



Digitalisierung von Reisen durch Entwicklung einer intelligenten Reiseführer App

Studienarbeit

im Rahmen der Prüfung zum
Bachelor of Science (B.Sc.)

des Studienganges Angewandte Informatik
an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von

Joshua Schulz und Raphael Müßeler

2020

-Sperrvermerk-

Abgabedatum:	18. Mai 2020
Bearbeitungszeitraum:	01.10.2019 - 18.05.2020
Matrikelnummer, Kurs:	4508858, 6801150, TINF15B1
Ausbildungsfirma:	SAP SE Dietmar-Hopp-Allee 16 69190 Walldorf, Deutschland
Gutachter der Dualen Hochschule:	Thorsten Schlachter

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere hiermit, dass ich meine Studienarbeit mit dem Thema:

Digitalisierung von Reisen durch Entwicklung einer intelligenten Reiseführer App

gemäß § 5 der „Studien- und Prüfungsordnung DHBW Technik“ vom 29. September 2017 selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Ich versichere zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung mit der gedruckten Fassung übereinstimmt.

Karlsruhe, den 4. März 2020

Schulz, Joshua; Müßeler, Raphael

Sperrvermerk

Die nachfolgende Arbeit enthält vertrauliche Daten der:

SAP SE
Dietmar-Hopp-Allee 16
69190 Walldorf, Deutschland

Sie darf als Leistungsnachweis des Studienganges Angewandte Informatik 2017 an der DHBW Karlsruhe verwendet und nur zu Prüfungszwecken zugänglich gemacht werden. Über den Inhalt ist Stillschweigen zu bewahren. Veröffentlichungen oder Vervielfältigungen der Studienarbeit - auch auszugsweise - sind ohne ausdrückliche Genehmigung der SAP SE nicht gestattet.

SAP und die SAP Logos sind eingetragene Warenzeichen der SAP SE. Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in dieser Arbeit berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedem benutzt werden dürfen.

Abstract

- English -

This is the starting point of the Abstract. For the final bachelor thesis, there must be an abstract included in your document. So, start now writing it in German and English. The abstract is a short summary with around 200 to 250 words.

Try to include in this abstract the main question of your work, the methods you used or the main results of your work.

Abstract

- Deutsch -

Dies ist der Beginn des Abstracts. Für die finale Bachelorarbeit musst du ein Abstract in deinem Dokument mit einbauen. So, schreibe es am besten jetzt in Deutsch und Englisch. Das Abstract ist eine kurze Zusammenfassung mit ca. 200 bis 250 Wörtern.

Versuche in das Abstract folgende Punkte aufzunehmen: Fragestellung der Arbeit, methodische Vorgehensweise oder die Hauptergebnisse deiner Arbeit.

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	VII
Abbildungsverzeichnis	IX
Tabellenverzeichnis	X
Quellcodeverzeichnis	XI
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	2
1.2 Ausblick auf die Arbeit	2
2 Voraussetzungen	3
2.1 RESTful APIs	3
2.2 Frameworks	4
2.3 Build Tools	12
2.4 Qualitätssichernde Maßnahmen	13
3 Anforderungen	18
3.1 Visionen und Ziele	18
3.2 Rahmenbedingungen	20
3.3 Geforderte Eigenschaften	21
4 Datengrundlage	27
4.1 Points of Interest	27
4.2 Weiterführende Informationen zu POIs und Städten	30
5 Konzept	32
5.1 Server Architektur	32
5.2 Client Architektur	32
5.3 Kommunikationsschema	32
6 Implementierung	33
6.1 Coding Conventions	33
6.2 Probleme	33
7 Evaluation	34
7.1 User Zufriedenheit	34
7.2 Aufbau	34

