen

Da das Enfield-Model bereits einen endlichen Automaten beschreibt, welcher den Programmablauf widerspiegelt, ist es nicht notwendig, diesen Ablauf noch einmal genauer zu definieren. Da der bereits definierte Ablauf übernommen wird.

Auch die Klick-Aktionen, das Geschehen, welches durch einen Klick auf ein bestimmtes Attribut ausgeführt werden soll, beschränkt sich auf Android Standard Aktionen. Beispielsweise das wechseln zu den Maps, zu einem E-Mail Client, dem Browser oder zum Anrufsmenü. Jede dieser Aktion ergibt sich aus den Typen der Attribute, weswegen diese auch nicht weiter definiert werden müssen.

### 4.1.5 Design der View-Meta-Modelle

In den letzten Abschnitten der Arbeit wurde aufgezählt, was das Meta-Model alles Abdecken muss und das sowohl Android- als auch Polymer-seitig. In diesem Kapitel wird ein Meta-Model vorgestellt, welches die erwähnten Eigenschaften abdeckt.

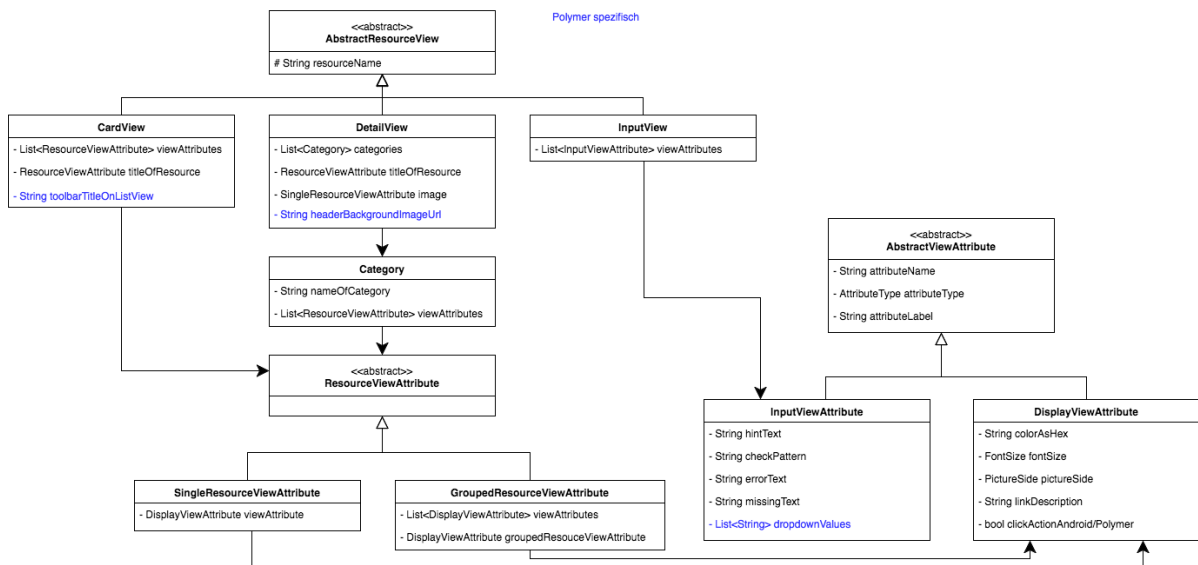


Abbildung 4.7: Aufbau der Views zur Erweiterung des Enfield-Models

Die Abbildung 4.7 zeigt den Aufbau der Objekte, mit welchem das Enfield-Model erweitert wird. Die drei Views **CardView**, **DetailView** und **InputView** sind alles Instanzen von **AbstraktResourceView**. Jede der View, weiß welche Ressource sie darstellen soll. Dies passiert über die Zuordnung mit Hilfe des Ressourcennamens. Die drei Views, lassen sich

in zwei Kategorien einteilen: Views, welche Informationen anzeigen und Views welche zur Eingabe von Informationen benötigt werden. So gehören CardView und DetailView zur anzeigenden Views und die InputView zur zweiten Kategorie.

### Anzeigende Views

Diese View-Typen haben die Aufgabe in einer Liste alle Attribute zu halten, welche in der entsprechenden View angezeigt werden sollen. Dabei bestimmt die Reihenfolge, in welcher die Attribute in dieser Liste sind auch die Anordnung in der Oberfläche. Ist das erste Item in der Liste der Name, so wird dieser ganz oben in der View angezeigt. Bei der DetailView jedoch gibt es nicht eine Liste mit den Attributen, sondern eine Liste mit Kategorien. Diese Kategorien, besitzen einen Namen und eine Liste mit den Attributen ihrer Kategorie. Die Darstellungsreihenfolge der Kategorien und deren Attribute ist analog zu der der CardView. Weiter besitzt die DetailView das Attribute *image*, dieses Attribut wird hier aus der Liste der Attribute herausgezogen, da dieses Attribut bestimmt, ob die View eine Collapsing-Toolbar besitzen wird oder nicht. Wiederum haben beide Views das Attribut *titleOfResource* dieses bestimmt welches Attribut unserer Ressource beispielsweise in der Toolbar angezeigt wird.

Auf die Polymer-spezifischen Attribute wird in dieser Arbeit nicht weiter eingegangen.

Mit Hilfe der Listen, Titelattributen und dem Bildattribut kann das Erscheinungsbild einer View schon ziemlich gut beschrieben werden. Jetzt bleibt fehlt noch die Möglichkeit, die Schriftgrößen, Schriftfarben, Klick-Aktionen und so weiter zu definieren. Außerdem ist es bis jetzt nur möglich einfache Attribute anzuzeigen, eine horizontale Gruppierung ist noch nicht möglich. Um diese Anforderungen zu erfüllen, werden nicht Attribute in den Listen gespeichert sondern Ausprägungen von ResourceViewAttributen.

Es gibt zwei Ausprägungen: ein SingleResourceViewAttribute und ein GroupedResourceViewAttribute. Das SingleResourceViewAttribute ist für einfache Attribute, mit diesem ist es beispielsweise möglich den Titel eines Dozenten anzuzeigen. Das GroupedResourceViewAttribute ermöglicht die horizontale Gruppierung. Beide Objekte, bestimmen jedoch nicht die Design-spezifischen Eigenschaften des Attributs. Hierfür besitzen beide Attribut-Typen das Attribut DisplayViewAttribute.

Bei der SingleResourceViewAttribute ist diese Instanz von einem AbstractViewAttribute das einzige Attribut, beim GroupedResourceViewAttribute wiederum gibt es eine Liste von diesen DisplayViewAttributen, welche dann die anzuzeigenden Informationen widerspiegeln. Weitergehend besitzt diese Attribut-Art auch noch ein DisplayViewAttribute, welches die neu entstandene Gruppierung beschreiben soll.

Ein DisplayViewAttribute besitzt nun die Möglichkeit, die Schriftgröße und -farbe zu



definieren. Die angegebene Farbe muss eine Farbe in hexadezimaler Darstellung sein, wird keine Farbe mitgegeben, wird die Default-Farbe der Anwendung genommen. In der Regel ist diese Schwarz. Die Schriftgröße wiederum ist auf 3 Stufen beschränkt. Es gibt die Möglichkeit den Text in klein, normal und groß darzustellen. Per default ist normal eingestellt. Aus der Oberklasse `AbstractViewAttribute` besitzt das `DisplayViewAttribute` noch die Attribute *attributeName*, dieses muss exakt so heißen wie in der Definition der Ressource beschrieben. Mit dem *attributeLabel* kann angegeben werden, wie dieses Attribut in der View angezeigt werden soll. Die Abbildung 4.5 zeigt die Verwendung von den Labels, vor beispielsweise der E-Mailadresse des Dozenten steht *E-Mail*, dieser String entspricht dem Label des Attributes. Muss angegeben werden von welchem Typ das aktuell beschriebene Attribut ist. Dies geschieht mit dem Attribut `AttributeType`. Es gibt folgende mögliche Typen: HOME, MAIL, LOCATION, PICTURE, PHONE\_NUMBER, TEXT, URL, DATE, SUBRESOURCE. Jeder Typ bestimmt die Eigenschaften des Attributes. Über diesen wird bestimmt welches Icon in der Karte vor dem entsprechenden Attribut angezeigt werden. Auch bestimmt er welche Aktion bei Klick ausgeführt werden soll. So wird bei einem Klick auf ein Attribut vom Typ LOCATION versucht die Anwendung Maps zu öffnen und den angezeigten Standort dort anzuzeigen. Ist das Attribut vom Typ SUBRESOURCE so wird für dieses Attribut ein Button angezeigt, dieser ermöglicht es dann zu der entsprechenden Subressource zu wechseln. Diese Klick-Aktionen müssen jedoch mit dem Attribut *clickActionAndroid* erst aktiviert werden.

Manche Typen bringen noch ein paar andere Besonderheiten mit sich. So muss man beispielsweise bei einem URL-Attribut noch eine Beschreibung mitgeben, welche anstelle der Hyperlinks angezeigt werden soll. Bei einem Bild kann man beispielsweise noch bestimmen, ob dieses links oder rechts dargestellt werden soll.

Das im Anhang befindliche Listing 1 zeigt die Definition einer `DetailView`.

## Eingebende Views

Bei der `InputView` gibt es wieder eine Liste, welche dieses mal `InputViewAttribute` mit der Oberklasse `AbstractViewAttribute` hält. Diese Liste bestimmt analog zu den anzeigenden Views die darzustellende Reihenfolge der Attribute.

