

Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur Leipzig

Fakultät Informatik, Mathematik und Naturwissenschaften
Bachelorstudiengang Medieninformatik

Bachelorarbeit
zur Erlangung des akademischen Grades

Bachelor of Science (B.Sc.)

Integration des Tacton Produktkonfigurators in ein Open Source Shopsystem

Autor: Philipp Anders
philipp.anders.pa@gmail.com

Betreuer: Prof. Dr. Michael Frank (HTWK Leipzig)
Dipl.-Wirt.-Inf. (FH) Dirk Noack
(Lino GmbH)

Abgabedatum: 29.09.2015

Kurzfassung

Das ganze auf Deutsch.

Abstract

Das ganze auf Englisch.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Abbildungsverzeichnis | IV |
| Tabellenverzeichnis | V |
| Listing-Verzeichnis | VI |
| 1 Einleitung | 1 |
| 1.1 Ziel der Arbeit | 1 |
| 1.2 Aufbau der Arbeit | 1 |
| 2 Grundlagen | 2 |
| 2.1 Bezugsrahmen | 2 |
| 2.1.1 Ökonomischer Bezug | 2 |
| 2.1.2 Produktklassifizierung | 3 |
| 2.2 Produktkonfiguration | 5 |
| 2.2.1 Begriffsüberblick | 5 |
| 2.2.2 Wissenrepräsentation | 6 |
| 2.2.3 Konfigurationsaufgabe | 9 |
| 2.2.4 Konfigurationslösung | 10 |
| 2.2.5 Konfigurationssysteme | 11 |
| 2.3 Webservices | 13 |
| 2.3.1 SOAP | 14 |
| 2.3.2 REST | 15 |
| 2.4 eCommerce | 19 |
| 2.4.1 Anwendungsrahmen | 19 |
| 2.4.2 eShop-Systeme | 20 |
| 3 Analyse | 22 |
| 3.1 Konfigurationsmodell | 22 |
| 3.1.1 Components und Configuration | 23 |
| 3.1.2 Execution | 26 |
| 3.2 TCSite | 30 |
| 3.2.1 Architektur | 30 |
| 3.2.2 Erweiterbarkeit | 36 |
| 3.3 Shopsystem | 38 |
| 3.3.1 Architektur | 38 |
| 3.3.2 Erweiterbarkeit | 40 |
| 3.3.3 Konfiguration | 41 |
| 3.4 Fazit | 44 |
| 4 Anforderungen | 45 |
| 4.1 Funktionale Anforderungen | 45 |
| 4.2 Nichtfunktionale Anforderungen | 45 |
| 5 Integrationskonzept | 46 |

| | | |
|----------|------------------------------|-----------|
| 6 | Integrationsumsetzung | 47 |
| 7 | Fazit | 48 |
| 8 | Vorlagen | 49 |
| 8.1 | Bilder | 49 |
| 8.2 | Tabellen | 49 |
| 8.3 | Auflistung | 50 |
| 8.4 | Listings | 50 |
| 8.5 | Tipps | 50 |
| 9 | Quellenverzeichnis | 51 |
| | Anhang | I |

Abbildungsverzeichnis

| | | |
|-----------|--|-----|
| Abb. 2.1 | Unvereinbarkeitshypothese | 2 |
| Abb. 2.2 | notebookConfigurationUML | 7 |
| Abb. 2.3 | notebookInstanceUML | 10 |
| Abb. 2.4 | clientServerKommunikation.png | 13 |
| Abb. 2.5 | restMethoden | 17 |
| Abb. 2.6 | eCommerceGrundformen | 19 |
| Abb. 2.7 | eShopGrobarchitektur | 20 |
| Abb. 3.1 | tactonModellHighLevel | 23 |
| Abb. 3.2 | tactonModellHighLevelNotebook | 24 |
| Abb. 3.3 | tactonModellLowLevel | 25 |
| Abb. 3.4 | tactonModellLowLevelNotebook | 26 |
| Abb. 3.5 | tactonModellExecution | 27 |
| Abb. 3.6 | tactonModellExecutionNotebook | 28 |
| Abb. 3.7 | tcsiteHighLevel | 30 |
| Abb. 3.8 | tcsiteLowLevel | 31 |
| Abb. 3.9 | tcsiteAdministrationProduct | 32 |
| Abb. 3.10 | tcsiteQuotationNumbered | 33 |
| Abb. 3.11 | tcsiteTCserverCommunication | 34 |
| Abb. 3.12 | tcsiteConfigurationNumbered | 35 |
| Abb. 3.13 | tcsiteConfigurationChoice | 35 |
| Abb. 3.14 | tcsiteConfigurationConflict | 36 |
| Abb. 3.15 | tcsiteLowLevelExtensions | 37 |
| Abb. 3.16 | shopwareMVC | 39 |
| Abb. 3.17 | shopwareKonfigurationFlussdiagramm | 43 |
| Abb. 8.1 | OSGi Architektur | 49 |
| Abb. .1 | tcsiteAdministration | I |
| Abb. .2 | tcSiteConfigurationOptionalGroups | II |
| Abb. .3 | shopwareBackendArtikel | II |
| Abb. .4 | shopwareBackendArtikelVarianten | III |
| Abb. .5 | shopwareNotebookDetail | III |
| Abb. .6 | shopwareNotebookWarenkorb | IV |

Tabellenverzeichnis

| | | |
|--------|---|----|
| Tab. 1 | Constraints des Konfigurationsmodells aus Abbildung 2.2 | 8 |
| Tab. 2 | Beispieltabelle | 49 |

Listing-Verzeichnis

| | |
|---|----|
| Lst. 1 Arduino Beispielprogramm | 50 |
|---|----|

Abkürzungsverzeichnis

| | |
|-------------|-----------------------------------|
| API | Application Programming Interface |
| ATO | Assemble-to-Order |
| B2B | Business-to-Business |
| B2C | Business-to-Customer |
| CSP | Constraint Satisfaction Problem |
| ETO | Engineer-to-Order |
| MC | Mass Customization |
| MVC | Model View Controller |
| MTO | Make-to-Order |
| ORM | objektrelationale Abbildung |
| PTO | Pick-to-Order |
| RPC | Remote Procedure Call |
| WSDL | Web Service Description Language |

1 Einleitung

1.1 Ziel der Arbeit

1.2 Aufbau der Arbeit

2 Grundlagen

2.1 Bezugsrahmen

Im Folgenden wird ein Bezugsrahmen für Produktkonfigurationssysteme (Konfiguratoren) geschaffen. Dazu wird zunächst die marktwirtschaftliche Situation erläutert, welche die Notwendigkeit hybrider Wettbewerbsstrategien begründet. Diese wiederum stellen zu ihrer Umsetzbarkeit Bedingungen an Produktionskonzepte, welche daraufhin vorgestellt werden.

2.1.1 Ökonomischer Bezug

Neue Wettbewerbsbedingungen und gesteigerte Kundenansprüche haben den Druck auf Industrieunternehmen zur Produktion individualisierter Produkte erhöht (Piller, 1998). Dies erfordert eine stärkere Leistungsdifferenzierung (Lutz, 2011). Diese ist eine der von Porter beschriebenen „generischen Wettbewerbsstrategien“. Sie entspricht dem Verkauf von Produkten mit höherem individuellen Kundennutzen zu höheren Preisen. Eine andere Wettbewerbsstrategie ist die Fokussierungsstrategie. Diese bezieht sich klassischerweise auf Anbieter von Massenproduktion. Durch die Unterbietung der Konkurrenzpreise wird der Marktanteil erhöht.

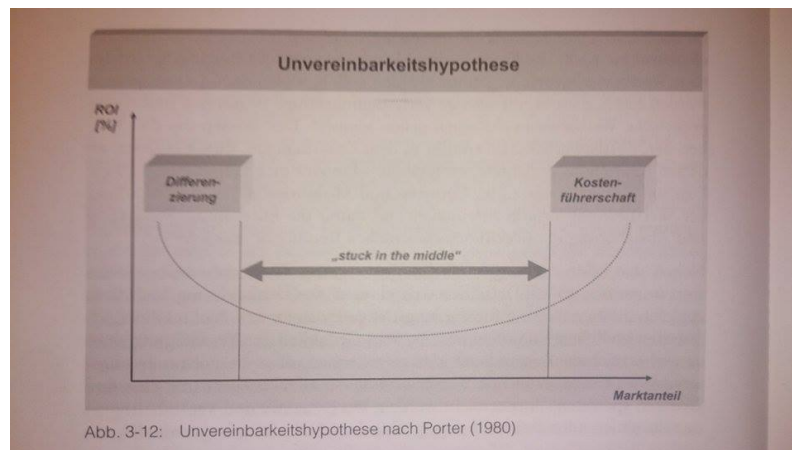


Abbildung 2.1: Unvereinbarkeitshypothese nach Porter (1980), zitiert von Schuh (2005)

In diesem Zusammenhang formulierte Porter die Unvereinbarkeitshypothese. So sollen Kostenführerschaft und Leistungsdifferenzierung nicht gleichzeitig erreichbar sein. Eine uneindeutige Positionierung führe zu einem „stuck in the middle“ und damit zur Unwirtschaftlichkeit, wie Abbildung 2.1 darstellt.

Die Beobachtung der Unternehmensrealität zeichnet ein anderes Bild. Neue Organisationsprinzipien, Informationsverarbeitungspotentiale und Produktstrukturierungsansätze ermöglichen einen Kompromiss aus Preis- und Leistungsführerschaft (Schuh, 2005). Das Ergebnis wird als hybride Wettbewerbsstrategien bezeichnet. Eine dieser Strategien ist die sogenannte Mass Customization (MC).

MC ist die „Produktion von Gütern und Leistungen für einen (relativ) großen Absatzmarkt, welche die unterschiedlichen Bedürfnisse jedes einzelnen Nachfragers dieser Produkte treffen, zu Kosten, die ungefähr denen einer massenhaften Fertigung vergleichbarer Standardgüter entsprechen“ (Piller, 1998). Mit anderen Worten: Preisvorteil (i.d.R. durch Massenfertigung) wird mit Individualisierung (i.d.R. durch Variantenvielfalt) vereint.

2.1.2 Produktklassifizierung

MC stellt zu deren Umsetzbarkeit gewisse Bedingungen an die Produktionsweisen der abgesetzten Güter. Im Folgenden wird eine Klassifizierung von Produkten in Bezug auf deren Herstellung vorgestellt. Sie werden als Produktionskonzepte bezeichnet (nach Schuh 2006, zitiert von Lutz 2011):

- **Pick-to-Order (PTO):** Herstellung ohne Kundenauftrag; Lagerhaltung auf Ebene ganzer Produkte; Keine Abhängigkeit dieser Produkte untereinander; Beispiel: Ein Standardnotebook.
- **Assemble-to-Order (ATO):** Herstellung ohne Kundenauftrag; Lagerhaltung auf Ebene der Baugruppen/-teilen; Teile mit Abhängigkeiten untereinander; Beispiel: Ein Notebook, bei welchem auf Kundenwunsch statt des CD-Laufwerks eine zusätzliche Festplatte eingebaut wird. Die Festplatte lag bereits im Lager vor.
- **Make-to-Order (MTO):** Herstellung teilweise erst nach Kundenenauftrag; Lagerhaltung auf Ebene der Baugruppen/-teilen; Produktion oder regelbasierte (parametrisierte) Konstruktion von Komponenten nach Kundenanforderung; Abhängigkeiten zwischen Teilen; keine unendliche Anzahl von Varianten; Beispiel: Kauf eines Notebooks, wobei der Kunde eine Displaygröße abweichend von den Standarddiagonallängen bestimmen kann. Display und Notebookgehäuse müssen konstruiert/hergestellt und die technischen Standardkomponenten (z.B. Festplatte, Motherboard) eingepasst werden.
- **Engineer-to-Order (ETO):** Produkt ist nicht komplett vom Hersteller vorhersehbar; Wenig bis keine Lagerhaltung auf Ebene der Baugruppen/-teilen; Entwicklung und Fertigung von Teilen nach Kundenspezifikation; unendliche

Variantenanzahl möglich;

Beispiel: Herstellung eines Notebooks mit Kaffeehalterung.

Die Produktionskonzepte unterscheiden sich hauptsächlich nach dem Kriterium, wann die Produktion der Baugruppen/-teile beginnt - vor oder nach Auftragspezifikation. Eine Produktion vor Auftragseingang, also ohne Kundenspezifikation, erlaubt Lagerhaltung. Ein hoher Komponentenanteil, der erst nach Auftragseingang hergestellt oder sogar konstruiert werden muss, spricht für eine starke Kundenindividualisierung (Lutz, 2011). Die unterschiedlichen Produktionskonzepte haben jeweils einen Anwendungsbezug zu Konfiguratoren, welche im Folgenden vorgestellt werden.

2.2 Produktkonfiguration

Aus der im vorangegangenen Kapitel vorgestellten MC resultiert mehr Produktvariabilität und damit Produktkomplexität. Die Produktkonfiguration (Konfiguration) ist ein Werkzeug zur Beherrschung dieser Komplexität. Sie unterstützt das Finden einer Produktvariante, die auf Kundenanforderungen angepasst und gleichzeitig machbar ist (Lutz, 2011).

2.2.1 Begriffsüberblick

Konfiguration ist eine spezielle Designaktivität, bei der der zu konfigurierende Gegenstand aus Instanzen einer festen Menge wohldefinierter Komponententypen zusammengesetzt wird, welche entsprechend einer Menge von Constraints kombiniert werden können (Sabin und Weigel, 1998).

Die Einordnung als Designaktivität erlaubt außerdem die Beschreibung der Konfiguration als ein Designtyp. Es werden das „Routine Design“, „Innovative Design“ und „Creative Design“ unterschieden. Die Konfiguration entspricht dem „Routine Design“. Dabei handelt es sich um ein Problem, bei der die Spezifikation der Objekte, deren Eigenschaften sowie kompositionelle Struktur gegeben ist und die Lösung auf Basis einer bekannten Strategie gefunden wird (Brown und Chandrasekaran, 1989). Damit ist „Routine Design“ die simpelste der drei Formen. Die anderen Designtypen enthalten hingegen Objekte und Objektbeziehungen, die erst während des Designprozesses entwickelt werden.

Die Schlüsselbegriffe der Definition von Sabin und Weigel sind Komponententypen und Constraints. **Komponententypen** sind Kombinationselemente, welche durch Attribute charakterisiert werden und eine Menge alternativer (konkreter) Komponenten repräsentieren. Übertragen auf die objektorientierte Programmierung verhalten sich Komponententypen zu Komponenten wie Klassen zu Instanzen. Komponententypen stehen zueinander in Beziehung. Diese kann entweder eine „Teil-Ganzes“-Beziehung oder Generalisierung sein (Felfernig u. a., 2014).

Constraints (d.h. Konfigurationsregeln) im engeren Sinne sind Kombinationsrestriktionen (Felfernig u. a., 2014). Weitere Arten werden später vorgestellt.

Zur besseren Nachvollziehbarkeit der weiteren Terminologie ist eine Definition des Variantenbegriffs angebracht. DIN 199 beschreibt Varianten als „Gegenstände ähnlicher Form und/oder Funktion mit einem in der Regel hohen Anteil identischer Gruppen oder Teile“. Varianten sind also Gegenstandsmengen. Ein Element dieser Menge ist

eine konkrete Variantenausprägung. Eine Variantenausprägung unterscheidet sich von einer anderen durch mindestens eine Beziehung oder ein Element (Lutz, 2011).

Die Einheit aus Komponententypen sowie das Wissen um deren Kombinierbarkeit in Form von Constraints wird als **Konfigurationsmodell** bezeichnet. Es bildet die Menge der korrekten Lösungen ab und definiert so implizit alle Varianten eines Produktes (Soininen u. a., 1998). Dadurch muss nicht jede Variantenausprägung explizit definiert und abgespeichert werden (z.B. in einer Datenbank). Die Anzahl möglicher Kombinationen kann in die Millionen gehen, was die Suche nach einer bestimmten sehr zeitaufwändig machen würde (Falkner u. a., 2011).

Die Einheit aus Konfigurationsmodell und den Kundenanforderungen wird als **Konfigurationsaufgabe** bezeichnet (Felfernig u. a., 2014). Auf dessen Grundlage kann die gewünschte Konfiguration errechnet werden. Demzufolge ist der Begriff Konfiguration überladen: er bezeichnet sowohl den Prozess als auch dessen Ergebnis. Im Folgenden werden daher die Begriffe Konfigurationsprozess sowie Konfigurationslösung verwendet. Der Konfigurationsprozess, der zur Konfigurationslösung führt, wird von einem System durchgeführt. Dieses wird als **Konfigurator** bezeichnet.

Aus diesem Begriffsüberblick geht hervor, dass die auf dem Konfigurationsmodell basierende Konfigurationsaufgabe der Schlüssel zur Bildung einer kundenspezifischen Variantenausprägung ist. Aus diesem Grunde werden diese Begriffe im Folgenden genauer erläutert.

2.2.2 Wissenrepräsentation

Das Konfigurationswissen beschreibt Wissen, welches über ein konfigurierbares Produkt besteht (Soininen u. a., 1998). Dieses Wissen kann auf unterschiedliche Art und Weise repräsentiert, d.h. dargestellt werden. Die Repräsentation kann zur Definition eines Konfigurationsmodells genutzt werden (Felfernig u. a., 2014). Auf konzeptioneller Ebene können die Begriffe Wissensrepräsentation und Konfigurationsmodell äquivalent verwendet werden. Das Konfigurationsmodell bezeichnet jedoch letztendlich das spezifische Format, welches von einem Konfigurator verstanden wird (Soininen u. a., 1998).

Es existieren verschiedene Wissensrepräsentationskonzepte mit unterschiedlicher Ausdruckskraft. Im Folgenden wird eine grafische sowie eine formelle Repräsentationsvariante vorgestellt. Ein Visualisierungskonzept erleichtert den Einstieg und ermöglicht die Bildung einer Vorstellung über die möglichen Varianten eines Produktes. Über die Formalisierung des Konfigurationswissens lässt sich hingegen eine

Definition der Konfigurationsaufgabe ableiten.

UML-Visualisierung

Von den bestehenden Visualisierungskonzepten wird eine UML-basierte Variante besprochen, da diese Sprache in der Informatikdomäne eine besondere Verbreitung aufweist. Im Folgenden wird eine Notebook-Konfiguration eingeführt und von späteren Erklärungen wieder aufgegriffen. Die Modellierung basiert auf dem Arbeitsbeispiel von (Felfernig u. a., 2014).

