



# Präsentation des Entwurfs: Program for Splitting Expenses

Praxis der Softwareentwicklung Wintersemester 2024/25

PSE Android Gruppe 2 | 16. Januar 2025

# Inhaltsverzeichnis

## 1. Systemstruktur

## 2. Authentifizierung

## 3. Architektur

## 4. REST API

## 5. Datenbank

## 6. Klassenentwurf

Systemstruktur  
○○

Authentifizierung  
○○

Architektur  
○○○○○○○

REST API  
○○

Datenbank  
○○

Klassenentwurf  
○○○○

# Begleitendes Beispiel

## Verbuchen einer Buchung (angelehnt an $\langle F11 \rangle$ )

### Szenario

- Nutzer will neue Buchung anlegen
- Parameter bereits eingegeben
- Hinzufügen Button gerade betätigt

# Systemkomponenten

## ■ Android App

Nutzersicht auf System („Client“)

## ■ Application Server

Verwaltung des Systemzustands („Server“)

## ■ Datenbank

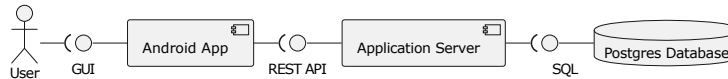
Datenhaltung

## ■ GUI

Basierend auf Skizzen

## ■ REST API

## ■ SQL



Extern: **Identity Provider** für Authentifizierung

Systemstruktur

●○

Authentifizierung

○○

Architektur

○○○○○○○

REST API

○○

Datenbank

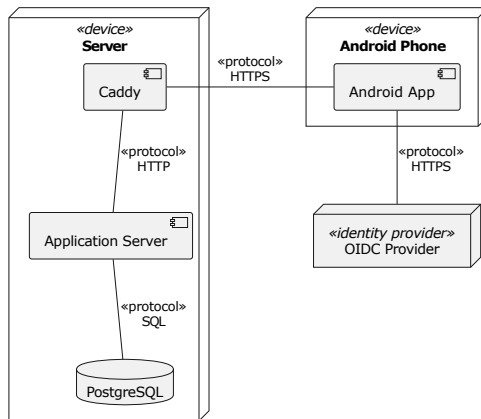
○○

Klassententwurf

○○○○

# Deployment

- Datenbank und Server auf gleichem Gerät
- Caddy als Reverse-Proxy für TLS Verschlüsselung
- Server als Debian Paket bereitgestellt.



# Authentifizierung - Ausweisung

- Externer Identity Provider (IdP) weist Identität des Nutzer aus
- Nutzer meldet sich in Browser bei IdP an
- App erhält *Authorization Code*
- Mit diesem kann ein *ID Token* erhalten werden

## Vorteile

- Kein System zur Verwaltung von Passwörtern benötigt
- Anzeigename kann vom IdP erhalten werden

# Authentifizierung - Sessions

- Client weist sich mit *ID Token* bei Server aus
- Server erstellt neue Sitzung in der Datenbank
- Client erhält zur Session zugehörige  
*Access Token* und *Refresh Token*

*Access Token* für jede Anfrage  
*Refresh Token* zum Erneuern des *Access Token*

## Vorteile

- Unabhängigkeit von IdP Implementierung
- Volle Kontrolle über Authentifizierung

# Client: MVVM Architektur

## View

Beschreibt UI Aussehen und empfängt UI Zustand vom View Model.

## View Model

Bestimmt UI Zustand. Eingaben werden auf Operationen im Model abgebildet.

## Model

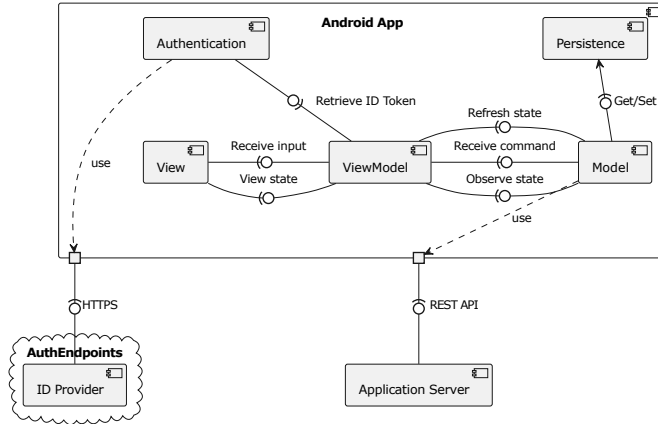
Verwaltet lokale Sicht des Serverzustands (Modellzustand). Enthält restliche App Logik.