Neben dem *attributeName* der wieder exakt dem Namen aus der Ressourcendefinition entsprechen muss, besitzt das `InputViewAttribute` auch die Möglichkeit zu bestimmen, welcher Typ das aktuelle Attribut besitzt. Jedoch haben die Typen hier eine Andere Bedeutung als bei dem anderen View-Typ. So wird beispielsweise bei dem Type DATE kein `EditText` angezeigt, sondern der Nutzer hat die Möglichkeit das Datum über das `DatePicker`-Widget von Android einzugeben.

Es ist jedoch für den Android-Client nicht möglich Bilder zu Ressourcen hinzuzufü-

gen, oder diese zu Bearbeiten. Wird eine Subresource nicht in einer InputView der Oberresource bearbeitet oder neu angelegt. Dies ist dann in der entsprechenden View der Subresource möglich. Die anderen Typen beschränken das EditText-Widget auf die angegebenen Typen. So wird bei einem Klick auf ein PHONE\_NUMBER-Feld die Tastatur im Zahlenmodus ausgefahren und so weiter.

Einem InputViewAttribute muss zusätzlich ein *hintText* mitgegeben werden, der im EditText des Attributs beschreibt, was in diesem Feld erwartet wird. Mit dem String *missingText* kann dem Attribut mitgegeben werden, welche Nachricht dem Nutzer angezeigt wird, falls er versucht zu speichern ohne das entsprechende Feld auszufüllen. Mit der Kombination von *checkPattern* und *errorText* bekommt der Nutzer des Generators die Validierung des eingegebenen Attributes noch weiter zu verfeinern und auch dem Nutzer der Applikation ein Feedback zu geben, falls eine falsche Eingabe getätigt wurde.

Die Definition einer InputView wird im Anhang unter Listing 2 dargestellt.

#### 4.1.6 Analyse und Design von allgemeinen Daten für eine Anwendung

Dieses Kapitel behandelt die Informationen, welche eine Applikation neben den View-Beschreibungen zusätzlich benötigt, aber diese vom Kontext her nicht in einer der Views beschrieben werden können.

Ein Beispiel für eine solche Information wäre der Uniform Resource Locator (URL) für den Einstieg. Die Applikation benötigt diesen um zu wissen, unter welcher Adresse sich die anzuzeigenden Informationen zu finden sind. Ein weiteres Beispiel sind die Grundfarben der Applikation. Das Material Design gibt drei benötigte Grundfarben vor: *colorPrimary*, *colorprimaryDark* und *colorAccent* diese Grundfarben wird um die Farbe für den Toolbar-Text erweitert.

Mit dem Wissen, konnte eine Erweiterung des Enfield-Models designed werden, welches in Abbildung 4.8 dargestellt ist.

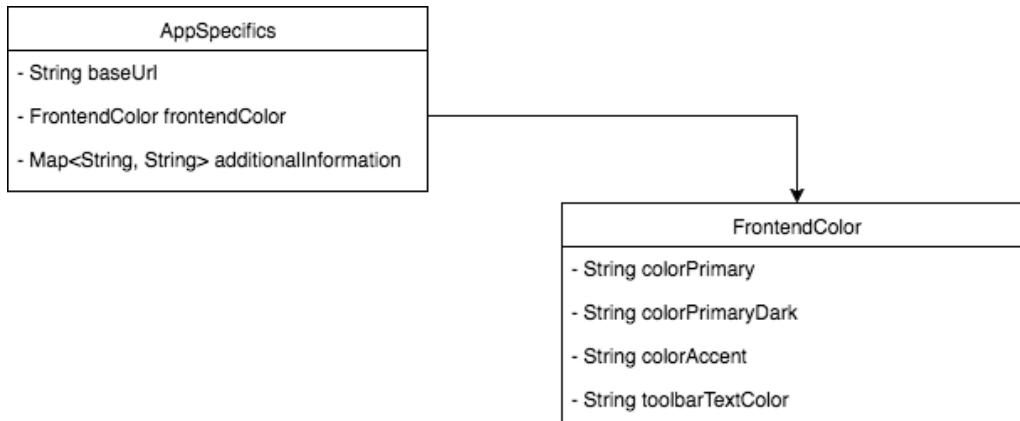


Abbildung 4.8: Aufbau des AppSpecifics Objekt zur Erweiterung des Enfield-Models.

Über die Map *additionalInformation* können zusätzlich weitere allgemeine Informationen an den Generator, zur Erzeugung der Anwendung, weitergegeben werden .

## 4.2 Software-Generator

Nachdem das Meta-Model nun klar ist, geht dieses Kapitel der Ausarbeitung auf die Funktionsweise des Generators ein. Es wird dargelegt wie der Generator aufgebaut ist und teilweise darauf eingegangen wieso dieser Weg der Generation gewählt wurde. Des weiteren wird das Java Application Programming Interface (API) JavaPoet kurz vorgestellt [11].

### 4.2.1 JavaPoet

JavaPoet ist ein Java API, welches ermöglicht Java-Klassen zu generieren [11]. Hierfür wird die zu generierende Klasse programmiert. Mit Hilfe von nur ein paar Schlüsselwörtern ist es recht einfach möglich Klassen, Interfaces oder Methoden zu generieren.

Da der größte Teil des Generators Java-Klassen erzeugen muss, ist dieses API bestens für diesen Zweck geeignet. Sie erspart die aufwändige String-Manipulation. Durch die Nutzung wird auch bei der Ausführung des Programmes sichergestellt, das gültige Konventionen und Regeln eingehalten werden. So ist der grundsätzliche korrekte Aufbau einer Java-Klasse bereits sichergestellt.

Listing 4.2 zeigt ein einfaches Beispiel zur Generierung einer Hello-World-Klasse und Listing 4.3 zeigt das Ergebnis nach der Ausführung des Beispiels.

Listing 4.2: Beispiel für die Generation einer Hallo-World-Klasse [11].

```

1 MethodSpec main = MethodSpec.methodBuilder("main")
2   .addModifiers(Modifier.PUBLIC, Modifier.STATIC)
3   .returns(void.class)
4   .addParameter(String[].class, "args")
5   .addStatement("$T.out.println($S)", System.class, "Hello,
   JavaPoet!")
6   .build();
7
8 TypeSpec helloWorld = TypeSpec.classBuilder("HelloWorld")
9   .addModifiers(Modifier.PUBLIC, Modifier.FINAL)
10  .addMethod(main)
11  .build();
12
13 JavaFile javaFile = JavaFile.builder("com.example.helloworld",
   helloWorld)
14  .build();

```

Listing 4.3: Ergebnis der Generation von Listing 4.2 [11].

```

1 package com.example.helloworld;
2
3 public final class HelloWorld {
4     public static void main(String[] args) {
5         System.out.println("Hello, JavaPoet!");
6     }
7 }

```

## 4.2.2 Generierung anderer Daten-Typen

Neben Java-Klassen besitzt der Sourcecode einer Android Applikation auch XML-Dateien und Gradle-Dateien. Für diese Typen muss eine andere Möglichkeit der Generierung gewählt werden. Hierfür liefert GENErierung von Mobilen Applikationen basierend auf REST Architekturen (GeMARA) mit der Klasse GeneratedFile eine Möglichkeit. Diese Klasse liefert die beiden Methoden *append(String content)* und *appendln(String content)*. Welche es ermöglichen jedes beliebige textbasiertes File-Format zu generieren. Ein GeneratedFile Objekt erzeugt eine Datei, welcher mit den beiden erwähnten Methoden Strings hinzugefügt werden können, dies ermöglicht es jede beliebige Textstruktur zu erzeugen. Jedoch liefert diese Klasse keinerlei Validierung, die Datei wird generiert egal ob die Struktur gültig ist oder nicht.

So würde Listing 4.4 eine Datei *test.xml* im Verzeichnis *generated* erzeugen. Diese erzeugte Datei wird in Listing 4.5 dargestellt.

Listing 4.4: Beispiel eine GeneratedFile-Instanz zur Erzeugung einer XML-Datei.

```

1 public class FileGenerator extends GeneratedFile {
2
3     @Override
4     public void generate() {
5         appendln("<?xml version=\"1.0\" encoding=\"utf-8\"?>");
6         appendln("<menu
7 xmlns:android=\"http://schemas.android.com/apk/res/android\"
8 xmlns:app=\"http://schemas.android.com/apk/res-auto\">");
9         appendln("<item android:id=\"@+id/saveItem\"");
10        appendln("android:title=\"@string/save\"");
11        appendln("app:showAsAction=\"always\">");
12        appendln("<\\menu>");
13    }
14
15    @Override
16    protected String getFileName() {
17        return "test.xml";
18    }
19
20    @Override
21    protected String getDirectoryName() {
22        return "/generated";
23    }
24 }

```

Listing 4.5: Erzeugte XML-Datei durch den Quellcode von Listing 4.4.

```

1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3     xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto">
4     <item android:id="@+id/saveItem"
5         android:title="@string/save"
6         android:icon="@drawable/ic_done"
7         app:showAsAction="always"/>
8 </menu>

```

### 4.2.3 Aufbau der zu generierenden Applikation

Um den Generator möglichst zu vereinfachen, ist es hilfreich, eine Referenzimplementierung der gewünschten Applikation mit all ihren Funktionen und Anforderungen zu entwickeln. Bei einer anschließenden Quellcode-Analyse sollte darauf geachtet werden, die einzelnen Klassen soweit zu abstrahieren, das eine Einteilung in generischen und spezifischen Quellcode erfolgen kann. Der generische Quellcode ist einfacher zu generieren, da dieser statisch ist und sich für alle folgenden Implementierungen nicht verändert. Es können auch Überlegungen angestrebt werden, diese generischen Klassen einfach im Generator abzulegen und bei Bedarf zu kopieren. Diese Methode wurde verworfen, da sich andernfalls jedes mal die kopierten Klassen via String-Manipulation bearbeitet werden müssten. Die minimale Änderung welche jedes mal getroffen werden müsste, wäre das Anpassen der Package Anweisung am Anfang der Java-Klassen und die Anpassung der Import-Anweisungen. Eine weitere Überlegung wäre es, diese Klassen in eine Android Bibliothek auszulagern, und diese dann in jede Anwendung zu importieren. Auch von dieser Möglichkeit wurde in der ersten Version abgesehen, da die Applikation bereits aus zwei Komponenten besteht. Der Applikation an sich und einer Bibliothek, welche die Android-Komponenten für die Anwendung enthält. Um die Komplexität zu reduzieren werden die benötigten generischen Klassen als Teil der eingebunden Bibliothek jedes mal aufs neue generiert.