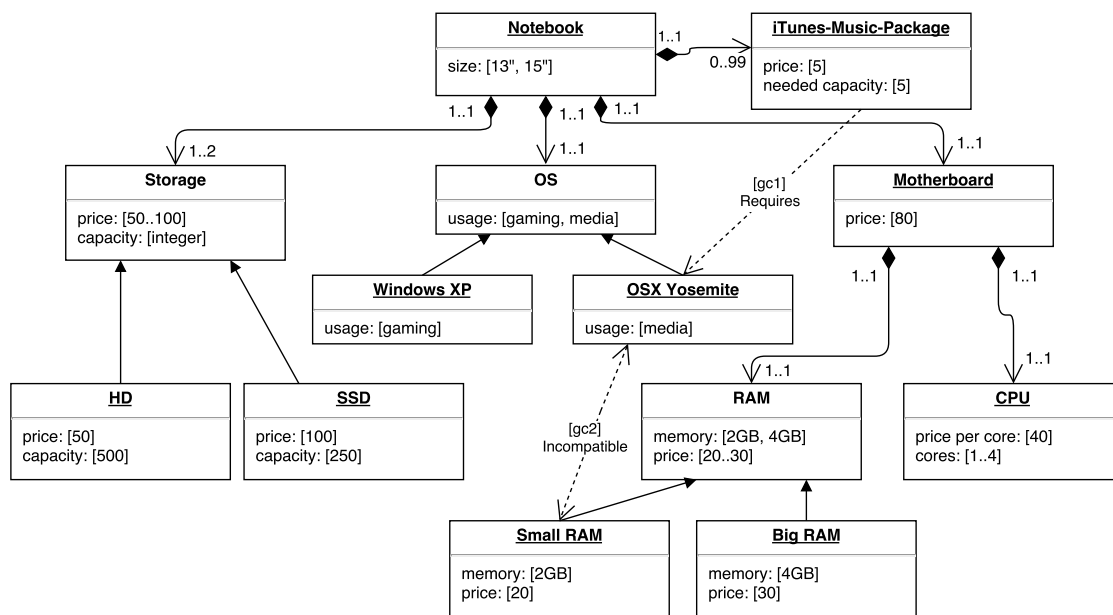


Abbildung 2.2: UML-Visualisierung einer Notebook-Konfiguration^a

^aDas 'iTunes-Music-Package' stellt ein Überraschungspaket mit Musik für iTunes dar.

Abbildung 2.2 beschreibt den Strukturteil der Visualisierung. Folgende Spracheinheiten sind enthalten (Felfernig u. a., 2014):

- **Komponententypen** sind die dargestellten Entitäten. Sie besitzen einen eindeutigen Namen (z.B. 'Storage') und werden durch eine Menge von Attributen beschrieben (z.B. 'price', 'capacity'). Ein Attribut hat einen Datentyp, welcher eine Konstante, ein Wertebereich (z.B. die Zahlen von 50 bis 100 als mögliche Werte des Attributs 'capacity') oder eine Enumeration (z.B. ['gaming', 'media'] als mögliche Werte des Attributs 'usage') sein kann.
- **Generalisierungen** stellen die Verbindungen zwischen einem spezialisierten Subtyp zu einem generalisierten Supertyp her. Damit muss der Wer-

Tabelle 1: Constraints des Konfigurationsmodells aus Abbildung 2.2

| Name | Beschreibung |
|-----------|--|
| GC_1 | Wird das iTunes-Music-Package gewählt, muss auch das Betriebssystem (OS) vom Typ OSX Yosemite gewählt werden. |
| GC_2 | Das OS vom Typ OSX Yosemite und der Arbeitsspeicher (RAM) vom Typ Small RAM können nicht gleichzeitig gewählt werden |
| PRC_1 | Der Preis des Notebooks ist die Summe der price -Attribute der Storage-, Motherboard-, RAM-, CPU- und iTunes-Music-Package-Komponenten |
| $RESC_1$ | Die Summe der needed capacity -Attribute aller iTunes-Music-Package-Komponenten darf die Summe der capacity -Attribute aller Storage-Komponenten nicht überschreiten |
| CRC_1 | Das OS vom Typ OSX Yosemite benötigt mindestens einen core -Wert der CPU-Komponente von 2 |
| $COMPC_1$ | Das OS vom Typ Windows XP ist inkompatibel mit dem size -Wert der Notebook-Komponente von 13" |

tebereich eines Attributs eines Subtypen eine Teilmenge des entsprechenden Attributwertebereichs des Supertypen sein. Angewendet auf das Konfigurationsmodell entsteht so die Unterscheidung zwischen Komponententypen und Komponenten: ein nicht mehr weiter spezialisierter Komponententyp wird als Komponente (unterstrichen dargestellt) bezeichnet. Also sind Generalisierungen die Verbindungen zwischen Komponententypen (z.B. 'Storage') und Komponenten (z.B. 'HD'). Durch die Zuweisung eines Komponententypen zu einer Komponente entsteht eine Instanz. Diese Zuweisung ist disjunkt und vollständig. Disjunkt bedeutet, dass jede Instanz eines Komponententypen nur genau eine der Komponenten entsprechen kann. Beispiel: Eine Instanz eine 'Storage' kann eine 'HD' oder eine 'SSD' sein, aber nicht beides. Vollständig bedeutet, dass die dargestellten Komponenten alle tatsächlich möglichen Instanzen darstellen (z.B. gibt es für diese Konfiguration keine Komponente 'DVD' als möglichen Storage).

- **Assoziationen mit Kardinalitäten** beschreiben die Beziehungen zwischen Komponententypen. Die hier verwendete Variante ist die Komposition. Das bedeutet, dass keine Instanz eines Komponententypen Teil von mehr als einer anderen Instanz sein kann. Kardinalitäten beschreiben Assoziationen noch näher, indem sie sie durch Mengeninformationen ergänzen. Beispiel: Eine Notebook-Instanz besitzt ein oder zwei Storage-Instanzen. Eine Storage-Instanz kann nur Teil einer Notebook-Instanz sein.

Die Darstellung wird ergänzt durch Constraints. Sie gelten zwischen Komponenten-

typen und/oder deren Attribute. Wenn möglich, werden sie direkt im Diagramm dargestellt. Anderenfalls werden sie in einer Tabelle aufgelistet (siehe Tabelle 1). Es werden folgende Constrainttypen unterschieden (Felfernig u. a., 2014):

- **Grafische Constraints** *GC* können im Gegensatz zu anderen Constraints direkt im UML-Diagramm dargestellt werden. Ansonsten entsprechen sie einem der folgenden Typen.
- **Preis-Constraints** *PRC* beziehen sich auf die Preisbildung der Konfiguration. Bei Tatsächliche Konfigurationssoftware sind diese jedoch meistens nicht Teil des Konfigurationsmodells. Stattdessen wird die Preisbildung durch einen eigenen Mechanismus realisiert.
- **Ressourcen-Constraints** *RESC* beschränken die Produktion und den Verbrauch bestimmter Ressourcen. Beispiel: Jedes 'iTunes-Music-Package' verbraucht 5(MB) Festplattenkapazität. Der verfügbare Speicher wird wiederum durch die Storage-Instanzen bestimmt. Wird nur ein Speichermedium in Form einer 'SSD' gewählt, hat das Notebook 250(MB) Festplattenkapazität. Somit die Obergrenze für 'iTunes-Music-Package' Instanzen gleich 50.
- **Abhängigkeits-Constraints** *CRC* beschreiben, unter welchen Voraussetzungen zusätzliche Komponenten Teil der Konfiguration sein müssen.
- **Kompatibilitäts-Constraints** *COMPC*: Beschreiben die Kompatibilität oder Inkompatibilität bestimmter Komponenten.

Die Menge aller Constraints wird auch als Wissensbasis C_{KB} beschrieben. Es gilt:

$$C_{KB} = GC \cup PRC \cup RESC \cup CRC \cup COMPC$$

2.2.3 Konfigurationsaufgabe

Frayman und Mittal (1989) definieren einen Konfigurationsaufgabe wie folgt:

(A) a fixed, pre-defined set of components, where a component is described by a set of properties, ports for connecting it to other components, constraints at each port that describe the components that can be connected at that port, and other structural constraints; (B) some description of the desired configuration; and (C) possibly some criteria for making optimal selections.

(A) ist eine andere Definition für ein Konfigurationsmodell. (B) und (C) sind als Kundenanforderungen zusammenfassbar. Informell entsteht so die im Begriffsüberblick vorgestellte Definition: Die Konfigurationsaufgabe besteht aus dem Konfigurationsmodell sowie den Kundenanforderungen (Felfernig u. a., 2014).

Auf formeller Ebene ist eine Konfigurationsaufgabe auch auf Grundlage eines Constraint Satisfaction Problem (CSP) beschreibbar. Eine Vorstellung dieser Variante ist sinnvoll, da so eine Definition der Konfigurationslösung abgeleitet werden kann. Das CSP ist ein Problem, bei dem für eine gegebene Menge Variablen und deren Wertebereiche unter Berücksichtigung einer Regelmenge versucht wird, eine zulässige Wertekombination ermitteln. Bei einer Konfigurationsaufgabe wird die Regelmenge um die Menge der Kundenanforderungen erweitert (Felfernig u. a., 2014).

Eine Konfigurationsaufgabe ist demzufolge ein Tripel (V, D, C) , wobei $V = \{v_1, \dots, v_n\}$ eine endliche Menge Variablen, $D = \{dom(v_1), \dots, dom(v_n)\}$ die Menge der Werte der Variablen und $C = C_{KB} \cup REQ$, wobei C_{KB} die oben beschriebene Wissensbasis und REQ die Menge der Kundenanforderungen ist (Felfernig u. a., 2014).

2.2.4 Konfigurationslösung

Auf Grundlage des CSP kann eine Konfigurationslösung formell definiert werden. Es handelt sich dabei um eine Instanziierung $I = \{v_1 = i_1, \dots, v_n = i_n\}$, wobei i_j ein Element aus $dom(v_1)$ ist. I ist vollständig (jede Variable besitzt einen zugewiesenen Wert) und konsistent (erfüllt alle Constraints) (Falkner u. a., 2011). Eine solche Lösung wird als korrekt bezeichnet (Soininen u. a., 1998).

Eine korrekte Lösung kann durch ein UML-Instanz-Diagramm visualisiert werden. Abbildung 2.3 zeigt eine korrekte Lösung der Notebook-Konfiguration. Dargestellt wird also eine mögliche Variantenausprägung. Anstatt der Komponententypen sind nur noch konkrete Instanzen enthalten.

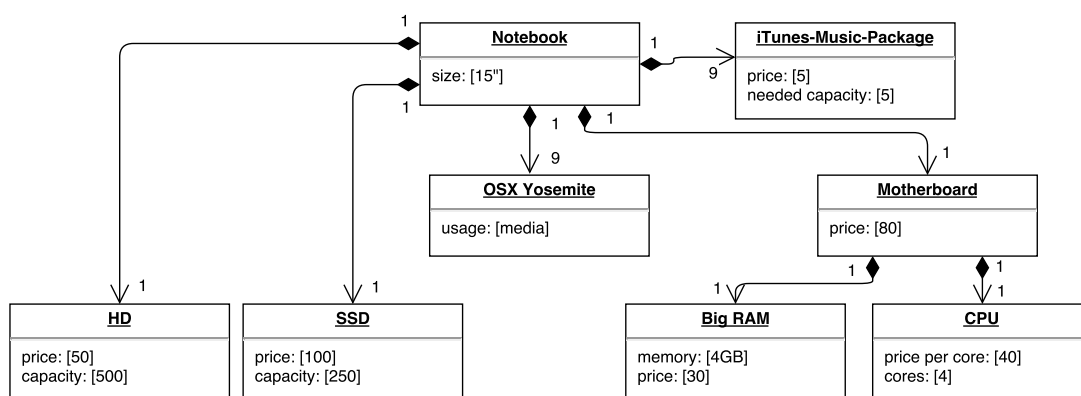


Abbildung 2.3: Visualisierung einer Konfigurationslösung als UML-Instanz-Diagramm

Lieferte eine Konfigurationsaufgabe mehr als eine korrekte Lösung, ist das Ergebnis eine Variantenmenge. Eine nicht erfüllbare Konfigurationsaufgabe führt hingegen zu einer leeren Lösungsmenge.

Diese Beschreibung einer Konfigurationslösung suggeriert, dass zu Beginn des Konfigurationsprozesses einmalig die Kundenanforderungen aufgenommen und daraufhin die Lösungsmenge ermittelt wird. Diese Form wird als statische Konfiguration bezeichnet. Demgegenüber erlaubt die interaktive Konfiguration das schrittweise Treffen und Revidieren von Entscheidungen (Hadzic und Andersen, 2004). Bei der Verarbeitung einer Konfigurationsaufgabe dürfen die bisher getroffenen Entscheidungen nicht vergessen werden. Die Menge der Anwenderentscheidungen wird als **Konfigurationszustand** bezeichnet (Tacton Systems AB, 2014b). Der Konfigurator muss einen Mechanismus besitzen, bei der die Konfigurationsaufgabe in Bezug mit dem Konfigurationszustand gebracht wird.

2.2.5 Konfigurationssysteme

Der Konfigurator ist das System, welche die Schnittstelle zum Benutzer darstellt und den (interaktiven) Konfigurationsprozess durchführt. Es bekommt die Konfigurationsaufgabe als Eingabe und liefert als Ausgabe die Konfigurationslösung (Felfernig u. a., 2014). Konfiguratoren "[...] führen den Abnehmer durch alle Abstimmungsprozesse, die zur Definition des individuellen Produktes nötig sind und prüfen sogleich die Konsistenz sowie Fertigungsfähigkeit der gewünschten Variante" (Piller, 2006).

Nach Piller (2006) besitzt ein Konfigurator drei Komponenten:

- Die **Konfigurationskomponente** führt den Konfigurationsprozess durch. Sie wird auch als Konfigurationsengine bezeichnet (Tacton Systems AB, 2007).
- Die **Präsentationskomponente** erstellt eine Konfigurationsdarstellung in zielgruppenspezifischer Form. Daraus lässt sich ableiten, dass sie gleichzeitig als Schnittstelle zur Aufnahme der Kundenanforderungen dient.
- Die **Auswertungskomponente** präsentiert der Konfiguration in einer Form, welche eine Interpretation der Variantenausprägung außerhalb des Konfigurators erlaubt. Dies können zum Beispiel Stücklisten, Konstruktionszeichnungen und Arbeitspläne sein.

Konfiguratorarten

Konfiguratoren für die Erhebung komplexer Anforderungen technischer Systeme müssen von Konfiguratoren für den Einsatz bei MC unterschieden werden (Felfernig u. a., 2014). Erstere sind für den Experteneinsatz gedacht oder dienen nach Piller

(2006) als Vertriebskonfiguratoren der Unterstützung des Verkaufsgespräches. Letztere werden von Kunden in einer Company-to-Customer Beziehung genutzt und werden auch als Mass Customization Toolkit bezeichnet. Diese sogenannte Selbstkonfiguration ist eine Voraussetzung für MC, indem der zeitkonsumierende Prozess der Erhebung der Kundenbedürfnisse auf die Seite des Kunden verlagert wird (Piller, 2006)

Konfiguratoren können bei allen in Abschnitt 2.1.2 genannten Produktionskonzepten zum Einsatz kommen. Je nach Produktionskonzept erfüllen sie für den Anwender eine unterschiedliche Funktion. Bei PTO erfüllt der Konfigurator eine Katalogfunktion, indem er den Anwender bei der Auswahl eines fertigen Produktes aus einer Produktpalette unterstützt. Bei ATO verhält sich der Konfigurator wie ein Variantengenerator, der den Anwender bei der Auswahl der richtigen Variantenausprägung unterstützt. Wohlgemerkt: der Hersteller hat alle möglichen Variante vordefiniert, sie sind also herstellerspezifisch (Schomburg, 1980). Der Anwendungsfall MTO ist ähnlich, jedoch werden Komponenten kundenspezifisch hergestellt oder regelbasiert konstruiert. Es wird von kundenspezifischen Varianten gesprochen (Schomburg, 1980). Bei ETO besteht ein erheblicher Neukonstruktionsbedarf. Dies widerspricht der Definition der Konfiguration als Designaktivität aus Abschnitt 2.2.1 - die Spezifikation der beteiligten Objekte ist nicht vollständig bekannt. Konfiguration können hier nur einen begrenzt Beitrag leisten. Aus dieser Erläuterung lässt sich ableiten, dass das Haupteinsatzgebiet von Konfiguratoren im ATO/MTO Umfeld liegt.

Zwischenfazit

In Abschnitt 2.1.2 wurde dargestellt, wie bestimmte Produktionskonzepte die Herstellung individualisierter Produktvarianten bei gleichzeitiger Lagerfertigung ermöglichen. Produkte werden mit dem Ziel gestaltet, so individuell und auftragsunabhängig wie möglich zu sein. Damit wurde eine der Schlüsselfaktoren für die Ermöglichung der hybriden Wettbewerbsstrategie MC erläutert. Diese verbindet die Vorteile effizienter Massenproduktion mit denen der kundenspezifischen Einzelfertigung (Piller, 1998). MC resultiert in Variantenvielfalt und damit in Produktkomplexität. In Abschnitt 2.2 wurde die Funktionsweise von Konfiguratoren vorgestellt, mit welcher sie zur Beherrschung der Produktkomplexität beitragen.

2.3 Webservices

Das W3C (2004) definiert Webservices lose als:

„[...] a software system designed to support interoperable machine-to-machine interaction over a network“

Die Definition schließt die Kommunikation heterogener Systeme ein. „Zwischen Systemen“ differenziert gleichzeitig klar zur klassischen Verwendung eines Programms, bei der ein (menschlicher) Nutzer mit einem System kommuniziert. Tilkov (2011) bemerkt, dass Web Service damit sehr weich definiert ist; „nämlich eigentlich gar nicht“. Fest steht, dass hier ein Service einen Dienst anbietet, der von einem Clienten über Webtechnologien angesprochen werden kann. Webservices sind demzufolge eine Möglichkeit zur Realisierung von Integrationsszenarien webbasierter Systeme.