7.3	Ablauf	34
7.4	Ergebnis	34
8	Fazit	35
8.1	Ausblick	35
	Literaturverzeichnis	XII

Abkürzungsverzeichnis

AOP	Aspect-oriented Programming
API	Application Programming Interface
CI	Continuous Integration
HTTP	Hypertext Transfer Protocol
IO	Input/Output
IoC	Inversion of Control
JPA	Java Persistence API
JTA	Java Transaction API
JVM	Java Virtual Machine
MVC	Model View Controller
OAI	OpenAPI
ORM	Object-relational Mapping
POI	Point of interest
POJO	Plain Old Java Object
QoS	Quality of Service
REST	Representational State Transfer
RPC	Remote Procedure Call
SDK	Software Development Kit
SOAP	Simple Object Access Protocol
SQL	Structured Query Language
UI	User Interface
URI	Uniform Resource Identifier
WWW	World Wide Web

XML	Extensible Markup Language
YAML	YAML Ain't Markup Language

Abbildungsverzeichnis

2.1	Docker Virtualisierung verglichen mit virtuellen Maschinen [12]	10
2.2	Darstellung der für das Projekt <i>Travlyn</i> erstellten Jenkins Pipeline	17
3.1	Darstellung aller geplanten use cases mit den assoziierten Nutzerprofilen. . . .	23

Tabellenverzeichnis

Quellcodeverzeichnis

1 Einleitung

(Joshua)

In der heutige Zeit unterliegt die Welt der Medien einer sehr rasanten und starken Veränderung. Es werden immer mehr neuartige und innovative Techniken entwickelt, wie Medien konsumiert werden können, z.B. augmented und virtual reality. Durch diese Techniken wird versucht die Mediennutzung effektiver, intensiver und moderner zu machen. In vielen Bereichen haben diese Techniken bereits Einzug gehalten und sind für eine große Masse von Konsumenten verfügbar, z.B. virtual reality gaming mit Hilfsmitteln wie Oculus rift und anderen Produkten.

Allerdings gibt es ebenfalls Bereiche bei denen die Digitalisierung und Nutzung neuer Techniken kaum genutzt und somit große Vorteile verschenkt werden, wie z.B. beim Reisen: Viele Menschen nutzen Reiseführer, um sich einen Überblick über ihre Reisedestination zu verschaffen und einen grundlegenden Plan zu erstellen, allerdings findet man diese Reiseführer fast ausschließlich in gedruckter Buchform. Das bedeutet, dass immer schwere Printmedien mit in den Urlaub genommen werden müssen, dass Informationen in den Reiseführern nicht aktualisiert werden können, ohne eine neue Auflage herauszugeben und eine interaktive Gestaltung der Medien nicht möglich ist. Außerdem sind die Seiten in einem Buch begrenzt, d.h. es muss für jede Reise ein neuer Reiseführer erworben werden, der spezielle Informationen zum Reiseziel enthält. All dies sind Nachteile, die durch eine Digitalisierung der Inhalte ausgeglichen werden könnten: Das Smartphone ist heutzutage ein ständiger Begleiter, der ausgenutzt werden kann um Echtzeitinformationen schnell und immer aktuell zur Verfügung zu stellen. Außerdem können interaktive Elemente wie Karten, Navigation, Audioguides uvm. direkt integriert werden. Es wäre möglich eine Anwendung zu schaffen, die in der Lage ist für jede beliebige Stadt und Region auf der Welt Informationen bereit zu stellen, ohne dass neue Inhalte erworben werden müssen. Damit könnte eine Reise entstehen, die unkomplizierter und trotzdem viel aktueller ist als bei Benutzung eines herkömmlichen Reiseführers.

Es könnten viele Services, die aktuell parallel zum Reiseführer genutzt werden (z.B. verschiedene Bewertungsportale und Karten) direkt integriert werden, um alle Informationen auf einen Blick zur Verfügung zu stellen. Ebenso könnte eine Personalisierung der verfügbaren Daten umgesetzt werden. Im Gegensatz zum herkömmlichen Reiseführer, welcher allgemeine und damit u.U. viele für den einzelnen irrelevant Informationen enthält, werden Vorschläge anhand der vom Nutzer gesetzten Vorlieben gemacht und somit nur nützliche Informationen zur Verfügung gestellt.