Die Referenzimplementierung für diese Arbeit beinhaltet folgende Features:

Ressource: Dozent	Ressource: Amt
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anzeige einer Liste mit Dozenten</li> <li>• Anlegen neuer Dozenten</li> <li>• Anzeigen eines Dozenten in Detail</li> <li>• Bearbeiten eines Dozenten</li> <li>• Löschen eines Dozenten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anzeigen einer Liste von Ämtern eines Dozenten</li> <li>• Anlegen neuer Ämter für einen Dozent</li> <li>• Anzeigen eines Amtes eines Dozenten</li> <li>• Bearbeiten eines Amtes eines Dozenten</li> <li>• Löschen eines Amtes eines Dozenten</li> </ul>

Der Aufbau der Referenzimplementierung wird in Abbildung 1 dargestellt. Das Schaubild verdeutlicht das Verhältnis von generischen (weiße Kästen) und spezifischen (rote

Kästen) Klassen. Die Anzahl der gleichbleibenden Klassen ist mit etwa 60 Prozent bereits höher als der Anteil an spezifischen Klassen. Je höher der Anteil dieser unveränderlichen Klassen, desto geringer wird die Komplexität des Generators. Da der Aufwand eine spezifische Klasse zu erzeugen mehr Logik benötigt, als eine Klasse, welche immer gleich bleibt.

Daneben zeigt die Abbildung 1 aus dem Anhang, auch noch die Aufteilung der Klassen in Klassen der Applikation (gestrichelte Kästen) und Klassen der Bibliothek (solide Kästen). Die Applikation an sich besteht nur aus ein paar wenigen Fragmenten und Activities, welche alle projektspezifisch sind. Der komplette generische Quellcode befindet sich in der Bibliothek. Des weiteren befinden sich dort auch die spezifischen Komponenten, beispielsweise der *LecturerInputView*. Diese Komponente, kann in den Fragmenten zur Bearbeitung oder Neuanlage eines Dozenten dann mit wenigen Zeilen Programmcode verwendet werden.

Diese Art der Aufteilung ermöglicht es das ein Applikation Entwickler sich die Komponente, für das Anzeigen, Bearbeiten, Löschen und der Neuanlage generieren lassen kann. Diese Komponenten jedoch beliebig in seiner eigenen Applikation verwenden kann.

#### 4.2.4 Aufbau des Generators

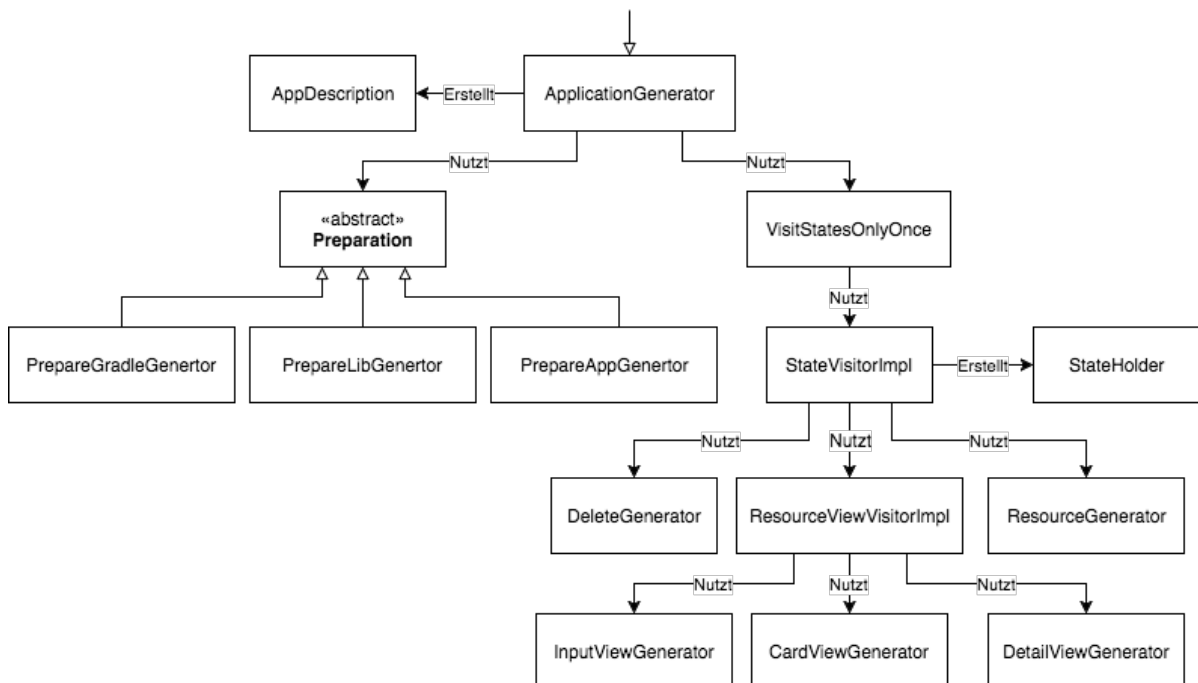


Abbildung 4.9: Aufbau des Android-Generators Welling

Die Klasse `ApplicationGenerator`, ist der Einstiegspunkt des Projekts. Sie erwartet im Konstruktor ein `Enfield-Model` Objekt. Wie der Abbildung 4.9 entnommen werden kann, so lässt sich das Projekt in drei Teilbereiche gliedern. Der erste Bereich erzeugt ein `AppDescription` Objekt (Abbildung 4.10) der zweite Bereich befasst sich mit allgemeinen Vorbereitungen, die getroffen werden müssen. Der Letzte iteriert über die States, und generiert nach bedarf die benötigten Klassen.

Die `ApplicationGenerator` Klasse verfügt über eine öffentliche Methode *generate*. Beim Aufrufen dieser Methode, werden die einzelnen Generatoren, für den allgemeinen Bereich angestoßen. Weiterhin wird das iterieren über die States des `Enfield-Model` begonnen. Zum Schluss wird noch das `AppDescription` Objekt ausgewertet, und die darin enthaltenen Informationen in Dateien geschrieben und an die entsprechende Stelle im Projekt gespeichert.



## Erstellung der AppDescription

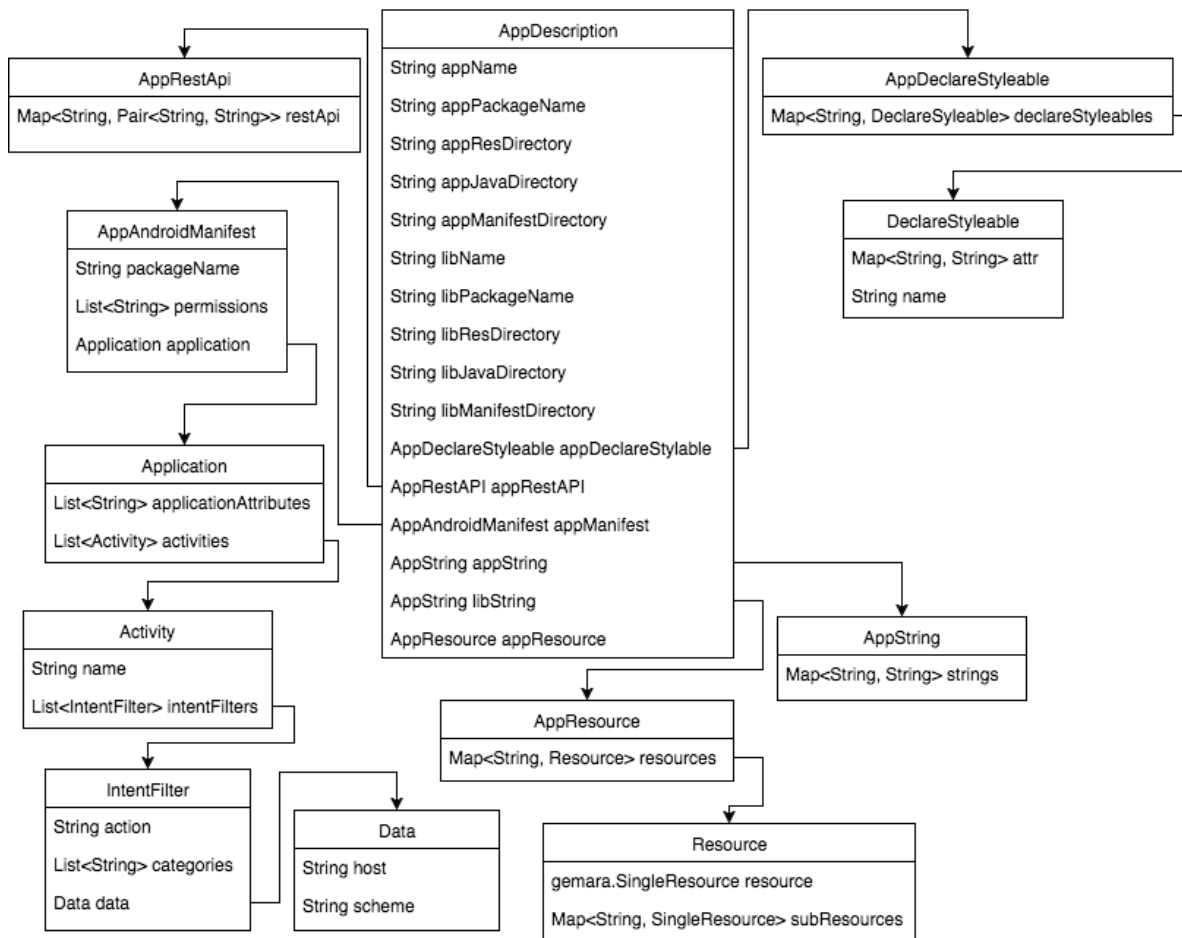


Abbildung 4.10: Aufbau des AppDescription Objekts.