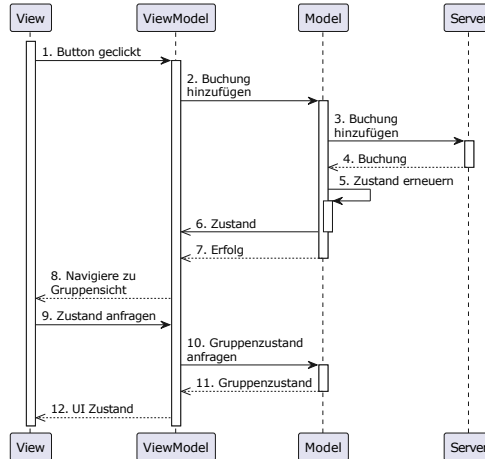
# Client: MVVM Architektur - Abwägung

- UI Aussehen leicht anpassbar
- Unabhängigkeit der UI vom Server
- Flexibilität
  - Erlaubt mehrere Datenquellen für Modellzustand
  - Abgefragter Zustand kann persistiert werden
- Größere Komplexität

# Client: Komponenten



# Begleitendes Beispiel - Client Abläufe


Systemstruktur  
○○

Authentifizierung  
○○

Architektur  
○○●○○○

REST API  
○○

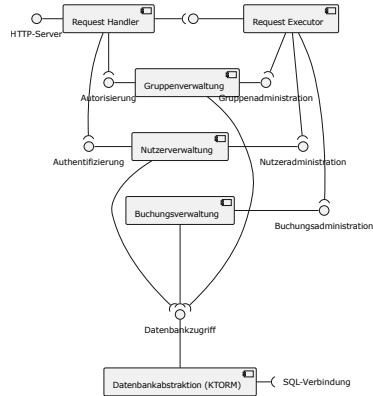
Datenbank  
○○

Klassentwurf  
○○○○

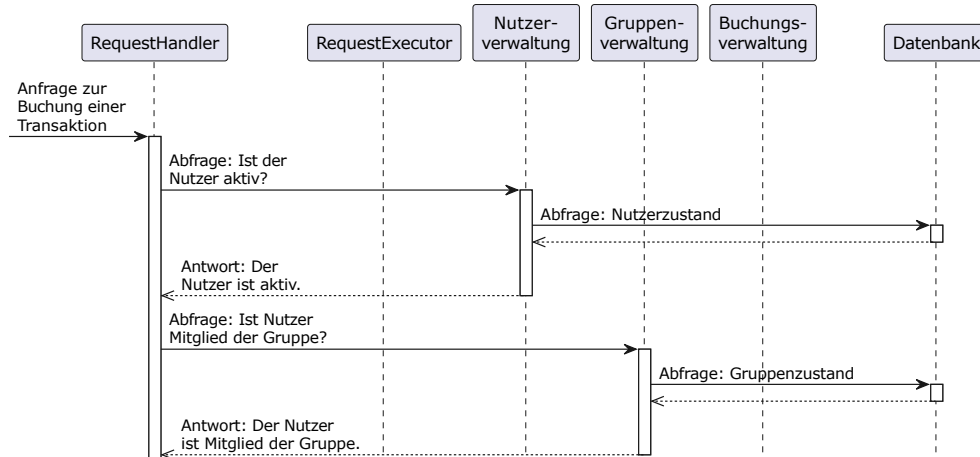
# Server: Schichtenarchitektur

- **Request Handler** empfängt und validiert Anfragen
  - Dabei werden auch Berechtigungen geprüft
- **Request Executor** verarbeitet Anfragen
- **Verwaltungskomponenten** implementieren spezifische Teile der Server Logik
- **Datenbankabstraktion** für Datenbankzugriffe