Abbildung 2.4: Generische Client-Server Kommunikation bei Webservices

Abbildung 2.4 entspricht im wesentlichen der klassischen Client-Server Kommunikation im Web. Exemplarisch werden XML-Daten übertragen, was die zugrunde liegende Idee der Webservices illustriert: die Übertragung anderer Daten als Webseiten mittels HTTP.

Wilde und Pautasso (2011) reden von zwei etablierten „Geschmäckern“ (flavors) in der Webservice-Welt: SOAP und REST. Die erste Geschmacksrichtung bedeutet Webservices „auf Basis von SOAP, WSDL und den WS-*Standards - bzw. [...] deren Architektur“ (Tilkov, 2011). Hier wird also ein XML-basierter Technologiestack beschrieben. REST hingegen ist ein Architekturstil, der 2000 in der Dissertation von Fielding vorgestellt wurde. Der Versuch, beide Varianten direkt gegenüberstellen zu wollen, ist ein „[...] klassischer Apfel-Birnenvergleich: ein konkretes XML-Format gegen einen abstrakten Architekturstil“ (Tilkov, 2011).

Vor einer detaillierteren Diskussion von SOAP und REST wird zur Einordnung eine grundlegende Unterscheidung der Ansätze vorgestellt. Gemeinsam ist beiden, dass HTTP als Transportprotokoll zur Übertragung der Frage (Request) verwendet wird, die vom Server (Response) beantwortet werden soll. HTTP wiederum besteht aus

einem Header und einem Entity-Body zur Übertragung von Daten. Richardson und Ruby (2007) haben zwei Leitfragen herausgearbeitet, die von den jeweiligen Ansätzen unterschiedlich beantwortet werden: wo in diesem Paket sagt der Client dem Service, mit welchen Daten (Fokusinformation) was (Methodeninformation) gemacht werden soll?

Die Fokusinformation sagt aus, für welche Datenelemente sich der Client interessiert (z.B. ein Artikel eines Onlineshops). Bei REST ist dies der URI zu entnehmen (z.B. <http://onlineshop.com/artikel/pc>). Bei SOAP steht diese Information in einer XML-Datei welche Entity-Body übertragen wird; die sogenannte Payload. Die Methodeninformation sagt aus, was mit dem identifizierten Datenelement geschehen soll (Bsp: lege einen neuen PC-Artikel an). Bei REST steht dies im Methodenfeld der HTTP-Headers, bei SOAP wieder im Entity-Body. Daraus lässt sich als grundlegender Unterschied ableiten: SOAP verwendet HTTP nur als Transportprotokoll, REST auch dessen Ausdruckskraft (Wilde und Pautasso, 2011).

2.3.1 SOAP

Bei SOAP-Web Services wird ein Remote Procedure Call (RPC) durchgeführt. Dabei handelt es sich um eine generelle Technik zur Realisierung von Systemverteilung. Ein System ruft die Funktion eines Systems aus einem anderen Adressraum auf. SOAP ist ein XML-basiertes Umschlagsformat, welches wiederum die Beschreibung eines Methodenaufrufs in XML-Form enthält. Bei SOAP-Web Services werden also RPCs über HTTP getunnelt (Wilde und Pautasso, 2011). Das ist Konvention, aber keine Notwendigkeit: der SOAP-Umschlag ist Transportunabhängig, könnte also auch von anderen Protokollen als HTTP übertragen werden (Tilkov, 2011). Solange es sich bei dem Transportprotokoll um eine Webtechnologie handelt, wird die Webservedefinition nicht verletzt.

Wie die Beschreibung des RPC aussehen muss, definiert die Web Service Description Language (WSDL). Jeder SOAP basierte Service stellt eine maschinenverarbeitbare WSDL-Datei bereit. Darin werden die aufrufbaren Methoden, deren Argumente und Rückgabetypen beschrieben. Außerdem werden Schemata der XML-Dokumente festgehalten, die der Service akzeptiert und versendet (Richardson und Ruby, 2007).

Es existieren eine Vielzahl von Middleware-Interoperabilitätsstandards, die mit dem „WS-“ Prefix versehen sind. Diese sind „XML-Aufkleber“ für den SOAP-Umschlag, die HTTP-Headern entsprechen (Richardson und Ruby, 2007). Sie erweitern die Ausdrucksmöglichkeit des SOAP-Formats (Wilde und Pautasso, 2011). Beispielsweise

erlaubt WS-Security die Berücksichtigung von Sicherheitsaspekten bei der Client-Server Kommunikation. Eine Übersicht der existierenden Standards ist dem Wiki für Webservices WsWiki (2009) zu entnehmen.

2.3.2 REST

„Eine Architektur zu definieren bedeutet zu entscheiden, welche Eigenschaften das System haben soll, und eine Reihe von Einschränkungen vorzugeben, mit denen diese Eigenschaften erreicht werden können.“ (Tilkov, 2011)

Dies ist in der Dissertation von Fielding geschehen, in der REST als Architekturstil definiert wird. Ein Architekturstil ist ein stärkerer Abstraktionsgrad als eine Architektur. Beispielsweise ist das Web eine HTTP-Implementierung von REST (Tilkov, 2011). Tatsächlich wurden die Einschränkungen von REST aber dem Web entnommen, indem Fielding es post-hoc als lose gekoppeltes, dezentralisiertes Hypermediasystem konzeptualisiert (Wilde und Pautasso, 2011) und dann von diesem Konzept abstrahiert hat. Einen Webservice nach dem REST-Architekturstil zu implementieren passt ihn dem Wesen des Webs an und nutzt dessen Stärken (Tilkov, 2011).

Entsprechend Tilkovs Architekturdefinition werden im Folgenden die Einschränkungen von REST sowie die daraus resultierenden Eigenschaften besprochen.

Einschränkungen

Einschränkungen sind - in eigenen Worten - Implementierungskriterien. Während Fielding in seiner theoretischen Abhandlung explizit vier solcher Kriterien nennt, basiert die folgende Auflistung auf der praxiserprobten Variante der Sekundärliteratur (Wilde und Pautasso, 2011; Tilkov, 2011).

- **Ressourcen mit eindeutiger Identifikation:** „Eine Ressource ist alles, was wichtig genug ist, um als eigenständiges Etwas referenziert zu werden“ (Richardson und Ruby, 2007). Identifiziert werden sie im Web durch URIs, die einen globalen Namensraum darstellen. Es ist hervorzuheben, dass Ressourcen nicht das gleiche sind wie die Datenelemente aus der Persistenzschicht einer Anwendung. Sie befinden sich auf einem anderen Abstraktionsniveau. Beispiel: eine Warenkorbressource kann eine Auflistung von Artikeln sein, welche allerdings nicht einzeln als Ressource ansprechbar sind. Tilkov nimmt in diesem Zusammenhang eine Typisierung von Ressourcen vor. Von den sieben verschiedenen Ressourcentypen sind folgende im Rahmen der Fragestellung interessant:

- a. Bei einer **Projektion** wird die Informationsmenge verringert, indem eine sinnvolle Untermenge der Attribute einer abgerufenen Ressource gebildet wird. Zweck ist die Reduktion der Datenmenge. Beispiel: Weglassen der Beschreibungstexte von Warenkorbartikeln.
- b. Die **Aggregation** ist das Gegenteil. Hier werden Attribute unterschiedlicher Ressourcen zur Reduktion der Anzahl notwendiger Client/Server Interaktionen zusammengefasst. Beispiel: Hinzufügen der Versandkosten beim Abruf der Warenkorbartikel.
- c. **Aktivitäten** sind Ressourcen, die sich aus Prozessen ergeben, wie etwa ein Schritt innerhalb einer Verarbeitung. Beispiel: Ein Schritt einer nicht abgeschlossenen Konfiguration.
- **Hypermedia** beschreibt das Prinzip verknüpfter Ressourcen. So wird dem Client ermöglicht, neue Ressourcen zu entdecken oder bestimmte Prozesse anzustoßen. Beispiel: Zur einer Bestellbestätigungsressource wird der zugehörige Stornierungslink hinzugefügt.
- **Standardmethoden/uniforme Schnittstelle**: Oben wurde beschrieben, dass jede Ressource durch (mindestens) eine ID identifiziert wird. Jede URI unterstützt dabei den gleichen Methodensatz, welche mit den HTTP-Methoden korrespondieren. Das bedeutet - übertragen auf die objektorientierte Programmierung: jedes Objekt implementiert das gleiche Interface. Folgende Teilmenge der neun verfügbaren HTTP-Methoden finden in der Literatur am häufigsten Erwähnung:
 - a. **GET**: Das Abholen einer Ressource.
 - b. **PUT**: Das Anlegen oder Aktualisieren einer Ressource. Je nachdem, ob unter dieser URI bereits eine Ressource existiert.
 - c. **POST**: Bedeutet im engeren Sinne das Anlegen einer Ressource unter einer URI, die vom Service bestimmt wird. Im weiteren Sinne kann durch Post ein Prozess angestoßen werden.
 - d. **Delete**: Das Löschen einer Ressource.

Voreinstellung ist und explizit angezeigt werden muss, falls die Semantik schließlich zeigt an, ob die Infrastruktur Kenntnis von der Semantik der Methode haben kann.

| Methode | sicher | idempotent | identifizierbare Ressource | Cache-fähig | sichtbare Semantik |
|---------|--------|------------|----------------------------|-------------|--------------------|
| GET | X | X | X | X | X |
| HEAD | X | X | X | X | X |
| PUT | | X | X | | X |
| POST | | | | | |
| OPTIONS | X | X | | O | X |
| DELETE | | X | X | | X |

Tab. 5-1 HTTP-Methoden und ihre Eigenschaften (nach [18])

Abbildung 2.5: HTTP-Methoden und ihre Eigenschaften ^a (Quelle: Tilkov (2011))

^aRelevante Attribute im Rahmen der Fragestellung: „sicher“ bedeutet nebenwirkungsfrei, d.h. kein Ressourcenzustand ändert sich durch diese Methode. „Idempotent“ bedeutet, dass das Resultat der Methode bei Mehrfachausführung das gleiche ist. „Identifizierbare Ressource“ bedeutet, dass die URL garantiert eine Ressource identifiziert.

Abbildung 2.5 fasst die Eigenschaften der Methoden aus der HTTP-Spezifikation 1.1 zusammen. Die Implementierung einer Methode muss dem erwarteten Verhalten aus dieser Spezifikation entsprechen. Die Praxis zeigt, dass nur die Methoden unterstützt werden, die für die jeweilige Ressource sinnvoll sind. Abbildung 2.5 macht außerdem klar, dass es für POST keinerlei Garantien gibt. Da nicht eindeutig ist, ob über POST eine Ressource erstellt oder ein Prozess angestoßen wird, sehen Richardson und Ruby hierin eine Verletzung der uniformen Schnittstelle. Dies bedeutet in der Praxis: was bei einem Post passiert, ist nicht der HTTP-Spezifikation, sondern der API-Beschreibung des Webservice zu entnehmen.

- **Ressourcen und Repräsentationen:** Beschreibt die Darstellungen einer Ressource in einem definierten Format. Der Client bekommt nie die Ressource selbst, sondern nur eine Repräsentation derer zu sehen. In der Praxis wird meist eine serialisierte Variante eines Objektes als JSON zur Verfügung gestellt. Beispiel: Bereitstellung einer Bestellbestätigung als PDF und HTML.
- **Statuslose Kommunikation** bedeutet die Nichtexistenz eines serverseitig abgelegten, transienten, clientspezifischen Status über die Dauer eines Requests hinweg. Der Service benötigt also nie Kontextinformationen zur Bearbeitung eines Requests. Beispiel: Ein Warenkorb wird nicht in einem Sessionobjekt, sondern als persistentes Datenelement gehalten.

Diese Auflistung legt folgende Frage nahe: ist ein Webservice nur dann REST-

konform, wenn alle Kriterien erfüllt werden? Was ist mit einem Webservice, der allen Einschränkungen gerecht wird, jedoch Ressourcen nur als JSON ausliefert - ein in der Praxis häufig anzutreffender Fall. Und dennoch ein Verstoß gegen die Forderung nach unterschiedlichen Repräsentationen. Aus diesem Grund existiert das „Richardson Maturity Model“, welches die abgestufte Bewertung eines Webservices nach dessen REST-Konformität erlaubt. Es wird im Auswertungsteil vorgestellt und zur Evaluierung der Implementierung genutzt.

Eigenschaften

Aus den vorgestellten Kriterien resultieren folgende Eigenschaften (Tilkov, 2011), welche die Vorteile REST-basierter Webservices gegenüber der SOAP-Konkurrenz darstellen (Richardson und Ruby, 2007):

- **Lose Kopplung:** Beschreibt isolierte Systeme mit größtmöglicher Unabhängigkeit, die über Schnittstellen miteinander kommunizieren. Hierzu tragen die Standardmethoden bei.
- **Interoperabilität:** Beschreibt die Möglichkeit der Kommunikation von Systemen unabhängig von deren technischen Implementierung. Dies ergibt sich durch die Festlegung auf Standards. Bei der Anwendung von REST auf Webservices sind dies die Webstandards (z.B. HTTP, URIs).
- **Wiederverwendbarkeit:** Jeder Client, der die Schnittstelle eines REST-basierten Service verwenden kann, kann auch jeden anderen beliebigen REST-basierten Service nutzen - vorausgesetzt, das Datenformat wird von beiden Seiten verstanden.
- **Performance und Skalierbarkeit:** Im Ideal sollen Webservices schnell antworten, unabhängig von der Anzahl von Anfragen in einem definierten Zeitraum. Dies wird durch Cachebarkeit (siehe HTTP-Methodenspezifikation) und Zustandslosigkeit erreicht. Da der Service keinen clientspezifischen Kontext aufbauen muss, müssen aufeinanderfolgende Requests nicht vom gleichen System beantwortet werden.

2.4 eCommerce

Im Folgenden wird durch die Charakterisierung des Begriffs eCommerce ein Anwendungsrahmen für eShops hergestellt. Deren softwaretechnische Umsetzung wird durch eShop-Systeme realisiert. Durch eine Kategorisierung der Systeme nach Anbieterstrategie wird abschließend die Menge der Open-Source-Lösungen für eine Konfiguratorintegration identifiziert.

2.4.1 Anwendungsrahmen

eShops gehören zur Domäne des elektronischen Handels (eCommerce). eCommerce ist „die elektronisch unterstützte Abwicklung von Handelsgeschäften auf der Basis der Internet“ (Schwarze und Schwarze, 2002). Je nachdem, welche Marktpartner an dem Handelsgeschäft teilnehmen, werden verschiedene Formen des eCommerce unterschieden. Die in Abbildung 2.6 fett hervorgehobenen Varianten werden von Meier und Stormer (2012) als „die zwei Geschäftsoptionen des eCommerce“ bezeichnet: Business-to-Customer (B2C) und Business-to-Business (B2B). Bei B2C erfolgt der Handel von Produkten und Dienstleistungen zwischen Unternehmen und Endverbraucher, bei B2B zwischen Unternehmen.

und nach der hier vertretenen Auffassung nur dann E-Commerce, wenn Handelsgeschäfte vorliegen.

| | | Nachfrager | | |
|----------|--------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------------------------|
| | | private Haushalte | Unternehmen | öffentliche Verwaltung / Staat |
| Anbieter | private Haushalte | Consumer to Consumer | Consumer to Business | Consumer to Administration |
| | Unternehmen | Business to Consumer | Business to Business | Business to Administration |
| | öffentliche Verwaltung / Staat | Administration to Consumer | Administration to Business | Administration to Administration |

Abb. 3-2: Grundformen des E-Commerce nach Marktteilnehmern

Nach den Grundformen in Abb. 3-2 ist folgendes anzumerken:

Abbildung 2.6: Grundformen des eCommerce nach Marktpartnern (Quelle: Schwarze und Schwarze (2002))

Für die Umsetzung von eCommerce existieren unterschiedliche Geschäftsmodelle. Timmers (1998) nennt 11 verschiedene Formen. eShops sind eine eine davon. Es handelt sich dabei um ein „Geschäftsmodell der Angebotsveröffentlichung, bei dem ein Anbieter seine Waren oder Dienstleistungen über das Web den Nachfragern offeriert“ (Bartelt u. a., 2000).

Ein eShop bildet den traditionellen Einkaufsvorgang nach: Kunden können mittels einer Katalog- oder Suchfunktion über den Produktbestand navigieren. Produkte können ausgewählt und ausführliche, mit Medien angereicherte Beschreibungen abgerufen werden. Wunschartikel werden einem virtuellen Warenkorb hinzugefügt. Ist die Produktauswahl abgeschlossen, begibt sich der Kunde zur „Kasse“, wo die Zahlungsmodalitäten erledigt werden (Boles und Haber, 2000). Ein eShop beschreibt das Geschäftsmodell, jedoch noch nicht dessen Umsetzung als Softwaresystem. Diese wird als eShop-System bezeichnet (Boles und Haber, 2000) und im Folgenden behandelt.

2.4.2 eShop-Systeme

„eShop-Systeme sind Software-Systeme, die den Aufbau, die Verwaltung und den Einsatz von eShops unterstützen“ (Boles und Haber, 2000). Abbildung 2.7 zeigt die Grobarchitektur eines eShop-Systems nach Meier und Stormer. Darin wird die Unterteilung zwischen Storefront und Backfront deutlich, welche in der Terminologie realer Shopsysteme als Front- und Backend bezeichnet werden (vgl. shopware AG, 2015c). Das Frontend ist der Interaktionsraum der Kunden, das Backend der administrative Bereich des Shopbetreibers.



Abbildung 2.7: Grobarchitektur eines eShop-Systems (Quelle: Meier und Stormer (2012))

Die Hauptaufgaben eines eShop-Systems sehen Boles und Haber (2000) in den Bereichen Merchandising (z.B. Management von hierarchisch strukturierten Produktkatalogen, Beeinflussung des Shopdesigns), Auftragsbearbeitung (z.B. Festlegung der Abarbeitungs-Pipeline, Integration von Bezahlverfahren) und Sonstiges (z.B. die Kopplung mit externen ERP-Systemen). Der konkrete Funktionsumfang hängt vom gewählten eShop-System ab.