In der `AppDescription` werden alle Daten durch den Generator gereicht, welche an vielen Stellen benötigt werden. An vielen Stellen wird beispielsweise der Name der Anwendung oder der Bibliothek benötigt. In jeder Java-Klasse wird der Paket Name benötigt, da dieser in der Bibliothek und in der normalen Applikation verschieden sind müssen diese für beide mitgeführt werden. Auch muss der Generator wissen, unter welchen Verzeichnissen die aktuelle Datei egal ob Java Klasse oder XML-Datei gespeichert werden soll. Diese Dateien können einfach aus dem Enfield-Model abgelesen werden. Auch die Ressourcen und die jeweiligen Subressourcen können direkt aus dem Meta-Model entnommen werden. Dies ist der Teil des initialisieren der `AppDescription`. Alle bereits jetzt verfügbaren Informationen werden der `AppDescription` zugewiesen.

Neben diesen Daten, die an mehreren Stellen bei der Generierung benötigt werden, gibt

es Dateien in einer Android-Applikation, die sich mit dem Generieren aufbauen. Ein Beispiel für eine solche Datei ist die *strings.xml*. Es wird in dem generierten Projekt zwei davon geben. Eine im Bereich der Applikation selbst und eine weitere im Bereich der Bibliothek. Diese Dateien enthalten neben dem Applikationsnamen beziehungsweise des Bibliotheksnamen auch viele Strings, die erst beispielsweise in einem Fragment auftauchen. Jedoch müssen die benötigten Datensätze in der *strings.xml* eingetragen werden. Anstelle dies jedes mal wenn im Ablauf des Generierens ein String auftaucht, eine bereits generierte Datei zu erweitern, wird der Datensatz in der AppDescription unter dem AppString *appString* beziehungsweise dem AppString *libString* hinterlegt.

Auch das AndroidManifest wächst mit der Anwendung. So muss jede benutzte Activity dort eingetragen sein. Andernfalls kann diese nicht genutzt werden. Am Anfang des Generierens ist die genaue Anzahl und die genauen Namen der Activities unbekannt, weswegen der Generator diese beim Erzeugen zur AppDescription hinzufügen muss.

Das Attribut *appDeclareStyleable* enthält alle Custom Attribute, welche wie, im Kapitel 2.2, in die *attr.xml* eingetragen werden müssen.

Da die Anwendung, welche generiert wird auch den REpresentational State Transfer (REST) Ansätzen entsprechen soll, muss diese wissen welche Relationstypen zu welchen Endpunkten gehören. Anfangs sind diese jedoch auch unbekannt und werden erst im weiteren Verlauf beim iterieren über die States bekannt und zur AppDescription hinzugefügt.

So wächst die AppDescription über den gesamten Prozess des Generierens. Ganz am Ende, werden die gesammelten Daten in die entsprechenden Dateien an den jeweiligen Orten gespeichert. Das Verwenden und weiterreichen eines AppDescription Objekts reduziert die Komplexität des Generators. Dieser muss nicht bei jeder Ergänzung einer der beschriebenen Dateien diese Aufrufen, den neuen Datensatz aufwändig hinzufügen und die Datei wieder abspeichern. Sondern der Generator muss nun die Datei nur einmal schreiben, da er jetzt alle von der Android Anwendung benötigten Informationen besitzt.

### Vorbereitung und Generierung allgemeiner Dateien

Der Bereich zur Vorbereitung und Generierung der allgemeinen Dateien gliedert sich ebenfalls in 3 Bereiche. Der erste Bereich kümmert sich um alle Dateien die von Gradle benötigt werden.

Er kopiert Daten wie die *gradlew.bat*, *gradlew*, *build.gradle* und den Gradle Wrapper. Neben dem Kopieren, werden sowohl für die Applikation, Bibliothek als auch für das Gesamtprojekt die spezifischen Dateien generiert. So wird beispielsweise auf der Pro-

jektebene eine *settings.gradle* erzeugt oder in der Applikation sowie in der Bibliothek jeweils eine *build.gradle*.

In der Sektion der Vorbereitung für die Applikation an sich, werden Dateien erzeugt, die jede Applikation benötigt unabhängig von ihrem Aufbau oder den Features. Es wird beispielsweise die MainActivity erzeugt, oder die XML-Dateien, welche für die Transitionsanimationen verantwortlich sind. Auch die *styles.xml* wird erzeugt. Am Schluss werden noch die *mipmap*-Ordner kopiert und an die richtige Stelle verschoben.

Der Bereich, welcher die Bibliothek initialisiert, ist der Größte. Er generiert alle generell benötigten Klassen. Darunter fallen die Klassen für die Netzwerkkommunikation, Die Klasse für das Link-Objekt sowie das Interface *Resource*. Es werden des werden auch die größten Teile der in der Abbildung 1 abgebildeten generischen Klassen erzeugt. Auch werden die grundsätzlichen CustomViews bereits erzeugt. Dazu gehören auch noch die benötigten XML-Dateien. So kann für die Bibliothek beispielsweise das Manifest bereits erzeugt werde, da hier keine Activities registriert werden müssen. Nach dem Ausführen des *PrepareLibGenerators* steht, das Grundgerüst der Bibliothek. Diese enthält nun alle bereits vorab erzeugbaren und benötigten Dateien, welche unabhängig von der gewünschten Funktion der Applikation benötigt werden.

Dieser gesamte Teilbereich des Projekts befasst sich damit ein Grundgerüst für die komplette Android Applikation zu erzeugen und vorab bereits alle benötigten Dateien bereit zu stellen. Die generierten Klassen haben jedoch noch keinerlei Programmlogik, die den spezifischen Ablauf der zu generierenden Anwendung steuert.

### Iterieren über die States

Der Teilbereich, der sich mit dem iterieren über die einzelnen States beschäftigt ist der komplexeste Bereich des Generators. Er ist dafür verantwortlich, das zu jedem State die alle benötigten Klassen und Dateien generiert werden.

Um diese Anforderung zu erfüllen, nutzt er den Visitor *IStateVisitor*, welcher durch das Enfield-Model zur Verfügung gestellt wird. Außerdem wird auch der Visitor *VisitStatesOnlyOnce* benutzt. Dieser zweite Visitor stellt sicher, das jeder State nur einmalig Besucht wird. Würde der Generator einfach nur über die Transitionen der States gehen, könnte es passieren, das er in eine Endlosschleife gerät.

Gelangt der Generator zu einem State, wird mit dem *ISateVisitor* identifiziert, von welchem Typ dieser ist. Ist es ein State, welcher einen GET-Request auf eine einzelne Ressource oder auf eine Collection beschreibt, oder beschreibt er einen POST-, PUT- oder DELETE-Request. Nach dieser Identifikation, wird bei jedem State, außer dem DELETE-State, eine Klasse für die in diesem State betroffene Ressource erzeugt. Hierfür

wird der *ResourceGenerator* benutzt. Auch wenn dabei die Ressource mehrfach angelegt werden würde. Der Generator überschreibt eine bereits angelegte Ressource einfach. Diese Redundanz garantiert das auf jeden Fall eine Ressource zum betreffenden State existiert.

Neben diesen Ressource-Klassen, wird auch ein StateHolder-Objekt erstellt. Die Abbildung 4.11 repräsentiert dieses.

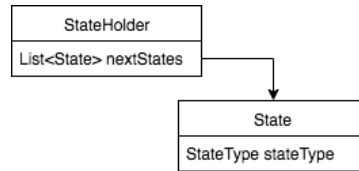


Abbildung 4.11: Aufbau des StateHolder Objekts.

Dieses Objekt wird für jeden einzelnen State angelegt, es enthält alle States, welche über die Transitionen erreicht werden können. So weiß der Generator genau, ob beispielsweise ein Button angezeigt werden muss, der eine Neuanlage einer Ressource ermöglicht. Diese Informationen stecken zwar auch im Enfield-Model, jedoch müsste jedes mal wenn überprüft werden soll welche Folgestates ein State besitzt, über alle States iteriert werden. Das StateHolder-Objekt beschreibt sozusagen eine Landkarte für jeden einzelnen State.

Der State, welcher für das Löschen einer Ressource verantwortlich ist, ist der einfachste zum generieren. Hierfür muss nur ein DialogFragment erzeugt werden, der für das Löschen verwendet wird.

Für die anderen States, werden mehr Klassen und Dateien benötigt. Außerdem werden die ResourceViews (Kapitel 4.1.5) benötigt, die jedem State angehängt sind. Zur Identifizierung der einzelnen ResourceViews wird wiederum mit dem Visitor-Pattern gearbeitet. Die Klasse der ResourceView stellt den Visitor „ResourceViewVisitor“ zur Verfügung. Nachdem bekannt ist welche der drei ResourceView-Typen im entsprechenden State verwendet wurde, kann einer der Komponentengeneratoren: InputViewGenerator, CardViewGenerator oder DetailViewGenerator alle notwendigen Dateien generieren.

