

# Generierung einer frontendseitigen GWT Anwendung unter Verwendung von dem MVP Pattern und Dependency Injection

Claudia Schäfer | Marcus Fabarius | Stephanie Lehmann  
CMS

7. März 2014

## INHALTSVERZEICHNIS

1. <i>Einleitung</i> . . . . .	2
2. <i>Grundlagen</i> . . . . .	3
2.1 Model Driven Architecture . . . . .	3
2.1.1 Platform Independent Model . . . . .	3
2.1.2 Platform Specific Model . . . . .	3
2.2 GWT . . . . .	4
2.2.1 MVP . . . . .	4
2.2.2 UiBinder . . . . .	5
2.3 Dependency Injection mittels GIN . . . . .	7
3. <i>Idee</i> . . . . .	8
3.1 Ziel-Architektur . . . . .	8
3.2 UML-Profil . . . . .	12
3.3 M1-Modell . . . . .	13
3.4 Generator . . . . .	14
3.5 Anwendungsfall . . . . .	15
4. <i>UML Profil auf M2 Ebene</i> . . . . .	16
5. <i>Aufbau und Struktur M1 Modell</i> . . . . .	17
6. <i>Generator</i> . . . . .	18
7. <i>Ergebnis</i> . . . . .	19
8. <i>Fazit und Ausblick</i> . . . . .	20

## 1. EINLEITUNG

## 2. GRUNDLAGEN

Text...

### 2.1 *Model Driven Architecture*

Model Driven Architecture (dt. Modellgetriebene Architektur), kurz MDA genannt, stellt einen bestimmten Ansatz zur Softwareentwicklung dar. Dieses Konzept ist 2001 von der Object Management Group (OMG) veröffentlicht worden und gilt heute als Standard. Hierbei werden Richtlinien zur Spezifikation in Form von Modellen vorgegeben. Aus diesen Modellen, die formal eindeutig sind, wird dann mithilfe von Generatoren automatisch der benötigte Code erzeugt. Ziel der MDA-Architektur ist es den gesamten Prozess der Softwareerstellung in Modellen darzustellen, so dass die Software zu einem hohen Anteil generativ, durch Transformationen von Modellen, erzeugt werden kann. Die dabei entstehenden Transformatoren können eine hohe Wiederverwendbarkeit und Wartbarkeit sicher stellen. Bei den Modellen handelt es sich im Speziellen um das Platform Independent Model und das Platform Specific Model, welche bei diesem Projekt auf dem Metamodell der UML basieren. Was dies genau bedeutet und wie die verschiedenen Modelle zu verstehen sind, wird in den folgenden Abschnitten erläutert.

#### 2.1.1 *Platform Independent Model*

Das Platform Independent Model (PIM, dt. Plattformunabhängiges Modell) stellt ein Softwaresystem, das unabhängig von der technologischen Plattform ist, dar. In dem PIM sind alle Anforderungen erfasst, alles was es zu spezifizieren gibt im System ist definiert, jedoch komplett frei von der später folgenden Implementierung. Somit ist nicht nur eine bestimmte Implementierung des Systems möglich, sondern durchaus mehrere unterschiedliche.

#### 2.1.2 *Platform Specific Model*

Kombiniert man die Funktionalitäten, die im Platform Independent Model definiert sind, mit den Designanforderungen der gewünschten Plattform, so erhält man das Platform Specific Model (PSM, dt. Plattformspezifisches Modell). Im Gegensatz zum PIM, welches nur die fachlichen Anforderungen definiert, werden beim PSM auch die technischen Aspekte eingebunden.

## 2.2 GWT

Das Google Web Toolkit, kurz GWT, ist ein open-source Projekt von Google. Es dient der Entwicklung von Webanwendungen mittels Java. Dabei übersetzt der GWT Compiler den gesamten Java Source-Code in JavaScript Code. Zudem werden während der Übersetzung Code Optimierungen vorgenommen, welche u.A. das Löschen von nicht benötigtem Code, z.B. beim Einsatz von mehreren Browsern als Plattformen, betreffen.

Weiterhin bietet GWT die Möglichkeit zur Interaktion mit JavaScript durch das JavaScript Native Interface, kurz JSNI. Dadurch können JavaScript Bibliotheken angebunden bzw. verwendet oder die Nutzung von JSON erleichtert werden [Hanson and Tacy, 2007, S. 4-9][Seemann, 2008, S. 237-238].

Darüber hinaus ist dadurch eine Kommunikation mit dem Backend möglich. Zusätzlich kann diese Kommunikation durch Remote Procedure Calls, kurz RCPs, u.A. mittels RequestBuilder oder GWT-RCP erfolgen. Beide setzen auf dem XMLHttpRequest JavaScript Objekt auf, welches die Kommunikation zwischen dem Browser und dem Server ohne Seitenneuladen erlaubt. Der RequestBuilder ist ein Wrapper für das genannte JavaScript Objekt und GWT-RCP ermöglicht den Austausch von konkreten Java Objekten [Hanson and Tacy, 2007, S. 16][Seemann, 2008, S. 222].

Dies zeigt einen kurzen Einblick in die verschiedenen Möglichkeiten mit GWT, welche folgend nicht näher erläutert werden, weil eine Generierung einer GWT Frontend Anwendung ohne Server Kommunikation erfolgen soll.

Der Einsatz mit GWT ist flexibel und durch den GWT Compiler wird eine bessere Laufzeitausführung der Webanwendung erlangt[Google, 2010]. Dies sind 2 Vorteile des Nutzens von GWT. Zusätzlich sind die durch Google gebotenen Architekturkonzepte durch u.A. Model-View-Presenter, kurz MVP, ein Ansatz und Grund einen Generator für GWT Frontend Anwendungen zu schreiben. Dafür werden im weiteren Verlauf MVP, UiBinder sowie GIN erläutert, welche die Grundlage der umzusetzenden Architektur bilden.