Die Systeme sind nach Strategie der Anbieter kategorisierbar:

- **Open-Source-Systeme** sind kostenlos verfügbar. Sie bieten völlige Gestaltungsfreiheit, aber keinen Herstellersupport. Die Dokumentationen sind schwächer und der Funktionsumfang geringer als bei kostenpflichtigen Alternativen. Andererseits existieren Communities, die Unterstützung bieten und die Entwicklung von Erweiterungen vorantreiben (Stahl u. a., 2015). Beim kommerziellen Handel der modularen Erweiterungen auf shopspezifischen Stores liegt auch eine der wesentlichen Erlösquellen der Open-Source Strategie (z.B. der Addon Marketplace der PrestaShop SA oder das Extensionverzeichnis der Opencart Limited).
- **Kauf-Lösungen** können kostenpflichtig lizenziert werden (z.B. shopware AG). Sie bieten Herstellersupport, zusätzliche Dienstleistungen (z.B. Installation des Shops) und einen höheren Funktionsumfang (z. B. Schnittstellen zu verschiedenen Warenwirtschaftssystemen oder Zahlungsdienstleistern) (Stahl u. a., 2015). Die Hersteller bieten verschiedene Editionen mit teilweise erheblichen Preisunterschieden an (Bsp.: die Preisdifferenz der Magento Enterprise Edition zu Enterprise Premium liegt bei über 35.000 \$, vgl FWP shop, 2014).
 - a. Im Rahmen eines Dual-License-Modells ist eine Open-Source **Community Edition** Teil des Editionsspektrums (t3n, 2014) (vgl. das Shopangebot der Magento Inc., shopware AG oder OXID eSales AG). Durch den offenen Quellcode existiert auch hier der Handel modularer Erweiterungen, von dem auch die kostenpflichtigen Varianten profitieren (vgl. der Plugin Store der shopware AG). Die Codebasis aller Editionen ist gleich. Daher kann später zu einer Kauf-Lösung migriert werden. Das bietet Flexibilität für wachsende Shopanforderungen.
- **Miet-Shops** entsprechen einer Cloud-Lösung als Software-as-a-Service (z.B. Strato AG, Shopify). Die technische Infrastruktur wird vom Provider zur Verfügung gestellt. Systemwartung, Bereitstellung der Shopsoftware und Hosting werden unter dem Mietpreis abgerechnet. Stahl u. a. (2015) bewertet diese Variante als Einstiegslösung mit geringer Gestaltungsfreiheit.
- **Eigenentwicklungen** eignen sich für individuelle Bedürfnisse, wenn die Standardsysteme die Anforderungen nicht mehr erfüllen (Stahl u. a., 2015; Graf, 2014).

Aus der Liste sind die (zumindest initial) kostenfreien Varianten ersichtlich: reine Open-Source eShop-Systeme sowie die Community-Editionen der Dual-License Modelle. Eine Anbieterübersicht ist t3n (2014) zu entnehmen. Eine Kategorisierung der Systeme nach Anforderungsklassen ist Graf (2014) zu entnehmen.

3 Analyse

Die Tacton Systems AB (Tacton) wurde 1998 als Spin-Off des Schwedischen Instituts für Informatik (SICS) gegründet (Tacton Systems AB, 2007). In der Forschungseinrichtung wurde als Resultat der Untersuchungen im Bereich Wissensbasierte Systeme und Künstliche Intelligenz der Tacton Produktkonfigurator entwickelt. Dieser interaktive Konfigurator ist die Basis der verschiedenen Produkte der Firma. (Tacton Systems AB, 2015)

Tacton bietet Lösungen im Bereich Vertriebskonfiguration und Design Automation (Automatisierung der Konstruktion in CAD-Systemen). Weitere einführende Worte...

3.1 Konfigurationsmodell

Das in Abschnitt 2.2.2 vorgestellte Visualisierungskonzept abstrahiert Konfigurationswissen in einen Struktur- und einen Regelteil. Im Tacton-Konfigurationsmodell wird ebenfalls abstrahiert, jedoch in andere Domänen (Tacton Systems AB, 2006):

- (a) Strukturinformation: wie ist das Produkt hierarchisch aufgebaut?
- (b) Komponenteninformation: aus was ist es aufgebaut?
- (c) Constraintinformationen: wann ist das Produkt korrekt?
- (d) Ausführungsinformationen: welche Fragen bekommt der Nutzer in welcher Reihenfolge gestellt?

Dabei sind zwei Sachverhalte feststellbar:

- (1) Typisch für einen modellbasierten Konfigurator wird Produktwissen und Problemlösungswissen bei der Wissensmodellierung separiert. Beispiel: ein Constraint, der die Kompatibilität bestimmter Betriebssysteme mit einer bestimmten Anzahl Prozessorkerne ausdrückt, soll wirken, auch ohne die konkreten CPU-Typen (z.B. Intel i7) zu kennen. Darum ist die Rede von generischen Constraints: sie beziehen sich auf alle Komponenten eines Typs (Felfernig u. a., 2014).
- (2) Im Konfigurationsmodell wird auch die Nutzerinteraktion festgelegt. Damit geht der Funktionsumfang eines Tacton-Modells über die Definition aus Abschnitt 2.2.1 hinaus.

Bei der UML-Wissensrepräsentation aus Abschnitt 2.2.2 wurden die Domänen (b) und (a) als Diagramm ausgedrückt sowie (c) als Tabelle. Tacton wählt eine andere Aufteilung. (b) wird unter dem Begriff „Components“ umgesetzt, (a) und (c) unter

dem Begriff „Configuration“. Components und Configuration setzen gemeinsam den Sachverhalt (1) um und werden im Folgenden besprochen. Daraufhin wird die „Execution“ besprochen, welche Sachverhalt (2) umsetzt.

3.1.1 Components und Configuration

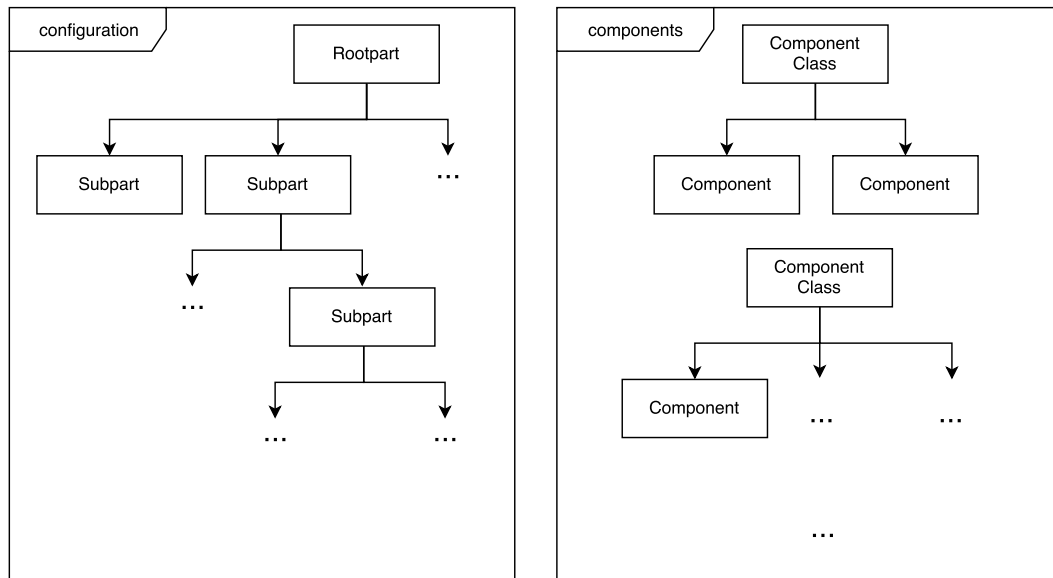


Abbildung 3.1: High-Level Architektur des Tacton-Konfigurationsmodells

Abbildung 3.1 zeigt das High-Level-Konzept der Modellarchitektur. Unter 'configuration' wird die Produktstruktur als hierarchischer Baum von 'Part'-Objekten dargestellt. Jeder Part kann Constraints enthalten, die sich auf den Knoten selbst und alle seine Kinder beziehen. Ein Part ist ansonsten nur ein Komponentenplatzhalter. Noch ist keine Information darüber hinterlegt, welches Bauteil dort eigentlich verkörpert wird. Abbildung 3.2 veranschaulicht das Konzept am Notebook-Beispiel.



Abbildung 3.2: Part-Struktur der Notebook-Konfiguration

Die Informationen über die eben erwähnten Bauteile (d.h. Komponententypen) werden isoliert unter 'components' definiert (Abbildung 3.1). Analog zu den Komponententypen und Komponenten aus Abschnitt 2.2.2 wird ein Bauteil in 'Component Classes' und 'Components' abstrahiert. Hier wurde einfach eine andere Terminologie gewählt. Eine Component Class (z.B. ein 'RAM') wird durch Eigenschaften beschrieben, die als Features bezeichnet werden. Jedes Feature besitzt einen Namen (z.B. 'memory') und einen Wertebereich (z.B. [2GB, 4GB]), welche als Domain bezeichnet wird. Wertebereiche können Integer, Float, Boolean, andere Component Classes oder selbstdefinierte Enumerationen sein. Components (z.B. eine 'SSD') sind das, was eine Component Class (z.B. ein 'Storage') konkret sein kann. Sie übernehmen alle Features der übergeordneten Component Class und besitzen konkrete Werte ('Values') aus dem jeweiligen Wertebereich.



Abbildung 3.3: Zuordnung von Parts und Component Classes.

Abbildung 3.3 zeigt die Zuordnung zwischen Parts und Component Classes via Verzeigerung. Einem Part wird eine Component Class durch eine 'realized-by' Beziehung zugeordnet. Dem Part werden dabei die Features der entsprechenden Component Class vererbt (türkis dargestellt). Nur werden sie zur besseren Differenzierung beim Part nicht mehr als Features, sondern als Attribute bezeichnet. Für einen Part können auch noch zusätzliche Attribute definiert werden ('additional Attributes'), falls notwendig. Die Angabe 'Instances' (grün dargestellt) entspricht den Kardinalitäten in Abschnitt 3.3. Constraints (gelb dargestellt) werden als logische Ausdrücke formuliert. Sie bestehen aus Attributwerten, die mit mathematischen Zeichen in Relation gebracht werden.

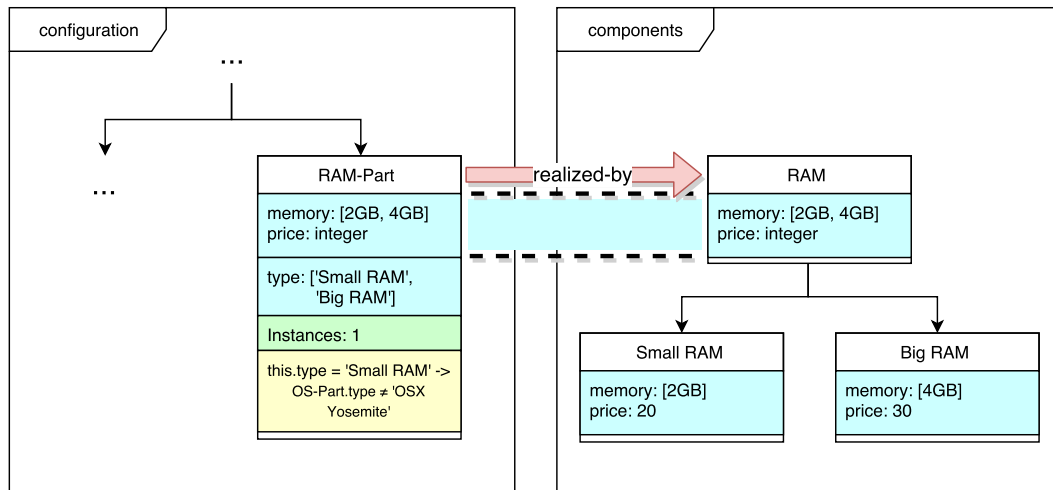


Abbildung 3.4: Part-Struktur der Notebook-Konfiguration

Abbildung 3.4 veranschaulicht die 'realized-by' Beziehung anhand eines Ausschnitts aus der Notebook-Konfiguration. Der Part übernimmt die Attribute 'memory' und 'price'. Das zusätzliche Attribut 'type' kapselt beispielsweise die Information über die jeweiligen Components (z.B. Small RAM). Der Constraint veranschaulicht exemplarisch, wie die Inkompatibilität mit dem Betriebssystem vom Typ 'OSX Yosemite' formuliert werden würde.

3.1.2 Execution

Es wurde dargestellt, wie das Konfigurationswissen im Tacton Konfigurationsmodell definiert wird. Dadurch ist aber noch nicht gesagt, welche Entscheidungen ein Nutzer während des Konfigurationsprozesses treffen kann. Nicht jeder Part und nicht jedes Attribut muss eine relevante Wahl darstellen. Vielleicht sollen dem Nutzer sogar Fragen auf einem anderen Abstraktionsniveau als auf Komponentenebene gestellt werden. Statt „Soll eine HD oder eine SSD als Festplatte in das Notebook eingebaut werden?“ kann auch gefragt werden: „Möchten Sie viel Speicherplatz oder einen schnellen Speicherzugriff?“.

Die Interaktionsspielraum des Anwenders mit der Konfiguration wird unter dem Begriff 'Execution' zusammen gefasst. Dabei wird nicht einfach nur eine Menge an Optionen festgelegt, die dem Nutzer am Ende als Liste präsentiert wird. Stattdessen werden die Optionen hierarchisch strukturiert.

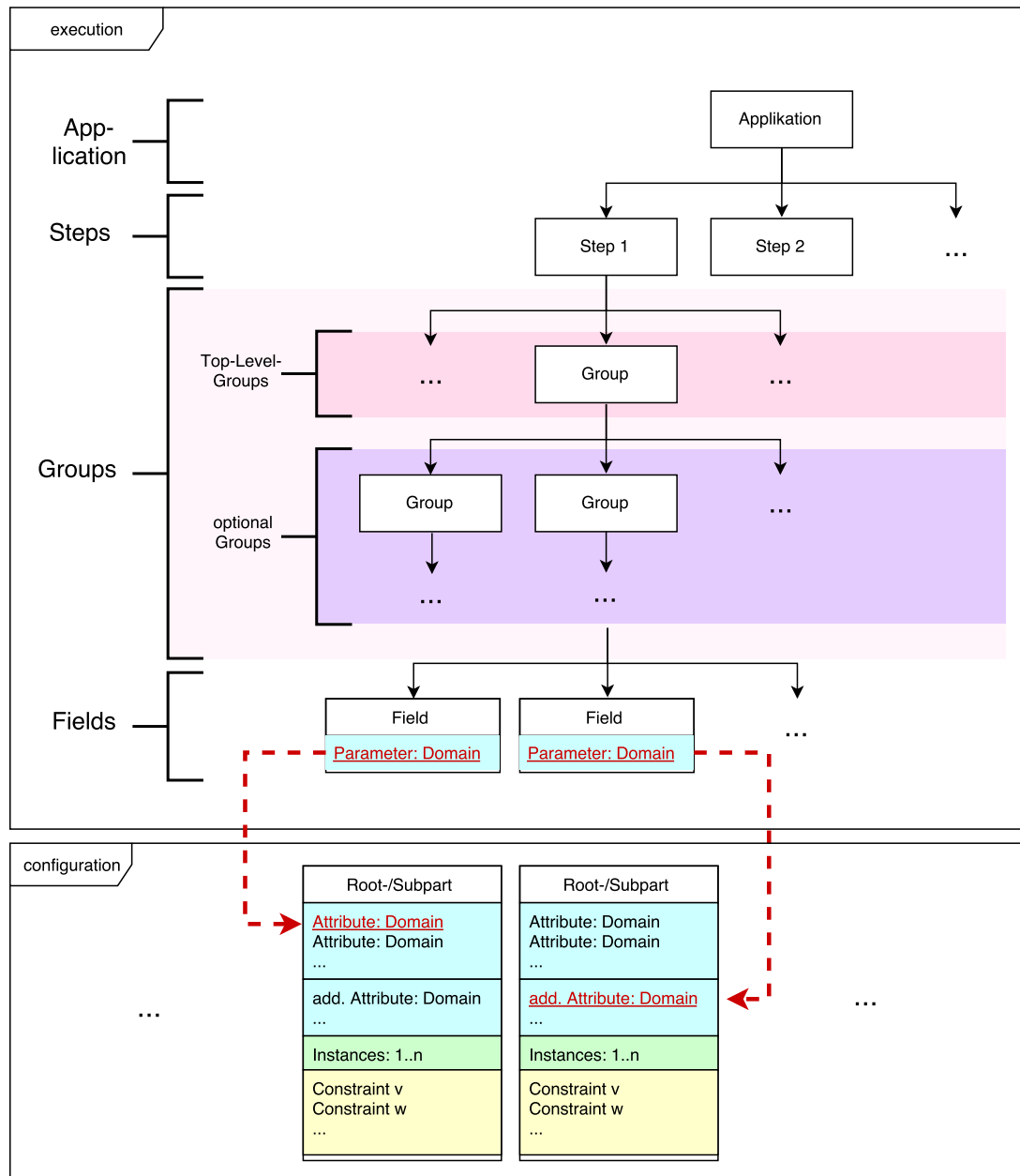


Abbildung 3.5: Generische Executionstruktur



Abbildung 3.6: Exemplarische Executionstruktur einer Notebook-Konfiguration

Abbildung 3.5 zeigt die generische Struktur der Execution als Baum. Abbildung 3.6 veranschaulicht das Konzept durch die exemplarische Umsetzung der Execution der Notebook-Konfiguration.

- Die Wurzel wird als **Applikation** bezeichnet und kapselt den Konfigurationsprozess aus Anwenderperspektive.
Beispiel: Eine Notebook-Konfiguration.
- Die nächste Knotenebene wird als **Steps** bezeichnet. Sie legen fest, in welcher Reihenfolge die Optionen präsentiert werden. Das ist in verschiedenen Fällen sinnvoll. Zum Beispiel dann, wenn komplexe Probleme in mehrere Schritte unterteilt oder Werte für spätere Schritte gesetzt werden sollen.
Beispiel: In Step 1 legt der Anwender eine Preisgrenze fest. In Schritt 2 wird die technische Spezifikation getroffen.
- Nun folgen 1..n Knotenebenen, die als **Groups** bezeichnet werden. Sie fassen Optionen zu logischen Einheiten zusammen. Die in Gruppen angeordneten Optionen müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge beantwortet werden.
 - (a) Die oberste Group-Ebene **Top-Level-Groups** ist obligatorisch.
Beispiel: Eine 'Speicher'-Group in Step 2.

