

px: PEAX Command Line Client

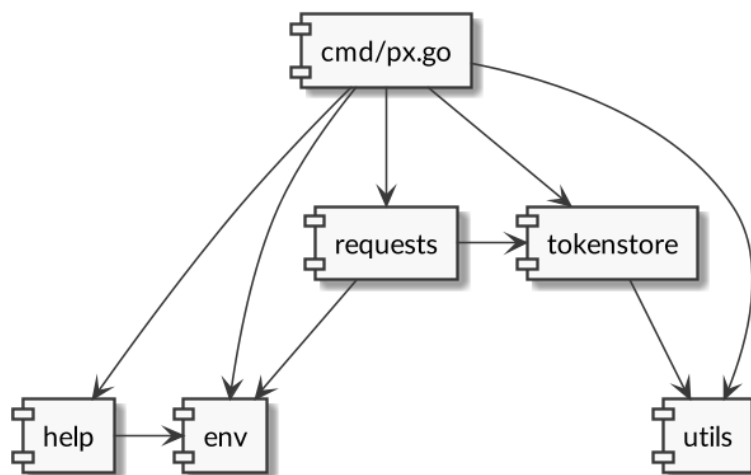
Wirtschaftsprojekt, Herbstsemester 2019

Patrick Bucher

4. Dezember 2019

Abstract

Die Software px ist ein Kommandozeilenprogramm, das den Zugriff auf die API von PEAX für Benutzer mit einem technischen Hintergrund vereinfachen soll. PEAX ist ein digitaler Briefkasten, womit Endanwender ihre Post über verschiedene Kanäle empfangen und in einem komfortablen Web-Portal verwalten können. Mit px soll der direkte Zugriff auf die RESTful API, d.h. ohne Verwendung des Webportals, vereinfacht werden, indem die Handhabung von Tokens (Access Token, Refresh Token) abstrahiert wird, und dem Benutzer eine Reihe intuitiv bedienbarer Befehle für das Ansteuern verschiedener Endpoints zur Verfügung gestellt wird.



Inhaltsverzeichnis

1	Problemstellung	5
1.1	Analyse des Projektauftrags	5
1.1.1	Endpoints	5
1.1.2	HTTP-Methoden	5
1.1.3	HTTP Status-Codes	6
1.1.4	OAuth 2.0	7
1.1.5	Umgebungen	8
1.1.6	Arten von Parametern	9
1.1.7	Benutzer	10
1.1.8	Betriebssysteme	10
1.1.9	Shells	11
1.2	Risikoanalyse	11
2	Stand der Praxis	13
2.1	Ansprechen der PEAX API	13
2.1.1	Postman	13
2.1.2	cUrl	14
2.1.3	httplib	15
2.2	Kommandozeilenprogramme	15
2.3	Ausgangslage und Vorleistungen	16
3	Ideen und Konzepte	18
3.1	Unix-Philosophie	18
3.1.1	Anwendung auf px	21
3.2	Swiss Army Knife	23
3.2.1	Befehle für das Token-Handling	24
3.2.2	Generische Befehle für Entwickler	26
3.2.3	Spezifische Befehle wichtiger Funktionen	27
3.2.4	Hilfefunktion	28
3.2.5	Weitere Befehle	30
3.3	Token Handling	31
3.3.1	Token Store	31
3.3.2	Token Refresh	31

Inhaltsverzeichnis

4	Methoden	32
4.1	Vorgehen	32
4.2	Teststrategie	33
4.2.1	Q1: automatisiert	33
4.2.2	Q2: automatisiert und manuell	34
4.2.3	Q3: manuell	35
4.2.4	Q4: Tools	36
5	Realisierung	38
5.1	Architektur	38
5.2	Befehlsstruktur	38
5.3	Zwei-Faktor-Authentifizierung	38
5.4	Token Store	38
5.4.1	Fremdkomponente zalando/go-keyring	38
5.5	Retry-Mechanismus	38
6	Evaluation und Validierung	41
6.1	Rückmeldungen von Entwicklern	41
6.1.1	Sprint 1	41
6.1.2	Sprint 2	42
6.1.3	Sprint 3	44
7	Ausblick	45
7.1	Backlog	45
7.2	Weiterentwicklung	45
7.3	Open Source	45
7.4	API-Aktualisierung	45
8	Anhang	46
8.1	Systemspezifikation	46
8.1.1	Systemkontext	46
8.2	Technologie-Evaluation	48
8.2.1	Programmiersprache	48
8.2.2	GO	49
8.2.3	RUST	50
8.2.4	Entscheidung	51

Inhaltsverzeichnis

8.3 Libraries	52
8.4 Weitere Dokumente	52
Glossar	53
Literatur	53
Abbildungsverzeichnis	55
Verzeichnis der Codebeispiele	55

1 Problemstellung

Die Problemstellung setzt sich einerseits aus dem gestellten Projektauftrag (siehe Anhang) und andererseits aus der damit implizierten Umgebung (Systeme, Technologien, Benutzer, etc.) zusammen (siehe dazu auch Abschnitt 8.1.1 *Systemkontext*, Seite 46).

1.1 Analyse des Projektauftrags

Der Projektauftrag beschreibt einen Command Line Client für eine RESTful API. In diesem Zusammenhang gibt es Aspekte aus folgenden Bereichen zu analysieren:

Technologien das Protokoll HTTP und der Authentifizierungsmechanismus OAuth 2.0

Server-Umgebungen die Umgebungen, die eine PEAX API anbieten

Client-Umgebungen die Benutzer, ihr Betriebssystem und ihre Kommandozeile

1.1.1 Endpoints

Eine RESTful API besteht aus einer Reihe sogenannter *Endpoints*, d.h. Pfade zu Ressourcen, die abgefragt und/oder manipuliert werden können. Aus Platzgründen soll hier nicht auf einzelne Endpoints eingegangen werden. Beispielhaft erwähnenswert sind aber etwa der Token-Endpoint, bei welchem der Benutzer im Austausch seiner Credentials (Benutzername, Passwort und optionaler zweiter Faktor) ein *Token Pair* holen kann; und der Document-Endpoint, auf welchem Dokumente hochgeladen werden können.

1.1.2 HTTP-Methoden

Ein Endpoint kann über eine oder mehrere HTTP-Methoden angesprochen werden (R. Fielding & Reschke, 2014, Abschnitt 4.3). Im Kontext der PEAX API sind folgende Methoden relevant:

- GET: Erfragt eine Repräsentation einer bestimmten Ressource; greift nur lesend auf diese zu.
- HEAD: Analog zu GET, es wird jedoch nur der Header und nicht der Body der Ressource übertragen.
- POST: Übermittelt eine Ressource zur Speicherung oder Manipulation einer bestehenden Ressource.

- PUT: Ersetzt eine bestehende Ressource durch den mitgeschickten Payload.
- DELETE: Löscht eine Ressource.
- OPTIONS: Beschreibt die Kommunikationsoptionen für eine bestimmte Ressource, wird etwa für CORS Pre-Flight Requests eingesetzt (Mozilla Developer Network, o. J.).
- PATCH Führt eine partielle Modifikation auf eine bestimmte Ressource aus (Dusseault & Snell, 2010). Die Modifikation wird in der Form *JavaScript Object Notation (JSON) Patch* durchgeführt (P. Bryan, 2013).

1.1.3 HTTP Status-Codes

Eine Antwort auf eine HTTP-Anfrage enthält jeweils einen Status-Code (R. Fielding & Reschke, 2014, Abschnitt 6). Bei der PEAX API kommen u.a. folgende Status-Codes häufig zum Einsatz:

- 200 OK: Die Anfrage hat funktioniert.
- 201 Created: Die Anfrage hat funktioniert, und dabei wurde eine neue Ressource erzeugt.
- 204 No Content: Die Anfrage konnte ausgeführt werden, liefert aber keinen Inhalt zurück (etwa in einer Suche mit einem Begriff, zu dem keine Ressource gefunden werden kann).
- 204 Partial Content: Der zurückgelieferte Payload repräsentiert nur einen Teil der gefundenen Informationen. Wird etwa beim Paging eingesetzt.
- 400 Bad Request: Die Anfrage wurde fehlerhaft gestellt (ungültige oder fehlende Feldwerte).
- 401 Unauthorized: Der Benutzer ist nicht autorisiert, d.h. nicht eingeloggt im weitesten Sinne (fehlende Authentifikation).
- 403 Forbidden: Der Benutzer ist zwar eingeloggt, hat aber keine Berechtigung mit der gewählten Methode auf die jeweilige Ressource zuzugreifen (fehlende Autorisierung).

- 404 Not Found: Die Ressource wurde nicht gefunden; deutet auf eine fehlerhafte URL hin.
- 405 Method Not Allowed: Die Ressource unterstützt die gewählte Methode nicht.
- 415 Unsupported Media Type: Das Format des mitgelieferten Payloads wird nicht unterstützt. In der PEAX API sind dies etwa Dokumentformate, die beim Hochladen nicht erlaubt sind (z.B. .exe-Dateien).
- 500 Internal Server Error: Obwohl die Anfrage korrekt formuliert und angenommen worden ist, kommt es bei der Verarbeitung derselben zu einem serverseitigem Fehler.¹
- 380 Unknown: Dieser Status ist nicht Teil der HTTP-Spezifikation, wird aber nach einem Login-Versuch verwendet, wenn eine Zwei-Faktor-Authentifizierung (SMS-Code, Time-Based One Time Password) verlangt wird, und ist somit für die vorliegende Arbeit von hoher Relevanz.

1.1.4 OAuth 2.0

Im Hinblick auf das Wirtschaftsprjekt hat sich der Autor dieser Arbeit bereits im Vorsemester im Rahmen des Moduls *Computer Science Hot Topics* (INFKOL) mit dem Thema OAuth 2.0 befasst (Bucher & Christensen, 2019). Detaillierte Informationen zu OAuth 2.0 können diesem Paper und v.a. den dort zitierten Primärquellen entnommen werden.

An dieser Stelle sollen nur die Grundlagen beschrieben werden, die dann im Umsetzungsteil (siehe Abschnitt 5 *Realisierung*, Seite 38) bei Bedarf vertieft werden.

Bei einem Login-Vorgang mit OAuth 2.0 sendet der Benutzer seine Credentials (Benutzername, Passwort, optionaler zweiter Faktor wie SMS-Code) an den Token-Endpoint eines *Identity Providers* (IDP). Stimmen diese Angaben mit den Informationen auf dem IDP überein, erhält der Benutzer ein *Token Pair* bestehend aus *Access Token* und *Refresh Token*. Der Access Token dient zum Zugriff auf eine geschützte Ressource und ist in der Regel kurzlebig. (Bei PEAX läuft er nach fünf Minuten ab.) Mithilfe des Refresh Tokens kann

¹In der PEAX API kommt es gelegentlich zu solchen Fehlern, die stattdessen mit dem Status 400 Bad Request und einer aussagekräftigen Fehlermeldung beantwortet werden müssten. Wird z.B. bei der Einlieferung von Dokument-Metadaten zu einer Rechnung eine syntaktisch fehlerhafte IBAN mitgegeben, tritt der Fehler erst bei der internen Verarbeitung, und nicht schon bei der Validierung der Anfrage auf. Hier besteht Handlungsbedarf aufseiten der Backend-Entwicklung.

der Benutzer einen neues Token Pair vom IDP anfordern. Der Refresh Token ist darum langlebiger (30 Minuten bei PEAX).

Werden die Tokens jeweils vor Ablauf dieser Zeitspanne aktualisiert, kann eine Session beliebig lange aufrecht erhalten werden (siehe Abschnitt 5.5 *Retry-Mechanismus*, Seite 38). Aufgrund der Handhabung dieser Tokens (sehr lange Base64-codierte Strings) ist das Ansteuern der PEAX API mit Programmen wie `curl` und `POSTMAN` sehr umständlich.²

Die Anfragen werden vom Client (d.h. Frontend – oder der hier beschriebene Command Line Client) nicht direkt an das Backend geschickt, sondern an einen Proxy-Server. Dieser entscheidet aufgrund der Anfrage, ob die Kombination aus Ressource und Methode einen gültigen Access Token benötigt.³

Der Access Token wird auf seine Gültigkeit geprüft; die Anfrage im Erfolgsfall an das Backend weitergeleitet. Die Prüfung, ob der mitgelieferte Access Token für die jeweilige Aktion über den richtigen Scope verfügt, wird teilweise vom Proxy-Server anhand des URL-Schemas (eindeutige PEAX ID des Benutzers im Ressourcenpfad) geprüft. Für andere Aktionen, v.a. im Backoffice-Bereich⁴, finden zusätzliche Scope-Prüfungen anhand von Benutzerattributen statt.

1.1.5 Umgebungen

Bei PEAX gibt es verschiedene Umgebungen oder «Stufen», welche den ganzen PEAX-Stack (Datenbank, Backend, Frontend, IDP, Proxy) für einen bestimmten Zweck zur Verfügung stellen:

- local** Die Entwickler können den PEAX-Stack zum Entwickeln und Testen lokal ausführen. Da diese Umgebung von jedem Entwickler selbständig aufgesetzt und konfiguriert wird, kann sie an dieser Stelle nicht genauer beschrieben werden.⁵
- dev** Dies ist das Entwicklungssystem, worauf die Entwickler ihre Änderungen deployen, sobald diese vom jeweiligen Feature-Branch in den develop-Branch gemerged wurden. Diese Umgebung ist tendenziell sehr aktuell, aber dafür auch instabil.

²Eine beispielhafte Analyse ergab, dass ein Access Token 1604 Zeichen lang ist. Refresh Token sind in der Regel etwas kürzer, da sie weniger Informationen zum Gültigkeitsbereich des Tokens enthalten.

³Eine POST-Anfrage auf den `account`-Endpoint, der zur Registrierung dient, benötigt etwa keinen Access Token, da man einen solchen vor der Registrierung noch nicht haben kann.

⁴Als *Backoffice* wird in diesem Zusammenhang nicht die Organisationseinheit, sondern die Web-Oberfläche zur Administration der PEAX-Anwendung verstanden.

⁵Aufgrund der unterschiedlichen lokalen Konfigurationen soll die lokale Umgebung im Rahmen dieser Arbeit nicht unterstützt werden.