### 2.2.1 MVP

MVP (Model-View-Presenter) ist ein Design Pattern. Es ist ähnlich dem MVC (Model-View-Controller). Google beschreibt den Nutzen des MVP Patterns in der Einbindung von Testfällen in einer GWT Anwendung. Darüber hinaus kann dieses Pattern auch genutzt werden um eine GWT Anwendung für verschiedene Plattformen verfügbar zu machen z.B. für Browser auf mobilen Endgeräten oder auf dem Desktop.

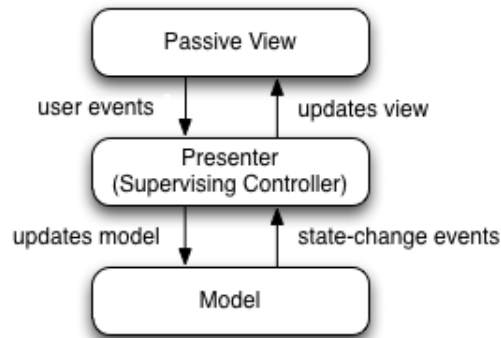


Fig. 2.1: Visualisierung des MVP Patterns [Chandel, 2009]

Bei MVP übernimmt der Presenter die Logik und die View ist einfach gehalten [Ramsdale, 2010]. Dies sorgt für eine klare Trennung zwischen Model und View (vgl. Abbildung 2.1). Wohingegen bei MVC die View das Model kennt [gwt-mvc, 2010]. Der Presenter steuert die View und übermittelt die Daten des Models zur View. Dadurch wird der einfache Austausch von Views ermöglicht ohne das weitere Änderungen vorgenommen werden müssen [Chandel, 2009][Ramsdale, 2010].

In der zu generierenden Anwendung soll das MVP Pattern ohne ein konkretes Model implementiert werden, da ausschließlich eine GWT Frontend Anwendung generiert werden soll. Die MVP Struktur ist dabei so umgesetzt, sodass der Presenter als Interface in dem View Interface enthalten ist und über eine Activity definiert wird, welche zusätzlich für das Event handling und die Datenbeschaffung verantwortlich ist. Die konkrete Implementierung der View beinhaltet das Presenterobjekt, damit dadurch die Aktionen der View Komponenten (bei GWT Widgets) an den Presenter übergeben werden können.

### 2.2.2 UiBinder

Das UiBinder Framework für GWT Anwendungen ist ähnlich zu betrachten wie HTML und CSS. Dieses Framework ermöglicht das Layouting von GWT Websites. Dabei wird die Website nicht nur über den Code erzeugt, sondern zusätzlich mittels einer xml-Datei, die ui.xml Datei. In dieser Datei können z.B. Style Eigenschaften ähnlich wie bei CSS gesetzt werden innerhalb eines ui:Style Tags (vgl. Listing 2.2). Dies bietet die Möglichkeit die View Implementierung zu entkoppeln. Darüber hinaus existieren noch weitere Möglichkeiten zur Entkopplung der View Implementierung z.B. sodass die View Komponenten die statisch sind z.B. nur innerhalb der ui.xml Datei enthalten sind und somit ein Overload der View Implementierung vermindert werden kann. Weiterhin können die Komponenten innerhalb dieser Datei gebunden werden an die, in der

View Implementierung enthaltenen Komponenten [Google, 2010]. Dazu folgen-der Codeauszug von einem vorangegangenen GWT Projekt zur Erläuterung dieses Zusammenhangs.

```

1  private static LoginViewImplUiBinder uiBinder = GWT
2      .create(LoginViewImplUiBinder.class);
3
4  interface LoginViewImplUiBinder extends
5      UiBinder<Widget, LoginViewImpl> {}
6
7  @UiField
8  TextBox name;
9
10 //Constructor
11 @Inject
12 public LoginViewImpl() {
13     content.add(uiBinder.createAndBindUi(this));
14 }
15 @UiHandler({ "button" })
16 void onButtonPressed(ClickEvent e) {
17     // do something
18 }

```

Listing 2.1: Beispielcode UiBinder in View Implementierung

```

1  <!DOCTYPE ui:UiBinder SYSTEM
2      "http://dl.google.com/gwt/DTD/xhtml.ent">
3  <ui:UiBinder xmlns:ui="urn:ui:com.google.gwt.uibinder"
4      xmlns:g="urn:import:com.google.gwt.user.client.ui"
5      xmlns:my="urn:import:myprojectpackage">
6      <ui:style>
7          .enterbutton {
8              font-size: 16px;
9              font-weight: bold;
10             padding: 10px;
11             color: #336699;
12         }
13     </ui:style>
14     <g:FlowPanel>
15         <g:Label text="Anmeldename"></g:Label>
16         <g:TextBox ui:field="name"></g:TextBox>
17         <g:Button text="Einloggen" ui:field="button"
18             styleName="{style.enterbutton}"></g:Button>
19     </g:FlowPanel>
20 </ui:UiBinder>

```

Listing 2.2: Beispielcode UiBinder in ui.xml

Die Annotationen @UiField und @UiHandler in der View Implementierung (vgl. Listing 2.1) ermöglichen den Zugriff auf die View Komponenten mit dem jeweiligen Attribut ui:field in der ui.xml (vgl. Listing 2.2). @UiField ist dabei dafür zuständig die Instanz zu erhalten. Diese kann dann z.B. über den Java Co-

de definiert oder Style Eigenschaften gesetzt werden. Entgegen dem ermöglicht @UiHandler die Anmeldung einer Methode auf der Instanz. Darüber kann dann im Falle des Beispiels ein Klick Event auf dem Button ausgeführt werden.