- (b) Die Unterteilung in weitere Groups ist optional. Es kann beliebig tief geschachtelt werden.

Beispiel: unter 'Speicher' wird die Group 'Massenspeicher' angelegt, um sie vom 'RAM' zu unterscheiden.

- Die tatsächlichen Optionen werden als **Fields** bezeichnet. Aus Sicht des Anwenders besteht ein Field aus einer Beschreibung und einem Interaktionselement, über das eine Wahl getroffen werden kann. Eine Wahl aus Anwendungssicht bedeutet: der Wert eines Part-Attributs. Damit ist ein Feld mit einem Part-Attribut verknüpft, so wie Part-Attribute mit den Features der Component Classes verknüpft sind. In der Terminologie der Execution ist das Attribut der **Parameter**, sein Wert der **Value**. Ein intuitiver Begriff für Value ist Option. Folgende Interaktionselemente stehen zur Verfügung:

- (a) **Menu:** Wahl aus einem Wertebereich, z.B. über ein Dropdownmenü realisiert.

Beispiel Massenspeicher:

Parameter = Storage-Part.type, Domain = ['HD', 'SSD']

Beispiel CPU-Kerne:

Parameter = CPU-Part.cores, Domain = [1..4].

- (b) **Number:** Eingabe eines eigenen Wertes in ein Textfeld.

Beispiel Preisgrenze (Eingabe in Schritt 1):

Parameter = Notebook-Part.maxPrice, Domain = [integer]

- (c) **Label:** Anzeige eines Wertes aus Informationsgründen.

Beispiel Aktueller Preis (Anzeige in Schritt 2):

Parameter = Notebook-Part.price, Domain = [integer]

Das Modell wird in einer XML-basierten Format mit der Dateierweiterung '.tcx' abgelegt. Die Entwicklung einer solchen Datei wird von entsprechenden Programmen unterstützt. Hierfür kann zum Beispiel „TCstudio“ genutzt werden, welches eine grafische Oberfläche zur Modellentwicklung bietet (Tacton Systems AB, 2015).

Zwischenfazit

Das Tacton-Modellierungskonzept wurde vorgestellt. Neben dem Konfigurationswissen werden darin auch die Optionen des Anwenders definiert. Diese werden durch Steps in eine Reihenfolge gebracht und durch Groups logisch gegliedert. Die Interaktionsstruktur muss jedoch noch dargestellt werden. TCsite realisiert eine entsprechende Darstellung. Die Anwendung, mit besonderem Fokus auf die Konfigurationsoberfläche, wird im Folgenden analysiert.

3.2 TCsite

TCsite ist ein webbasierter Vertriebskonfigurator. Er könnte theoretisch von Endkunden genutzt werden, bildet aber nicht die Prozesse eines eShops nach. Stattdessen handelt es sich um eine CPQ-Lösung (Configure-Price-Quote). Das bedeutet: der Anwender wird durch den Konfigurationsprozess geführt, was in einer Preiskalkulation resultiert, woraus wiederum ein Angebot erstellt wird. Eine unmittelbare Bestellung mit Zahlungsabwicklung ist nicht vorgesehen. Der Anwendungsbereich liegt also im B2B (Tacton Systems AB, 2015).

Technisch betrachtet ist TCsite eine Webanwendung. Im Lieferumfang sind 'Apache Tomcat' als Application Server sowie der **TCserver** enthalten. TCserver ist das, was gemäß Kapitel 2.2 als eigentlicher Konfigurator bezeichnet wird. Er beherbergt die Konfigurationsengine. Damit ist das System gemeint, welches Konfigurationsaufgaben verarbeitet und Ergebnisse in unterschiedlicher Form präsentiert (Tacton Systems AB, 2013). Abbildung 3.7 veranschaulicht die High-Level-Architektur des Standardsetups.

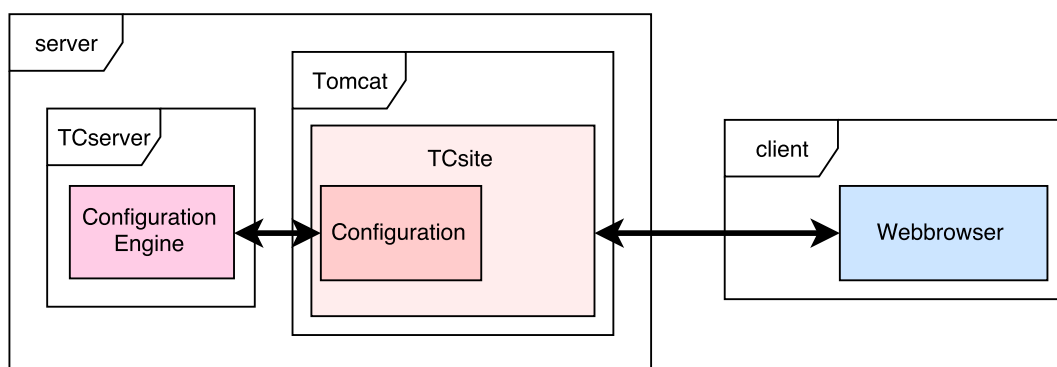


Abbildung 3.7: High-Level-Architektur von TCsite

3.2.1 Architektur

Abbildung 3.8 visualisiert die offene Schichtenarchitektur von TCsite. Offen bedeutet, dass jede Schicht mit allen darunter liegenden Schichten kommunizieren kann. Das Fundament bildet die Persistenzschicht. Sie realisiert die Datenhaltung. Die Plattform bildet ein Application Programming Interface (API) mit den Basisfunktionalitäten für die darüber liegenden Schichten. Die Module realisieren jeweils eine der drei Oberflächenbereiche der Anwendung. Außerdem bieten sie Services und Erweiterungspunkte für die oberste Schicht: die Plugins. Durch diese kann die Funktionalität

von TCsite individuell erweitert werden (Tacton Systems AB, 2014b).

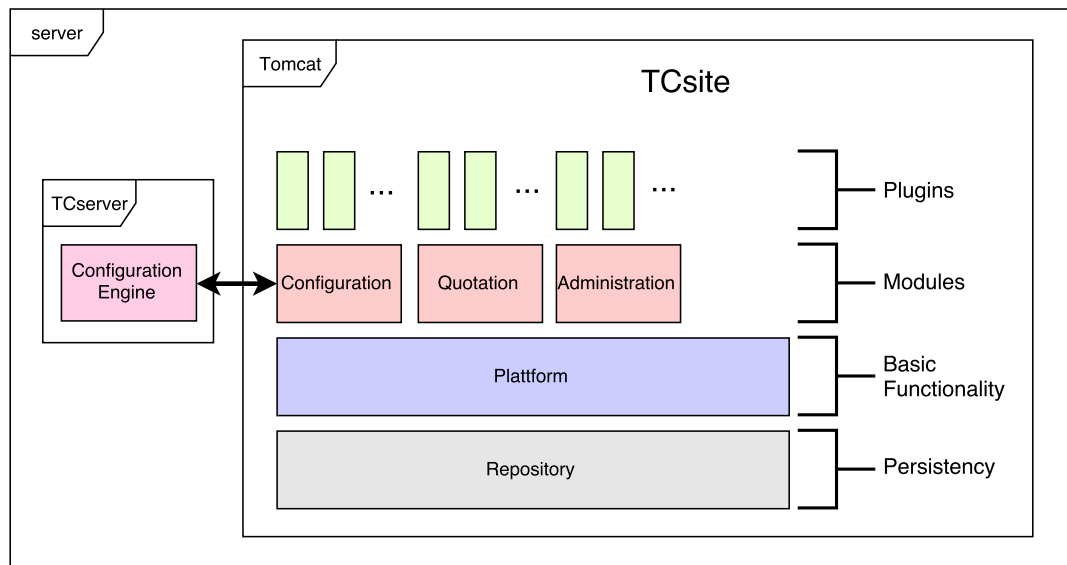


Abbildung 3.8: Schichtenarchitektur von TCsite

Im Folgenden werden die Architekturkomponenten von unten nach oben vorgestellt.

Repository

Das Repository bietet eine Datenbank sowie eine Reihe von Funktionen zum Lesen und Schreiben der TCsite-Objekte. Das Repository ist in einen lokalen und einen globalen Speicher strukturiert. Wird ein Objekt erstellt oder geöffnet, geschieht die Bearbeitung immer auf einer Arbeitskopie in dem für jeden Nutzer spezifischen lokalen Speicher. Änderungen sind solange für andere Nutzer unsichtbar. Erst ein Commit sorgt für die nutzerübergreifende Sichtbarkeit im globalen Speicher. Bei dieser Übertragung wird eine Revisionshistorie über Objektänderungen geführt, so dass alte Zustände wieder abrufbar sind (Tacton Systems AB, 2014b).

Administration

Dieses Modul bildet die Administrationsoberfläche, dargestellt in Anhang .1. Hier werden Einstellungen getroffen und Verwaltungsaspekte realisiert. Dazu gehört zum Beispiel die Verwaltung der Nutzergruppen und Produkte.

Die Nutzergruppen definieren, welche Rechte ein TCsite-User hat. Standardmäßig verfügbar sind die Nutzergruppen „Standarduser“, „Systemadministrator“ und „Integrationuser“. Letzterer Typ dient der Authentifizierung bei der Kommunikation mit externen Systemen, zum Beispiel bei einem Integrationsszenario. Bildlich perso-

nifiziert jede externe Webanfrage einen Gast, der die Maske des Integration Users aufgesetzt und dessen Rechte bekommt.

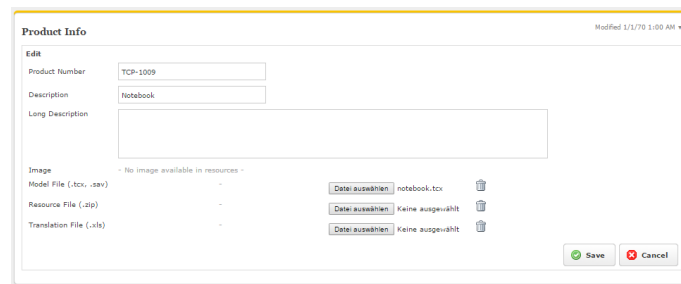


Abbildung 3.9: Detailsansicht eines Produktes aus dem Produktkatalog

Außerdem wird hier der Produktkatalog verwaltet. Abbildung 3.9 zeigt die Detailsansicht eines Produktes. Die Darstellung macht deutlich, dass neben Produktbeschreibungen auch Dateien hinterlegt werden. Wird eine Modelldatei hochgeladen, ist das Produkt konfigurierbar. Ressourcen, wie z.B. Bilder, oder eine Übersetzungsdatei können ergänzend hinzugefügt werden ???. Entsprechend der Definition eines Konfigurationsmodells in Kapitel 2.2 wird so kein bestimmtes Produkt, sondern implizit alle seine Varianten angelegt.

Quotation

Das Quotation-Modul erstellt die Quotation-View, dargestellt in Abbildung 3.10. Technisch betrachtet realisiert das Modul Methoden für die Manipulation und Anzeige von **Quotations** sowie zur Dokumentengenerierung aus der mit ihr im Zusammenhang stehenden Daten. Aus Anwendersicht ist eine Quotation ein Angebot, dass die für ihn konfigurierten Produkte enthält. Diese werden als **QuotationItems** bezeichnet und unter 'Products' gelistet (siehe [1]) (Tacton Systems AB, 2014b). Betrachtet man eine Quotation als Warenkorb, sind die QuotationItems die Warenkorbartikel. Der Vergleich hinkt insofern, als dass die Artikel eines Warenkorbs auch unabhängig von diesem existieren. Ein QuotationItem ist jedoch eine konkrete Variantenausprägung eines konfigurierbaren Produktes, die innerhalb der Quotation existiert.

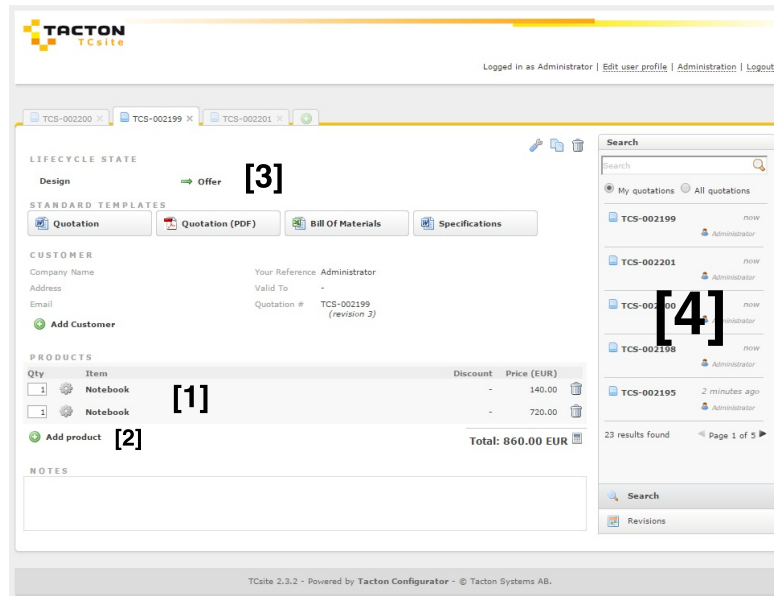


Abbildung 3.10: Quotation-View von TCsite

Die Produktkonfiguration wird über die Schaltfläche 'Add Product' gestartet (siehe [2]). Daraufhin wählt der Anwender das gewünschte Produkt aus einer Liste aus. Im Anschluss geschieht der Übergang zum Configuration-Modul ??.

Eine Quotation hat weiterhin einen Lebenszyklus, welcher unter 'Lifecycle State' dargestellt wird (siehe [3]). Das Angebot befindet sich zu jedem Zeitpunkt in einem bestimmten Zustand, welche über den Administrationsbereich verwaltet werden. Die Zustandsabfolge definiert den sogenannten „Workflow“. Zustände unterscheiden sich in der Sichtbarkeit für verschiedene Nutzergruppen und deren Editierbarkeit. Beispielsweise kann sich eine Quotation in den Zuständen „Design“ oder „Offered“ befinden. In letzterem Zustand ist nicht mehr änderbar, damit keine Inkonsistenz zum herausgegebenen Angebot entstehen kann (Tacton Systems AB, 2014c).

Die Box auf der rechten Seite stellt den Index aller Quotations dar (siehe [4]). Unter dem Suchfeld ist einstellbar, ob nur die Quotations des eingeloggtten Nutzers gezeigt werden, oder ob nutzerübergreifend gelistet werden sollen. Wie im Administrationsbereich erwähnt, agieren auch externe Systeme als Nutzer, nämlich als Integration User. Auch Quotations, die von dieser Nutzergruppe stammen, werden hier gelistet (Tacton Systems AB, 2014c).

Configuration

Das Configuration-Modul realisiert den C-Teil des CPQ-Prozesses: die Konfiguration. Es rendert die Konfigurationsansicht und verwaltet die mit der Konfiguration im

Zusammenhang stehenden Objekte. Im Modul werden zwar Konfigurationsaufgaben zusammengestellt, aber nicht gelöst. Dies übernimmt der TCserver. Somit ist die Konfiguration als Client-Server Architektur implementiert.

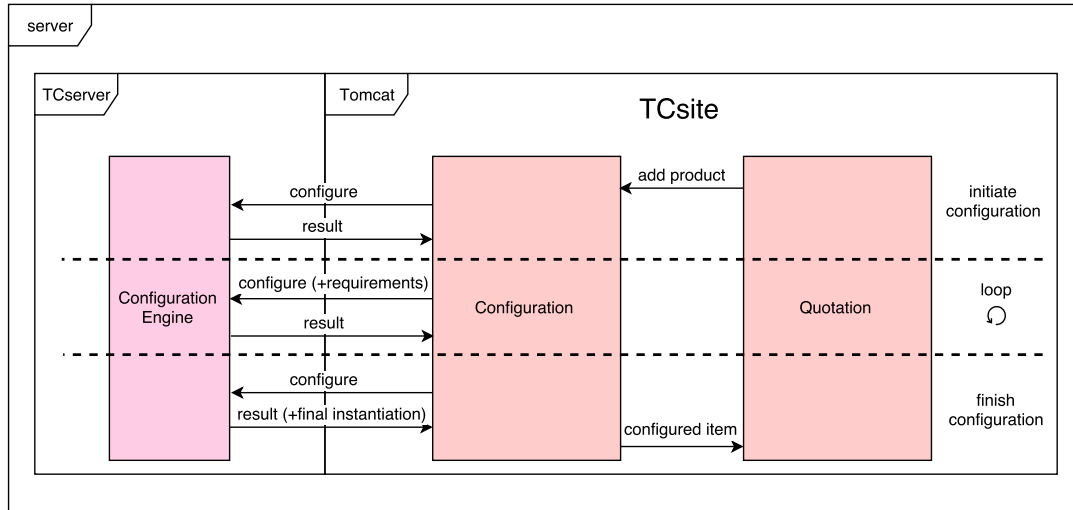


Abbildung 3.11: Kommunikation zwischen TCsite und TCserver

Abbildung veranschaulicht die Phasen der Kommunikation zwischen TCsite und TCserver während der Produktkonfiguration. Der initiale Konfigurationsrequest dient dem Aufbau der Configuration-View entsprechend der Execution aus dem Konfigurationsmodell. Die Konfiguration startet immer in Step 1. Die Steps müssen in der vorgefertigten Reihenfolge abgearbeitet werden. Abbildung 3.12 zeigt die Darstellung der Notebook-Konfiguration aus Kapitel 3.1.2 während des zweiten Steps. Mittels [1] wird zwischen den Steps gewechselt. [2] erlaubt die Navigation durch die Top-Level-Groups des aktuellen Steps. [3] stellt die Felder der aktuellen Top-Level-Group dar. Anhang .2 zeigt anhand der 'Speicher'-Gruppe die Darstellung tieferer Group-Ebenen (siehe Kapitel 3.1.2). Außerdem wird bei [4] noch eine Top-Level-Group angezeigt: die sogenannte Info-Group. Allerdings wurde bei der Execution in Kapitel 3.1.2 gar keine Info-Group explizit definiert. Offensichtlich wird eine Top-Level-Group dann als Info-Group dargestellt, wenn sie nur Felder vom Typ Label enthält.