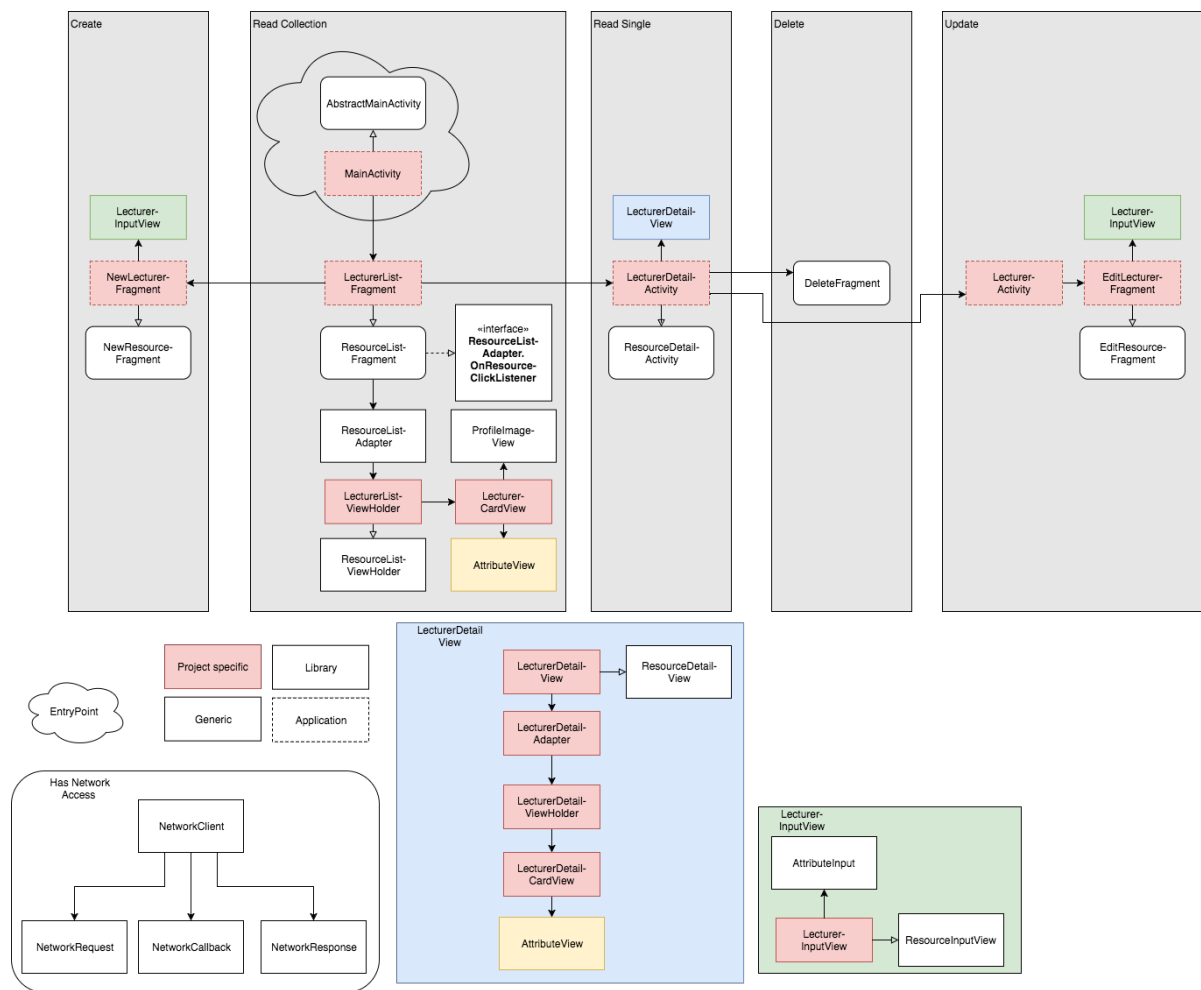


Abbildung 4.12: Aufbau der Dozenten Applikation mit Einteilung in spezifische States.

In Abbildung 4.12 ist die Applikation für Dozenten noch einmal abgebildet. Zur Vereinfachung wurde bei diesem Diagramm jedoch die Ressource Ämter mit ihren zugehörigen Klassen weggelassen.

Der Bereich „Update“ und der Bereich „Create“ werden hierbei vom InputViewGenerator, der Bereich „Read Collection“ von CardViewGenerator und der Bereich „Read Single“ vom DetailViewGenerator erzeugt.

Jeder der einzelnen Generatoren ist ein Zusammenschluss von vielen Teilgeneratoren. Es werden dabei in einem der Generatoren nicht nur die Java-Klassen für die Applikation oder die Bibliothek, sondern auch alle benötigten XML-Dateien erzeugt.

So ist beispielsweise der DetailViewGenerator dafür verantwortlich, dass auf der Seite der Applikation, die „LecturerDetailActivity“ inklusive ihrer XML-Datei erzeugt wird. Er

muss weitergehend auch diese Activity in die AppDescription im Bereich des Manifestes hinterlegen. Im Bereich der Bibliothek muss dafür gesorgt werden, dass die generischen Klassen „ResourceDetailActivity“, „ResourceDetailView“ sowie die spezifischen Klassen: „LectuererDetailView“, „LectuererDetailAdapter“, „LectuererDetailViewHolder“, „LectuererDetailCardView“ erzeugt werden. Zu all diesen Klassen müssen mögliche Strings oder CustomViews in die AppDescription aufgenommen werden. Wiederum müssen auch die entsprechenden XML-Dateien erzeugt werden.

Jeder Generator besitzt mehrere Möglichkeiten, welche Klassen generiert werden müssen. So entscheidet beispielsweise ob die Ressource ein Bild besitzt oder nicht über den Verhalt, ob eine Activity mit einer CollapsingToolbar verwendet wird oder ob ein einfaches Fragment zur Detailanzeige ausreichend ist.

Selbst die Generatoren auf der untersten Ebene, welche die einzelne Klassen erzeugen, wissen mit Hilfe von dem mitgegebenen StateHolder, ob beispielsweise Menüeinträge für das Löschen oder das Bearbeiten von Ressourcen benötigt werden. Diese Generatoren richten sich auch nach den übergebenen ResourceViews. Auf dieser Ebene haben die vom Benutzer des Generators mitgegebenen Informationen zum Aussehen, Einfluss. Hier werden die benötigten Attribute der Ressource hinzugefügt, und deren Aussehen in den entsprechenden XML-Dateien beschrieben.

### 4.3 Bauen und ausführen der generierten Android Applikation

Wurden alle benötigten Dateien der Applikation erzeugt, gibt es zwei Möglichkeiten, die Applikation zu bauen und anschließend auf einem Android-Endgerät zu installieren.

Variante 1: Importieren der generierten Dateien in eine **ide!** (**ide!**) beispielsweise in Android Studio. Dort wie bereits bekannt, die Anwendung bauen und auf einem sich im Entwicklermodus befindlichen Android-Endgerät installieren.

Variante 2: Die Applikation mit Hilfe des Makefile bauen und installieren. Hierfür muss ebenfalls ein Android-Endgerät im Entwicklermodus an dem entsprechenden Computer angeschlossen sein.

Listing 4.6: Makefile für das Bauen und Installieren der erzeugten Applikation.

```
1 APK =  
    gemara/android/src-gen/generated/app/build/outputs/apk/app-debug.apk  
2  
3 all: debug install  
4  
5 debug:  
6 cd gemara/android/src-gen/generated && chmod 777 gradlew && ./gradlew  
    clean assembleDebug  
7  
8 install:  
9 adb $(TARGET) install -rk $(APK)
```

Listing 4.6 zeigt das Makefile, dieses bietet die Möglichkeit entweder mit dem Befehl *make* eine Debug-Version der Anwendung zu bauen und zu Installieren, oder mit dem Befehl *make debug* ausschließlich die Applikation zu bauen beziehungsweise mit dem Befehl *make install* die bereits gebaute Applikation zu installieren.

## 5 Evaluierung anhand einer Beispielanwendung

Dieses Kapitel befasst sich mit den Vorteilen und Nachteilen der Generieren einer Android Applikation nach dem in dieser Arbeit vorgestellten Methode. Als Beispielanwendung wird die Referenzimplementierung etwas genauer vorgestellt und diese anschließend mit Hilfe des Generators erzeugt.

### 5.1 Vorstellung der Beispielanwendung

Die Beispielanwendung soll dem Nutzer die Möglichkeit geben, die Dozenten, der Fakultät Informatik der FHWS, und deren Ämter einzusehen, einen neuen Dozenten anzulegen, einen existierenden Dozenten zu bearbeiten oder zu löschen. Neben den Dozenten, soll es weiterhin möglich sein die Ämter eines Dozenten einzusehen, zu bearbeiten, neu anzulegen oder zu löschen.

Die Abbildung 5.1 zeigt das Application Programming Interface (API), welches für die Beispielanwendung benötigt wird. Dieses API spiegelt alle Funktionen und den Ablauf innerhalb der Applikation wieder. Die Beispielanwendung wird auf diesem Funktionsumfang beschränkt sein, es werden weder mehr noch weniger Funktionen abgedeckt.