Insgesamt soll ein digitaler Reiseführer entstehen, der das Reiseerlebnis auf eine bessere, digitalere und einfachere Ebene hebt und noch mehr Spaß am Reisen erzeugen kann.

1.1 Motivation

(Joshua) Wir möchten mit dieser Arbeit einen Beitrag zu einer digitalisierten und technisch geprägten Gesellschaft leisten, indem wir eine Anwendung schaffen, die mit den Nachteilen von gedruckten Reiseführern aufräumt und eine neue innovative Art des Reisen schafft. Damit soll das Reiseerlebnis der Menschen verbessert werden und ihnen die Möglichkeit geben sich noch mehr auf das Erlebte zu konzentrieren, ohne Gedanken an eine komplizierte Planung, bei der viele Medien parallel genutzt werden, zu verschwenden. Außerdem ist diese Arbeit Teil unserer Prüfung zum Bachelor of Science und dient zur praktischen Anwendung der bisher im Studium erlernten Fähigkeiten und zum Ausprobieren neuer innovativer Techniken um unser Wissen zu erweitern.

1.2 Ausblick auf die Arbeit

2 Voraussetzungen

2.1 RESTful APIs

Representational State Transfer beschreibt ein architektonisches Modell, um Web Services zu erstellen. Sogenannte REST Web Services bieten Interoperabilität zwischen Computersystemen im Internet – geeignet für die Kommunikation von Maschine zu Maschine. So lässt sich REST auch als eine Abstraktion der Struktur und des Verhaltens des World Wide Webs beschreiben.

Neben REST gibt es weitere Alternativen, wie SOAP oder RPC; der Vorteil von REST besteht jedoch darin, dass durch das WWW ein Großteil der Infrastruktur für die Kommunikation bereits vorhanden und implementiert ist. Während bei acsRPC in der URI Methodeninformationen enthalten sind, gibt eine URI in der REST Architektur ausschließlich Ressourcen an und kodiert die Funktionalität mittels HTTP Methoden. Dieser Ansatz entspricht dem Konzept einer URI, da bei einer HTTP Anfrage ebenso nur Ressourcen und keine Funktionalität gefragt ist.

Eine REST API muss insgesamt sechs Eigenschaften besitzen:

Client-Server Architektur Bei REST gilt im Allgemeinen, dass eine Client-Server Architektur vorliegen soll: Der Client konsumiert die vom Server bereitgestellten Dienste.

Zustandslosigkeit Eine RESTful API hat keine Zustände, sondern ist so konzipiert, dass benötigten Informationen in einer REST-Nachricht enthalten sind. Dies begünstigt außerdem die Skalierbarkeit eines solchen Dienstes, da es auf diese Weise einfacher ist, alle eingehenden Anfragen auf mehrere Instanzen zu verteilen.

Caching Server sowie Client können Antworten zwischenspeichern. Es muss jedoch vorher explizit definiert werden, welche Antworten zwischengespeichert und welche nicht zwischengespeichert werden, um zu verhindern, dass alte oder ungeeignete Daten versendet werden.

Einheitliche Schnittstelle Die REST API muss eine einheitliche Schnittstelle zur Verfügung stellen, welche den von [1] definierten Anforderungen entsprechen muss. Dies vereinfacht die Nutzung der API.

Mehrschichtige Systeme Die Struktur einer RESTful API soll mehrschichtig sein, so dass es ausreicht, dem Client lediglich die oberste Schicht als Schnittstelle anzubieten. Die Architektur der API wird dadurch simplifiziert und die dahinterliegenden Schichten der Implementierung bleiben verborgen.

Code on Demand Fielding beschreibt diese Eigenschaft als optional: Der Server kann, durch das Übertragen von ausführbarem Code, die Funktionalität des Clients zeitweise erweitern oder anpassen. Vorstellbar wäre beispielsweise eine Übertragung von bereits kompilierten Komponenten oder Client-seitigen Skripten. Dies gilt es jedoch mit Vorsicht zu genießen, da diese Funktionalität auch Sicherheitslücken bergen und somit eine geeignete Angriffsmöglichkeit bieten kann.