Abbildung 3.12: TCsite Configuration-View einer Notebook-Konfiguration

Es fällt auf, dass bereits Optionen gewählt sind - obwohl der Anwender noch gar keine Wahl getroffen hat. Offensichtlich hat die Konfigurationsengine initial Default-Values gesetzt. Sie sind durch den grauen 'Please Confirm'-Hinweis gekennzeichnet.

Abbildung 3.13: TCsite Configuration-View einer Notebook-Konfiguration nach Anwenderwahl

Nun beginnt die Loop-Phase, dargestellt in Abbildung 3.2.1. Die Konfigurationsengine wird nach jeder Wahl des Anwenders aufgerufen, bis die Konfiguration im letzten Step beendet wird. Abbildung 3.13 zeigt die Konfiguration, nachdem der Anwender eine Option gewählt hat (Parameter: OS.type, Value: 'Windows CP'). Die gewählte Option wird unverhandelbar, gekennzeichnet durch das grüne 'Confirmed'. Außerdem wird überprüft, wie die gewählte Option die anderen verfügbaren Optionen beeinflusst. Values, die zu einem Konflikt führen, werden ausgegraut. Beim Feld 'Displaygröße' ist zu beobachten, dass die Wahl der Konfigurationsengine von '13' auf '15' geändert wurde. Offensichtlich sind Werte, die nicht vom Anwender gesetzt wurden, verhandelbar. Die Konfigurationsengine hält die Konfiguration folglich immer in einem korrekten Zustand. Durch einen Klick auf 'Confirm' bzw. 'Please Confirm' können Optionen zwischen verhandelbar und unverhandelbar wechseln.

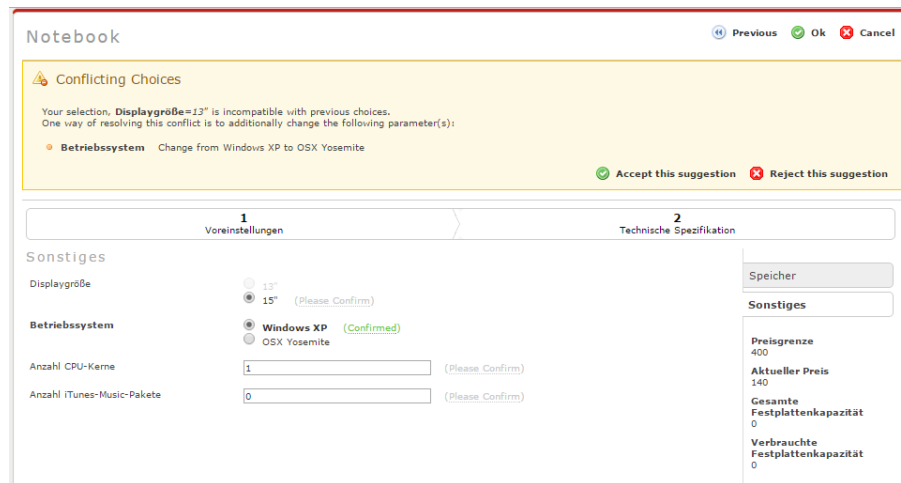


Abbildung 3.14: TCsite Configuration-View in einer Konfliktsituation

Ausgegraute Optionen sind dennoch wählbar. Abbildung 3.14 zeigt die Configuration-View nach einem Klick auf die Displaygröße '13'. Dennoch ist '15' immer noch die aktive Option. Gleichzeitig wird am oberen Ende eine Konflikthinweis angezeigt. Die Konfigurationsengine weist darauf hin, dass Optionen im Widerspruch stehen und schlägt eine Konfliktlösung vor. Diese kann angenommen oder abgelehnt werden. Im letzteren Fall bleibt die Konfiguration einfach in dem Zustand vor der Wahl der konfliktverursachenden Option. Auch die Eingabe von Werten in ein Textfeld kann zu Konflikten führen. Beispielsweise dann, wenn diese außerhalb der Domain des Parameters liegen oder im Widerspruch mit einer anderen Wahl stehen.

Wird die Konfiguration über die Schaltfläche 'Ok' beendet, kehrt TCsite zum Quotation Modul zurück. Dort erscheint das konfigurierte Produkt in der Liste der QuotationItems.

3.2.2 Erweiterbarkeit

Zur Erweiterung der Funktionalität bietet TCsite ein Pluginkonzept, welches Abbildung 3.15 visualisiert. Neben den oben diskutierten Verantwortlichkeiten definiert die Plattform und die Module sogenannte Extensionpoints (Tacton Systems AB, 2014a). Extensionpoints sind das, was in anderen Erweiterungskonzepten als Events bezeichnet wird: Ereignisse im Kontrollfluss der Geschäftsprozesse. Plugins können Methoden bereitstellen, die an den entsprechenden Ereignisstellen aufgerufen werden (Tacton Systems AB, 2014b).

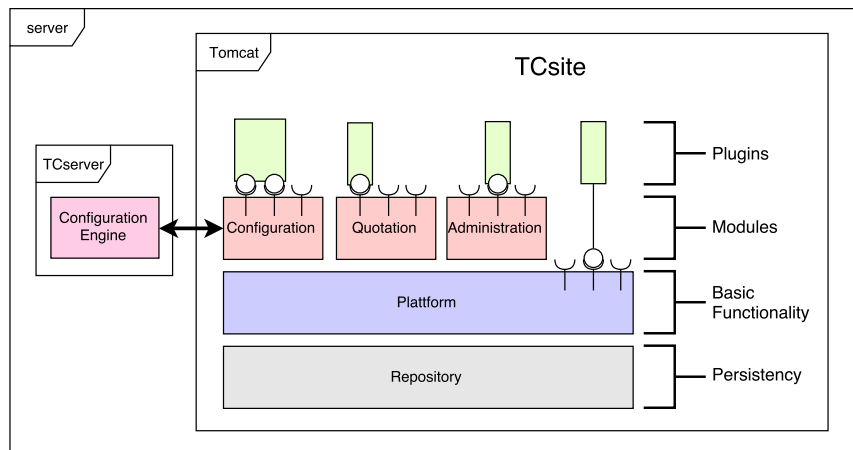


Abbildung 3.15: TCsite Pluginkonzept

Jedes Plugin hat Zugriff auf das Repository, die Plattform und das Modul, zu dem es gehört. Die Plattform stellt außerdem ein paar spezielle Erweiterungspunkte bereit. Sie erlaubt unter anderem die Definition von Webcontrollern. Das bedeutet: Methoden, die auf HTTP-Requests an bestimmte URIs innerhalb des TCsite-Adressraums reagieren.

Fazit

In TCsite werden keine Varianten verwaltet, sondern Produkte mit Konfigurationsmodellen. Im Rahmen von Quotations werden über eine Konfiguration Variantenausprägungen generiert. Der Konfigurationsprozess ist im Configuration-Modul gekapselt. In diesem wird eine Nuzerschnittstelle gerendert. Die Verarbeitung der Konfigurationsaufgaben wird allerdings durch den TCserver realisiert. Dadurch ist die Implementierung einer Nutzerschnittstelle in einem anderen System denkbar, während der eigentliche Konfigurationsprozess nach wie vor in der Konfigurationseengine stattfindet. TCserver ist nicht unmittelbar ansprechbar. Das Pluginkonzept erlaubt jedoch die Definition neuer Serviceendpunkte über Webcontroller. An diesen können HTTP-Requests ausgewertet und beantwortet werden. Das ermöglicht die Entwicklung eines Webservices, der eine Produktkonfiguration anbietet. Potentieller Client dieses Services ist jedes System, welches HTTP nutzen kann. Das trifft auf jede Webanwendung zu. eShops-Systeme sind per se Webanwendungen. Somit können technische Bedingungen an das eShop-System für das Integrationsszenario formuliert werden: (1) das System muss modifizierbar sein, (2) die Modifizierung muss einen Webservice in einer Client-Server Architektur nutzen können und (3) die Verwaltung von Varianten muss integraler Bestandteil des Systems sein.

?????????Jedes Shopsystem, welches diese technischen Bedingungen erfüllt, käme für das Integrationsszenario in Frage. Ein internen Evaluierungsprozess der Lino GmbH, bei dem zusätzlich ökonomische Faktoren bewertet wurden, hat zu Shopware als System für die prototypische Entwicklung geführt.?????

3.3 Shopsystem

Shopware wird von der shopware AG in Schöppingen entwickelt. Das eShop-System ist aus einer Individuallösung gewachsen, welche 2003 von den heutigen Geschäftsführern entwickelt wurde. Infolgedessen wurde das Unternehmen 2008 als Vertriebsgesellschaft für die Software gegründet. Aktuell liegt die fünfte Version vor. Shopware wird in einem Dual-License Modell vertrieben. Die Community Edition wird unter der GNU Open-Source Lizenz „AGPLv3“ angeboten. Außerdem existieren drei kommerzielle Versionen (shopware AG, 2015f).

Im Folgenden wird Shopware einer technischen Analyse unterzogen. Darauf aufbauend wird die Erweiterbarkeit des Systems besprochen. Anschließend wird diskutiert, wie die Produktkonfiguration in der Standardinstallation technisch realisiert wird. Daraus kann eine Abgrenzung zum Tacton-Produktkonfigurator gewonnen und gleichzeitig dessen Integration motiviert werden. Die abschließende Betrachtung der Konfiguration im Einkaufsprozess liefert Ansatzpunkte für das Integrationskonzept.

3.3.1 Architektur

Shopware basiert auf der Programmiersprache PHP und verwendet eine relationale MySQL Datenbank. Grundlage des Technologiestacks ist das Zend-Framework, welches in der eigenentwickelten Abwandlung namens Enlight vorliegt (shopware AG, 2015a).

Die Shopware-Architektur implementiert das Model View Controller (MVC)-Muster, dargestellt in Abbildung 3.16. Das **Model** definiert die Datenstrukturen des Systems (z.B. Artikel, Kategorien, Bestellungen etc.). Doctrine wird für die objektrelationale Abbildung (ORM) verwendet. Dadurch wird eine Abstraktionsschicht über die Datenbank aufgebaut (shopware AG, 2015a). Das Framework ermöglicht die zentrale Definition der Datenbankstruktur in PHP und einen objektorientierten Datenzugriff (shopware AG, 2014b).

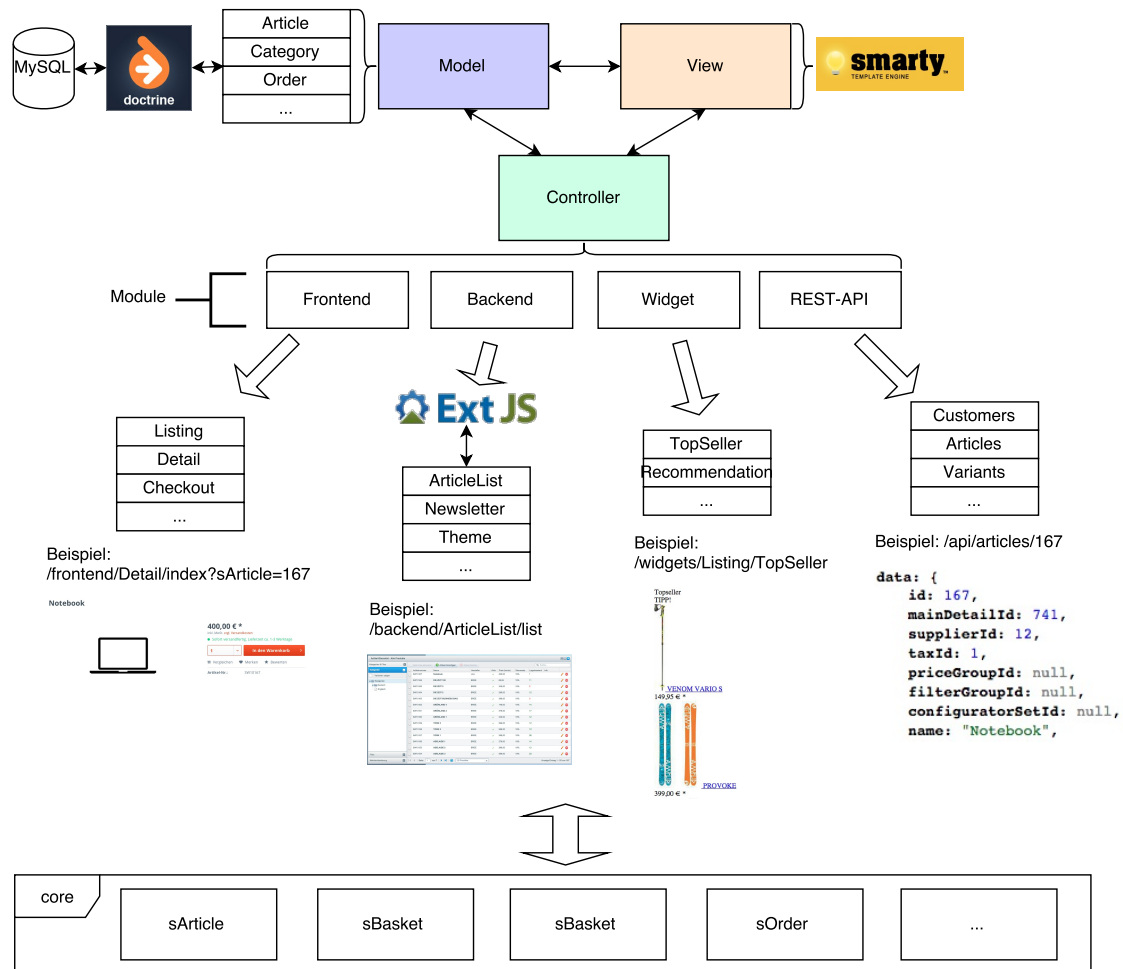


Abbildung 3.16: Shopware High-Level-Architektur

Die **View** nutzt die Templating-Engine Smarty. Diese erweitert den HTML-Syntax um spezielle Smarty-Tags. Sie ermöglichen unter anderem die Definition von Variablen zur Darstellung von Daten aus dem Model. Außerdem können über Smarty-Tags sogenannte Blöcke definiert werden. Es handelt sich hierbei um adressierbare Bereiche innerhalb eines Templates, die das Markup strukturieren. Sie spielen eine Rolle für das Erweiterungskonzept (shopware AG, 2015a).

Controller sind Klassen, die Webrequests entgegen nehmen und eine Präsentation der Antwort durch Vermittlung zwischen Model und View entwickeln. Sie bieten Methoden an, welche als Actions bezeichnet werden. Diese sind die bestimmten URIs zugeordnet. Controller sind nach Verantwortungsbereichen aufgeteilt. Diese werden als Module bezeichnet und folgendermaßen typisiert (shopware AG, 2014b):

- **Frontend-Controller** sind für die Storefront zuständig. Das bedeutet: alle Seiten, die ein Kunde sieht.

Beispiele: Artikelliste einer bestimmten Kategorie, Detailseite eines Artikels, Warenkorb, Nutzeraccount, ...

- **Widget**-Controller generieren wiederverwendbare Bestandteile der Storefront. Beispiel: Liste der meistverkauften Artikel.
- **Backend**-Controller sind für die Datenverwaltung der Shopadministration zuständig. Sie generieren jedoch keine Einzelseiten wie im Falle der Frontend-Controller. Stattdessen ist der administrative Bereich als Single-Page-Application mittels des Javascript-Frameworks Ext JS implementiert. Dieses stellt eine Menge an Steuerelementen (z.B. Menüs, Formulare, etc.) zur Verfügung. Beispiele: Nutzerverwaltung, Artikelverwaltung, Pluginverwaltung, ...
- Für externe Systeme, die mit den Ressourcen von Shopware interagieren möchten, ist eine **REST-API** implementiert. Eine vollständige Übersicht aller Ressourcenendpunkte ist (shopware AG, 2014a) zu entnehmen. Beispiel: Abrufen des Artikels mit der ID 167.

Der Großteil der Logik ist jedoch nicht in den Actions, sondern in den sogenannten core-Klassen implementiert (shopware AG, 2014b). Beispielsweise wird der Request zum Hinzufügen eines Warenkorbartikels vom Checkout-Controller entgegen genommen, die notwendigen Geschäftsprozesse finden aber in der Serviceklasse 'sBasket' statt.

3.3.2 Erweiterbarkeit

Der Quellcode der Community-Edition liegt offen. Theoretisch ist eine Erweiterung der Funktionalität über ein direktes Eingreifen in den Shopware-Kern denkbar. Der Hersteller sieht jedoch eine Anpassung über Plugins vor. Entsprechend der MVC-Architektur wird in logische (Controller), Daten- (Model) und Template- (View) Erweiterungen unterschieden (shopware AG, 2015a).

Logische Erweiterungen

Logische Erweiterungen werden über Events und Hooks realisiert. Events sind „definierte Ereignisse, die im Workflow des Shops auftreten“ (shopware AG, 2014b). Plugins können Code registrieren, welcher an den Ereignispunkten ausgeführt wird. Steht kein Event für die geplante Modifikation zur Verfügung, kann Plugin-Code über das Hooksystem unmittelbar auf Funktionen des Shopware-Kerns registriert werden (shopware AG, 2015a). Damit ist das Erweiterungskonzept flexibler als das von TCsite.

Events werden in Controller-Events und Notify-Events unterschieden (shopware AG, 2014b). **Controller-Events** sind an den Dispatch-Vorgang gekoppelt. Der shopware-Entwickler Nögel (2015a) definiert Dispatching als einen Prozess, bei dem

das Request-Objekt gehandhabt, daraus das relevante Modul, der Controller und die Action extrahiert, der entsprechende Controller instanziiert und dieser zur Behandlung des Request gebracht wird. Leitet ein Controller den Request zu einem anderen Controller weiter, wiederholt sich dieser Vorgang. Plugins können auszuführenden Code registrieren, der vor (**PreDispatch**) oder nach dem Dispatching (**PostDispatch**) ausgeführt werden soll. Außerdem können sie den Dispatch-Prozess auf eigene Funktionen umleiten und so ganze Controller-Methoden ersetzen. **Notify-Events** entsprechen hingegen den in Kapitel 3.2.2 erwähnten Extension-Points von TCsite. Sie finden beispielsweise in den Core-Klassen Verwendung. So kann abseits der Controller in den Programmablauf eingegriffen werden (shopware AG, 2014b).