- test** Auf diese Stufe werden Änderungen übertragen, die auf Stufe dev erfolgreich getestet werden konnten. Diese Umgebung wird vom Product Owner zur Abnahme von User Stories verwendet, ist in der Regel eher stabil und repräsentiert nach jedem Sprint einen potenziell releasefähigen Stand.
- stage** Diese Stufe dient für die Regressionstests. Hier wird nach jedem Sprint der letzte Stand von test übertragen. Bei einem Release wird der Stand von hier verwendet. Diese Umgebung ist stabil und jeweils maximal zwei Wochen alt.
- prod** Von stage werden die Änderungen mehrmals pro Jahr (mittelfristiges Ziel: nach jedem Sprint) auf die Produktivumgebung übertragen. Dies ist die einzige Umgebung, auf der produktive Kundendaten abgelegt werden. Datenschutz und Sicherheit spielen auf dieser Umgebung eine besonders hohe Rolle. (Die Konsequenzen daraus sind in Abschnitt 3.3 *Token Handling*, Seite 31 und Abschnitt 5.4 *Token Store*, Seite 38 beschrieben.)
- devpatch** Dies ist die Entwicklungsumgebung für den Hotfix-Pfad. Nach einem Release wird der aktuelle Stand von prod auf diese Stufe deployed. Bis zum nächsten Release können hier dringende Fehlerkorrekturen vorgenommen werden.
- testpatch** Dies ist die Testumgebung für den Hotfix-Pfad. Dringende Fehlerkorrekturen werden von devpatch auf diese Stufe übernommen und hier abgenommen. Die Änderungen werden von hier aus direkt auf prod deployed.
- prototype** Hierbei handelt es sich um eine Umgebung, die sporadisch für Prototypen und Demos verwendet wird.
- perf** Diese Umgebung wurde vor dem grossen v3-Release im Frühling 2019 für Performance-Tests verwendet und ist seither nur sporadisch in Betrieb, etwa zum Ausprobieren neuer Konfigurationen oder Technologien.

1.1.6 Arten von Parametern

Ein HTTP-Request hat verschiedene Parameter: Dies sind einerseits Header-Parameter, wie z.B. Content-Type, womit der MIME-Type für den Request-Body festgelegt wird, oder Accept, womit dem Server mitgeteilt wird, welcher MIME-Type der Response-Body haben soll (R. T. Fielding et al., 1999).

Auch in der Authentifizierung und Autorisierung spielen Request-Header eine wichtige Rolle, zumal Access Tokens per Authorization-Header an den Server übermittelt werden (Hilt, Camarillo & Rosenberg, 2012, Kapitel 7.1).

Andererseits gibt es auch Query-Parameter, welche direkt an die URL angehängt werden. Letztere werden oft für die Navigation im Portal verwendet, zumal bei GET-Requests kein Request-Body übermittelt werden kann.

1.1.7 Benutzer

Es gibt verschiedene Gruppen von Benutzern, die px gewinnbringend einsetzen können:

Backend-Entwickler Diese entwickeln, erweitern und korrigieren die RESTful APIs, die das Backend von PEAX ausmachen. Von ihnen kann px einerseits für schnelle Tests und das Erstellen von Testdaten verwendet werden, andererseits kann px auch dabei hilfreich sein, die API (gerade Datenstrukturen) explorativ kennenzulernen.

Frontend-Entwickler Ist die Spezifikation eines Endpoints unvollständig, unklar oder gar fehlerhaft, kann darauf kein funktionierendes Frontend aufsetzen. Hier kann px dabei hilfreich sein, das tatsächliche Verhalten des Backends zu überprüfen, und die Struktur der zurückgelieferten Payloads zu betrachten.

Tester Die manuellen Regressionstests finden direkt auf dem Portal bzw. auf der App statt. Oftmals wäre es hilfreich, Testdaten grösseren Umfangs für einen neu registrierten Benutzer zu erstellen. Mithilfe von px können hierzu einfache Skripts zur Verfügung gestellt werden. (Die Skripts werden tendenziell eher von Entwicklern zur Verfügung gestellt, aber die Tester können diese nach Instruktion selbständig ausführen.)

Projektleiter Soll ein grosser Dokumentbestand eines Firmenkunden auf das PEAX-Portal übertragen werden, ist dies per Web-Interface sehr aufwändig. Hier könnte px zur Automatisierung herangezogen werden.

1.1.8 Betriebssysteme

Zu Beginn des Projekts (September 2019) waren auf den persönlichen Computern der Entwickler MACOS und WINDOWS im Einsatz. Mittlerweile (Stand Oktober 2019) wurden alle WINDOWS-Rechner durch Geräte mit macOS ausgetauscht. Mit den Testern und

Projektleitern gibt es dennoch einige potenzielle Benutzer (siehe Abschnitt 1.1.7 *Benutzer*, Seite 10), die px immer noch auf WINDOWS einsetzen würden.

Auf zahlreichen virtuellen Maschinen der PEAX-Infrastruktur (etwa für Datenbanken) läuft LINUX als Betriebssystem. Hier könnte px für verschiedene Service-Tasks (Monitoring, Alerting) eingesetzt werden.

Es sind somit die Betriebssysteme macOS, Windows und Linux für die Ausführung von px relevant. Was die Architektur betrifft, kommen derzeit nur Intel-Prozessoren mit 64-Bit-Architektur (x86_64) zum Einsatz.

1.1.9 Shells

Verschiedene Betriebssysteme haben verschiedene Shells. Im UNIX-Bereich gibt es auch zahlreiche Shells mit unterschiedlichen Merkmalen, die parallel zueinander installiert werden können.

BASH ist nicht nur die Standard-Shell vieler LINUX-Distributionen, sondern kommt bei Entwicklern auch auf WINDOWS als GIT BASH zum Einsatz. Auf MACOS gehört BASH ebenfalls zum Lieferumfang, wobei die mächtigere ZSH seit MACOS CATALINA standardmässig zum Einsatz kommt.⁶ Andere populäre UNIX-Shells wie FISH, KSH und TCSH haben zwar unterschiedliche Merkmale, jedoch den POSIX-Standard als kleinsten gemeinsamen Nenner (American National Standards Institute, 1993).

Auf WINDOWS spielen zudem die POWERSHELL sowie cmd.exe eine Rolle.

1.2 Risikoanalyse

Auf den ersten Blick scheint px ein risikoarmes Unterfangen zu sein, handelt es sich doch hierbei um ein Zusatztool für eine bestehende Softwarelandschaft, die Abläufe erleichtern soll. Sämtliche Abläufe können bereits mit den bestehenden Werkzeugen durchgeführt werden, wenn auch vielleicht weniger effizient und weniger komfortabel.

Ein Projekt bringt aber immer das Risiko des Scheiterns mit sich. Solche Risiken beziehen sich auf die Ziele des Projekts, bzw. darauf, dass diese Ziele nicht erreicht werden können, oder das Projekt trotz formal erreichter Ziele das gestellte Problem nicht löst.

Für das vorliegende Projekt könne folgende Risiken identifiziert werden:

Projektrisiken Diese Risiken beziehen sich auf den Erfolg des Projekts als Ganzes:

⁶<https://support.apple.com/en-us/HT208050>

- **Fehlende Adaption:** Auch wenn alle Anforderungen formell erfüllt sind, kann es dennoch sein, dass Entwickler und andere potenzielle Benutzer px nicht verwenden wollen. Eine Kombination aus mangelndem Mehrwert, Gewohnheit und Bequemlichkeit könnte der Grund dafür sein. Es gilt also nicht nur ein gutes Werkzeug zu erstellen, es muss auch dessen Mehrwert überzeugend demonstriert werden.
- **Mangelnde Abdeckung der API:** Werden signifikante Teile der API nicht durch px abgedeckt, ist man wiederum zur Verwendung der herkömmlichen Werkzeuge gezwungen. Diese Situation gilt es zu vermeiden, indem eine weite Abdeckung der API erreicht werden soll.

Sicherheitsrisiken Gegenüber cUrl, POSTMAN und dergleichen soll px eine höhere Sicherheit schaffen. Die folgenden Sicherheitsrisiken können diesem Ziel abträglich sein:

- **Token-Verwahrung:** Werden die Tokens von px nicht angemessen sicher verwahrt, könnten diese von einem Angreifer verwendet werden.
- **Payment-Schnittstelle:** Über die PEAX API können – ein hinterlegtes Bankkonto vorausgesetzt – Zahlungen durchgeführt werden. In Kombination mit unsicher verwahrten Tokens könnte diese API für betrügerische Überweisungen verwendet werden.

technische Risiken Diese Risiken beziehen sich auf die Implementierung der einzelnen Features von px. Sie werden im Rahmen der einzelnen User Stories besprochen und behandelt.

2 Stand der Praxis

Dieses Kapitel beschreibt die Ausgangslage vor dem Projektstart. Diese Situation bezieht sich einerseits auf die gängige Praxis beim Ansprechen der PEAX API, andererseits auf State-of-the-Art-Kommandozeilenprogramme, die u.a. auch bei PEAX zum Einsatz kommen.

2.1 Ansprechen der PEAX API

Für das direkte (d.h. nicht durch ein Web-Frontend vermittelte) Ansprechen einer RESTful API haben sich verschiedene Werkzeuge etabliert. Im Folgenden werden verschiedene Werkzeuge besprochen, die sich bei PEAX etabliert haben.

2.1.1 Postman

Die Anwendung POSTMAN⁷ erfreut sich bei PEAX-Entwicklern grosser Beliebtheit. POSTMAN wird v.a. als HTTP-Client eingesetzt.

Requests können mit URL, Parametern und Body definiert und manuell in Collections gruppiert werden. Diese Gruppierungen werden beispielsweise nach Umgebung (dev, test) oder nach API-Bereich (Profile, Document) vorgenommen.

Es besteht auch die Möglichkeit, Variablen zu definieren. So kann beispielsweise nach einer erfolgreichen Authentifizierung der zurückgelieferte Access Token abgespeichert werden. Diese Token-Variable kann dann in einen weiteren Request zwecks Authentifikation im *Authentication*-Header mitgegeben werden.

Obwohl POSTMAN einen hohen Komfort bietet und als generischer HTTP-Client eine Abdeckung der gesamten API ermöglicht, gibt es einige Probleme in dessen Handhabung:

Austausch von Collections POSTMAN-Collections können als JSON-Dateien abgespeichert werden. Dieses Format eignet sich zur Speicherung in einem GIT-Repository. Im Gegensatz zu Programmcode oder Konfigurationsdateien sind die einzelnen Änderungen jedoch schwer nachzuvollziehen. Da die Entwickler verschiedene Bedürfnisse haben (API-Abdeckung, Organisation, verwendete Daten), gibt es kein zentrales Repository für POSTMAN-Collections. Stattdessen werden diese Collections als Dateien herumgereicht, was zu einem Wildwuchs führt.

⁷<https://www.getpostman.com/product/api-client>

Speicherung von Credentials Die Zugangsdaten werden zumeist im Klartext abgespeichert und mit den Collections herumgereicht. Hier könnten Variablen Abhilfe schaffen. Fehlendes Wissen über deren Handhabung und Bequemlichkeit führen aber immer wieder dazu, dass wieder Passwörter im Klartext in POSTMAN-Collections auftauchen.

Fehlende Automatisierung Obwohl sich POSTMAN mithilfe einer JAVASCRIPT-Runtime⁸ automatisieren liesse, werden Abläufe damit in der Praxis meistens als manuelle Klick-Sequenzen durchgeführt. Der Aufwand, sich in das Scripting-Framework von POSTMAN einzuarbeiten, scheint sich für viele Entwickler offensichtlich nicht zu lohnen. Ein möglicher Grund dafür ist das Lock-In: Skripts können nur innerhalb von POSTMAN ohne Zusatzaufwand ausgeführt werden. Von einem Server oder Container aus, wo kein GUI zur Verfügung steht, sind die Skripts also nicht ohne grossen Zusatzaufwand ausführbar.

2.1.2 cUrl

Bei curl handelt es sich um ein Kommandozeilenprogramm zum Ansprechen verschiedenster Protokolle⁹, wobei im Kontext von PEAX nur HTTP relevant ist. Verglichen mit POSTMAN wird curl von weniger Entwicklern eingesetzt, es kommt aber immer dann zum Einsatz, wenn ein grösserer Ablauf automatisiert werden soll¹⁰.

curl wird oft in Skripts verwendet. Hierzu wird ein High-Level-Skript geschrieben, das die eigentliche Aufgabe übernimmt (Dokument einliefern, Daten abrufen), welches ein Low-Level-Skript für die jeweilige Umgebung aufruft, das sich um das Token-Handling kümmert. Diese Skripts rufen meistens jq¹¹ auf, um relevante Informationen aus den JSON-Payloads zu extrahieren.

Im Gegensatz zu den POSTMAN-Collections sind diese Skripts und deren Änderungen in einem GIT-Kontext einfach zu verstehen. Die Automatisierung ist nicht nur wie bei POSTMAN eine ungenutzte Möglichkeit, sondern wird auch tatsächlich genutzt.

Die Problematik der Credentials, die im Klartext herumgereicht werden, besteht aber dennoch. Ausserdem werden Ansammlungen solcher Skripts oftmals unübersichtlich und sind nur noch vom ursprünglichen Entwickler versteh- und wartbar.

⁸https://learning.getpostman.com/docs/postman/scripts/intro_to_scripts

⁹<https://curl.haxx.se/>

¹⁰Beispiel: Einem bestimmten Benutzer für Testzwecke 2000 Dokumente per Delivery-API ins Portal stellen, was aufgrund der langen Laufzeit periodische Token-Aktualisierung erfordert.

¹¹<https://stedolan.github.io/jq/>

`curl` benötigt zudem einiges an Einarbeitungszeit, um die einzelnen Kommandozeilenparameter zu verstehen – und zusätzliches Verständnis von Kommandozeilenkonzepten (Pipes, Stdin/Stdout) sowie weiterer Kommandozeilenwerkzeuge (`js`, `grep`), um sinnvoll einsetzbar zu sein.

2.1.3 httpie

`HTTPie` ist eine sehr einsteigsfreundliche Alternative zu `curl`, das sich im Gegensatz dazu auf das Protokoll HTTP konzentriert. Das Absetzen von Multipart-Payloads ist damit wesentlich komfortabler als mit `curl`, was etwa beim Testen der Thumbnailer-Komponente sehr hilfreich war.

Da es sich bei `http` – dem Executable von `HTTPie` – um ein `PYTHON`-Skript handelt, ist die Installation einer entsprechenden Laufzeitumgebung vorausgesetzt. Ansonsten hat `HTTPie` in der Anwendung die gleichen Vor- und Nachteile wie `curl`.

2.2 Kommandozeilenprogramme

Bei Kommandozeilenprogrammen grösseren Umfangs hat sich ein Bedienungsmuster etabliert, bei dem der Programmname als der Hauptbefehl und der erste Parameter als Unterbefehl angegeben wird. Hierzu einige Beispiele:

```
$ git add *.c
$ git commit -m 'added C files'
$ git push

$ docker rm -f my-container
$ docker rmi -f my-image
$ docker run redis

$ go run cmd/px.go
$ go build cmd/px.go -o builds/linux/px
$ go vet
```

Codebeispiel 1: Einie Kommandozeilenbeispiele mit Haupt- und Unterbefehl

Ähnliche Bedienungsmuster findet man auch in `oc` (`OPENSIFT` Command Line Client), `pacman` und `brew` (Paketmanager für `ARCH LINUX` bzw. `MACOS`), `npm` und `pip` (Paketmanager für `NODE` und `PYTHON`). Obwohl sich für dieses Bedienungsmuster noch kein allgemein gebräuchlicher Name etabliert hat¹², soll es im Rahmen der vorliegenden Ar-

¹²<https://superuser.com/q/1020583>

beit als *Swiss Army Knife*-Ansatz bezeichnet werden, zumal diese Bezeichnung im Standardwerk zu Go für das go-Tool verwendet wird (Donovan & Kernighan, 2015).