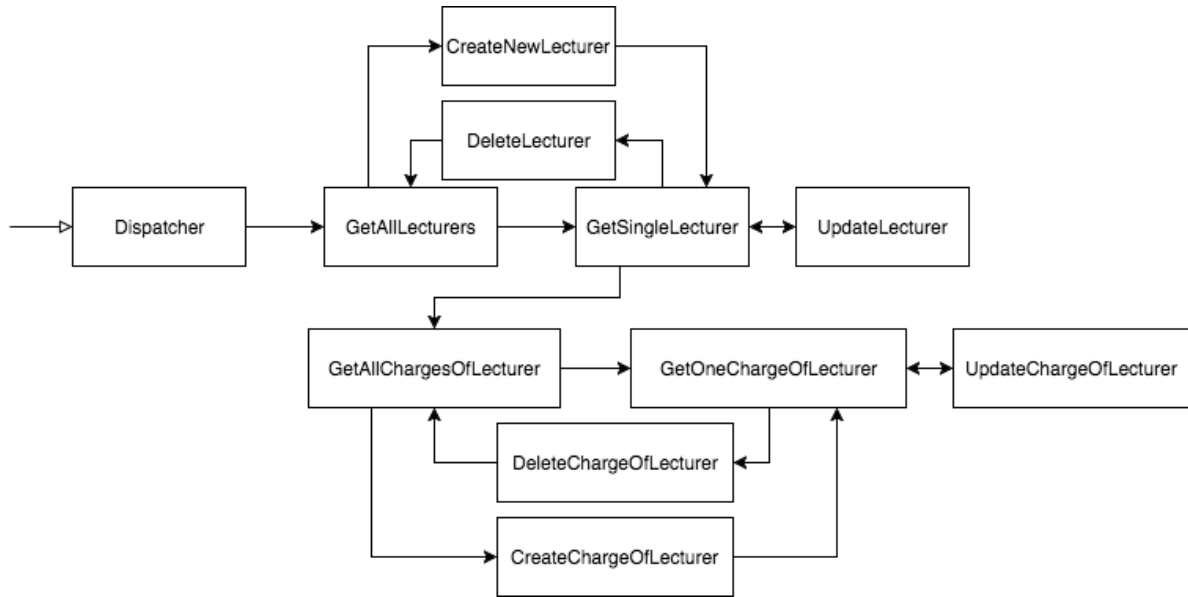


Abbildung 5.1: Darstellung des API der Beispielanwendung.

## 5.2 Erstellung und Nutzung des Meta-Modells

Im Vergleich zum Umfang der Entwicklung einer kompletten Anwendung, reduziert die Nutzung des Generators den Aufwand erheblich. Die im Anhang befindlichen Listings 1, 2 und 3 zeigen den kompletten Aufwand der Beschreibung der Anwendung. Auch wenn das nur ein Teil der benötigten Informationen ist, kann der Rest vernachlässigt werden, da dieser übergreifend ist. Der zusätzlich benötigte Teil ist die Kernbeschreibung der Generierung des Backends, so ist dieser semantisch stark diesem Bereich zugeordnet und dort essentiell.

Die Fehleranfälligkeit bei der Nutzung des Meta-Modells im Gegensatz zur Entwicklung einer kompletten Anwendung ist wesentlich geringer. Die Erzeugung des Meta-Modells ist sehr viel eingeschränkter in seinen Möglichkeiten, dadurch wird die Möglichkeit, Fehler zu machen bedeutend reduziert. Das Meta-Modell liefert in gewisser Weise einen Plan, wie etwas beschrieben werden muss. Bei der Eigenentwicklung einer Anwendung ist der Entwickler viel freier in der gesamten Handhabung, was das Fehlerpotenzial erhöht.

Jedoch bringt diese Einschränkung durchaus auch Nachteile mit sich. So ist es im Moment beispielsweise nur möglich einer Ressource ein oder kein Bild zuzuweisen. Auch kann der Nutzer lediglich bestimmen, ob dieses Bild in der Karte einer Ressource, in der Liste mit allen Ressourcen dieser Art, auf der linken oder rechten Seite angezeigt werden soll. Für die Detail-Ansicht hat der Nutzer des Generators keine Möglichkeit zu bestimmen wie das Bild angezeigt werden soll.

Auch bleibt zur Anzeige der Informationen einer Ressource lediglich die Möglichkeit diese in Listenform darzustellen. Sprich er kann nur die Reihenfolge und eine Mögliche Gruppierung bestimmen und in der Detail-Ansicht müssen diese Informationen zusätzlich in Kategorien gruppiert sein.

In der aktuellen Version kann der Benutzer des Generators keine eigene Funktionen mit dem Klick auf eine Funktion ausführen, sondern ausschließlich ein Subset von vordefinierten Funktionen. Das gleiche gilt auch für die Icons, welche in der Karte vor den einzelnen Attributen sichtbar sind. Es gibt im Moment keine Möglichkeit dort eigene Icons anzeigen zu lassen.

### 5.3 Zeitaufwände und Komplexität

Der gesamte Generator ist in seiner Entwicklung sehr zeitaufwändig. Durch das Analysieren der Anforderungen und des entwickeln einer domänenspezifische Sprache (DSL), ist dieser Zeitaufwand nur dann gerechtfertigt, wenn mithilfe des Generators viele Anwendungen generiert werden sollen. Die Neuentwicklung einer Android-Applikation mit dem oben beschriebenen Funktionsumfang bedarf einen ungefähren Zeitaufwand von ca. drei Arbeitstagen. Wobei der Zeitaufwand für den Generator ca. zwei bis zweieinhalb Monate beträgt.

Der Aufwand für die Wartung des Generators ist auch ziemlich hoch. Da Android sich ständig weiterentwickelt und eine Umstellung auf das OpenJDK erfolgen soll [9], ist es anzunehmen, dass sich in Zukunft auch die Art und Weise der Android Programmierung ändern wird. Sollte dies der Fall sein, dann müssten im kompletten Generator Anpassungen gemacht werden, diese Anpassungen werden sehr zeitaufwändig sein, da der Generator wie Abbildung 4.9 verdeutlicht sehr komplex ist.

Auch ist die Komplexität der erzeugten Applikation sehr hoch. Um die Komplexität des Generators zu reduzieren, wurde das mit der Komplexität der Applikation bezahlt. Auch das Vorgehen, dass nicht eine Anwendung im üblichen Sinn erzeugt wird, sondern das Komponenten in einer Bibliothek erzeugt werden, steigert den Umfang der Applikation. Bei hardware-schwächeren Endgeräten, könnte dieser Umstand zu Problemen mit der Performance führen.

Dadurch dass die Anwendung weitestgehend abstrahiert wurde, blieb eine größere Verschachtlung einzelner View-Klassen nicht aus. Durch diese erhöhte Verschachtlung benötigt das Endgerät mehr Rechenleistung um die Anwendung ohne Ruckler darzustellen.

Gegen den großen zeitlichen Aufwand spricht die Einsparung von Zeit beim Generieren neuer Applikationen. Die Beschreibung eines Meta-Modells mit allen benötigten Angaben und Informationen, welches die Erzeugung einer Backend-Anwendung inkludiert, benötigt nur noch ungefähr eine Stunde.

## 6 Zusammenfassung

Im Rahmen dieser Arbeit wurde ein Generator für Android Applikationen als Teilprojekt des Generators GEnierung von Mobilen Applikationen basierend auf REST Architekturen (GeMARA) entwickelt. Ein Ziel dabei war dem Leser die grundsätzliche Problematik bei der Entwicklung von Software-Generatoren näher zu bringen. Es wurde erklärt weswegen ein Generator ein Meta-Modell benötigt, und mögliche Modelle vorgestellt.

Bei der Vorstellung der Meta-Modelle wurde aufgezeigt, welche Vorteile und Nachteile das jeweilige Modell besitzt. So wurde bei dem Android-spezifischen Modell gezeigt, dass dieses flexibler im Bereich der Funktionalitäten und des Ablaufes innerhalb der Anwendung ist. Jedoch ist es nicht oder nur schwer möglich dieses Modell für einen anderen Client mitzuverwenden. Bei der Vorstellung des universellen Modells wurden die bei der Analyse angewendeten Fragen aufgezeigt. Die Verdeutlichen sollen, was bei der Entwicklung von Meta-Modellen alles berücksichtigt werden muss.

Es wurde darauf eingegangen, dass das gegebene Enfield-Meta-Modell nicht an einer Stelle, sondern an den entsprechenden Stellen in den States erweitert wird. Dies hat zum Vorteil das der Generator durch das iterieren über die States mit Hilfe der Transitionen, eine Art Fahrplan der Applikation besitzt und zur passenden Stelle alle relevanten Informationen zur Verfügung hat.

Anhand von Codebeispielen wurde gezeigt, wie die Views modelliert werden müssen und wie das Ergebnis aussieht. Besonders wurde darauf eingegangen, welche Möglichkeiten der Benutzer des Generators besitzt, um die Views zu gestalten. Zu den Gestaltungsmöglichkeiten der Oberfläche wurde außerdem aufgezeigt welche möglichen Interaktionen bei einem Klick ausgelöst werden können.

Auch wurde dem Leser näher gebracht, wie der Generator für eine Android Applikation funktioniert. Es wurde das Java Application Programming Interface (API) *JavaPoet* vorgestellt, mit wessen Hilfe die Java-Klassen erzeugt werden können. Daneben wurde auch aufgezeigt wie die anderen Dateien erzeugt werden können.

Neben dem reinen Erzeugen wurde der Ablauf im Generator vorgestellt. Es wurde gezeigt das sich dieser in drei Bereiche gliedert. Jeder dieser Bereiche wurde vorgestellt und auf seine Besonderheiten hingewiesen. Dadurch sollte ein Verständnis über die Funktionsweise vermittelt werden.

## 7 Ausblick

In diesem Kapitel sollen Ideen und Mögliche Erweiterungen es Meta-Modells sowie des Software-Generators für Android Applikationen erwähnt werden.

In der ersten Version des Generators ist es bisher nur möglich eine Ressource als Primärressource zu definieren. Jedoch würde es die Möglichkeit geben, mehrere Ressourcen zu definieren und in der Applikation mit Hilfe eines Navigation-Drawers zwischen diesen umzuschalten. Der Grundstein dafür ist bereits in dieser Version gelegt worden. Neben den drei in dieser Arbeit beschriebenen ResourceViews wurde bereits eine vierte View im Meta-Modell eingefügt. Die NavigationDrawerRessourceView mit deren Hilfe der Drawer in der Applikation beschrieben werden könnte.