Damit zeigen die Listings 2.1 und 2.2 nur kleine Beispiele für die Nutzung von dem UiBinder Framework, welche innerhalb des Generator Projektes umgesetzt werden sollen.

### 2.3 Dependency Injection mittels GIN

Dependency Injection alg.

- begriff aus der objektorientierten Programmierung
- zuweisung von einer externen Instanz, meist zur Laufzeit
- eingeführt 2004 von Martin Fowler  
[<http://martinfowler.com/articles/injection.html>]
- 

GIN [<http://code.google.com/p/google-gin/>]

- auto Dependency Injection für GWT
- durch einbau in den GWT Generator, zur compile zeit, kaum bis gar kein laufzeit overhead



### 3. IDEE

In erster Linie soll eine GWT Frontend Anwendung generiert werden, basierend auf einer vorgegebenen Architektur (vgl. Abschnitt 3.1). Dabei ist eines der Hauptziele die leichte Erstellung der GWT Anwendung, ohne Abhängigkeiten zu der zu generierenden Architektur. Darüber hinaus sollen Vorteile durch vorgegebene Architekturpatterns wie der leichte Austausch von Ansichten durch MVP weiterhin nutzbar sein. Zusätzlich ist es wünschenswert, das Verhalten von View Komponenten wie Buttons z.B. für eine Navigation zwischen den Ansichten zu ermöglichen. Weitere dieser Verhaltensspezifikationen können das Öffnen eines Popup's sowie die Übertragung von Daten sein. Auch hierbei steht die einfache Erstellung einer GWT Anwendung und die Konformität der Architektur im Vordergrund.

Es sollen alle von GWT vorgegebenen View Komponenten wie Label und Menubars für den Entwickler verwendbar sein, welche zusätzlich untereinander zugeordnet werden können. Des Weiteren sollen Elemente, die auf jeder Ansicht zu sehen sind, wie z.B. ein Header implementiert werden. Layout- und Stylevorgaben sollen nicht berücksichtigt werden, da dafür UI-Editoren existieren.

Es sollen weitere eigene View Komponenten, z.B. eine Datentabelle, die mehrmals verwendet wird, erstellt werden können, damit, unabhängig der vorgegebenen Architektur, weitere architektonische Maßnahmen erfolgen können. Darüber hinaus soll eine vorgegebene sowie eine durch den Nutzer erstellte Paketierung für Views generiert werden.

Zur Erstellung einer GWT Frontend Anwendung soll ein UML-Modell erstellt werden (vgl. Abschnitt 3.3), basierend auf dem zum Generator-Projekt gehörendem UML-Profil (vgl. Abschnitt 3.2), welches durch den Generator (vgl. Abschnitt 3.4) mittels MTL generiert werden soll.

#### 3.1 Ziel-Architektur

Die für die Generierung vorgesehene Architektur basiert auf Architekturkonzepten verschiedener Entwickler und entstand bei der Entwicklung von vorhergehenden GWT Projekten. Diese Architektur stellte sich dabei als Best Practice Lösung heraus, welche jedoch aufwändig und fehleranfällig bei der Umsetzung ist. Dies ist einer der Gründe für dieses Generator Projekt mit OCL. Im Folgenden wird die umzusetzende Architektur kategorisiert und anhand der zu erstellenden Klassen und Dateien vorgestellt.

- einmalig vorhandene Dateien und Klassen

- **index.html**  
HTML Seite über die durch GWT, die in Java erzeugten View Klassen eingebunden werden.
- **styles.css**  
CSS Datei für die Festlegung der Style-Eigenschaften.
- **“Name“.gwt.xml**  
Konfigurationsdatei in der u.A. verwendete Bibliotheken sowie Browsereinstellungen und der AppEntryPoint eingetragen wird.
- **AppEntryPoint.java**  
Bildet die Einstiegsklasse für die GWT Anwendung und erstellt u.A. die MainView, die permanenten Views und die HistoryMapper.
- **AbstractView.java**  
Die Oberklasse aller View Implementierungen innerhalb einer GWT Anwendung. Dadurch wird der Wechsel der Views u.A. der genannten MainView über die index.html ermöglicht und Eigenschaften wie die Größe aller Views definiert.
- **AbstractActivityDefaultImpl.java**  
Diese Klasse wird von allen View Activities erweitert. Sie dient mittels einer *start*-Methode dem Aufruf der View Klassen und dem Browserzugriff der Views mittels des View *Places*.
- **“Name“ViewActivityMapperImpl.java**  
Instanziert die *Provider* der Activities (außer die anderer ViewActivityMapper), um darüber den View Place, welcher die Browseradresse angibt, aufzurufen. Diese Klasse existiert prinzipiell einmal, außer es existieren permanente Views wie ein Header. Je permanenter View wird ein weiterer ViewActivityMapper implementiert, welcher jeweils einen *Provider* für die eigene Activity instanziiert.
- **AppPlaceHistoryMapper.java**  
Dient dem History Management, damit der Zugriff auf die View Implementierungen im Browser über den Place stattfinden und eine back-Funktionalität implementiert werden kann.
- **AppGinjector.java**  
Die Schnittstelle zum Zugriff u.A. auf die ViewActivityMapper sowie dem EventBus. Der EventBus dient wie der **AppPlaceHistoryMapper.java** dem History Management und wird u.A. zur Registrierung der Start View benötigt.
- **PlaceControllerProvider.java**  
Die Schnittstelle zu den View Places, welche in den ViewActivityMappern aufgerufen werden und dadurch den Browserzugriff auf die View Implementierungen ermöglichen.
- **ProductionGinModule.java**  
In dieser Klasse werden die für GIN typischen bind-Befehle definiert. Diese dienen u.A. dazu die View Interfaces an die View Implementierungen zu binden sowie die Start View festzulegen.