Ein etwas anderer Ansatz wird in Rust für das sehr umfassende Werkzeug cargo (u.a. für die Kompilierung und das Ausführen von Tests) verwendet. Hier gibt es zwar auch Unterbefehle (cargo build, cargo test), diese sind aber nicht zwingend Teil des cargo-Binaries, sondern separate Binaries, die im Verzeichnis `/.cargo/bin/` abgelegt sind, und der Namenskonvention cargo-[subcommand] folgen (Klabnik & Nichols, 2019, Kapitel 14.5).

Der Ansatz von Rust passt zwar deutlich besser zur UNIX-Philosophie – *«Make each program do one thing well.»* (McIlroy Doug, Pinson, E.N, Tague, B.A., 1978, S. 3) – führt aber im Fall von Go aufgrund der statischen Kompilierung zu einer ganzen Reihe grosser Binaries, anstelle nur eines grossen Binaries, was wiederum das Deployment und Setup erschwert.

2.3 Ausgangslage und Vorleistungen

Das Projekt px wurde bereits am 11. Juni 2019 auf dem GitLab von PEAX erstellt¹³. Als erstes wurde eine CI-Pipeline bestehend aus den Schritten build und test eingerichtet. Die Pipeline wurde mittels eines Dummy-Tests überprüft, der einmal erfolgreich durchlaufen und einmal scheitern sollte, um einen Positiv- und einen Negativtest durchführen zu können.

Es wurde eine Hallo-Welt-Programm im cmd-Unterverzeichnis (Donovan & Kernighan, 2015, S. 293) erstellt, welches dazu diente, die Kompilierung für verschiedene Plattformen zu testen. Obwohl auch umfassende Go-Programme mittels go build kompiliert werden können und keine weitere Build-Konfiguration benötigen, wurde ein Makefile erstellt, das ausführbare Programme für verschiedene Plattformen im build-Unterverzeichnis erstellt, also z.B. build/windows/px.exe für Windows oder build/linux/px für Linux.

Das Makefile wurde später um ein release-Target erweitert, womit die kompilierten Artefakte jeweils in eine Zip-Datei verpackt werden, die den aktuellen Versionstag (z.B. v0.0.3¹⁴) im Dateinamen enthält.

Das Target coverage führt die Testfälle durch, misst die Testabdeckung und generiert eine HTML-Ausgabe des getesteten Codes. Rote Zeilen sind nicht durch einen Testfall abgedeckt, grüne Zeilen hingegen schon (Donovan & Kernighan, 2015, Kapitel 11.3).

¹³<https://gitlab.peax.ch/peax3/px>

¹⁴<https://semver.org/>

Weiter sind bis am 31. Juli 2019 folgende Features implementiert worden:

- px help** zeigt eine einfache Hilfeseite auf der Kommandozeile an.
- px login** führt einen Loginversuch mit den angegebenen Credentials durch. Benutzername und Passwort können entweder als Kommandozeilenparameter oder mittels interaktiver Eingabe (stdin) entgegengenommen werden. Im letzteren Fall wird das eingegebene Passwort nicht angezeigt, was mit einem externen SSH-Terminal-Modul¹⁵ erreicht wird. Bei einem erfolgreichen Login-Versuch werden `access_token` und `refresh_token` aus dem Response-Payload gelesen und im `$HOME/.px-tokens`-Verzeichnis des jeweiligen Benutzers in eine JSON-Datei namens `.px-tokens` abgespeichert.
- px logout** löscht ein Token Pair für eine bestimmte Umgebung. Pro Umgebung kann es zu jedem Zeitpunkt nur ein aktives «Login», d.h. Token Pair geben. Es besteht auch die Möglichkeit, sämtliche Tokens auf einmal zu löschen. Hierbei wird `$HOME/.px-tokens` nicht gelöscht, sondern nur das `Property tokens` geleert. (Die Datei enthält ein Initialisierungsdatum, das nicht verlorengehen soll.)
- px upload** lädt eine Datei (z.B. PDF) auf das PEAX-Portal hoch. Diese Funktionalität wurde eingebaut, um die Funktionsweise von `px` vor dem Ideation-Gremium zu demonstrieren.¹⁶

Für die Evaluierung des Prototypen werden zudem die Anzahl Aufrufe und das Datum des letzten Aufrufs von `px` in eine JSON-Datei `$HOME/.px-usage` geschrieben.

Insgesamt wurden ca. 20 Arbeitsstunden in den Prototyp investiert. Ein grosser Teil des Codes kann für die Weiterentwicklung übernommen werden, muss jedoch umstrukturiert werden. So ist zuviel Logik im Hauptmodul `cmd/px.go`, die zwecks Wiederverwendbarkeit in das Library-Modul `px` überführt werden soll. Am Prototypen mangelhaft sind Testabdeckung und Dokumentation auf Quellcodeebene.

¹⁵<https://godoc.org/golang.org/x/crypto/ssh/terminal#Terminal.ReadPassword>

¹⁶Die hochgeladene Datei erschien Sekunden später im Web-Portal, was die Anwesenden von der Funktionsweise überzeugte.

3 Ideen und Konzepte

Der PEAX Command Line Client px soll zwei grundlegenden Design-Prinzipien folgen:

1. der Unix-Philosophie, und
2. dem *Swiss Army Knife*-Ansatz, der bereits in Abschnitt 2.2 *Kommandozeilenprogramme*, Seite 15 beschrieben wurde.

3.1 Unix-Philosophie

Die Unix-Philosophie wird oftmals mit den folgenden beiden Grundsätzen wiedergegeben (*The Code*, 2001, 12:51):

1. *Everything is a file.*¹⁷
2. *When you build something, you write things that are for a single purpose, but that do that purpose well.*¹⁸

Für den ersten Grundsatz lassen sich schwer Quellen finden. Die Unix-Pioniere DOUG MCILROY und BRAIN KERNIGHAN beschreiben aber den bei der Entwicklung von Unix eingeschlagenen Weg mit einem hierarchischen Dateisystem als revolutionär und als Grund für den Erfolg von Unix und dessen Nachfolger (Kernighan, 2019, Kapitel 4.1, S. 62-62, und Kapitel 9.1, S. 166). Das experimentelle Betriebssystem Plan 9 verfolgte diesen Grundsatz noch konsequenter (Kernighan, 2019, Kapitel 8.4, S. 161).

Der zweite Grundsatz geht auf DOUG MCILROYS erste Stil-Maxime (McIlroy Doug, Pinson, E.N, Tague, B.A., 1978, S. 3) «*Make each program do one thing well.*»¹⁹ zurück. Die zweite Maxime «*Expect the output of every program to become the input to another, as yet unknown, program. Don't clutter output with extraneous information. [...]*» ist im Zusammenhang mit Kommandozeilenprogrammen ebenfalls zu beachten. DOUG MCILROYS Pipe-Idee von 1964 und Ken Thompsons Implementierung davon 1972 haben dazu geführt, dass in Unix praktisch jedes Programm mit jedem anderen Programm zusammenarbeiten kann, sofern diese zweite Maxime eingehalten wird.²⁰ Auf die weiteren Maximen soll an dieser Stelle

¹⁷ Alles ist eine Datei.

¹⁸ Wenn man etwas erstellt, macht man es zu einem einzigen Zweck, den es gut erfüllen soll.

¹⁹ Jedes Programm soll eine Sache gut erfüllen.

²⁰ Ken Thompson soll den Pipe-Mechanismus nach der ersten Verwendung als «mind-blowing» bezeichnet haben (Kernighan, 2019, Kapitel 4.4, S. 68-69).

nicht eingegangen werden.²¹

Jahre später – und um etliche Erfahrung mit Unix reicher – sammelte MIKE GANCARZ neun Grundsätze (*tenets*) zur Unix-Philosophie, die hier zusammenfassend wiedergegeben werden (Gancarz, 1995):

1. *Small is beautiful.* Grosse Programme entstehen dann, wenn das zu lösende Problem nicht vollends verstanden und eingegrenzt wird. Bei grossen Programmen wird eine signifikante Menge an Code geschrieben, die nicht das eigentliche Problem löst, sondern andere, nicht-essentielle Sachen macht. Kleine Programme hingegen sind einfach zu verstehen, einfach zu warten, benötigen weniger Systemressourcen – und können einfacher mit anderen Programmen kombiniert werden.
2. *Make each program do one thing well.* Ein Programm soll nur zur Lösung eines Problems entwickelt werden, und nicht damit zusammenhängende oder gar ganz andere Probleme zu lösen versuchen. Dieses eine Problem sollte aber so gut wie möglich gelöst werden. Das Formatieren von Ein- und Ausgaben kann oft von anderen Programmen übernommen werden. Interaktive Programme können oft vermieden werden, indem die Aufbereitung der Eingabedaten mit einem anderen Programm gelöst wird.
3. *Build a prototype as soon as possible.* Eine Idee sollte zunächst anhand eines Prototypen getestet werden, bevor viel Aufwand in eine umfassende Spezifikation und anschließende Implementierung fliesst, die nicht gebraucht wird. Das Problem ist in dieser frühen Phase oft noch nicht gänzlich verstanden, und ein entsprechendes Konzept würde bloss am Ziel vorbeischiessen. Ein früher Prototyp minimiert das Risiko für unnütze Aufwände und spart somit viel Zeit. Überhaupt entsteht gute Software über iterative Annäherungen an ein Ziel, nicht auf Basis eines einzigen Konzepts.
4. *Choose portability over efficiency.* Ein Programm, das auf vielen Plattformen läuft, ist besser als ein Programm, das die Vorzüge einer einzigen Plattform vollends ausnützt, jedoch nur auf dieser Plattform läuft. Performanceoptimierung für eine einzige Plattform führt oft dazu, dass ein Programm auf anderen Plattformen nur noch schlecht oder gar nicht mehr läuft. Es ist einfacher, eine plattformübergreifende

²¹McILROYs dritte Maxime, man solle Software idealerweise innert Wochen gestalten und erstellen, um sie früh ausprobieren zu können, wird diese Arbeit bereits aufgrund ihres Rahmens und des vorangegangenen Prototypen gerecht.

Codebasis zu warten, als verschiedene plattformabhängige. Da die Hardware ständig schneller wird, lösen sich Performanceprobleme oftmals von selber – sofern ein Programm nicht unnötig aufgeblasen wird.

5. *Store numerical data in flat ASCII files.* Daten müssen früher oder später auf ein anderes System übertragen werden. Bei Textdateien ist dies in der Regel kein Problem. Bei proprietären Binärformaten ist aber oftmals eine Konvertierung erforderlich, die Zeit und Geld kostet. Textdateien können problemlos manuell mit einem Texteditor und automatisiert mit anderen Programmen bearbeitet werden. *Unix* bietet eine Vielzahl solcher Programme.²²
6. *Use software leverage to your advantage.* Programmierer sollen sich auf das eigentliche Problem konzentrieren, und nicht auf solche, die bereits von anderen Programmierern zufriedenstellend gelöst worden sind. Um dies zu ermöglichen, muss Programmcode zwischen Programmierern ausgetauscht werden, und nicht als streng gehütetes Geheimnis behandelt werden. Bestehende Software – in der Form von Code oder kompilierter Software – kann mit einer gewaltigen Hebelwirkung für die eigene Arbeit eingesetzt werden.
7. *Use shell scripts to increase leverage and portability.* Mithilfe von Shell-Skripten kann in wenigen Zeilen Software genutzt werden, die hunderten Zeilen – getestetem und von anderen Programmierern gewartetem – C-Code entsprechen. Der Entwicklungszyklus von Shell-Skripten ist schneller als derjenige von C-Programmen, da der Kompilierungsschritt entfällt. Zudem sind Shell-Skripte portabler als Programme, die in C oder in einer anderen Hochsprache geschrieben sind.
8. *Avoid captive user interfaces.* Interaktive Programme haben ihre eigene Interaktionssprache, die sich von der Shell unterscheidet, und daher zunächst für jedes Werkzeug gelernt werden muss. Solche Programme gehen davon aus, dass der Benutzer ein Mensch ist, was die Verwendung via Skripte – und somit die Hebelwirkung von Software – verunmöglicht. Interaktive Programme tendieren dazu, Features aus der Umgebung, von der sie sich abkapseln, in eigener, meist schlechterer Implementierung anzubieten, was die Codebasis aufbläht und zu einem inkonsistenten Verhalten führt.

²²Heutzutage ist UTF-8 das am weitesten verbreitete Format für Textdateien. Dessen Erfolg geht nicht zuletzt darauf zurück, dass es mit dem Ziel entwickelt worden ist, eine Obermenge von ASCII zu sein, wodurch ASCII komplett vorwärtskompatibel zu UTF-8 ist. UTF-8 wurde von Rob Pike und Ken Thompson entwickelt.

9. *Make every program a filter.* Die meisten Programme nehmen Eingabedaten entgegen, transformieren diese, und produzieren daraus Ausgabedaten. Sie produzieren keine originären Daten, sondern verarbeiten Daten, die zumeist von Menschen produziert worden sind. Programme, die als Filter konzipiert sind, werden diesem Umstand gerecht. Auf UNIX werden Eingabedaten über die Standardeingabe ('stdin') entgegengenommen und über die Standardausgabe ('stdout') wieder ausgegeben. Mithilfe der Pipe können so beliebig lange Filterketten erstellt werden, wovon jedes Programm eine Transformation auf den Datenstrom vornimmt. Fehlermeldungen und andere Informationen, die sich von den Nutzdaten unterscheiden, sollen in die Standardfehlerausgabe ('stderr') geschrieben werden, was eine gesonderte Verarbeitung solcher Meldungen ermöglicht.

3.1.1 Anwendung auf px

Für px werden die Grundsätze der UNIX-Philosophie folgendermassen angewendet:

1. *Small is beautiful.* px soll nicht jeden Anwendungsfall mit einem einfachen, benutzerfreundlichen Befehl abdecken, sondern mit folgender Doppelstrategie mit möglichst wenig Aufwand zu einem möglichst für alle Benutzergruppen befriedigenden Ergebnis kommen:
 - Entwickler sollen eine möglichst weite hohe und feingranulare Abdeckung der API bekommen, indem px die HTTP-Methoden GET, PUT, POST, PATCH und DELETE anbietet, und quasi als PEAX-spezifisches curl mit transparentem Token-Handling fungiert.
 - Andere Benutzergruppen sollen Befehle bekommen, die sie häufig benötigen und ihnen einen hohen Nutzen bringen, wie z.B. das rekursive Hochladen von Verzeichnissen mit Dokumenten.
2. *Make each program do one thing well.* px soll sich nicht um die Inhalte der Payloads (Dokumente, Metadaten) kümmern und diese validieren oder auswerten, sondern nur sicherstellen, dass die Payloads an den richtigen Ort mit den richtigen Optionen übertragen werden. Beispielsweise soll das Durchsuchen und Auswerten von JSON-Payloads *nicht* in px eingebaut werden, da es hierfür mit jq bereits ein sehr mächtiges Tool gibt.
3. *Build a prototype as soon as possible.* Ein minimaler Prototyp wurde bereits im Sommer entwickelt. Auf Basis dieses Prototypen wird nun px im Rahmen dieser Arbeit

weiterentwickelt.