Außerdem sind im Moment die Views auf ein Bild beschränkt, in einer späteren Version, könnte diese Begrenzung aufgehoben werden und dadurch einer Ressource mehrere Bilder als Attribute zugeteilt werden. Dafür müsste jedoch auch das Modell dahingehend erweitert werden, das der Generator weiß, welches Bild als Titelbild verwendet wird. Dieses würde dann weiterhin in der CollapsingToolbar der Detail-Ansicht angezeigt werden. Da die CollapsingToolbar ein Style-Element von Material Design ist, sollte dieses so beibehalten werden. Jedoch müsste überlegt werden wie die zusätzlichen Bilder angezeigt werden sollen.

Auch wurde in der Ausarbeitung darauf eingegangen, das einem Attribut in einer InputResourceView ein *checkPattern* sowie ein *errorText* mitgegeben werden kann. Jedoch werden aktuell diese Eigenschaften nicht zur Validierung der Eingabe herangezogen. Auch könnte neben der Ergänzung um diese Checks noch angegeben werden ob es optionale Eingabefelder gibt. Im Moment müssen alle angegebenen Felder befüllt werden.

Da es für Android-Anwendungen eher unüblich ist Bilder zu einer Ressource durch das Hochladen dieser hinzuzufügen, wurde im ersten Entwurf auf dieses Feature verzichtet. In Zukunft wäre es jedoch denkbar, diese Möglichkeit zu unterstützen.

Ein weitere nützliche Erweiterung wäre die Suche nach einer bestimmten Ressource. Dieses Feature war zwar Anfangs bereits angedacht, wurde jedoch erst einmal wegen einer geringeren Priorität hinten angestellt.

# Abbildungsverzeichnis

1.1	Prognose zur Anzahl der Smartphone-Nutzer weltweit von 2012 bis 2020 (in Milliarden) [15]. . . . .	1
1.2	Der weltweite Marktanteil von Smartphone-Betriebssysteme. [2] . . . . .	2
2.1	Aufbau eines REpresentational State Transfer-Application Programming Interface mit Hilfe eines endlichen Automaten. . . . .	6
2.2	Aufbau von GeMARA . . . . .	12
4.1	Vereinfachter Aufbau des Enfield-Meta-Models . . . . .	17
4.2	Möglicher Aufbau eines Android-Meta-Models . . . . .	17
4.3	Vereinfachter Aufbau des erweiterten Enfield-Meta-Models . . . . .	19
4.4	Beispiel einer CardView aus einer Liste von Dozenten nach Material Design Guidelines. . . . .	20
4.5	Beispiel einer DetailView eines Dozenten nach Material Design Guidelines	22
4.6	Beispiel einer View zum Anlegen eines Dozenten . . . . .	24
4.7	Aufbau der Views zur Erweiterung des Enfield-Models . . . . .	25
4.8	Aufbau des AppSpecifics Objekt zur Erweiterung des Enfield-Models. . .	29
4.9	Aufbau des Android-Generators Welling . . . . .	33
4.10	Aufbau des AppDescription Objekts. . . . .	35
4.11	Aufbau des StateHolder Objekts. . . . .	38
4.12	Aufbau der Dozenten Applikation mit Einteilung in spezifische States. . .	39
5.1	Darstellung des API der Beispielanwendung. . . . .	43
1	Aufbau der Referenzimplementierung. . . . .	54

# Tabellenverzeichnis

# Literatur

- [1] John Abou-Jaoudeh u. a. „A High-Level Modeling Language for the Efficient Design, Implementation, and Testing of Android Applications“. In: *arXiv preprint arXiv:1508.02153* (2015).
- [2] *Androiden dominieren den Smartphone-Markt*. Eingesehen am 12.11.16. URL: <https://de.statista.com/infografik/902/weltweiter-marktanteil-der-smartphone-betriebssysteme/>.
- [3] *AppBrain. Anzahl der verfügbaren Apps im Google Play Store in ausgewählten Monaten von Dezember 2009 bis Oktober 2016 (in 1.000)*. Eingesehen am 12.11.16. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/74368/umfrage/anzahl-der-verfuegbaren-apps-im-google-play-store/>.
- [4] *Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures, Chapter 5*. eingesehen am 17.11.16. URL: [http://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest\\_arch\\_style.htm](http://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/rest_arch_style.htm).
- [5] *ARD/ZDF-Onlinestudie 2016: 84 Prozent der Deutschen sind online ? mobile Geräte sowie Audios und Videos mit steigender Nutzung*. Eingesehen am 12.11.16. URL: <http://www.ard-zdf-onlinestudie.de/>.
- [6] *CollapsingToolbarLayout*. eingesehen am 28.02.17. URL: <https://developer.android.com/reference/android/support/design/widget/CollapsingToolbarLayout.html>.
- [7] *Crud Admin Generator*. eingesehen am 17.11.16. URL: <http://crud-admin-generator.com/>.
- [8] *DomainSpecificLanguage*. eingesehen am 24.02.17. URL: <https://martinfowler.com/bliki/DomainSpecificLanguage.html>.
- [9] *Google confirms next Android version will use Oracle's open-source OpenJDK for Java APIs*. eingesehen am 05.03.17. URL: <http://venturebeat.com/2015/12/29/google-confirms-next-android-version-wont-use-oracles-proprietary-java-apis/>.
- [10] Paul Hudak. „Domain-specific languages“. In: *Handbook of Programming Languages* 3.39-60 (1997), S. 21.
- [11] *JavaPoet*. eingesehen am 02.03.17. URL: <https://github.com/square/javapoet>.
- [12] *Material Design*. eingesehen am 28.02.17. URL: <https://material.io/guidelines/>.



- [13] *open handset alliance*. eingesehen am 06.01.17. URL: <http://www.openhandsetalliance.com/index.html>.
- [14] *TechCrunch*. (n.d.). *Anzahl der im Apple App Store verfügbaren Apps von Juli 2008 bis Juni 2016*. In *Statista - Das Statistik-Portal*. Eingesehen am 12.11.16. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/20150/umfrage/anzahl-der-im-app-store-verfuegbaren-applikationen-fuer-das-apple-iphone/>.
- [15] *Website (internetdo.com)*. *Prognose zur Anzahl der Smartphone-Nutzer weltweit von 2012 bis 2020 (in Milliarden)*. Eingesehen am 12.11.16. URL: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/309656/umfrage/prognose-zur-anzahl-der-smartphone-nutzer-weltweit/>.

# Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorgelegte Bachelorarbeit selbstständig verfasst und noch nicht anderweitig zu Prüfungszwecken vorgelegt habe. Alle benutzten Quellen und Hilfsmittel sind angegeben, wörtliche und sinngemäße Zitate wurden als solche gekennzeichnet.

---

Marcel Groß, am 6. März 2017

# Anhang

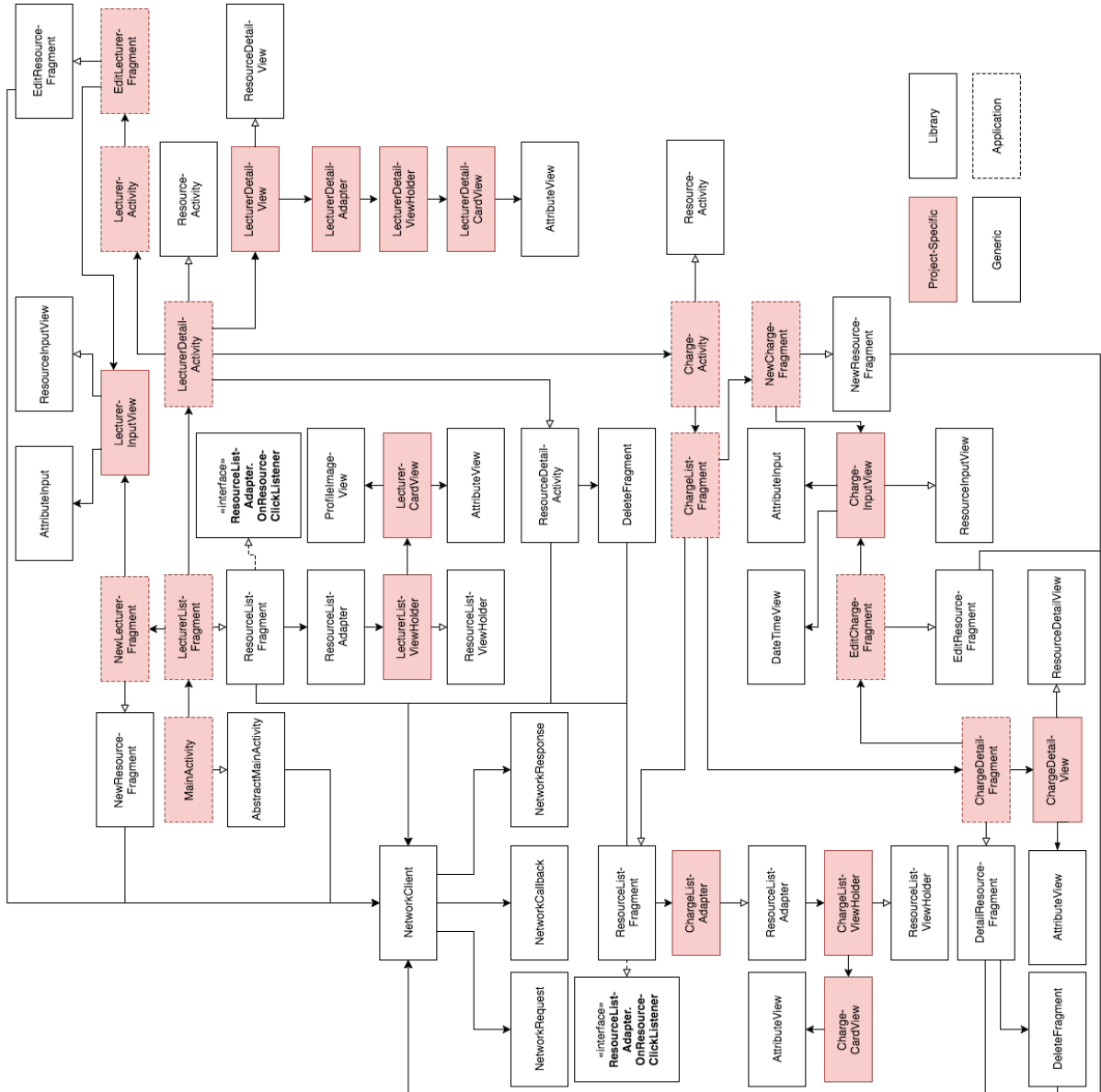


Abbildung 1: Aufbau der Referenzimplementierung.