- View Klassen und Dateien, welche für jede View implementiert werden, basierend auf dem MVP-Pattern und den UiBindern
  - **“Name“Activity.java**  
Diese Klasse implementiert den Presenter. Darüber hinaus werden die View sowie der PlaceController definiert. Durch den PlaceController wird z.B. die Navigation zwischen den Views ermöglicht mittels einer *goTo*-Methode.
  - **“Name“Place.java**  
Diese Implementierungen sehen prinzipiell immer gleich aus. Unterschieden wird hierbei die dazugehörige View. Über den Place wird die Navigation zwischen den Views ermöglicht, wobei der Name des Places in der URI Zeile des Browsers steht.
  - **“Name“View.java**  
Hierbei handelt es sich um ein Interface, welches das Presenter Interface beinhaltet und die Oberklasse für die jeweiligen View Implementierungen ist. Dadurch wird der einfache View Austausch durch MVP ermöglicht, welches zusätzlich über einen *bind*-Befehl innerhalb des *ProductionGinModule* festgelegt werden muss.
  - **“Name“ViewImpl.java**  
Die View Implementierung, welche im Browser sichtbar ist. Sie implementiert die jeweilige View und beinhaltet eine Instanz des durch View und Activity definierten Presenters, wodurch die Kontrolle gemäß MVP abgegeben wird. Die Klasse kann entweder das gesamte GUI erstellen oder mittels UiBinder einen Teil der View Komponenten abgeben z.B. im Fall von vordefinierten Labels.
  - **“Name“ViewImpl.ui.xml**  
Innherhalb dieser Datei können Style-Eigenschaften für View Komponenten sowie View-Komponenten definiert werden.
- View Klassen und Elemente die auf jeder Ansicht zu sehen sind:
  - werden gemäß dem MVP Pattern und wie eine View erstellt.
  - innerhalb des AppEntryPoint enthalten und definiert.
  - implementieren jeweils einen eigenen *ViewActivityMapper*.

Unter Betrachtung, dass ausschließlich eine View Implementierung existiert und basierend auf dieser Architektur muss zur Erzeugung einer View:

ein Eintrag dazu in den  
folgenden Klassen geschehen

folgende Klassen und  
Dateien erzeugt werden

- “Name“ActivityMapperImpl.java
- AppPlaceHistoryMapper.java
- ProductionGinModule.java

- “Name“Activity.java
- “Name“Place.java
- “Name“View.java
- “Name“ViewImpl.java
- “Name“ViewImpl.ui.xml

Existieren zu einer View mehrere View Implementierungen so müssen mehrere Eintragungen innerhalb des *ProductionGinModule* getätigt werden und mehrere *“Name“ViewImpl.java* und *“Name“ViewImpl.ui.xml* erstellt werden. Dadurch wird eine gute Abstraktion und lose Kopplung geschaffen. Dies ist jedoch sehr aufwändig und fehleranfällig, da leicht ein Eintrag vergessen werden kann und viele Klassen erzeugt werden müssen.

Zu den genannten Architekturvorstellungen gehört zusätzlich eine Paketierung, die auch durch vorherige GWT-Projekte entstand. Der Vorteil der folgenden Gliederung der Pakete besteht darin, dass innerhalb der *“Name“.gwt.xml* Konfigurationsdatei das *source*-Tag, welches den Pfad für den zu übersetzenden Java Code angibt, wie folgt: *< sourcepath = ' client' / >* definiert werden kann. Folgend die Gliederung der Klassen und Dateien innerhalb ihrer Packages:

Package	Klassen und Dateien
“projektname“	“Name“.gwt.xml
“projektname“.client	AppEntryPoint.java
“projektname“.client.common	AbstractView.java AbstractActivityDefaultImpl.java “Name“ViewActivityMapperImpl.java AppPlaceHistoryMapper.java
“projektname“.client.gin	AppGinjector.java PlaceControllerProvider.java ProductionGinModule.java
“projektname“.client.view	“Name“Activity.java “Name“Place.java “Name“View.java “Name“ViewImpl.java “Name“ViewImpl.ui.xml

Jedoch soll für einen Entwickler die Möglichkeit bleiben innerhalb des view Packages, die Views in Packages zu gliedern. Aus diesem Grund soll an dieser Stelle das view Package nicht Generator-seitig tiefer gegliedert werden.

Anhand der beschriebenen Architektur wird ersichtlich, dass die Erstellung eines GWT Projektes hauptsächlich im Bereich der einmalig vorhandenen Dateien und Klassen und die Erstellung einer View im groben immer gleich ist. Dies bietet zwar den Vorteil der Vereinheitlichung mehrerer GWT Projekte und gewährleistet eine gewisse Übersichtlichkeit und kurze Einarbeitungszeit in verschiedenen GWT Projekten, ist aber sehr aufwändig und fehleranfällig. Beispielsweise kann über *“Copy-Paste“* viel erstellt und implementiert werden, jedoch ist dabei das Risiko erhöht, dass Einträge vergessen werden abzuändern oder hinzuzufügen. Darüber hinaus kann es passieren, dass Einträge enthalten sind wie z.B. einer Bibliothek, welche jedoch nicht mehr benötigt werden und

somit nicht im Build-Path enthalten sind. Diese Beispiele führen potenziell alle dazu, dass die gesamte GWT Anwendung nicht mehr startet und die Suche nach dem Fehler erschwert wird, da oftmals viele dieser Fehler flüchtig geschehen können.