4. *Choose portability over efficiency.* Mit Go wurde eine Programmiersprache gewählt, die das Kompilieren für andere Betriebssysteme und Architekturen *out of the box* unterstützt.²³
5. *Store numerical data in flat ASCII files.* Die unsicher verwahrten Tokens sollen in einer JSON-Datei namens `.px-tokens` im HOME-Verzeichnis des Benutzers abgelegt werden. JWT-Tokens sind numerische Daten im weitesten Sinn, sprich Base64-codiertes JSON. Zwar lässt sich JSON nicht wie eine «flache» ASCII-Datei komfortabel mit Tools wie `grep` und Konsorten bearbeiten, dafür bietet Go sehr komfortable *Marshaling*-Mechanismen um Datenstrukturen aus und zu JSON zu serialisieren (Donovan & Kernighan, 2015, Kapitel 4.5). Wichtig ist, dass zur Speicherung der Tokens keine Binärdateien, sondern Textdateien *im weitesten Sinn* (JSON) zum Einsatz kommen.
6. *Use software leverage to your advantage.* Die Hebelwirkung von *bestehender* Software soll für `px` auf verschiedenen Stufen genutzt werden. Die sehr umfassende und hochwertige Standard Library von Go, gerade das sehr mächtige Package `net/http` unterstützt das Ansprechen einer RESTful HTTP-API. Eine Fremdkomponente von Zalando (`go-keyring`) bietet plattformübergreifende Unterstützung für den nativen Keystore des Betriebssystems. Das sehr mächtige `go`-Tool kommt u.a. zur statischen Quellcodeanalyse (`go vet`), zum Testen (`go test`), Verwalten von Abhängigkeiten (`go mod`) und kompilieren (`go build`) zum Einsatz. In der Entwicklung werden Hilfstools wie `golint` (Quellcodeanalyse), `goimports` (Formatierung von Code und Importieren von Packages) und `gopls` (automatische, Texteditor-unabhängige Code-Vervollständigung).
7. *Use shell scripts to increase leverage and portability.* Die Teststrategie (siehe Abschnitt 4.2.2 Q2: *automatisiert und manuell*, Seite 34) setzt stark auf Shell-Skripts zum Erreichen einer hohen Testabdeckung mit aussagekräftigen Tests. Die Skripts könnten auch dann noch verwendet werden, sollte `px` dereinst mit einer anderen Programmiersprache neu implementiert werden (siehe auch Abschnitt 8.2.4 *Entscheidung*, Seite 51).
8. *Avoid captive user interfaces.* Grundsätzlich soll `px` interaktiv bedienbar und in Skripten verwendet werden können. So können Benutzername und Passwort per Kom-

²³Mit KEN THOMPSON und ROB PIKE sind zwei der drei Schöpfer dieser Programmiersprache Unix-Pioniere erster und zweiter Stunde, was man ihr an verschiedensten Stellen anmerkt.

mandozeilenparameter mitgegeben werden, und werden nur interaktiv erfragt, falls ersteres unterlassen wird. Bei der Zwei-Faktor-Authentifizierung ist jedoch eine interaktive Eingabe vonnöten, da der SMS-Code zum Zeitpunkt der initialen Login-Anfrage noch nicht bekannt ist.²⁴

9. *Make every program a filter.* px soll keine unnötigen Ausgaben machen und nur Nutzdaten auf stdout ausgeben. Werden Vollzugs- und Erfolgsmeldungen benötigt, sollen diese per speziellem Parameter verlangt und nach stderr ausgegeben werden (siehe auch die Diskussion bei Abschnitt 6.1.1 *Sprint 1*, Seite 41).

3.2 Swiss Army Knife

Die «Swiss Army Knife»-Befehlsstruktur (Donovan & Kernighan, 2015, S. 290), wie sie im vorhergehenden Kapitel beschrieben (Abschnitt 2.2 *Kommandozeilenprogramme*, Seite 15) und im Prototyp (Abschnitt 2.3 *Ausgangslage und Vorleistungen*, Seite 16) verwendet worden ist, soll beibehalten werden. Befehle in px sollen etwa folgendermassen aussehen:

```
# Login-Vorgang: Tokens vom IDP holen
px login -env test -verbose -user john.doe@acme.org

# Upload-Vorgang: Ein Dokument hochladen
px upload -e test document.pdf

# Logout-Vorgang: lokale Tokens entfernen
px logout -e test
```

Codebeispiel 2: Beispielhafter Befehl mit Command, Subcommand, Flags, Parametern

Die Struktur ist immer dieselbe: [Befehl] [Unterbefehl] [Flags] [Parameter], wobei der Befehl im Rahmen dieser Arbeit immer px lautet. Die einzelnen Unterbefehle werden in den folgenden Abschnitten erläutert.

Die Flags treten in zweierlei Ausprägung auf: Einerseits als *Switches*, wobei eine Option durch das Vorhandensein eines Flags aktiviert und durch das Fehlen deaktiviert wird. Das -verbose-Flag ist ein Beispiel dafür. Andererseits als *Key-Value-Parameter*, wobei das Flag einen zusätzlichen Wert erfordert. Beispiele hierfür sind die Flags -env und -user im Beispiel oben.

²⁴Mit einem One-Time Password würde dies theoretisch funktionieren, da die Codes jeweils vorweg für eine bestimmte Zeitspanne gültig sind. Der Nutzen hiervon ist jedoch äusserst gering, da der Benutzer ja doch am Terminal sitzen muss, um den Code vor der Ausführung von px einzugeben.

Zu den Flags soll es jeweils eine lange Version (`-verbose`, `-user`, `-env`) und eine zugehörige kurze Version (bestehend aus dem ersten Buchstaben der langen Version) geben (`-v`, `-u`, `-e`). Treten dabei Kollisionen auf (mehrere Flags, die mit dem gleichen Buchstaben beginnen), muss improvisiert werden.

Parameter werden nicht von allen Befehlen erwartet/unterstützt. Beim `upload`-Unterbefehl ist etwa ein Dokument (als relativer Dateipfad) erforderlich. Bei anderen Befehlen sind es Ressourcenpfade.

3.2.1 Befehle für das Token-Handling

Die grundlegende Voraussetzung zur Interaktion mit der PEAX API und die wichtigste Erleichterung durch `px` ist das Token-Handling. Bei einem Login-Vorgang wird ein Token Pair bestehend aus Refresh Token und Access Token vom Identity Provider geholt. Dabei wird zwischen drei Bereichen der API unterschieden: User API, Agent API und Admin API (siehe auch Abschnitt 8.1.1 *Systemkontext*, Seite 46).

Die User API deckt die Funktionen des PEAX-Portals ab. Für das Login wird ein Benutzername (E-Mail-Adresse), ein Passwort und ein optionaler zweiter Faktor verwendet. Letzteres kann ein SMS-Code oder eine Time-based One-time-Password (TOTP) sein.

Die Quelle für diesen zweiten Faktor wird im Portal konfiguriert: Entweder als Mobiltelefonnummer (SMS-Code) oder mittels einer entsprechenden Authenticator-App. Stimmen Benutzername und Passwort im ersten Schritt mit den Angaben auf dem Identity Provider überein, wird interaktiv nach dem zweiten Faktor gefragt, der dann wiederum auf dem Identity Provider überprüft wird.

Bei einem erfolgreichen Login-Vorgang werden die Tokens via HTTP-Response an den Client übertragen, wo sie verwahrt werden können.

Der Login-Vorgang wird mit dem Unterbefehl `login` durchgeführt. Als Flags muss eine Umgebung (`-env/-e`), ein Benutzername (`-u/-user`) und ein Passwort (`-p/-pass`) angegeben werden. Benutzername und Passwort werden interaktiv nachgefragt, sollten diese nicht via Flag spezifiziert worden sein.

Mithilfe der Flags `-s/-secure` und `-i/-insecure` kann die Umgebungseinstellung bezüglich sicherer Tokenverwahrung übersteuert werden. Die beiden Flags schliessen sich gegenseitig aus. Ist das `-v/-verbose`-Flag gesetzt, wird nach einem erfolgreichen Login eine entsprechende Meldung ausgegeben.

Die Tokens können mithilfe des Unterbefehls `logout` wieder entfernt werden. Mit dem Flag `-a/-all` werden alle lokalen Tokens entfernt. Mit dem Flag `-e/-env` werden die Tokens zu der jeweiligen Umgebung entfernt. Das `-v/-verbose`-Flag dient wiederum zur

3 Ideen und Konzepte

Ausgabe von Erfolgsmeldungen.

In der Anwendung sehen die Befehle folgendermassen aus:

```
# Login auf Umgebung test mit Benutzername und Passwort
$ px login -e test -u john.doe@acme.org -p TopSecret1337!

# Das gleiche Login mit interaktiver Passwordeingabe
$ px login -e test -u john.doe@acme.org
Password: [versteckt]

# Das gleiche Login mit interaktiver Benutzername- und Passwordeingabe
$ px login -e test
Username: john.doe@acme.org
Password: [versteckt]

# Login mit konfigurierter Zwei-Faktor-Authentifizierung und verbose-Flag
$ px login -e test -u john.doe@acme.org -p TopSecret1337! -v
SMS Code: 123467
login for user john.doe@acme.org to environment test was successful

# Logout von Umgebung test mit verbose-Flag
$ px logout -e test -v
user logout from environment test was successful

# Logout von allen Umgebungen
$ px logout -a
```

Codebeispiel 3: Anwendung der Befehle für Login und Logout

Die Agent API bietet Partnern und Zulieferern – die *Agents* – die Möglichkeit, beliebigen Benutzern Dokumente und Metadaten ins Portal zu stellen. Sie wird für verschiedene Input-Kanäle von PEAX verwendet.

Im Gegensatz zur User API erfolgt die Authentifizierung nicht mit Benutzername und Passwort, sondern mit einer *Client ID* und einem *Client Secret*.²⁵ Jeder Agent verfügt über seine eigene Kombination von ID und Secret.

Der Agent-API-Nutzers verwendet Client ID und Client Secret somit wie Benutzername und Passwort. Dementsprechend sollen auch die Kommandozeilenparameter entsprechend lauten: `-u/-user` für die Client ID und `-p/-pass` für das Client Secret.

²⁵Bei OAuth 2.0 wird dies als der *OAuth 2.0 Client Credentials Grant* bezeichnet. Bei der User API gibt es die Client ID `peax.portal`, die für alle Benutzer gleich ist.

3 Ideen und Konzepte

Die Befehle für das Login und Logout erhalten das Prefix agent. In der Anwendung sehen diese Befehle folgendermassen aus:

```
# Agent-Login auf Umgebung test mit Client Secrets
$ px agent-login -u PEAX-Agent-ACME -p 123456-789abc-...

# Agent-Login mit interaktiver Eingabe des Secrets:
$ px agent-login -e test -u PEAX-Agent-ACME
Client Secret: 123456-789abc...

# Logout
$ px agent-logout -e test
```

Codebeispiel 4: Anwendung der Befehle für Agent-Login und -Logout

Für die Admin API wird der gleiche Login-Mechanismus wie für die User API verwendet. Der einzige Unterschied im Gebrauch dieser APIs ist, dass die Benutzer für die Admin API über zusätzliche Berechtigungen verfügen, welche im Access Token entsprechend kodiert sind.

3.2.2 Generische Befehle für Entwickler

Damit Entwickler oftmals an einzelnen Endpoints arbeiten, sollen sie einen möglichst feingranularen Zugriff auf die API erhalten, sprich über die HTTP-Methoden GET, POST, PATCH usw.²⁶ Die Befehle werden dementsprechend (mit Kleinbuchstaben) bezeichnet.

Befehle für HTTP-Methoden, die über einen Body verfügen (POST, PUT, PATCH), verfügen über den Parameter -p/-payload, womit eine entsprechende Datei angegeben werden kann.

```
# Abrufen der Anzahl Dokumente eines Benutzers
$ px get document/api/v3/account/455.5462.5012.69/collection

# Hinzufügen einer Organisation (für spätere Postabonnierung)
$ px post -p testdata/organization.json \
  network/api/v3/network/455.5462.5012.69/userorganizationrelationship

# Aktualisierung der Metadaten eines Dokuments
$ px patch -p document-patch.json \
  document/api/v3/document/123456-789abc...
```

²⁶px wurde im Ideenstadium als «curl for the PEAX API» bezeichnet.

```
# Hochladen eines Profilbildes
$ px put -p pic.jpg \
    profile/api/v3/profile/455.5462.5012.69/picture/avatar

# Löschen des Profilbildes
$ px delete \
    profile/api/v3/profile/455.5462.5012.69/picture/avatar
```

Codebeispiel 5: Anwendung der feingranularen HTTP-Befehle

3.2.3 Spezifische Befehle wichtiger Funktionen

Eine der wichtigsten Funktionen von PEAX ist das Einstellen von Dokumenten ins Portal. Dies geschieht einerseits über die Agent API, wo ein Agent einem beliebigen Nutzer ein Dokument (mitsamt Metadaten) ins Portal stellen kann. Andererseits kann ein Benutzer Dokumente für sich selber hochladen.²⁷

Ein Agent soll den Benutzern über den Befehl `deliver` Dokumente in den Posteingang stellen können. Der Endpoint ist immer der gleiche. Der Empfänger (und Sender) muss mithilfe von Metadaten (JSON-Format) spezifiziert werden, die mit dem Parameter `-m/-meta` mitgegeben werden können. Diese Metadaten sehen beispielsweise folgendermaßen aus (`meta.json`):

```
{
  "type": "DOCUMENT",
  "source": "SCANCENTER",
  "title": "Testdokument",
  "senderUid": "CHE-123.456.789",
  "senderName": "px: PEAX Command Line Client",
  "receiverPeaxId": "455.5462.5012.69"
}
```

Codebeispiel 6: Metadaten für die Dokument-Einflieferung

Die `senderUid` ist die MWST-Nummer des Dokument-Absenders. Der Empfänger ist mit der `receiverPeaxId` definiert. Die Felder `type` und `source` sind spezielle Konstanten, die serverseitig geprüft werden, und eine besondere Bedeutung haben. Die Felder `title`

²⁷Die anderen Eingangskanäle (App, E-Mail, Postumleitung via Scanning-Center, Sammelcouvert) sind allesamt mit diesen beiden Schnittstellen umgesetzt.

3 Ideen und Konzepte

und senderName sind Freitextfelder für den Dokumenttitel und den Absendernamen. Eine Vielzahl anderer Angaben (z.B. komplette Zahlungsinformationen für Rechnungen) können auf diese Weise gemacht werden. Die API ist PEAX-intern entsprechend dokumentiert.