Listing 1: Erstellung einer DetailView.

```

1  ...
2  DetailView detailView;
3
4  try {
5      List<Category> categories = new ArrayList<>();
6
7      DisplayViewAttribute nameAttribute = new
DisplayViewAttribute("name", ViewAttribute.AttributeType.TEXT);
8      GroupResourceViewAttribute name = new
GroupResourceViewAttribute(nameAttribute, getViewTitleAttributes());
9
10     categories.add(new Category("Office",
getOfficeResourceViewAttributes()));
11     categories.add(new Category("Contact",
getContactResourceViewAttributes()));
12     categories.add(new Category("Charges",
getChangeResourceViewAttributes()));
13
14     detailView = new DetailView("Lecturer", name, categories);
15     detailView.setImage(getImage());
16 } catch (DisplayViewException ex) {
17     detailView = null;
18 }
19 ...
20 private static List<ResourceViewAttribute>
getOfficeResourceViewAttributes() {
21     List<ResourceViewAttribute> officeAttributes = new ArrayList<>();
22
23     DisplayViewAttribute addressAttribute = new
DisplayViewAttribute("address",
ViewAttribute.AttributeType.LOCATION);
24     addressAttribute.setAttributeLabel("Address");
25     addressAttribute.setClickActionAndroid(true);
26     SingleResourceViewAttribute address = new
SingleResourceViewAttribute(addressAttribute);
27     officeAttributes.add(address);
28
29     DisplayViewAttribute roomAttribute = new
DisplayViewAttribute("roomNumber", ViewAttribute.AttributeType.TEXT);
30     roomAttribute.setAttributeLabel("Room");
31     roomAttribute.setClickActionAndroid(true);
32     SingleResourceViewAttribute room = new

```

```
33     SingleResourceViewAttribute(roomAttribute);  
34     officeAttributes.add(room);  
35     return officeAttributes;  
36 }  
37 ...
```

Listing 2: Erstellung einer InputView.

```
1 ...
2 List<InputViewAttribute> inputViewAttributes = new ArrayList<>();
3
4 InputViewAttribute title = new InputViewAttribute("title",
5     ViewAttribute.AttributeType.TEXT, "Title", "Title is missing!");
6 title.setAttributeLabel("Title");
7 inputViewAttributes.add(title);
8
9 InputViewAttribute firstName = new InputViewAttribute("firstName",
10     ViewAttribute.AttributeType.TEXT, "Firstname",
11     "Firstname is missing!");
12 firstName.setAttributeLabel("Firstname");
13 inputViewAttributes.add(firstName);
14
15 InputViewAttribute lastName = new InputViewAttribute("lastName",
16     ViewAttribute.AttributeType.TEXT, "Lastname",
17     "LastName is missing!");
18 lastName.setAttributeLabel("Lastname");
19 inputViewAttributes.add(lastName);
20
21 InputViewAttribute mail = new InputViewAttribute("email",
22     ViewAttribute.AttributeType.MAIL, "E-Mail", "E-Mail is missing!");
23 mail.setAttributeLabel("E-Mail");
24 inputViewAttributes.add(mail);
25
26 InputViewAttribute phone = new InputViewAttribute("phone",
27     ViewAttribute.AttributeType.PHONE_NUMBER, "Phone Number",
28     "Phone number is missing!");
29 phone.setAttributeLabel("Phone Number");
30 inputViewAttributes.add(phone);
31
32 InputViewAttribute address = new InputViewAttribute("address",
33     ViewAttribute.AttributeType.TEXT, "Address", "Address is missing!");
34 address.setAttributeLabel("Address");
35 inputViewAttributes.add(address);
36
37 InputViewAttribute room = new InputViewAttribute("roomNumber",
38     ViewAttribute.AttributeType.TEXT, "Room", "Room is missing!");
39 room.setAttributeLabel("Room");
40 inputViewAttributes.add(room);
41
42 InputViewAttribute weLearn = new InputViewAttribute("homepage",
```

```
        ViewAttribute.AttributeType.URL, "welearn",  
36 "welearn URL is missing!");  
37 weLearn.setAttributeLabel("welearn");  
38 inputViewAttributes.add(weLearn);  
39  
40 InputView inputView;  
41 try {  
42     inputView = new InputView("Lecturer", inputViewAttributes);  
43 } catch (InputViewException ex) {  
44     inputView = null;  
45 }  
46 ...
```



Listing 3: Erstellung einer CardView.

```

1  ...
2  List<ResourceViewAttribute> resourceViewAttributes = new ArrayList<>();
3
4  DisplayViewAttribute titleAttributes = new
    DisplayViewAttribute("title", ViewAttribute.AttributeType.TEXT);
5  titleAttributes.setAttributeLabel("Title");
6  SingleResourceViewAttribute title = new
    SingleResourceViewAttribute(titleAttributes);
7  resourceViewAttributes.add(title);
8
9  DisplayViewAttribute nameAttribute = new DisplayViewAttribute("name",
    ViewAttribute.AttributeType.TEXT);
10 nameAttribute.setFontSize(DisplayViewAttribute.FontSize.LARGE);
11 List<DisplayViewAttribute> nameAttributes = new ArrayList<>();
12
13 DisplayViewAttribute firstNameAttributes = new
    DisplayViewAttribute("firstName", ViewAttribute.AttributeType.TEXT);
14 firstNameAttributes.setAttributeLabel("FirstName");
15 nameAttributes.add(firstNameAttributes);
16
17 DisplayViewAttribute lastNameAttributes = new
    DisplayViewAttribute("lastName", ViewAttribute.AttributeType.TEXT);
18 lastNameAttributes.setAttributeLabel("LastName");
19 nameAttributes.add(lastNameAttributes);
20
21 GroupResourceViewAttribute name;
22 try {
23     nameAttribute.setFontColor("#000");
24     name = new GroupResourceViewAttribute(nameAttribute,
        nameAttributes);
25 } catch (DisplayViewException ex) {
26     name = null;
27 }
28 resourceViewAttributes.add(name);
29
30 DisplayViewAttribute mailAttribute = new DisplayViewAttribute("email",
    ViewAttribute.AttributeType.MAIL);
31 mailAttribute.setAttributeLabel("E-Mail");
32 mailAttribute.setClickActionAndroid(true);
33 SingleResourceViewAttribute mail = new
    SingleResourceViewAttribute(mailAttribute);
34 resourceViewAttributes.add(mail);

```

```

35
36 DisplayViewAttribute phoneAttribute = new DisplayViewAttribute("phone",
    ViewAttribute.AttributeType.PHONE_NUMBER);
37 phoneAttribute.setAttributeLabel("Phone Number");
38 phoneAttribute.setClickActionAndroid(true);
39 SingleResourceViewAttribute phone = new
    SingleResourceViewAttribute(phoneAttribute);
40 resourceViewAttributes.add(phone);
41
42 DisplayViewAttribute addressAttribute = new
    DisplayViewAttribute("address",
    ViewAttribute.AttributeType.LOCATION);
43 addressAttribute.setAttributeLabel("Address");
44 addressAttribute.setClickActionAndroid(true);
45 SingleResourceViewAttribute address = new
    SingleResourceViewAttribute(addressAttribute);
46 resourceViewAttributes.add(address);
47
48 DisplayViewAttribute roomAttribute = new
    DisplayViewAttribute("roomNumber", ViewAttribute.AttributeType.HOME);
49 roomAttribute.setAttributeLabel("Room");
50 roomAttribute.setClickActionAndroid(true);
51 SingleResourceViewAttribute room = new
    SingleResourceViewAttribute(roomAttribute);
52 resourceViewAttributes.add(room);
53
54 DisplayViewAttribute welearnAttribute = new
    DisplayViewAttribute("homepage", ViewAttribute.AttributeType.URL);
55 welearnAttribute.setAttributeLabel("welearn");
56 welearnAttribute.setClickActionAndroid(true);
57 welearnAttribute.setLinkDescription("welearn");
58 SingleResourceViewAttribute welearn = new
    SingleResourceViewAttribute(welearnAttribute);
59 resourceViewAttributes.add(welearn);
60
61 DisplayViewAttribute imageAttribute = new
    DisplayViewAttribute("profileImageUrl",
    ViewAttribute.AttributeType.PICTURE);
62 imageAttribute.setAttributeLabel("ProfileImage");
63 imageAttribute.setPicturePosition(DisplayViewAttribute.PicturePosition.LEFT);
64 SingleResourceViewAttribute image = new
    SingleResourceViewAttribute(imageAttribute);
65 resourceViewAttributes.add(image);
66

```

```
67 CardView cardView;  
68  
69 try {  
70     cardView = new CardView("Lecturer", resourceViewAttributes, name);  
71 } catch (DisplayViewException ex) {  
72     cardView = null;  
73 }  
74 ...
```