# Server Komponenten



# Begleitendes Beispiel - Server Abläufe



Systemstruktur  
○○

Authentifizierung  
○○

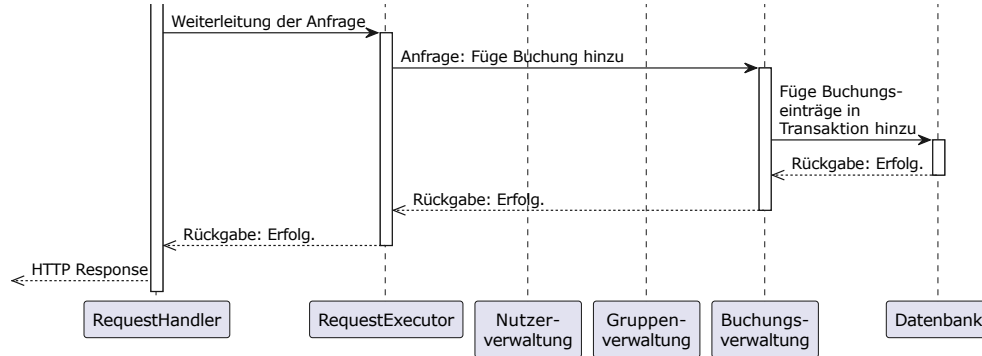
Architektur  
○○○○○●

REST API  
○○

Datenbank  
○○

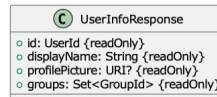
Klassententwurf  
○○○○

# Begleitendes Beispiel - Server Abläufe



# REST API

- DTOs für Beschreibung der HTTP Inhalte
- Kein Polling
- Bulk Requests
- Versionierung



/v1/users statt /v1/user



# Begleitendes Beispiel - API Calls

## Buchung

**PUT** /v1/transactions

Request Body: Map<GroupId, TransactionRequest>

## Gruppenzustand

**GET** /v1/groups

Request Body: Set<GroupId>

Response Body: Map<GroupId, GroupInfoResponse>

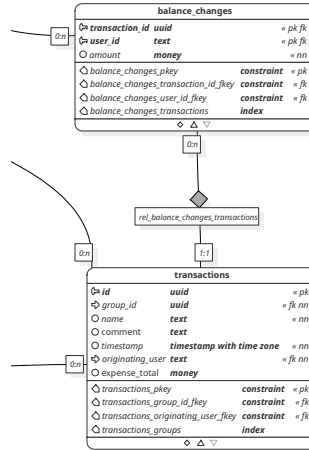
Zusätzlich: Gruppenmitglieder mit **GET** /v1/users

# Schnittstelle zur Datenbank

*Ktorm* Library für Datenbankzugriff

- Datenbankschema in DSL
- Typensichere SQL Anfragen

# Begleitendes Beispiel - Schema



# View Umsetzung mit Compose

- UI Beschreibung mit Jetpack Compose
- „Composables“ als UI Bausteine
- Jeder Screen wird durch eine Composable beschrieben

## Vorteile

- UI Beschreibung in Kotlin
- Einfache Datenbindung zu View Model

# ViewModel Umsetzung

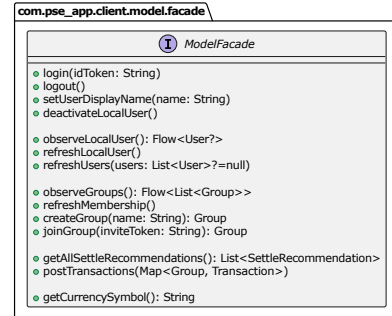
- Eine ViewModel Klasse pro Screen
- Beschreibung des UI Zustands via Datenklasse
- StateFlow für Synchronisation

Beispiel:

PaymentViewModel für Erstellen der Buchung  
confirm() für Bestätigung und PaymentState

# Model Umsetzung

- Zugriff über **Fassaden** Schnittstellen
  - *ModelFacade, User, Group*
- Verwaltung des Modellzustands über sog. **Repositories**
  - *UserRepo, TransactionRepo, GroupRepo*
- Wrapper für Server API
- Flow statt Callbacks



# Server Umsetzung

- Routing mit *Ktor*
- Dependency Injection für loose Kopplung
- `BigDecimal` für Geldbeträge

Danke für die Aufmerksamkeit!



# Fragen

Fragen?