### 3.2 UML-Profil

Eines der Hauptziele ist wie erwähnt die erleichterte Erstellung von GWT Projekten unter Einbezug der durch die Architektur gegebenen Vorteile. Zu welchen auch der einfache Austausch von View Implementierungen unabhängig vom Model gehört. Des Weiteren sollen der Aufwand und die Fehleranfälligkeit bei der Erstellung eines GWT Projektes sowie zur Erstellung von Views (vgl. Abschnitt 3.1) minimiert werden. Diese Ziele erfordern einen hohen Abstraktionsgrad innerhalb des Profils sowie weiterhin des M1-Modells.

Deswegen soll eine der ersten Überlegungen dazu führen, dass das gesamte GWT Projekt auf ein gemeinsames Element reduziert werden soll. Dieses Element erscheint im Rahmen des umzusetzenden MVP-Patterns innerhalb der View Klassen und Dateien *Activity.java*, *Place.java*, *View.java*, *ViewImpl.java* und *ViewImpl.ui.xml*. Jedoch erschien dadurch der Aufwand bei der Erstellung von Views nicht minimiert, da durch diese Stereotypenbildung, diese im M1-Modell weiterhin Einsatz finden müssen. Aus diesem Grund ist eine weitere Suche nach dem gemeinsamen Element erforderlich. Dies führt, durch die sich auch in diesem Bereich als vorteilhaft herausstellende Architektur, dazu, dass dieses das unterste Element, die **View Implementierung**, ist. Sie erscheint ausreichend für die Erstellung der gesamten einmalig vorhandenen Klassen und Dateien sowie der View Klassen und Dateien, da innerhalb der View Implementierung und der simultanen und vereinheitlichten Namensbenennung alle notwendigen Teile generierbar wären.

Eine weitere Anforderung ist der Austausch der View Implementierungen durch den Einsatz von MVP. Dieser kann jedoch nicht ausschließlich durch die View Implementierungen erfolgen, da hierbei eine Möglichkeit zu der Verbindung mehrerer View Implementierungen gegeben werden muss. Aus diesem Grund soll das **View Interfaces** genutzt werden. Dies stellt die Verbindung von mehreren View Implementierungen in Form einer Oberklasse her. Zusätzlich bietet dies die Möglichkeit bestimmte Methoden zu definieren, welche für jede implementierende View nützlich ist.

View Implementierungen haben zusätzlich View Komponenten und darüber hinaus ist die Umsetzung einer Navigation bzw. das Verhalten bei Interaktion mit View Komponenten ein weiteres umzusetzendes Ziel. In vorhergehenden Generator Projekten ging die Umsetzung dessen mittels Enumerations hervor. Diese sind sinnvoll wenn eine View Komponente mehrere Attribute z.B. eine Value haben und kein konkreter Nachbau von bestehenden Frameworks erfolgen soll. In dem Profil wird ein hoher Abstraktionsgrad erwartet, damit eine Vereinfachung gewährleistet werden kann. Deswegen bildet der Einsatz von Enumerations als Typ für View Komponenten einen Mehrwert für die Umsetzung

des Profils. Zusätzlich wird ein Layouting als Ziel ausgeschlossen, wodurch die Nachteile der Verwendung von Enumerations verringert werden. Dadurch ergibt sich zusätzlich der Einsatz von **View Komponenten** als Stereotypen mit dem Attribut *type* vom Typ **Enumeration View Objekt Typ**.

Für Navigationselemente wie Buttons und Umsetzung der Navigation ist eine Überlegung ein weiteres Profil für ActivityDiagramme und somit ein ActivityDiagramm als M1 Modell zu nutzen. Dieses Mittel ermöglicht eine Übersicht über die Navigationsstruktur bzw. Verhaltensstruktur einer Anwendung und ist somit gut geeignet. Dennoch ist das Ziel der Vereinfachung nicht gegeben, da für jedes Navigationselement ein extra Eintrag in einem ActivityDiagramm erfolgen muss. Somit entsteht eine Redundanz innerhalb der verschiedenen M1-Modelle und der Mehrwert der Navigationsgenerierung wird gemindert aufgrund des Mehraufwandes. Die Verwendung von Enumerations für View Objekte ermöglichte die Idee, dass für navigierbare bzw. verhaltensbasierte Elemente eine ähnliche Handhabung dienlich sein kann. Diese ermöglichen die Erfüllung der Zielsetzung und bieten über die Angabe eines Attributes *goTo* die Navigation sowie über weiterer Attribute z.B. *openPopup* eine Generierung verhaltensbezogener Inhalte über das M1-Modell. Dies führt zu der Stereotypenbildung der **Navigations View Komponenten** mit **Enumeration Navigations View Objekt Typen**. Diese Enumeration enthält dann z.B. Tree, Button oder MenuBar, d.h. View Komponenten von GWT, welche für Navigation oder Verhaltensspezifikationen vorgesehen sein sollen.

**Navigations View Komponente** und **View Komponenten** sollen Properties sein, da eine View Implementierung diese View Komponenten enthalten kann.