Als Parameter erwartet der deliver-Befehl den Pfad zu einer Dokumentdatei:

```
# Dokument mit Metadaten einliefern
$ px deliver -e test -m meta.json document.pdf
```

Codebeispiel 7: Dokument-Einlieferung über die Delivery-Schnittstelle

Einem Benutzer der User API soll der upload-Befehl zum Hochladen von Dokumenten zur Verfügung stehen. Rekursives Hochladen von Dokumentordnern kann mit dem Flag -r/-recursive und einer entsprechenden Ordnerangabe als Parameter bewerkstelligt werden. Fehlt dieses Flag, wird als Parameter der Pfad zu einer Dokumentdatei erwartet:

```
# Upload eines einzelnen Dokuments
$ px upload document.pdf

# rekursiver Upload eines Ordners, der Dokumente enthält
$ px upload -r docfolder/
```

Codebeispiel 8: Hochladen von Dateien

3.2.4 Hilfefunktion

Damit sich der Benutzer bei Unklarheiten selber helfen kann, und damit ihm der Einstieg in die Verwendung von px erleichtert wird, soll ihm eine Hilfefunktion zur Verfügung stehen. Mit dem Unterbefehl help soll er einführende Erläuterungen und einen Überblick über alle zur Verfügung stehenden Befehle erhalten. Gibt er zusätzlich als Parameter den Namen eines Befehls an, soll er Hilfe zu diesem jeweiligen Befehl erhalten. Hilfe zu den einzelnen Flags eines Befehls soll er mit Befehlen der Struktur px [subcommand] -h erhalten.

```
# Allgemeine Hilfe (Ausgabe gekürzt)
$ px help
```

```
px - the PEAX Command Line Client
```

```
This tool is supposed to make dealing with the PEAX API easier [...]
```

3 Ideen und Konzepte

The following subcommands are supported at the moment:

```
px login: log into a PEAX environment (fetch tokens)
px get: execute a HTTP GET request against a given resource
[...]
```

Befehlsspezifische Hilfe (Ausgabe gekürzt)

```
$ px help env
```

px env: find our or define the default environment for upcoming commands

This command can be used in two ways: ...

Sample usage:

```
# print the current default environment
px env
```

```
# set prod as the default environment
px env prod
```

Run 'px env -h' to get information on the individual flags.

Informationen über die Flags eines Befehls

```
$ px env -h
```

Usage of env:

```
-v      print success message to STDERR (shorthand)
-verbose
        print success message to STDERR
```

Codebeispiel 9: Verwendung der Hilfefunktion

Zu jedem Unterbefehl sollen allgemeine Informationen und Beispielaufrufe beschrieben sein. Bei manchen Befehlen ist es sinnvoll, wenn spezifische Zusatzinformationen ausgegeben werden. Beim login-Unterbefehl ist dies etwa eine Liste mit allen zur Verfügung stehenden Umgebungen.

3.2.5 Weitere Befehle

Damit der Benutzer nicht bei jedem Aufruf eine Umgebung mit dem Flag `-e/-env` spezifizieren muss, soll es eine Standardumgebung geben. Diese ist nicht konstant, sondern soll sich auf das jeweils letzte Login beziehen: Hat sich der Benutzer beispielsweise zuletzt auf `prod` eingeloggt, soll dies seine Standardumgebung sein.

Da ein Benutzer zu einem gegebenen Zeitpunkt mehrere aktive Logins, d.h. gültige Tokens, auf verschiedenen Umgebungen haben kann, soll er die Standardumgebung wechseln können; nicht nur mit dem `-e/-env`-Flag jedes Aufrufs, sondern über mehrere Aufrufe hinweg mithilfe des Unterbefehls `env`. Wird dieser mit einem Parameter (Umgebungsname) aufgerufen, wird die Standardumgebung entsprechend gesetzt, sofern ein Token für diese Umgebung vorhanden ist. Wird der Unterbefehl ohne Parameter aufgerufen, wird die derzeit aktive Standardumgebung ausgegeben.²⁸

```
# Login auf Umgebung test
$ px login -e test -u ... -p ...

# Ausgabe der aktuellen Standardumgebung
$ px env
test

# Login auf Umgebung prod
$ px login -e prod -u ... -p ...

# Ausgabe der aktuellen Standardumgebung
$ px env
prod

# Wechseln der Standardumgebung
$ px env test
$ px env
test

# Wechseln auf eine Umgebung, für die kein Login besteht
$ px env prototype
```

²⁸Dieses Verhalten ist dem Befehl `oc project` des OpenShift Command Line Clients nachempfunden (https://docs.openshift.com/container-platform/3.11/cli_reference/basic_cli_operations.html#project).

3 Ideen und Konzepte

env: no tokens for environment 'prototype', you must login first

Codebeispiel 10: Ausgeben und Wechseln der Standardumgebung

Damit ein Benutzer weiss, welche Version von px er gegenwärtig verwendet, soll ihm der Unterbefehl `version` zur Verfügung stehen, der ihm die semantische Versionsnummer ausgibt. Diese Angabe soll fix ins Programm hineinkompiliert sein.

```
# Ausgeben der Versionsnummer von px
$ px version
v0.3.0
```

Codebeispiel 11: Ausgeben der Versionsnummer

3.3 Token Handling

3.3.1 Token Store

TODO: token storage (sicher und unsicher)

3.3.2 Token Refresh

TODO: automatisches Retry

4 Methoden

Dieses Kapitel beschreibt nicht das WAS, sondern das WIE: Hier soll es nicht um einzelne Features und deren Implementierung gehen, sondern um das Vorgehen beim Planen, Konzipieren, Umsetzen, Testen, Validieren.

4.1 Vorgehen

Bei PEAX hat sich die agile Softwareentwicklung nach SCRUM durchgesetzt. Da es sich bei px um ein Einzelprojekt handelt, können hier nicht sämtliche Aspekte davon abgebildet werden. Die üblichen SCRUM-Rollen wie PRODUCT OWNER und SCRUM MASTER fallen dabei weg, bzw. bestehen nur in Personalunion des einzigen Entwicklers.

Mit dem Auftraggeber und den Anwendern (Beta-Tester) gibt es aber dennoch Stakeholder, denen der Fortschritt der Arbeit regelmässig berichtet und vorgeführt wird. Von diesen werden auch Rückmeldungen zum Prototyp und zur Projektdokumentation eingefordert, um im weiteren Verlauf des Projekts darauf reagieren zu können.

Die Anwendung soll in mehreren zweiwöchigen Sprints entwickelt werden. Nach jedem Sprint wird der aktuelle Stand an das Entwicklungsteam ausgeliefert. Dabei erhält das Programm einen Versionstag entsprechend der Sprint-Nummer, wozu die Minor-Version erhöht wird (Beispiel: v0.1.0 ist der Tag nach dem ersten Sprint, v0.3.0 der Stand nach dem dritten Sprint). Bis zum darauffolgenden Sprint ist nun eine Woche Zeit zum Ausprobieren und zum Erteilen von Rückmeldungen. Diese fliessen in die Planung zum nächsten Sprint ein, der eine Woche nach dem vorausgegangenen Sprint-Ende startet.

Das Backlog wurde zu Beginn des Projekts nur grob skizziert, wird aber vor Beginn eines jeden Sprints dafür detailliert ausgearbeitet. Neben der Story-Beschreibung nach der Form *Als [Rolle] möchte ich [Funktion], damit [Nutzen]* werden zu jeder Story mehrere Akzeptanzkriterien festgehalten.

Während dem Umsetzen und Testen werden dann zu jeder Story Umsetzungsnotizen und ein Testprotokoll festgehalten. Die Umsetzungsnotizen fliessen jeweils nach dem Sprint in die Dokumentation ein. Ein Story-übergreifender Test-Plan soll nicht erstellt werden. Die Teststrategie wird im folgenden Unterkapitel beschrieben.

Das Projekt entstammt dem PEAX-Ideation-Prozess, und soll auch in diesem Rahmen validiert werden. Dieser Hintergrund ist im ersten Meilensteinbericht (siehe Abschnitt 8.4 *Weitere Dokumente*, Seite 52) genauer beschrieben.

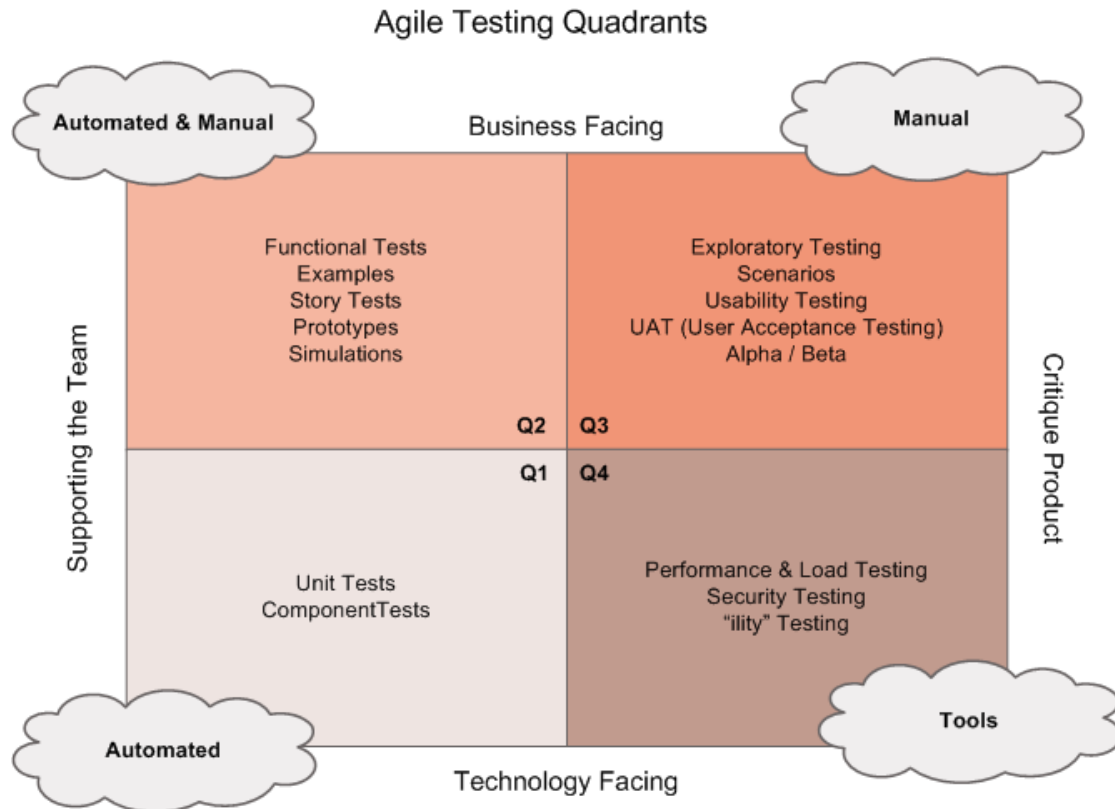


Abbildung 1: *Agile Testing Quadrants* nach Lisa Crispin (<https://lisacrispin.com/2011/11/08/using-the-agile-testing-quadrants/>)

4.2 Teststrategie

Wie im Vorsemester im Modul *Software Testing* eingeübt, sollen die *Agile Test Quadrants* (Abbildung 1, Seite 33) als Grundlage zur Erarbeitung einer Teststrategie dienen (Crispin & Gregory, 2008, S. 242).

Für die vier Quadranten bieten sich für das vorliegende Projekt verschiedene Arten von Tests an. Diese werden im Folgenden für die einzelnen Quadranten beschrieben.

4.2.1 Q1: automatisiert

Im ersten Quadranten geht es um Tests, die vollautomatisch ausgeführt werden können. Diese Tests sollen in einer CI-Umgebung nach jedem Push und vor jedem Merge durchlaufen. Scheitert ein Test, wird der Entwickler notifiziert. Ein Merge-Request soll nicht ausgeführt werden können, wenn Testfälle im Feature-Branch scheitern, sodass die Tests

im Master-Branch immer durchlaufen.

Einzelne Funktionen können durch *Unit Tests* abgedeckt werden. Da die Sichtbarkeitsregeln in Go anders geregelt sind als in Java, und ein Unit Test jeweils zum gleichen Modul wie der zu testende Code gehört, können auch interne Funktionen getestet werden, und nicht nur die vom Modul exportierte Schnittstelle (Donovan & Kernighan, 2015, S. 311). Dies erlaubt ein feingranulareres Testing auf Stufe Unit Test.

Die Komponententests sind dann als Tests einzelner Module und somit als Black-Box-Tests zu verstehen, wobei die exportierte (d.h. öffentliche) Schnittstelle angesprochen wird. Auf Mocking soll hierbei verzichtet werden, da das Schreiben *Test Doubles* (Mocks, Spies, Fakes) Kenntnisse der Implementierung und nicht nur der Schnittstelle erfordert. Ändert sich die Implementierung bei gleichbleibendem (und weiterhin erfülltem) Schnittstellenvertrag, sollte auch ein Komponententest weiterhin funktionieren. Dies ist beim Einsatz von Mocks oft nicht gegeben. Eric Elliot bezeichnet Mocking gar als ein *Code Smell*, das die Struktur des Codes verkompliziert, wo doch *Test Driven Development* dabei helfen sollte, Code zu vereinfachen (Elliot, 2019, S. 205),

Ziel der Unit- und Komponententests ist nicht eine möglichst hohe Codeabdeckung, sondern ein optimales Verhältnis von Aufwand und Ertrag: Zeigt es sich, dass für einzelne Tests mit viel Aufwand eine umfassende Umgebung (im weitesten Sinne) aufgebaut werden muss, soll stattdessen geprüft werden, ob der Code nicht besser mittels Tests des zweiten Quadranten getestet werden soll.

4.2.2 Q2: automatisiert und manuell

Im zweiten Quadranten geht es um Tests auf der funktionalen Ebene, die teils automatisch, teils manuell ausgeführt werden.

Da px nicht nur interaktiv, sondern auch in Skripten verwendet werden soll, können komplette Workflows ebenfalls vollautomatisiert durchgetestet werden. Ein folgendes Skript könnte etwa folgenden Ablauf beschreiben:

- Einloggen auf einen System mit speziellen Test-Zugangsdaten
- Hochladen mehrerer Dokumente inklusive Metadaten mit Abspeicherung der dabei generierten Dokument-UUIDs
- Tagging der hochgeladenen Dokumente
- Herunterladen der zuvor hochgeladenen Dokumente und Vergleich mit dem ursprünglich hochgeladenen Dokument (etwa per SHA-2-Prüfsumme)

- Abfragen der zuvor mitgeschickten Metadaten und Tags; Prüfung derselben gegenüber den Ausgangsdaten

Ein solcher Test muss zwangsläufig gegen eine laufende Umgebung durchgeführt werden. (Ähnliche, aber wesentlich einfachere Abläufe werden bereits mit Uptrends durchgeführt, um die Verfügbarkeit der produktiven Umgebung automatisch zu überprüfen.) Hierbei besteht die Gefahr, dass Testfälle aufgrund eines Fehlers in der entsprechenden Umgebung scheitern, und nicht aufgrund der am Code von px vorgenommenen Änderungen. Im schlimmsten Fall müsste ein Merge-Vorgang auf den Master-Branch aufgrund einer nicht funktionierenden Umgebung verzögert werden. Eine pragmatische Lösung wäre es, wenn diese Tests gegen die produktive Umgebung ausgeführt würden. Diese Umgebung ist hoch verfügbar, und bei den seltenen Ausfällen derselben könnte auch notfalls mit einem Merge-Vorgang auf den Master-Branch zugewartet werden.²⁹ Die Zugangsdaten für ein entsprechendes Testkonto können innerhalb der CI-Umgebung als verschlüsselte Variablen und lokal als Umgebungsvariablen abgelegt werden.