Hooks bieten einen generischeren Ansatz. Events sind auf den Dispatchprozess und alle sonstigen Punkte beschränkt, an denen ein Shopware-Entwickler Erweiterbarkeit vorgedacht hat. Das Hooksystem bezeichnet die Möglichkeit, jede public und protected-Funktion von Shopware zu Erweitern. Sie erlauben die Modifizierung der Eingangsparameter und Rückgabewerte der Originalfunktion sowie deren komplette Ersetzung Nögel (2015b).

Daten-Erweiterungen

Im Gegensatz zu TCsite erlaubt Shopware die Erstellung und Modifizierung von Datenbanktabellen. Sollen bestehende Datenmodelle nur um bestimmte Eigenschaften ergänzt werden sollen, existiert das Attributsystem. Gewisse Shopware-Entitäten (z.B. s_user für Shopkunden) haben Attributtabellen (z.B. s_user_attributes) in einer 1-zu-1 Beziehung zugeordnet. Plugins können diesen beliebige Spalten hinzufügen (z.B. die Lieblingsfarbe des Kunden) (shopware AG, 2015a).

Template-Erweiterungen

Die View bietet Erweiterungspunkte über das Smarty-Block-System. Die Blöcke können durch eigenen Templatecode ersetzt oder erweitert werden. Weiterführend sind so eigene CSS- und Javascriptdateien im Seitenkopf einbindbar. Folglich kann durch Template-Erweiterungen auch clientseitige Logik implementiert werden.

3.3.3 Konfiguration

Shopware behauptet in der offiziellen Funktionsübersicht, bereits in der Standardinstallation einen Konfigurator zu besitzen (shopware AG, 2015b). Im Folgenden wird dessen Implementierung analysiert. Daraufhin wird dessen Integration in den Einkaufsvorgangs diskutiert.

Technische Analyse

Ein Artikel wird über den entsprechenden Menüpunkt im Backend angelegt (siehe Abbildung ??). Über das Userinterface kann dieser als „Varianten-Artikel“ gekennzeichnet werden. Dadurch wird der Variantenreiter aktiviert, unter dem der Administrator alle Varianten des Artikels festlegt.

Dazu werden sogenannte „Gruppen“ (z.B. 'Storage') angelegt, die wiederum „Optionen“ (z.B. 'HDD' oder 'SSD') besitzen. Das ist äquivalent zu den Begriffen „Parameter“ und „Domain“ in der Execution des Tacton-Konfigurationsmodells, welches in Kapitel 3.1.2) vorgestellt wurde. Es werden also die Wahlmöglichkeiten des Anwenders definiert, jedoch ohne Konfigurationswissen. Die Gruppen und Optionen werden separat in der Datenbank gespeichert und sind Artikelübergreifend verwendbar. Über den Button „Varianten generieren“ (siehe Abbildung .4) werden alle Varianten explizit in der Datenbank angelegt, die sich aus der Kombination der Optionen ergeben. Das Notebook-Beispiel aus Kapitel 3.1 würde damit folgende Rechnung ergeben:

$$3_{\text{Massenspeicher1}} * 3_{\text{Massenspeicher2}} * 2_{\text{Arbeitsspeicher}} * 2_{\text{Displaygröße}} * 2_{\text{Betriebssystem}} * 4_{\text{AnzahlCPU-Kerne}} * 99_{\text{AnzahlTunes-Music-Pakete}} = 28512 \text{ Varianten}$$

Damit passiert das, was durch das Konfigurationsmodell laut Kapitel 2.2.1 verhindert werden soll: das explizite definieren und abspeichern aller Varianten. Es gibt keine Constraints. Dementsprechend muss der Administrator händisch alle inkorrekte Varianten löschen und die Preise der korrekten Varianten eintragen. Die in Kapitel 2.2.1 vorgestellte Konfigurationsdefinition Sabin und Weigel (1998) fordert aber Constraints. Somit stellt Shopware keine Konfiguration bereit, sondern die Selektion einer explizit definierten Variante entsprechend der gewählten Optionen aus einer Datenbank.

Einkaufsvorgang

Ausgehend von dieser Analyse ist der Einkaufsvorgang eines Varianten-Artikels unter Berücksichtigung der technischen Prozesse als Aktivitätsdiagramm in Abbildung 3.17 darstellbar .

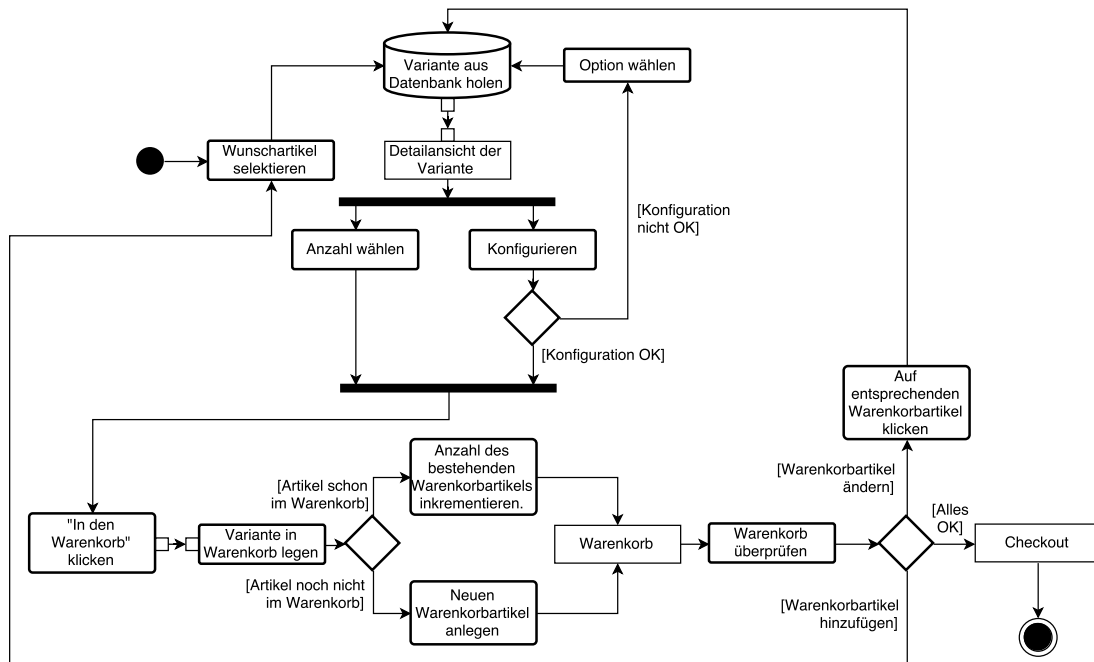


Abbildung 3.17: Fussdiagramm der Einkaufsvorgangs eines Varianten-Artikels in Shopware

Mittels der Katalog- oder Suchfunktion wählt der Kunde einen konfigurierbaren Artikel aus. So kommt er zu dessen Detailseite. Neben beschreibenden Texten und Bildern befindet sich hier die Konfigurationsoberfläche (siehe Abbildung .5). Zu jeder Gruppe wird ein Menü mit den entsprechenden Optionen angezeigt. Die Auswahl einer Option führt zum Reload der Seite mit der aktuellen Variante. Dieser Vorgang wiederholt sich so lange, bis der Artikel den Vorstellungen des Kunden entspricht. Außerdem wird die Anzahl eingestellt. Über den „In den Warenkorb“ Button wird der Artikel in den Warenkorb gelegt. Ist diese Variante bereits im Warenkorb, wird die Anzahl des entsprechenden Warenkorbartikels inkrementiert. Anderenfalls entsteht eine neue Warenkorbposition. Im Warenkorb ist an der jeweiligen Artikelbezeichnung ablesbar, welche Optionskombination vorliegt (siehe Abbildung .6). Nun überprüft der Kunde den Warenkorb. Möchte er weitere Artikel hinzufügen, beginnt der Prozess mit der Auswahl des Wunschartikels von vorne. Ist der Kunde mit einer Warenkorbposition noch nicht zufrieden, kommt er über einen Klick auf den entsprechenden Artikel zur Detailsicht dieser Variante zurück. Nun können andere Optionen gewählt werden. Ein erneuter Klick auf „In den Warenkorb“ aktualisiert nicht etwa die zugehörige Warenkorbposition, sondern erzeugt eine neue. Die alte Variante verbleibt zusätzlich im Warenkorb. Ist der Nutzer mit allen Warenkorbartikeln zufrieden, wird der Bestellvorgang über den Checkout-Prozess abgeschlossen.

3.4 Fazit

Zwei Plugins entwickeln. Tacton bietet Configuration als Service an. Showpare nutzt den Service. Shopware verlagert die Produktkomplexität damit aus dem eigenen System. Außerdem sind ATO-Produkte anbietbar.

4 Anforderungen

4.1 Funktionale Anforderungen

4.2 Nichtfunktionale Anforderungen

5 Integrationskonzept

6 Integrationsumsetzung

7 Fazit

8 Vorlagen

Dieses Kapitel enthält Beispiele zum Einfügen von Abbildungen, Tabellen, etc.

8.1 Bilder

Zum Einfügen eines Bildes, siehe Abbildung 8.1, wird die *minipage*-Umgebung genutzt, da die Bilder so gut positioniert werden können.

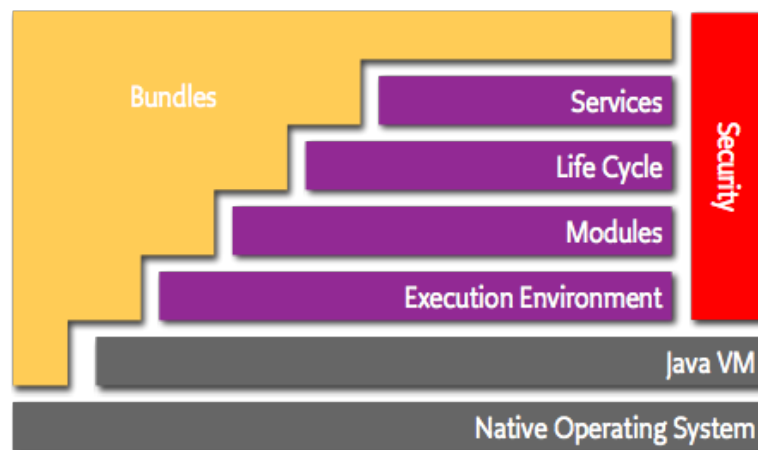


Abbildung 8.1: OSGi Architektur¹

8.2 Tabellen

In diesem Abschnitt wird eine Tabelle (siehe Tabelle 2) dargestellt.

| Name | Name | Name |
|------|------|------|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

Tabelle 2: Beispieltabelle

¹Quelle: <http://www.osgi.org/Technology/WhatIsOSGi>

8.3 Auflistung

Für Auflistungen wird die *compactitem*-Umgebung genutzt, wodurch der Zeilenabstand zwischen den Punkten verringert wird.

- Nur
- ein
- Beispiel.

8.4 Listings

Zuletzt ein Beispiel für ein Listing, in dem Quellcode eingebunden werden kann, siehe Listing 1.

```
1  int ledPin = 13;
2  void setup() {
3      pinMode(ledPin, OUTPUT);
4  }
5  void loop() {
6      digitalWrite(ledPin, HIGH);
7      delay(500);
8      digitalWrite(ledPin, LOW);
9      delay(500);
10 }
```

Listing 1: Arduino Beispielprogramm

8.5 Tipps

Die Quellen befinden sich in der Datei *bibo.bib*. Ein Buch- und eine Online-Quelle sind beispielhaft eingefügt.

Abkürzungen lassen sich natürlich auch nutzen. Weiter oben im Latex-Code findet sich das Verzeichnis.

9 Quellenverzeichnis

- [Bartelt u. a. 2000] BARTELT, Andreas ; WEINREICH, Harald ; LAMERSDORF, Winfried: Kundenorientierte Aspekte der Konzeption von Online-Shops / Universität Hamburg, Fachbereich Informatik, Verteilte Systeme (VSYS). 2000. – Forschungsbericht
- [Boles und Haber 2000] BOLES, Dietrich ; HABER, Cornelia: DDS: Ein Shop-System für den Informationcommerce / Informatik-Institut OFFIS Oldenburg. 2000. – Forschungsbericht
- [Brown und Chandrasekaran 1989] BROWN, David C. ; CHANDRASEKARAN, B.: *Design Problem Solving: Knowledge Structures and Control Strategies. Research Notes in Artificial Intelligence*. London : Pitman, 1989
- [Falkner u. a. 2011] FALKNER, Andreas ; FELFERNIG, Alexander ; HAAG, Albert: Recommendation Technologies for Configurable Products. In: *AI Magazine* 32 (2011), Nr. 3, S. 99–108
- [Felfernig u. a. 2014] FELFERNIG, Alexander ; HOTZ, Lothar ; BAGLEY, Claire ; TIHONEN, Juha: *Knowledge-Based Configuration: From Research to Business Cases*. Elsevier, 2014
- [Fielding 2000] FIELDING, Roy T.: *Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures*, University of California, Irvine, Dissertation, 2000
- [Frayman und Mittal 1989] FRAYMAN, Felix ; MITTAL, Sanjay: Towards a generic model of configuration tasks. In: *International Joint Conference on Artificial Intelligence (IJCAI-89)*, 1989
- [FWP shop 2014] FWP SHOP: *Unterschied: Magento Community vs Enterprise Edition*. 2014. – URL <http://www.fwpshop.org/shopsysteme/magento-shop/versionsunterschiede>. – Zugriff: 25.08.2015
- [GNU 2014] GNU: *GNU Affero General Public License*. 2014. – URL <http://www.gnu.org/licenses/agpl-3.0.de.html>. – Zugriff: 06.09.2015
- [Graf 2014] GRAF, Alexander: *Das beste Shopsystem 2014 – Erwartung vs. Wirklichkeit*. 2014. – URL <http://www.fwpshop.org/shopsysteme/magento-shop/versionsunterschiede>. – Zugriff: 26.08.2015
- [Hadzic und Andersen 2004] HADZIC, Tarik ; ANDERSEN, Henrik R.: An introduc-

- tion to solving interactive configuration problems / IT University of Copenhagen. 2004. – Forschungsbericht
- [Lutz 2011] LUTZ, Christoph: *Rechnergestuetztes Konfigurieren und Auslegen individualisierter Produkte*, Technischen Universitaet Wien, Dissertation, 2011
- [Magento Inc. 2015] MAGENTO INC.: *Magento Products Overview*. 2015. – URL <http://magento.com/products/overview>. – Zugriff: 25.08.2015
- [Meier und Stormer 2012] MEIER, Andreas ; STORMER, Henrik: *eBusiness und eCommerce: Management der digitalen Wertschöpfungskette*. 3. Auflage. Springer Gabler, 2012
- [Nögel 2015a] NÖGEL, Daniel: *Bootstrapping Shopware: The dispatch loop*. 2015. – URL <https://developers.shopware.com/blog/2015/08/26/bootstrapping-shopware-the-dispatch-loop/>. – Zugriff: 07.09.2015
- [Nögel 2015b] NÖGEL, Daniel: *Bootstrapping Shopware: The dispatch loop*. 2015. – URL <https://developers.shopware.com/blog/2015/06/09/understanding-the-shopware-hook-system/>. – Zugriff: 07.09.2015
- [Opencart Limited 2015] OPENCART LIMITED: *Opencart Extensions*. 2015. – URL <http://www.opencart.com/index.php?route=extension/extension>. – Zugriff: 25.08.2015
- [OXID eSales AG 2015] OXID ESALES AG: *OXID eSales Produkte*. 2015. – URL <https://www.oxid-esales.com/de/produkte.html>. – Zugriff: 25.08.2015
- [Piller 1998] PILLER, Frank T.: *Kundenindividuelle Massenproduktion: die Wettbewerbsstrategie der Zukunft*. Carl Hanser Verlag München Wien, 1998
- [Piller 2006] PILLER, Frank T.: *Mass Customization. Ein wettbewerbsstrategisches Konzept im Informationszeitalter*. 4., überarbeitete und erweiterte Auflage. Wiesbaden : Deutscher Universitäts-Verlag | GWV Fachverlage GmbH, 2006
- [Porter 1980] PORTER, Michael: *Competetive Strategy: Techniques for Analyzing Industries and Competitors*. New York, 1980
- [Porter 2002] PORTER, Michael: *Wettbewerbsstrategie: Methoden zur Analyse von Branchen und Konkurrenten*. 11. Frankfurt, New York, 2002
- [PrestaShop SA 2015] PRESTASHOP SA: *Prestashop Addon Marketplace*. 2015. – URL <http://addons.prestashop.com/>. – Zugriff: 25.08.2015

- [Richardson und Ruby 2007] RICHARDSON, Leonard ; RUBY, Sam: *Web Services mit REST*. Köln : O'Reilly Verlag, 2007
- [Sabin und Weigel 1998] SABIN, Daniel ; WEIGEL, Rainer: Product Configuration Frameworks-A Survey. In: *IEEE Intelligent Systems* 13 (1998), Nr. 4, S. 42–49
- [Schomburg 1980] SCHOMBURG, Eckart: *Entwicklung eines betriebstypologischen Instrumentariums zur systematischen Ermittlung der Anforderungen an EDV-gestützte Produktionsplanungs- und -steuerungssysteme im Maschinenbau*, RWTH Aachen, Dissertation, 1980
- [Schuh 2005] SCHUH, Günther: *Produktkomplexität managen: Strategien - Methoden - Tools*. Carl Hanser Verlag München Wien, 2005
- [Schuh 2006] SCHUH, Günther: *Produktionsplanung und -steuerung. Grundlagen, Gestaltung und Konzepte*. 3. Berlin : Springer, 2006
- [Schwarze und Schwarze 2002] SCHWARZE, Jochen ; SCHWARZE, Stephan: *Electronic Commerce: Grundlagen und praktische Umsetzung*. Herne/Berlin : Verlag Neue Wirtschafts-Brife, 2002
- [Shopify 2015] SHOPIFY: *Shopify Pricing*. 2015. – URL <http://www.shopify.com/pricing>. – Zugriff: 26.08.2015
- [shopware AG 2014a] SHOPWARE AG: *REST API Ressourcen Übersicht*. 2014. – URL http://community.shopware.com/REST-API-Ressourcen-%C3%9Cbersicht_detail_1680.html. – Zugriff: 07.09.2015
- [shopware AG 2014b] SHOPWARE AG: *Shopware 4 Developers Guide*. 2014. – URL http://community.shopware.com/Developers-Guide_cat_796.html. – Zugriff: 07.09.2015
- [shopware AG 2015a] SHOPWARE AG: *Shopware 5 Developers Guide*. 2015. – URL <https://developers.shopware.com/developers-guide/>. – Zugriff: 07.09.2015
- [shopware AG 2015b] SHOPWARE AG: *Shopware 5 Funktionsübersicht*. 2015. – URL https://en.shopware.com/media/pdf/shopware_5_funktionsuebersicht.pdf. – Zugriff: 07.09.2015
- [shopware AG 2015c] SHOPWARE AG: *Shopware Dokumentation*. 2015. – URL http://community.shopware.com/Doku_cat_938.html. – Zugriff: 25.08.2015
- [shopware AG 2015d] SHOPWARE AG: *Shopware Plugin Store*. 2015. – URL <http://store.shopware.com/>. – Zugriff: 25.08.2015