Zur Kopplung von großen Views und zur Erweiterung der vorgegebenen Mittel anhand der Architektur soll eine weitere Klasse als Stereotyp dienen, die **eigenen View Komponenten**. Darin sollen bestehende View Komponenten enthalten sein und somit eine eigene View Komponente, z.B. eine große Datentabelle, bilden, die innerhalb mehrerer View Implementierung enthalten sein kann.

Im Bereich von Views, z.B. ein Header, die auf allen Views innerhalb des Browsers sichtbar sind, soll eine weitere Stereotypenbildung stattfinden. Diese Views sind **permanente Views** und sollen sich zusätzlich in **Header** und **Footer** gliedern, da diese konkrete permanente Views sind durch ihre Positionierung in einer View (Header oben, Footer unten). Diese Views verhalten sich simultan zu den normalen Views (vgl. Abschnitt 3.1), weshalb die permanenten Views als View Implementierung von dem View Interface umgesetzt werden können. Dadurch wird zusätzlich der Austausch von View Implementierungen ermöglicht.

### 3.3 M1-Modell

Basierend auf dem UML-Profil soll das Modell View Implementierungen enthalten, welche wiederum View Komponenten als Properties beinhalten und eigene

View Objekte zu diesen View Komponenten zugeordnet sein können. Darüber hinaus sollen über Attribute innerhalb von dem Stereotyp Navigations View Komponenten, im M1-Modell enthaltene View Implementierungen angegeben werden. Somit kann z.B. über das Attribut `goTo` die Navigation zu dieser View Implementierung durch die Generierung dessen erfolgen. Weiterhin sollen permanente View Implementierungen in Form z.B. eines Headers erstellt werden, welche dann auf jeder View innerhalb des Browsers sichtbar sind. Eine Implementierung eines Headers soll eine `MenuBar` enthalten, die durch `MenuItems` die Navigation zu verschiedenen Seiten ermöglicht. Zusätzlich sollen View Interfaces, welche verschiedene Implementierungen haben, erstellt werden, damit eine Auslegung der angezeigten Views in der GWT Anwendung für verschiedene Plattformen auf verschiedenen Devices getestet werden kann. Diese Plattformen können z.B. ein Browser auf einen Desktop und ein Browser auf einem mobilem Endgerät sein. Dieser Anwendungsfall würde zusätzlich das Generator Projekt auf höchste Ebene prüfen.

### 3.4 Generator

Im Bereich des UML-Profiles sowie des M1-Modells sind außer der Views und ihren Implementierungen und ihren View Komponenten die weiteren Klassen und Dateien ungeachtet geblieben. Aus diesem Grund muss der Generator so geschrieben werden, sodass aus dem M1-Modell ein gesamtes GWT Projekt generiert werden kann. Dies soll potenziell auch ermöglicht werden in dem ausschließlich eine View Implementierung erstellt wird, welche ohne Attribute und Methoden ausgestattet ist. Dazu soll eine Unterleitung erfolgen, welche einerseits die einmalig vorhandenen Klassen mit Inhalten (auch View abhängiger Inhalte) generiert und andererseits die Views generiert. In dem Fall, dass View Interfaces existieren, sollen die Klassen `“Interfacename“View.java`, `“Interfacename“Activity.java` und `“Interfacename“Place.java` den Interfacenamen tragen. Die Implementierungsklassen bzw. Dateien `“Klassenname“ViewImpl.java` und `“Klassenname“ViewImpl.ui.xml` der View, haben die Implementierungsklassennamen. Darüber hinaus sollen die viewabhängigen Inhalte, wenn mehr als eine View Implementierung vorhanden ist, mittels eines boolean *binding* dementsprechend unterschieden werden. Dadurch sollen alle Inhalte basierend auf View Implementierungen mit dem *binding* gleich false auskommentiert werden. Dadurch kann ein einfacher Austausch bei einem Wechsel der View über das MVP-Pattern ermöglicht werden, ohne Code hinzufügen zu müssen. In dem Fall, dass kein View Interface zu einer Implementierung gehört, so werden alle Klassen, Dateien und View abhängigen Inhalte mittels des Implementierungsklassennamens generiert.

Für alle permanenten Views gilt ein ähnliches Vorgehen wie bei den normalen Views. Jedoch haben diese die Besonderheit, dass sie in jeder View zu sehen sind und somit zusätzlich zu der `MainView` in dem `AppEntryPoint.java` eingetragen werden müssen. Dazu erfolgt eine durch das Profil vorgegebene Unterscheidung zwischen normalen permanenten Views und Header und Footer. Da

Header (oben) und Footer (unten) eine feste Positionierung auf einer Webseite haben, sollen diese durch den Generator dementsprechend in dem *AppEntryPoint.java* positioniert werden. Alle anderen vorhandenen permanenten Views sollen dazwischen eingetragen werden und müssen später durch den Entwickler positioniert werden, da dies layoutspezifisch ist.

Der Entwickler soll weiterhin zusätzliche Änderungen vornehmen müssen. Diese betreffen die Startseite der GWT Webanwendung, welche in dem generiertem Code anstatt einer konkreten Angabe des Klassennamens, innerhalb des Befehls, über "Start" gekennzeichnet wird. Dieses Vorgehen kann das Verständnis für die Architektur stärken und es werden überflüssige und überfüllende Attribute innerhalb des Profils und M1-Modells vermieden.

Darüber hinaus soll der Generator auch strukturelle und redundanzfreie Anforderungen erfüllen. Dazu sollen Util Generatoren für u.A. Package Declarations, Constants und abfragebedingter Query-Blöcke, welche mehrfach Verwendung finden, geschrieben werden. Zusätzlich sollen weitere Trennungen erfolgen innerhalb der generierbaren Teile. Zu diesen gehören die Generierung der View Interfaces und die Generierung der konkreten View Implementierungen. Wobei hierbei nochmals anzumerken ist, dass die Interface Generierung für die View Implementierungen auf die Generierung der konkreten View Implementierungen zugreift. Eine weitere Trennung soll innerhalb der einmalig vorhandenen Klassen und Dateien erfolgen, da manche Klassen und Dateien nicht View abhängige Inhalte haben.