Das Schreiben von Skripten ist meistens ein Prozess, dem üblicherweise mehrere manuelle Durchgänge der auszuführenden Arbeitsschritte vorangeht. Skripts werden häufig dann geschrieben, wenn ein manueller Vorgang die Finger stärker beansprucht als den Kopf, und aufgrund der nachgebenden Achtsamkeit die Gefahr für Flüchtigkeitsfehler besteht. So soll es auch im vorliegenden Projekt gehandhabt werden: Wird ein neues Feature eingebaut, d.h. eine neue *User Story* umgesetzt, und sich das Testing desselben als aufwändig herausstellt, soll ein Testskript geschrieben werden, das dann sogleich in die CI-Pipeline eingebaut werden kann. Manuelle Tests sollen so möglichst bald und unkompliziert in automatisierte überführt werden.

4.2.3 Q3: manuell

Nach jedem Sprint erhalten die Entwickler bei PEAX Zugang zum aktuellen Stand der Software mit einem Changelog. Sie haben nun eine Woche Zeit, sich mit den neuen Features vertraut zu machen, und auszuprobieren, ob sich die Software wie gewünscht verhält.

Hier geht es weniger um die Korrektheit gemäss Spezifikation (Akzeptanzkriterien in den User Stories), welche bereits durch Tests in Q1 und Q2 gewährleistet werden sollte,

²⁹Der Autor dieser Zeilen ist u.a. auch für die Verfügbarkeit des Produktivsystems zuständig. Ist diese nicht gegeben, werden Entwicklungsarbeiten erfahrungsgemäss unterbrochen, bis das System wieder vollumfänglich verfügbar ist.

sondern um *User Acceptance Tests*. Hiermit wird geprüft, ob das Inkrement die Bedürfnisse der Benutzer erfüllt und ihren Zielen dient. «Another kind of acceptance testing is *user acceptance testing*. Commonly used in Agile environments, user acceptance testing (UAT) checks that the system meets the goals of the users and operates in a manner acceptable to them (Laboon, 2017, S. 85).

Auch soll im Rahmen dieser Tests die *Usability* des Inkrements überprüft werden. Stossen mehrere Tester auf die gleichen Probleme? Wurde ein Feature (z.B. ein Subcommand) schlecht benannt, sodass dessen Semantik unklar ist? Ist die angebotene Hilfe-Funktion zu einem Befehl unklar oder schlecht formuliert?

Die Tests in Q3 sind jeweils in der ersten Wochenhälfte nach einem Sprint durchzuführen, sodass die Rückmeldungen für die Planung des nächsten Sprints, der in der darauffolgenden Woche startet, berücksichtigt werden kann.

4.2.4 Q4: Tools

Für die Qualitätssicherung können verschiedene Werkzeuge zum Einsatz kommen:

Benchmarks Bieten sich bei der Implementierung einer performancekritischen Funktion mehrere Varianten an, ist die bessere Variante mithilfe von Benchmarks zu bestimmen. Die integrierte Benchmark-Funktion des go-Tools³⁰, die eine Funktion so oft laufen lässt, bis eine statistisch relevante Aussage über deren Performance gemacht werden kann, ist hierzu völlig ausreichend (Donovan & Kernighan, 2015, S. 321).

Profiling Im Profiling geht es darum, die kritischen Stellen im Code im Bezug auf Rechenzeit, Speicherverbrauch und blockierende Operationen zu ermitteln, um Aufgrund dieser Erkenntnis effektive Optimierungen am Code vornehmen zu können (Flaschenhalsoptimierung). Hierzu bietet das go-Tool³¹ wiederum sehr mächtige Werkzeuge out-of-the-box an (Donovan & Kernighan, 2015, S. 324).

Quellcodeanalyse Kompilierbarer und korrekter Quellcode ist nicht automatisch auch guter Quellcode im Bezug auf Klarheit, Einfachheit, Eleganz und Best Practices. Beispielsweise sollen nach Möglichkeit keine veralteten und unsicheren APIs verwendet werden. Exportierte Funktionen, d.h. die öffentliche Schnittstelle eines Moduls,

³⁰go test -bench=[pattern]

³¹go test -cpuprofile/-memprofile/-blockprofile=[Ausgabedatei]

muss dokumentiert sein. Hierzu gibt es einerseits das Tool `go vet`³², das zum Lieferumfang von Go gehört, und potenzielle Fehler im Code meldet. Das Zusatztool `golint`³³ meldet stilistische Unschönheiten im Code.

Da es bei diesen Tools nicht um kategorische Qualitätskriterien (richtig oder falsch), sondern eher um kontinuierliche (schnell/langsam, hoher/tiefer Speicherverbrauch, hohe/tiefer Quellcodequalität) handelt, die einer subjektiven Interpretation bedürfen, sollen diese Tools nicht Teil der CI-Pipeline sein, sondern kontinuierlich (`go vet` und `golint`) und bei konkretem Bedarf (Benchmarking, Profiling) im Entwicklungsprozess eingesetzt werden. Um eine gewisse Quellcodeanalyse gewährleisten zu können, ist die Ausgabe von `go vet` und `golint` am Ende eines jeden Sprints summarisch zu dokumentieren.³⁴

³²Vet examines Go source code and reports suspicious constructs, such as Printf calls whose arguments do not align with the format string.

³³<https://github.com/golang/lint>

³⁴Da die Ausformulierung von Rechtfertigungen oftmals anstrengender ist als die notwendigen Korrekturen am Code vorzunehmen, ist diese Massnahme als Anreiz zu verstehen, die erhaltenen Warnungen zu behandeln statt zu ignorieren.

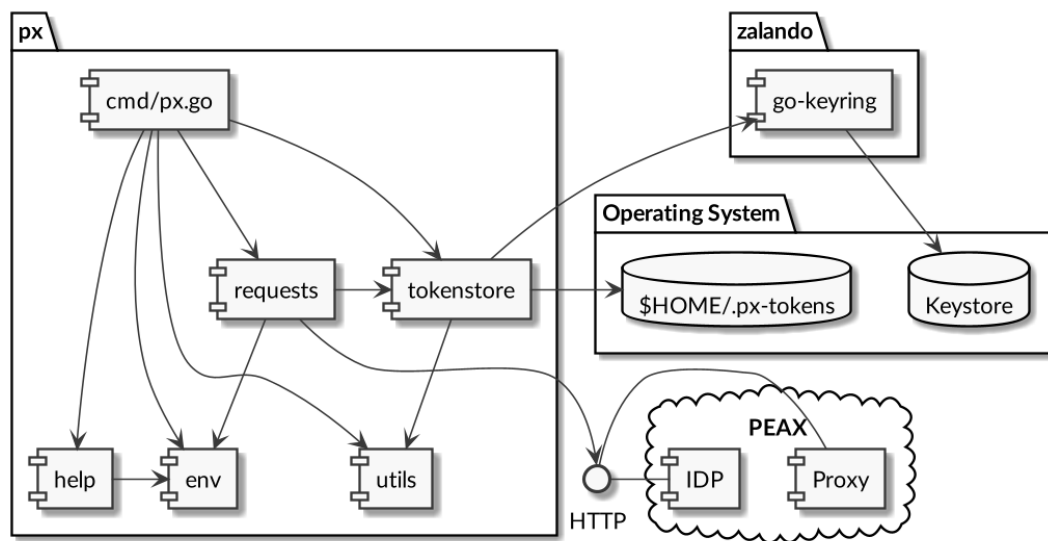


Abbildung 2: Komponentendiagramm: Die Komponentenarchitektur von px

5 Realisierung

TODO: Libraries, Umgebung, Architektur

5.1 Architektur

Diese Projektstruktur ist bei GO-Anwendungen weit verbreitet (Gerardi, 2019, S. 12).

5.2 Befehlsstruktur

5.3 Zwei-Faktor-Authentifizierung

5.4 Token Store

TODO: sicher und unsicher, Datenstruktur

5.4.1 Fremdkomponente zalando/go-keyring

5.5 Retry-Mechanismus

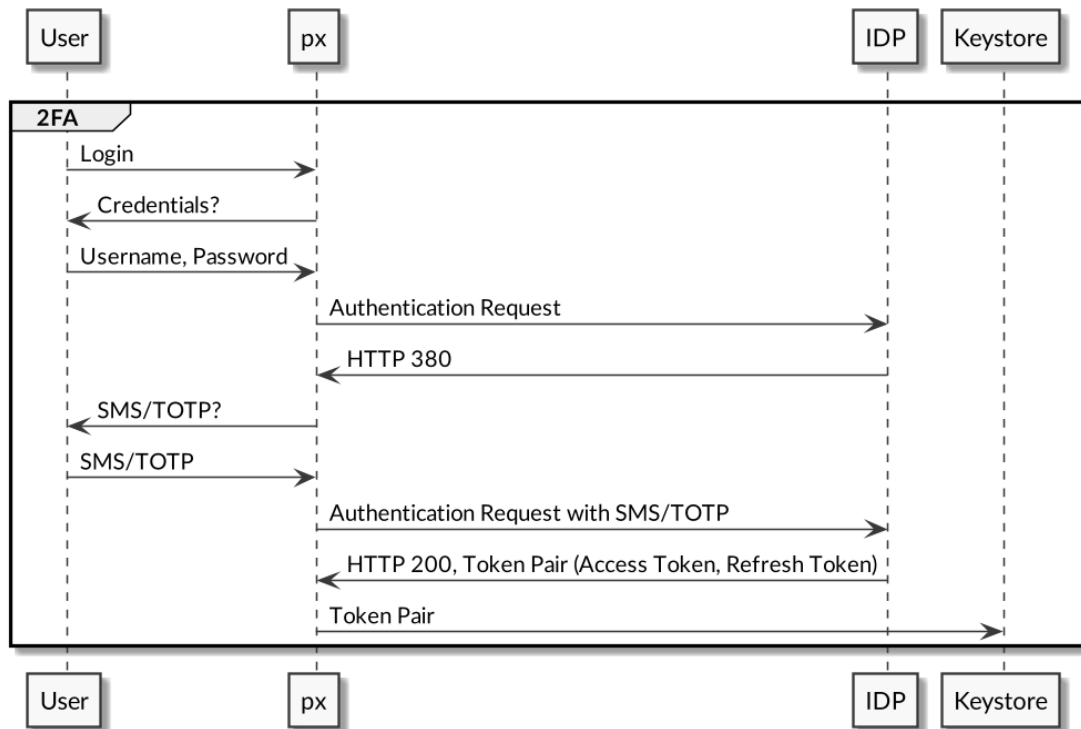


Abbildung 3: Sequenzdiagramm: Der Ablauf der Zwei-Faktor-Authentifizierung mit SMS oder OTP

5 Realisierung

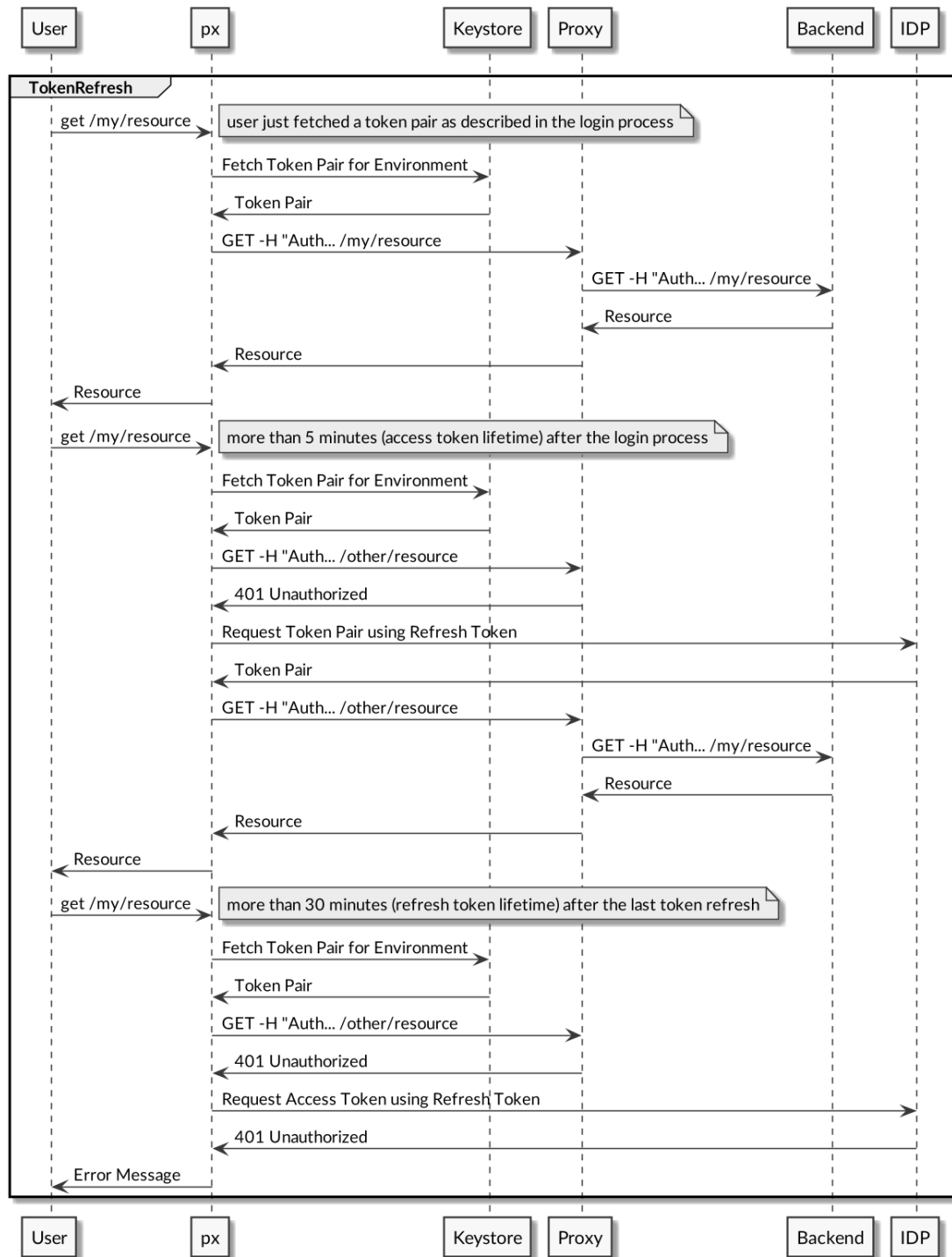


Abbildung 4: Sequenzdiagramm: Der für den Benutzer transparente Retry-Mechanismus mit einem Token Pair, das im Hintergrund automatisch aktualisiert wird

6 Evaluation und Validierung

Das vorliegende Projekt entstammt dem PEAX-Ideation-Prozess, worin sich Entwicklungs- und Validierungsphase abwechseln.

6.1 Rückmeldungen von Entwicklern

Nach jedem Sprint wird ein Inkrement an die Entwickler ausgeliefert (siehe Abschnitt 4.1 Vorgehen, Seite 32). Die Rückmeldungen werden hier gesammelt und kommentiert – und fließen in den jeweils nachfolgenden Sprint ein.