- [shopware AG 2015e] SHOPWARE AG: *Shopware Pricing*. 2015. – URL <https://en.shopware.com/pricing/>. – Zugriff: 25.08.2015
- [shopware AG 2015f] SHOPWARE AG: *Über die shopware AG*. 2015. – URL <http://store.shopware.com/unternehmen>. – Zugriff: 06.09.2015
- [Soininen u. a. 1998] SOININEN, Timo ; TIIHONEN, Juha ; MÄNNISTÖ, Tomi ; SULONEN, Reijo: Towards a general ontology of configuration. In: *Artificial Intelligence for Engineering Design, Analysis and Manufacturing* 12 (1998), Nr. 4, S. 357–372
- [Stahl u. a. 2015] STAHL, Ernst ; WITTMANN, Georg ; KRABICHLER, Thomas ; BREITSCHAFT, Markus: *E-Commerce-Leitfaden: Noch erfolgreicher im elektronischen Handel*. 3., vollständig überarbeitete und erweiterte Auflage. Universitätsverlag Regensburg, 2015
- [Strato AG 2015] STRATO AG: *Strato Webshops*. 2015. – URL <https://www.strato.de/webshop>. – Zugriff: 25.08.2015
- [t3n 2014] T3N: *Open Source: 16 Shopsysteme im Überblick*. 2014. – URL <http://t3n.de/news/open-source-shopsysteme-13-losungen-uberblick-286546/>. – Zugriff: 26.08.2015
- [Tacton Systems AB 2006] TACTON SYSTEMS AB: *Introduction to Modeling with Tacton Configurator Studio 4*. 2006
- [Tacton Systems AB 2007] TACTON SYSTEMS AB: *Bridging the gap between engineering and sales for complex products*. 2007. – internes Präsentationsdokument zur Produktübersicht
- [Tacton Systems AB 2013] TACTON SYSTEMS AB: *TCsite Application Development Manual*. 2013
- [Tacton Systems AB 2014a] TACTON SYSTEMS AB: *TCsite API Documentation*. 2014
- [Tacton Systems AB 2014b] TACTON SYSTEMS AB: *TCsite Application Development Manual*. 2014
- [Tacton Systems AB 2014c] TACTON SYSTEMS AB: *TCsite Reference Manual*. 2014
- [Tacton Systems AB 2015] TACTON SYSTEMS AB: *About Tacton*. 2015. – URL <http://www.tacton.com/about-tacton/>. – Zugriff: 27.08.2015

- [Tilkov 2011] TILKOV, Stefan: *REST und HTTP - Einsatz der Architektur des Web für Integrationsszenarien*. 2. Heidelberg : dpunkt.verlag, 2011
- [Timmers 1998] TIMMERS, Paul: Business Models for Electronic Markets. In: *Electronic Markets* 8 (1998), Nr. 2, S. 3–8
- [W3C 2004] W3C: *Web Services Glossary*. 2004. – URL <http://www.w3.org/TR/2004/NOTE-ws-gloss-20040211/#webservice>. – Zugriff: 21.08.2015
- [Wilde und Pautasso 2011] WILDE, Eric ; PAUTASSO, Cesare: *REST: From Research to Practice*. Springer Verlag, 2011
- [WsWiki 2009] WSWIKI: *Web Service Specifications*. 2009. – URL <https://wiki.apache.org/ws/WebServiceSpecifications>. – Zugriff: 21.08.2015

Anhang

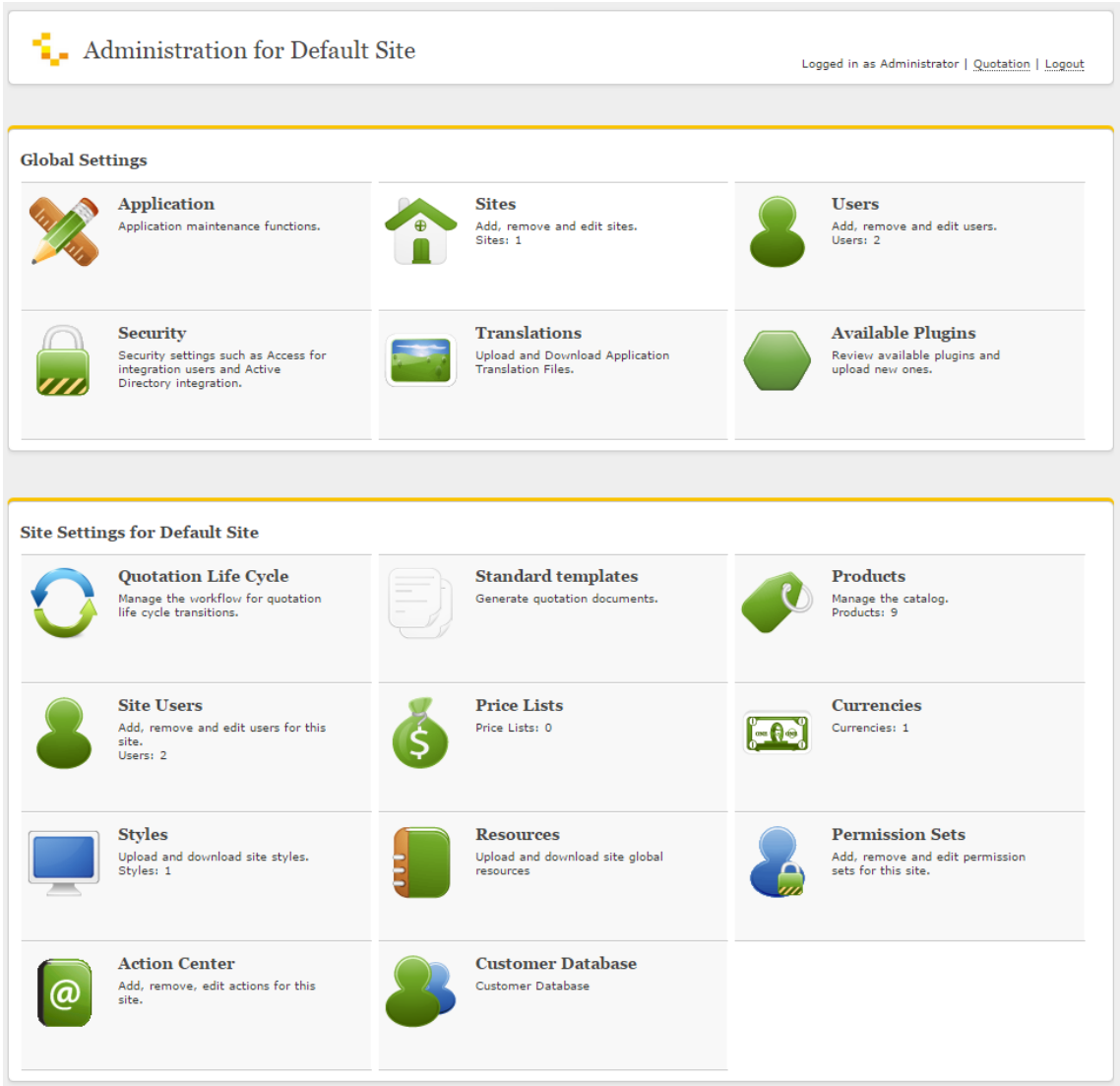


Abbildung .1: TCSite Administrationsoberfläche

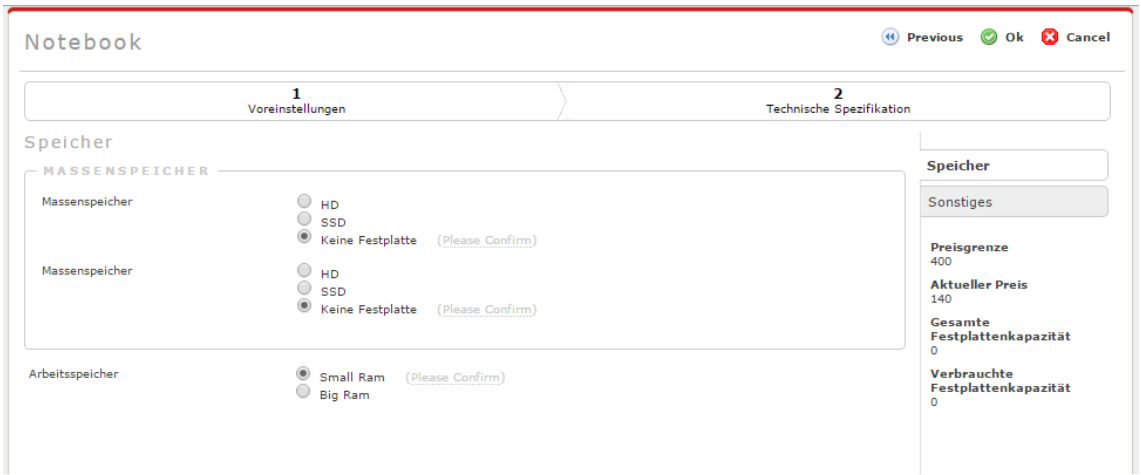


Abbildung .2: Darstellung optionaler Groups in TCsite

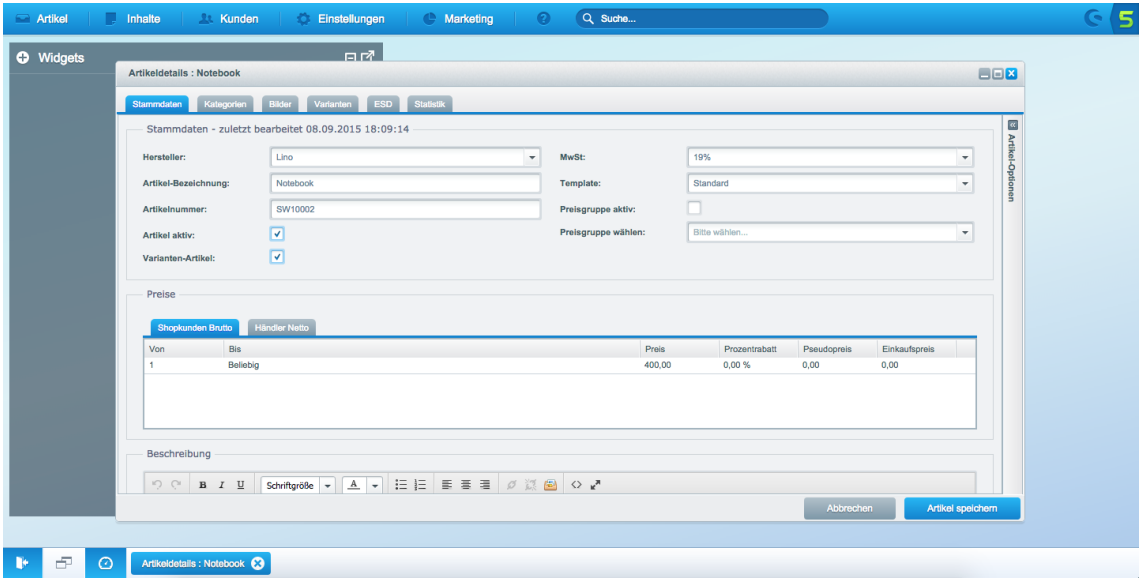


Abbildung .3: Anlegen eines Artikels im Backend

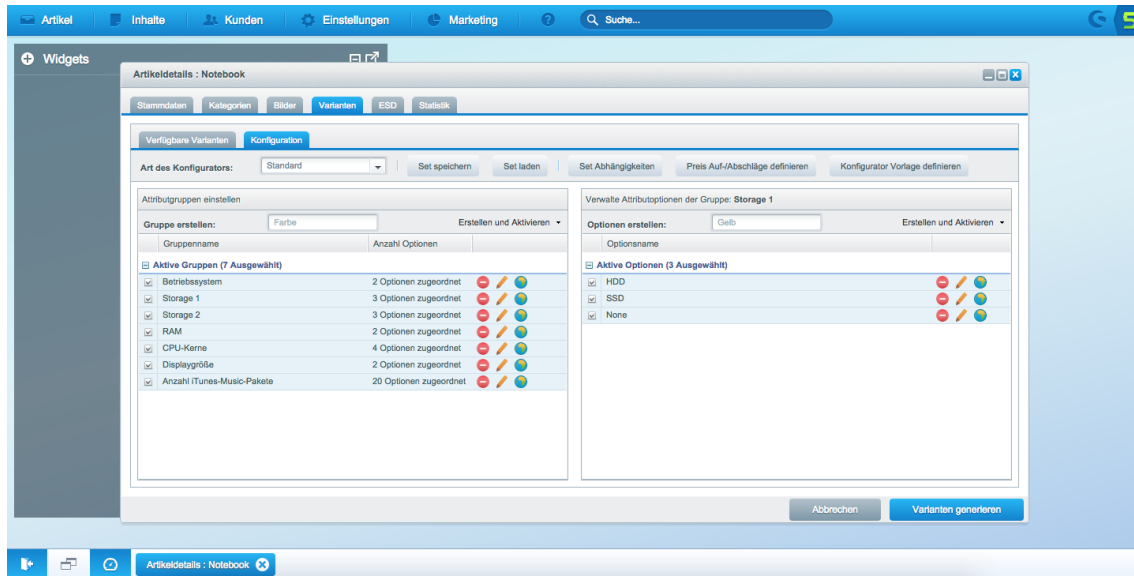


Abbildung .4: Generieren der Varianten im Backend

Notebook

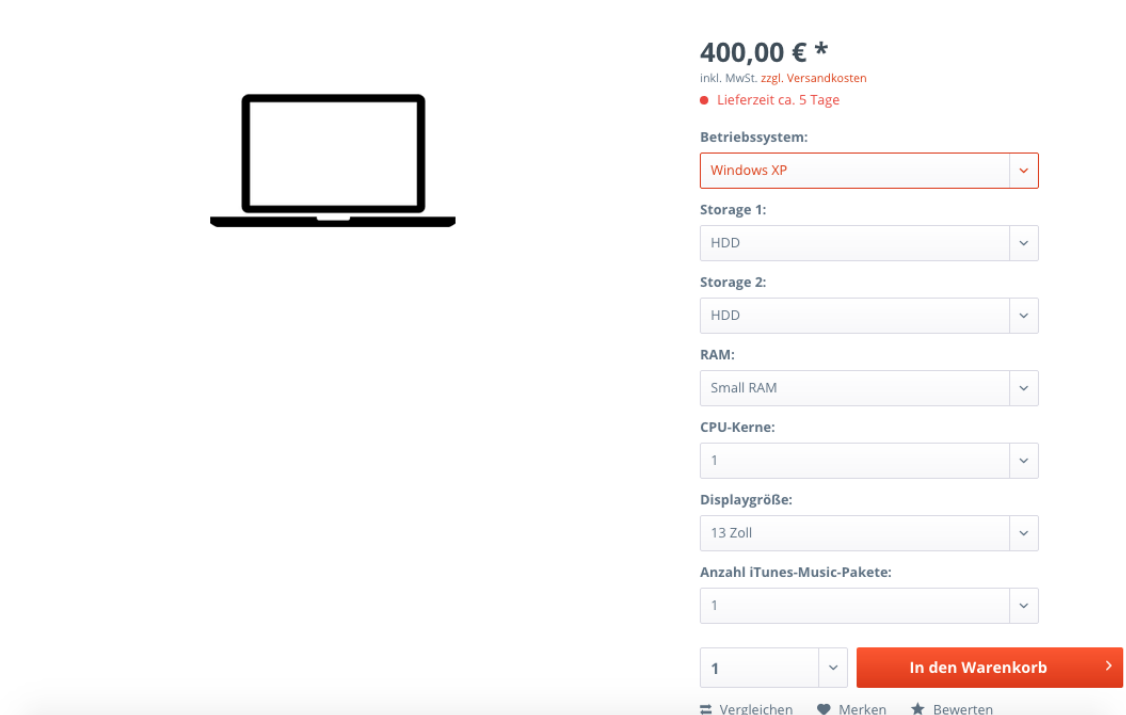



Abbildung .5: Detailansicht eines konfigurierbaren Notebooks in shopware.

[← Weiter shoppen](#)

[Zur Kasse >](#)

| Artikel | Anzahl | Stückpreis | Summe |
|--|--------|--|-------|
|  Notebook HDD OSX Yosemite HDD Big RAM 1 13 Zoll 1 Artikel-Nr.: SW10002.3040 Lieferzeit ca. 5 Tage | 1 ▾ | 400,00 €* 400,00 €* x | |
| <input type="text" value="Artikelnummer eingeben"/> > | | | |
| <input type="checkbox"/> Ich habe einen Gutschein | | Summe: 400,00 €* Versandkosten: 3,90 €* Gesamtsumme: 403,90 € Gesamtsumme ohne MwSt.: 339,41 € zzgl. 19.00 % MwSt.: 64,49 € | |
| Versandkosten > | | | |

[← Weiter shoppen](#)

[Angebot anfordern](#)

[Zur Kasse >](#)

Unsere Vorteile für Sie

- ✓ Schnelles Einkaufen
- ✓ Speichern Sie Ihre Benutzerdaten und Einstellungen
- ✓ Einblick in Ihre Bestellungen inkl. Sendungsauskunft
- ✓ Verwalten Sie Ihr Newsletter-Abo

Wir verschicken mit

Ihre Versandanbieter-Logos

Zahlungsmethoden

Ihre Zahlungsanbieter-Logos

Abbildung .6: Warenkorb mit konfiguriertem Artikel.

Erklärung

Hiermit versichere ich, dass ich meine Abschlussarbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe.

Datum:

.....

(Unterschrift)