### 3.5 Anwendungsfall

Prinzipiell soll es über den Generator möglich sein verschiedene Anwendungsfälle zu generieren. Beispielhaft soll dementsprechend eine einfache Homepage mit u.A. einem Portfolio und einer Newsseite sowie einem Header über dem alle Seiten erreichbar sind als Anwendungsfall dienen. Weiterhin soll mit 2 M1-Modellen gearbeitet werden, in dem der Anwendungsfall inhaltlich leicht abgeändert wird. Ein M1-Modell dient Testzwecken und das andere der Vervollständigung der gesamten Homepage mit Änderungen in dem generiertem Code z.B. zur Gestaltung der Homepage und einer vollständigen und geordneten Projektstruktur. Dadurch können alle Test- und verschiedene Anwendungsfälle abgedeckt werden, inklusive der Einbindung von View Komponenten, und eine Trennung zwischen notwendigen Änderungen im generiertem Code, durch ein einheitliches Projekt, erfolgen.



## 4. UML PROFIL AUF M2 EBENE

In diesem Projekt wurde sich dafür entschieden, den bestehenden Sprachumfang der UML, durch UML-Profile zu erweitern. Ein UML-Profil ist genau genommen eine Erweiterung des Metamodells der UML und somit des Standard Sprachumfangs der UML und es ist gleichzeitig ein UML-Modell.

Das UML Profil wird mit eigens definierten Meta Klassen erweitert. Grund dafür ist, dass im späterem UML Model Zuständigkeiten besser zugewiesen und erkannt werden können. Diese Erweiterungen werden als Stereotyp im Profil bezeichnet, die von vordefinierten Metaklassen abgeleitet werden.

- keine extra Metaklasse „Class“ für Activity und Place - üblich im GWT MVP (View, Activity, Place) - zur Erleichterung für gwt Entwickler, die Erzeugung von Activity und Place geschieht passend zu jeder View automatisch im Generator
- keine „Model“ Metaklasse, da es sich bei diesem Projekt um eine reine Frontend handelt und das Backend nicht betrachtet wird. Daten können später direkt in dem UML Modell angegeben werden oder über XML Dateien geladen werden.
- um statische Views zu ermöglichen wurde das Profil um eine Metaklasse „PermanentView“ erweitert. So ist es später möglich in eine View Elemente einer PermanentView zu setzen. Eine spezielle Form der PermanentView sind Header und Footer, da diese zusätzlich eine feste Position besitzen

- goTo Änderung - ViewNavigationTypeÄnderung - Änderung PermanentView - Änderung nicht mehr View Implementierung sondern View Interface als goTo

## 5. AUFBAU UND STRUKTUR M1 MODELL

## 6. GENERATOR

Der “Model Transformation Language” (MTL) Generator dient zur Erstellung von Quellcode, indem ein zuvor definiertes UML Model mit einem verknüpften UML-Profil verarbeitet werden kann. Hierbei können eigens definierte Regelungen und Vereinbarungen beachtet und miteinbezogen werden. Dies heißt, dass im UML-Model etwas definiert und im MTL Generator entsprechend behandelt wird. Es können somit verschiedene MTL Generatoren zu einem und mehr UML Modellen mit UML Profil angelegt werden. Es kann bzw. soll auch möglich sein, verschiedene UML Modelle, die sich an das UML Profil halten und implementiert haben, Quellcode zu generieren.

Die nachfolgenden Quellcodeauszüge aus dem MTL Generator werden mit dem Eclipse Plugin Acceleo ausgeführt. Mit der “Object Constraint Language” (OCL) stehen einem MTL Generator diverse zusätzliche Funktionalitäten zur Verfügung. So können verschiedene String oder Mengenoperationen angewendet werden, um ein feineres oder konkreteres Ergebnis zu erhalten. Wiederkehrende und in sich geschlossene Abfragen ohne Seiteneffekte können als “Queries” definiert werden. Diese können anschließend an fast beliebiger Stelle im MTL Generator aufgerufen werden, die stets immer das gleiche Ergebnis liefern. Gleiche Aufrufe werden ebenso gecached, so dass eine schnellere Ausführung der Quellcodeerzeugung erzielt wird.

## 7. ERGEBNIS

## 8. FAZIT UND AUSBLICK

Anhand des Ergebnisses wird deutlich, dass mit dem Generator Projekt und einigen kleineren Änderungen im generiertem Code eine funktionierende GWT Frontend Anwendung erzeugt werden kann. Durch einen hohen Abstraktionsgrad innerhalb des UML-Profiles wird die Entwicklung einer solchen Anwendung vereinfacht und die Fehleranfälligkeit auf ein geringes Maß minimiert ohne Einschränkungen bei der vorgegebenen Zielarchitektur (vgl. Abschnitt 3.1). Darüber hinaus sind die durch GWT und MVP gegebenen Vorteile z.B. der einfache Austausch von Views weiterhin und teilweise leichter nutzbar z.B. durch Aus- und Einkommentierung bei dem Austausch von Views. Zur Gestaltung der Website stehen einem Entwickler alle Möglichkeiten z.B. die Nutzung von Ui-Editoren weiterhin ohne Einschränkungen zur Verfügung und die Anwendungsfälle sind frei wählbar, wie anhand der 2 M1-Modelle deutlich wird. Es können eigene View Elemente erstellt und eingebunden werden, welches die Architekturkonzepte zusätzlich unterstützt. Des Weiteren wird die Navigation über ViewNavigationObjects innerhalb der Seiten generiert, jedoch sind weitere Verhalten wie z.B. das Öffnen eines Popups nicht umgesetzt.