6.1.1 Sprint 1

- MICHAEL BUHOLZER wünscht sich Erfolgs- und Vollzugsmeldungen nach dem Login oder dem Upload eines Dokuments.
 - `stdout` sollte grundsätzlich «sauber» bleiben, d.h. frei von unnötigen Ausgaben, die ein nachgelagertes Programm wieder herausfiltern müsste. Eine wichtige Maxime von UNIX-Programmen lautet: *«Expect the output of every program to become the input to another, as yet unknown, program.»* (McIlroy Doug, Pinson, E.N., Tague, B.A., 1978, S. 3). Siehe dazu auch *Rule of Silence* (Raymond, 2004, S. 20) und *Silence is Golden* (Gancarz, 1995, S. III).³⁵
 - `stderr` wird nicht nur als Ausgabekanal für Fehlermeldungen verwendet, sondern für Meldungen allgemein. Für Vollzugsmeldungen wäre `stderr` vorzuziehen.
 - Da `stderr` in `px` bisher grundsätzlich für Fehlermeldungen verwendet wird, sollen Erfolgsmeldungen über ein zusätzliches Flag `-verbose/-v` aktiviert werden müssen.
 - Bei anderen Anwendungsfällen signalisiert die Ausgabe des Payloads auf `stdout` den Erfolg der Operation. Beim Dokument-Upload besteht dieser beispielsweise aus der generierten UUID des hochgeladenen Dokuments.

³⁵Brian W. Kernighan berichtet von der Zeit, als die Pipe Einzug in UNIX hielt, womit die Ausgabe eines Programms zur Eingabe eines anderen Programms gemacht werden konnte: *«Ken [Thompson] and Dennis [Ritchie] upgraded every command on the system in a single night. [...] Overall, the job was not hard—most programs required nothing more than eliminating extraneous messages that would have cluttered a pipeline, and sending error reports to stderr.»* (Kernighan, 2019, S. 69)

- PATRICK ROOS sieht die Möglichkeit, `px` auch zur Handhabung der *Vault Secrets*³⁶ (Verschlüsselung und Entschlüsselung von Benutzernamen, Passwörtern etc. zu verwenden.
 - Im Arbeitsalltag von PEAX stellt die Handhabung von Vault Secrets tatsächlich eine teils mühsame und langwierige Aufgabe dar. Hier besteht durchaus Automatisierungsbedarf.
 - `px` ist als «skriptbare» Anwendung für die PEAX API konzipiert und so potenziell für jeden PEAX-Anwender einsetzbar.
 - Die Verwaltung und Verwendung von Vault Secrets ist hingegen eine Aufgabe im DevOps-Bereich und betrifft nur interne Entwickler bei PEAX.
 - Eine der obersten Maximen von UNIX lautet: *«Make each program do one thing well. To do a new job, build afresh rather than complicate old programs by adding new features.»* (McIlroy Doug, Pinson, E.N, Tague, B.A., 1978, S. 3) Die Verwaltung von Vault Secrets und das Ansprechen der PEAX API sind klar zwei verschiedene Sachen und somit nicht «one thing». Die genannte Idee muss also anderweitig weiterverfolgt werden.

6.1.2 Sprint 2

- STEFANO PELLEGRINI fände einen Befehl `px version` sinnvoll, der die aktuelle Versionsnummer ausgibt. Damit könne man sicherstellen, dass man nicht etwa eine veraltete Version verwendet und (hinfällige) Rückmeldungen auf diese gibt.
 - Tatsächlich stellen die meisten Kommandozeilentools eine solche Möglichkeit zur Verfügung, wie z.B. GO oder DOCKER mit den Befehlen `go version` und `docker version`. Andere Werkzeuge, wie etwa der Command Line Client von HEROKU oder das Tool RIPGREP stellen ein entsprechendes Flag zur Verfügung (`heroku -v` bzw. `rg --version`).
 - Ein Versionstag ist bereits über das Git-Repository verfügbar. Die jeweils aktuelle Version kann mittels `git describe --tags` abgerufen werden.
 - Der Linker von Go³⁷ erlaubt es mit dem Parameter `-ldflags` uninitialisierte Strings im Programmcode mit einem Wert zu belegen.

³⁶https://docs.ansible.com/ansible/latest/user_guide/vault.html

³⁷<https://golang.org/cmd/link/>

- Heisst die Variable im main-Modul `Version`, kann die aktuelle Versionsnummer folgendermassen in die Binärdatei hineinkompiliert werden: `go build -ldflags="-X main.Version=$(git describe --tags)" cmd/px.go`
- Weiter hat STEFANO PELLEGRINI vorgeschlagen, dass `logout` sich auf die jeweils aktuelle Standardumgebung beziehen soll, damit man nicht immer eine Umgebung mit dem `-env`-Parameter angeben muss.
 - Der Vorschlag ist sinnvoll und soll entsprechend umgesetzt werden.
- MICHAEL BUHOLZER wünscht sich, dass die Ausgabe von JSON-Datenstrukturen automatisch formatiert wird (*pretty print*).
 - Grundsätzlich lässt sich die JSON-Ausgabe sehr einfach formatieren, indem sie mittels Pipe durch ein Programm wie `jq` gesendet wird³⁸.
 - Go bietet jedoch mit `json.Indent` eine sehr komfortable Funktion, womit ein beliebiger JSON-Payload³⁹ einfach formatiert werden kann.
 - Der Vorschlag soll umgesetzt werden. Weitere Features im Zusammenhang mit generischer JSON-Verarbeitung sollen jedoch der UNIX-Philosophie entsprechend an `jq` oder ähnliche Programme mittels Pipe delegiert werden.
- Zudem schlägt MICHAEL BUHOLZER im Zusammenhang mit dem `get`-Befehl vor, dass die PEAX ID automatisch anhand des eingeloggten Benutzers ergänzt werden soll, und man so nicht beispielsweise `profile/api/v3/profile/785.2120.8339.75` sondern bloss `profile/api/v3/profile` eingeben muss. Die PEAX ID sei für den Benutzer von `px` nirgends ersichtlich.
 - Eine generische GET-Schnittstelle kann nur angeboten werden, wenn die Ressourcenpfade für den Client transparent sind. So ist es nicht möglich, die PEAX ID automatisch zu ergänzen, zumal sie nicht zwingend am Ende, sondern auch mitten im Ressourcenpfad auftreten kann.
 - Eine bereits angedachte Lösung sind Variablen im Ressourcenpfad, die dann vom Client automatisch ergänzt werden, z.B. `profile/api/v3/profile/{peaxid}`.

³⁸Siehe <https://stedolan.github.io/jq/>, das auch die Möglichkeit bietet, Teile mittels einer DSL aus der Datenstruktur zu extrahieren.

³⁹D.h. nicht nur ein JSON-Payload, dessen Struktur mittels einer `struct` und den entsprechenden Annotationen beschrieben ist, was zu einem unverhältnismässigen Mehraufwand führen würde, zumal dann jeder mögliche Payload statisch beschrieben sein müsste.

Hiermit kann eine generische Schnittstelle gewährleistet werden, und für den Benutzer wird die Handhabung einfacher.

- Evtl. wäre es sinnvoll, zu jeder Umgebung, die ein Login repräsentiert, ergänzende Token-Informationen ausgeben zu können, z.B. die PEAX ID.
- STEPHAN KORNER meldet eine Reihe spezifischer Use-Cases, die ihm beim Testen der Mobile App (iOS) nützlich sein würden:
 1. den Dokumentstatus eines eingelieferten Dokuments (Agent API) setzen
 2. den Check-In-Prozess nach der Registrierung wiederholbar machen, d.h. zurücksetzen
 3. den Status von Rechnungen überschreiben
 4. die Handhabung von Organisationen ermöglichen
- Diese Funktionalitäten werden nach der User Story 13 (Einlieferung von Dokumenten per Agent API) für den ersten Punkt bzw. mit den User Stories 14-17 (generische Schnittstellen für POST, PUT, PATCH, DELETE) unterstützt.

6.1.3 Sprint 3

- PATRICK ROOS würde px gerne auch gegen seine lokale Entwicklungsumgebung verwenden können.
 - Technisch ist dies möglich, die Umgebung local benötigt jedoch eine spezielle Konfiguration. So werden hier keine Domains verwendet, sondern bloss Hostnamen und Ports.
 - Der lokale Proxy ist unter Port 8050, der IDP unter Port 8080 verfügbar. Der Host heisst jeweils localhost.
 - Das lokale Keycloak-Realm heisst `peax-id-local`.
 - Die lokale `clientId` heisst `peax.local`.

7 Ausblick

TODO: OpenSource, auf dem Laufenden halten, unterschiedliche API-Versionen, wie weiter?

7.1 Backlog

7.2 Weiterentwicklung

7.3 Open Source

7.4 API-Aktualisierung

8 Anhang

Im Anhang sind verschiedene Teile der Dokumentation gesammelt, die den Lesefluss im Hauptteil unnötig erschweren würden, und eher als Referenz denn zum Durchlesen gedacht sind.

Weiter sind hier im Anhang Dokumente aufgelistet, die mit der Arbeit im Zusammenhang stehen, aber nicht physisch mit diesem Dokument verbunden sein sollen.

8.1 Systemspezifikation

Bei `px` handelt es sich um ein modular aufgebautes Kommandozeilenprogramm. Der Code ist in zwei Teile eingeteilt: das `px`-Modul (Library), das die Funktionalität anwendungsneutral zur Verfügung stellt, und das Kommandozeilenprogramm `cmd/px.go`, das die kommandozeilenspezifischen Operationen (Interpretation der Parameter, Ein- und Ausgabe) übernimmt, und Gebrauch vom `px`-Modul macht.

8.1.1 Systemkontext

Im Kontextdiagramm (Abbildung 5, Seite 47) wird die zu entwickelnde Komponente `px` im Systemkontext von PEAX dargestellt. Andere Komponenten sind als Ellipsen, Schnittstellen als Rechtecke dargestellt. Ausserhalb vom Systemkontexts befindet sich die irrelevante Umgebung (d.h. die Frontend-Anwendungen). Die im Kontextdiagramm verwendeten Begriffe haben folgende Bedeutungen:

- `px`: Der PEAX Command Line Client (Gegenstand der vorliegenden Arbeit)
- `Developer`: Ein Softwareentwickler (im weitesten Sinne) bei PEAX, der `px` verwendet.
- `Backoffice User`: Ein PEAX-Angestellter mit administrativen Befugnissen (Benutzerverwaltung).
- `Portal User`: Ein Benutzer des PEAX-Portals (Kunde).
- `Scanning Center`: Zulieferfirma, welche die umgeleitete Papierpost der PEAX-Kunden erhält, diese einscannt und dem betreffenden Kunden ins Portal stellt.
- `Frontend (Backoffice)`: Ein Web-GUI für administrative Tätigkeiten zum internen Gebrauch.

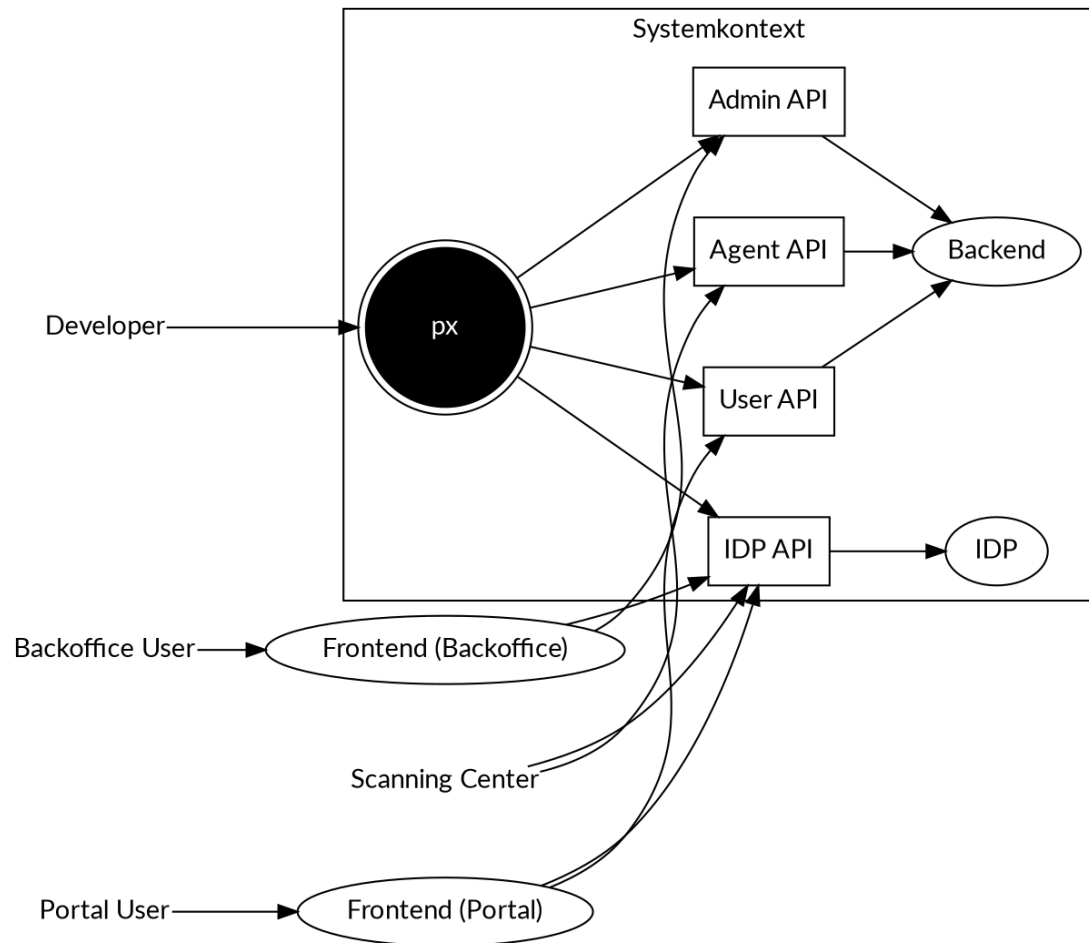


Abbildung 5: Kontextdiagramm: px als der Gegenstand der Arbeit innerhalb des Systemkontexts

- Frontend (Portal): Ein Web-GUI für die Kunden von PEAX (das eigentliche Portal).
- Admin API: RESTful API für administrative Aufgaben
- Agent API: RESTful API zum Einliefern von Dokumenten über Zulieferer
- User API: RESTful API für die Operationen der Kunden
- IDP API: RESTful API für das Token-Management (OAuth 2.0/OpenID Connect)
- Backend: Serverseitige Software mit Businesslogik und Datenspeicher
- IDP: Identity Provider, API-übergreifende Benutzer- und Zugangsverwaltung (AuthN/AuthZ)

8.2 Technologie-Evaluation

- Vorgabe: PEAX API (RESTful)

8.2.1 Programmiersprache

Aus der Aufgabenstellung und dem Umfeld bei PEAX ergeben sich folgende nicht-funktionale Anforderungen an die zu erstellende Software:

Installation Die Software soll sich einfach installieren lassen.

Umgebung Es dürfen keine besonderen Anforderungen an die Umgebung gestellt werden, auf der px läuft.

Plattformen Die Software soll auf allen gängigen, d.h. bei PEAX eingesetzten, Betriebssystemen (WINDOWS, MACOS, LINUX) lauffähig sein.

Einheitlichkeit Der Client soll überall die gleiche Befehlssyntax haben.

Performance Ein Command Line Client soll in Skripten verwendet werden können, wodurch das Programm sehr oft in kurzem Zeitraum aufgestartet werden muss.

JAVA, das bei PEAX im Backend-Bereich zum Einsatz kommt, erfordert die lokale Installation einer JRE in der richtigen Version, was bei Frontend-Entwicklern nicht gegeben ist. Ausserdem werden Wrapper-Skripts benötigt (java -jar px.jar ist nicht praktikabel).

PYTHON, RUBY, PERL und andere Skriptsprachen benötigen ebenfalls einen vorinstallierten Interpreter in der richtigen Version.

Zwar gibt es mit Mono eine Variante von .Net, die überall lauffähig ist, hier werden aber wiederum eine Laufzeitumgebung bzw. vorinstallierte Libraries benötigt.

Für die Problemstellung am besten geeignet sind kompilierte Sprachen (C, C++, Go, RUST, NIM). Mit einer statischen Kompilierung lässt sich das ganze Programm in eine einzige Binärdatei überführen, welches denkbar einfach zu installieren ist (Kopieren nach einem der Verzeichnisse innerhalb von \$PATH).

Für JAVASCRIPT, das bei PEAX im Frontend zum Einsatz kommt, gibt es mit QUICKJS⁴⁰ seit kurzem die Möglichkeit, JAVASCRIPT zu Binärdateien zu kompilieren. Dies funktioniert aber nicht auf allen Plattformen, ausserdem ist QUICKJS noch experimentell und noch nicht für den produktiven Einsatz geeignet.

Um ein Projekt vom gegebenen Umfang innerhalb eines Semesters umsetzen zu können, sind Vorkenntnisse in der einzusetzenden Programmiersprache zwar nicht zwingend, können das Risiko des Scheiterns aber erheblich senken. Gerade bei der Abschätzung von Aufwänden ist Vertrautheit mit den einzusetzenden Werkzeugen sehr hilfreich.

Was (statisch) kompilierte Programmiersprachen betrifft, konnte der Autor dieser Arbeit bereits Erfahrungen mit C, Go und RUST sammeln. Das manuelle Speichermanagement in C (u.a. auch bei Strings) ist einerseits ein grosses Risiko (Buffer Overflows, Segmentation Faults), und wirkt sich andererseits negativ auf das Entwicklungstempo aus. In die engere Auswahl kommen somit Go und RUST.

Im Folgenden werden die gemachten Erfahrungen und die dabei empfundenen Vor- und Nachteile mit den Programmiersprachen Go und RUST einander gegenübergestellt.

8.2.2 Go

Mit Go konnte der Autor dieser Arbeit bereits einiges an Erfahrung sammeln. So wurde neben dem Prototyp zu px bereits die Testat-Aufgabe im Modul Software Testing⁴¹, ein Thumbnailer⁴² sowie zahlreiche Utilities⁴³ (viele darunter als HTTP-Clients) in Go entwickelt. Dabei wurden folgende Vor- und Nachteile ermittelt:

Vorteile von Go:

- aufgrund weniger Keywords und Features einfach zu lernen

⁴⁰<https://bellard.org/quickjs/>

⁴¹<https://github.com/patrickbucher/getting-to-philosophy>

⁴²<https://github.com/patrickbucher/thumbnailer>

⁴³<https://github.com/patrickbucher/go-scratch>

- hervorragendes Tooling out-of-the-box
- Cross-Compilation ohne Zusatztools auf alle unterstützte Plattformen möglich
- schnelle Kompilierung
- umfassende Standard-Library, die u.a. ein hervorragendes HTTP-Package beinhaltet
- persönlich bereits viel (positive) Erfahrungen damit gesammelt
- wird bereits für andere bei PEAX gebräuchliche CLI-Tools eingesetzt (oc, docker)
- fügt sich sehr gut in die UNIX-Philosophie ein (Tooling, Libraries)
- Einfaches Interface für nebenläufige Programmierung (Goroutines und Channels)
- geringer Memory-Verbrauch bei relativ hoher Performance⁴⁴

Nachteile von Go:

- keine Features wie Generics, Exceptions und `filter/map/reduce`
- Binaries fallen relativ gross aus⁴⁵
- Error-Handling aufwändig und teils repetitiv

8.2.3 Rust

Der Autor dieser Arbeit konnte sich bereits letztes Jahr im Rahmen des Moduls *Programming Concepts and Paradigms* an der HSLU Informatik mit RUST befassen (Arnold & Bucher, 2018, S. 12). Nach selbständiger Beschäftigung mit dieser Programmiersprache im Sommer können (teils ergänzend) folgende Vor- und Nachteile genannt werden:

Vorteile von RUST:

- viele moderne Features (Generics, `filter/map/reduce`)
- hervorragendes Typsystem
- gutes und ausgereiftes Tooling

⁴⁴<https://benchmarksgame-team.pages.debian.net/benchmarksgame/fastest/go.html>

⁴⁵https://golang.org/doc/faq#Why_is_my_trivial_program_such_a_large_binary

- weder manuelles Memory-Management noch Garbage Collector nötig
- Pattern Matching führt zu sehr solidem Code
- gegenüber GO schlankere Binaries
- kommt bereits in der Form einiger CLI-Tools persönlich zum Einsatz (rg, bat, hexyl, battop)
- erstklassige Performance (im Bereich von C/C++) bei geringem Speicherverbrauch⁴⁶

Nachteile von RUST:

- hohe Einstiegshürde und lange Einarbeitungszeit
- Cross-Compilation benötigt Zusatztools
- noch keine praxisnahe Erfahrung damit gesammelt
- aufgrund schlanker Standard Library auf viele Dependencies angewiesen

8.2.4 Entscheidung

RUST hat gegenüber GO einige unbestreitbare Vorzüge (Memory Management, Typsystem, Ausdrucksstärke, Eliminierung ganzer Fehlerklassen, Performance, schlankere Binärdateien). Bezogen auf das umzusetzende Projekt haben jedoch einige davon kaum einen wichtigen Stellenwert (etwa Performance und Zero-Cost Abstractions). Hier fallen die Vorzüge von GO (umfassende Standard Library, Cross-Compilation) wesentlich stärker ins Gewicht.

Gerade die absichtlich schlank gehaltene Standard Library von RUST, die etwa zur Generierung von Zufallszahlen bereits externe Abhängigkeiten erfordert⁴⁷, dürfte sich im vorliegenden Projektrahmen negativ auswirken, zumal die Evaluation verschiedener Libraries einen sehr hohen Zusatzaufwand erfordert.

Da GO bereits bei der Entwicklung des Prototypen von px erfolgreich zum Einsatz kam, und einige Projektaspekte (grundlegende CI-Pipeline, Makefile für Cross-Compilation und Packaging) bereits damit implementiert werden konnten, soll GO für das vorliegende Projekt den Vorzug erhalten.

⁴⁶<https://benchmarksgame-team.pages.debian.net/benchmarksgame/fastest/rust-go.html>

⁴⁷<https://doc.rust-lang.org/book/ch02-00-guessing-game-tutorial.html#using-a-crate-to-get-more-functionality>

Eine spätere Neuimplementierung von `px` in `RUST` wäre ein technisch durchaus interessantes, wenn auch praktisch wenig dringendes – als Fallstudie aber durchaus lohnendes – Unterfangen.

8.3 Libraries

TODO: JWT, Keystore, Password Input

8.4 Weitere Dokumente

Projektauftrag Im Projektauftrag (Anhang/Projektauftrag.pdf) ist die Aufgabe beschrieben, wie sie zu Beginn des Projekts definiert worden ist.

Projektplan Der Projektplan (Anhang/Projektplan.pdf) besteht aus einem Rahmenplan, einem Meilensteinplan und einem Wochenplan.

Backlog Das Backlog (Anhang/Backlog.pdf) enthält die einzelnen User Stories, die Sprint-Planung, Umsetzungsnotizen zu einzelnen User Stories und Testprotokolle dazu.

Meilensteinbericht 1 Der erste Meilensteinbericht (Anhang/Meilensteinbericht-1.pdf) beschreibt die Vorgeschichte des Projekts und die Phase der Projektinitialisierung.

Meilensteinbericht 2 Der zweiten Meilensteinbericht (Anhang/Meilensteinbericht-2.pdf) umfasst die ersten beiden Sprints.

Meilensteinbericht 3 Anhang/Meilensteinbericht-3.pdf

Arbeitsjournal Im Arbeitsjournal (Anhang/Arbeitsjournal.pdf) sind die einzelnen Aufwände auf halbe Stunden gerundet nach Bereich – Projekt(administration), Dokumentation, Umsetzung – rapportiert. Mithilfe eines AWK-Skripts können die Aufwände nach Bereich und User Story ausgewertet werden.

Glossar

Admin API API zur Verwaltung der PEAX-Benutzer und zur Konfiguration benutzerübergreifender Einstellungen (z.B. Bankfeiertage, verfügbare Organisationen für Postabonnierungen), die über das sogenannte Backoffice von entsprechend befugten PEAX-internen Mitarbeitern verwendet wird.

Backoffice Web-Anwendung für administrative Aufgaben, siehe *Admin API*.

IDP Identity Provider: Service, der die Benutzerkonti mit persönlichen Angaben, Identifikation, Authentifizierungsmechanismen (Passwörter, Tokens), Berechtigungen usw. verwaltet und diesen Authentifizierungsmechanismen zur Verfügung stellt.

PEAX ID GTIN-13-Identifikation⁴⁸ eines PEAX-Benutzers, z.B. 123.4567.8901.23. Wird oft als Teil des Ressourcenpfades von HTTP-Endpoints verwendet.

Literatur

American National Standards Institute. (1993). *IEEE standard for information technology: Portable Operating System Interface (POSIX) : part 2, shell and utilities*. IEEE Computer Society Press.

Arnold, L. & Bucher, P. (2018, December). *Rust* (Bericht). (<https://github.com/patrickbucher/pcp-project/raw/master/Rust-Arnold-Bucher/paper.pdf>)

Bucher, P. & Christensen, C. (2019, May). *OAuth 2* (Bericht). (https://github.com/patrickbucher/inf-stud-hslu/raw/master/infkol/thesis/OAuth2_Bucher-Christensen.pdf)

The Code. (2001). (<https://www.youtube.com/watch?v=XMm0HsmOTFI>)

Crispin, L. & Gregory, J. (2008). *Agile Testing*. Addison-Wesley.

Donovan, A. A. A. & Kernighan, B. W. (2015). *The Go Programming Language*. Addison-Wesley.

Dusseault, L. & Snell, J. (2010, March). *PATCH Method for HTTP* (RFC Nr. 5789). RFC Editor. Internet Requests for Comments. Zugriff auf <http://www.rfc-editor.org/rfc/rfc5789.txt> (<http://www.rfc-editor.org/rfc/rfc5789.txt>)

Elliot, E. (2019). *Composing Software*. Leanpub. <https://leanpub.com/composingsoftware>.

⁴⁸<https://www.gtin.info/>

- Fielding, R. & Reschke, J. (2014, June). *Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Semantics and Content* (RFC Nr. 7231). RFC Editor. Internet Requests for Comments. Zugriff auf <http://www.rfc-editor.org/rfc/rfc7231.txt> (<http://www.rfc-editor.org/rfc/rfc7231.txt>)
- Fielding, R. T., Gettys, J., Mogul, J. C., Nielsen, H. F., Masinter, L., Leach, P. J. & Berners-Lee, T. (1999, June). *Hypertext transfer protocol – http/1.1* (RFC Nr. 2616). RFC Editor. Internet Requests for Comments. Zugriff auf <http://www.rfc-editor.org/rfc/rfc2616.txt> (<http://www.rfc-editor.org/rfc/rfc2616.txt>)
- Gancarz, M. (1995). *The UNIX Philosophy*. Digital Press.
- Gerardi, R. (2019). *Powerful Command-Line Applications in Go*. The Pragmatic Programmers.
- Hilt, V., Camarillo, G. & Rosenberg, J. (2012, December). *A Framework for Session Initiation Protocol (SIP) Session Policies* (RFC Nr. 6794). RFC Editor. Internet Requests for Comments. Zugriff auf <https://tools.ietf.org/html/rfc6794> (<https://tools.ietf.org/html/rfc6794>)
- Kernighan, B. W. (2019). *UNIX*. Kindle Direct Publishing.
- Klabnik, S. & Nichols, C. (2019). *The Rust Programming Language*. no starch press.
- Laboon, B. (2017). *A Friendly Introduction to Software Testing*.
- McIlroy Doug, Pinson, E.N, Tague, B.A. (1978). *UNIX Time-Sharing System* (Bericht). Bell System Technical Journal 57. (<https://archive.org/details/bstj57-6-1899>)
- Mozilla Developer Network. (o.J.). *Cross-Origin Resource Sharing (CORS)*. <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTTP/CORS>. (Abgerufen am 26.10.2019)
- P. Bryan, M. N. (2013, April). *JavaScript Object Notation (JSON) Patch* (RFC Nr. 6902). RFC Editor. Internet Requests for Comments. Zugriff auf <https://tools.ietf.org/html/rfc6902> (<https://tools.ietf.org/html/rfc6902>)
- Raymond, E. S. (2004). *The Art of UNIX Programming*. Addison-Wesley.

Abbildungsverzeichnis

1	<i>Agile Testing Quadrants</i> nach Lisa Crispin (https://lisacrispin.com/2011/11/08/using-the-agile-testing-quadrants/)	33
2	Komponentendiagramm: Die Komponentenarchitektur von px	38
3	Sequenzdiagramm: Der Ablauf der Zwei-Faktor-Authentifizierung mit SMS oder OTP	39
4	Sequenzdiagramm: Der für den Benutzer transparente Retry-Mechanismus mit einem Token Pair, das im Hintergrund automatisch aktualisiert wird .	40

Verzeichnis der Codebeispiele

5	Kontextdiagramm: px als der Gegenstand der Arbeit innerhalb des Systemkontexts	47
---	--	----

Verzeichnis der Codebeispiele

1	Einie Kommandozeilenbeispiele mit Haupt- und Unterbefehl	15
2	Beispielhafter Befehl mit Command, Subcommand, Flags, Parametern . .	23
3	Anwendung der Befehle für Login und Logout	25
4	Anwendung der Befehle für Agent-Login und -Logout	26
5	Anwendung der feingranularen HTTP-Befehle	26
6	Metadaten für die Dokument-Einflieferung	27
7	Dokument-Einlieferung über die Delivery-Schnittstelle	28
8	Hochladen von Dateien	28
9	Verwendung der Hilfefunktion	28
10	Ausgeben und Wechseln der Standardumgebung	30
11	Ausgeben der Versionsnummer	31