Durch Abschnitt ...ref wird ersichtlich, dass die vorzunehmende Änderung im Bereich der View Komponenten innerhalb der ui.xml Datei keine optimale Lösung ist. Dies wird hervorgerufen dadurch, dass ViewObjects weitere View-Objects beinhalten können und somit in der ui.xml mehrfach enthalten sein können. Dies führt zu dem Gedanken, dass eine andere Generierungssprache außerhalb von OCL potenziell besser geeignet wäre, da keine weitere Möglichkeit gefunden werden konnte einen optimalen Lösungsansatz umzusetzen u.A. durch das Verändern einer Variable innerhalb einer if-Bedingung. Eine weitere Möglichkeit der Optimierung an dieser Stelle könnte darin bestehen, dass Backend generierbar zu machen. Dadurch können Datenmodelle zu dem UML-Profil hinzugefügt werden, welche auch die Grundlage für View Komponenten bilden können. Anhand eines Beispiels kann das Datenmodell einer Produktklasse mit den Attributen Name, Preis und Verkaufsort dazu genutzt werden, dass innerhalb einer View automatisch eine Tabelle generiert wird, welche als Spalten die Attribute beinhaltet und alle Produkte anzeigt. Dieser Lösungsansatz wäre einerseits eine Weiterentwicklung des Generator Projektes bietet jedoch noch keine Komplettlösung, sollten Views auch ohne Datenmodelle generierbar sein.

Innerhalb des Generators wurde bereits in Abschnitt ...ersichtlich, dass nicht alle Optimierungen im Bereich Struktur und Redundanz vorgenommen wurden. Dies muss weiterhin geschehen unterliegt jedoch trotzdem dem Aspekt der Verwendbarkeit von OCL. Dies liegt daran, dass viele unterschiedliche if-

Bedingungen und viele if-Bedingungen mit ähnlichen if-else-Zweigen enthalten sind. Eine Überlegung wie dies mit OCL lösbar wäre ist weiterhin erforderlich, wobei ein Test mit anderen Generierungssprachen, die diesbezüglich mehr Möglichkeiten zur Strukturierung bieten, denkbar ist.

Weiterhin müssen strukturelle Änderungen z.B. das Umsetzen der `index.html` oder das Hinzufügen von Bibliotheken z.B. GIN (vgl. Abschnitt `ref ...`) innerhalb des GWT Projektes vorgenommen werden. Diese Änderungen können durch die Verbindung des Generator Projektes mit Maven vermieden werden.

Das zu generierende M1-Modell weist keine Assoziationen auf, wodurch viele Eigenschaften wie das Beinhalt von eigenen View Objekten in Views versteckt bleiben. Aus diesem Grund wäre eine Generierung eines UML Klassendiagramms als Weiterentwicklung ein wichtiger Aspekt. Dadurch wird zusätzlich der im Fokus liegende architektonische Aspekt des Generator Projektes hervorgehoben. Darüber hinaus sind viele Teile wie z.B. die einmalig vorhandenen Klassen sowie die View Klassen z.B. `Activity`, `Place` und `ViewImpl.ui.xml` in dem M1-Modell nicht ersichtlich bzw. nicht vorhanden, wodurch das generierte unübersichtlich werden kann. Weshalb ein UML Klassendiagramm weiterhin stark unterstützend wirkt.

Eine weitere Möglichkeit Übersicht zu schaffen besteht zusätzlich darin Activitydiagramme zu generieren. Dies ermöglicht einen weiteren Überblick über die generierte Navigation.

Zusammenfassend ist zu erwähnen, dass das Generatorprojekt eine gute Grundlage für die Weiterentwicklung darstellt unter der Voraussetzung, dass die Redundanz und Strukturierung des Generators verbessert wird.

## LITERATURVERZEICHNIS

- [Chandel, 2009] Chandel, S. (2009). Testing. [http://www.gwtproject.org/articles/testing\\_methodologies\\_using\\_gwt.html](http://www.gwtproject.org/articles/testing_methodologies_using_gwt.html). Letzter Aufruf: 06.03.2014.
- [Google, 2010] Google (2010). Overview. <http://www.gwtproject.org/overview.html>. Letzter Aufruf: 07.03.2014.
- [Google, 2010] Google (2010). Ui Binder. <http://www.gwtproject.org/doc/latest/DevGuideUiBinder.html>. Letzter Aufruf: 07.03.2014.
- [gwt-mvc, 2010] gwt-mvc (2010). gwt-mvc: MVC layer built on top of GWT. <http://code.google.com/p/gwt-mvc/wiki/MVCvsMVP>. Letzter Aufruf: 06.03.2014.
- [Hanson and Tacy, 2007] Hanson, R. and Tacy, A. (2007). *GWT in Action: Easy Ajax with the Google Web Toolkit*. Manning Publications Co., Greenwich, CT, USA.
- [Ramsdale, 2010] Ramsdale, C. (2010). MVP Part1. <http://www.gwtproject.org/articles/mvp-architecture.html>. Letzter Aufruf: 06.03.2014.
- [Seemann, 2008] Seemann, M. (2008). *Das Google Web Toolkit: GWT*. O'Reilly Verlag GmbH & Co. KG, Köln, Germany. Auflage 1.