2.2 Frameworks

2.2.1 OpenAPI

Der OpenAPI Standard ist Open Source und dient der Beschreibung von RESTful APIs. Bis 2016 war OpenAPI Teil des Swagger Frameworks, wurde aber schließlich als separates Projekt unter Aufsicht der sog. *OpenAPI Initiative* ausgelagert.

Mit der deklarativen Ressourcenspezifikation von OpenAPI können Clients Dienste verstehen und konsumieren, ohne über Kenntnisse der eigentlichen Server-Implementierung bzw. Zugriff auf den Servercode zu verfügen. Dies erleichtert die Entwicklung Client-seitiger Applikationen, die RESTful APIs verwenden. Die OpenAPI-Spezifikation ist zudem sprachunabhängig und lässt sich in jeder Beschreibungssprache (YAML, XML etc.) definieren.

2.2.2 Swagger

Swagger ist ein Framework, das sich des OpenAPI Standards bedient. Swagger bietet ein Tooling an, mit dessen Hilfe APIs spezifiziert und beschrieben werden können. Neben einem entsprechenden Editor, bietet Swagger die Möglichkeit, aus der Open-API Spezifikation Code zu generieren und zwar unter Verwendung unterschiedlicher Frameworks – z.B. eine vollständige Spring Applikation – wobei nur noch die eigentliche Implementierung der Businesslogik erforderlich ist.

Des Weiteren stellt Swagger eine Web-basierte Benutzeroberfläche zur Verfügung, welche nicht nur die direkte Anbindung von Live APIs ermöglicht, sondern auch eine visuelle Dokumentation der API darstellt. [2]

2.2.3 Spring

Spring ist ein Open Source Framework, welches in Java geschrieben wurde. Es gilt als de facto Standard bei der Entwicklung von RESTful API, da es in der Open Source Welt viel Zuspruch und Verwendung gefunden hat. Zudem integriert Spring mit fast allen Java Umgebungen und ist somit nicht nur für Anwendungen im kleinen Maßstab, sondern eben so für Anwendungen in großen Unternehmen geeignet. [3]

Bei der Entwicklung dieses Frameworks wurden die unter anderem in [4] beschriebenen Design Prinzipien mithilfe der folgenden Module und deren entsprechender Funktionalität umgesetzt:

Dependency Injection

Der von Martin Fowler 2004 definierte Begriff der *Dependency Injection* in [5] ist eine Präzisierung oder Spezialisierung des Begriffs *Inversion of Control*. IoC bezeichnet ein Paradigma, welches den Kontrollfluss einer Applikation nicht mehr der Anwendung, sondern dem Framework – in diesem Fall Spring – überlässt. Ein Beispiel für IoC sind Listener (Beobachter Muster).

Dependency Injection beschreibt ein Entwurfsmuster, bei welchem festgelegte Abhängigkeiten nicht zur Kompilierzeit, sondern zur Laufzeit bereitgestellt werden. Dies

lässt sich einem Beispiel erläutern: Besteht bei der Initialisierung eines Objektes eine Abhängigkeit zu einem anderen Objekt, so wird diese Abhängigkeit an einem zentralen Ort hinterlegt. Wenn nun die Initialisierung dieses Objektes erfolgt, beauftragt es den sog. Injector (dt. Injezierer), die Abhängigkeit aufzulösen. [5]

In Spring bietet der IoC Container mittels Reflexion ein konsistentes Werkzeug zur Konfiguration sowie Verwaltung von Java Objekten. Diese durch den Container erstellten Objekten heißen *Beans*. Die Konfiguration des Containers erfolgt entweder über eine XML Datei oder über Java Annotationen. [3]

Aspektorientierte Programmierung

AOP beschreibt ein Paradigma und ermöglicht die klassenübergreifende Verwendung generischer Funktionalität. Dies führt zu einer starken Modularisierung und sorgt für eine klare Trennung zwischen der Anwendungslogik und der Businesslogik (Cross-cutting Concern). [6]

Das Schreiben von Logs stellt ein Beispiel für ein Cross-cutting Concern dar, da eine Logging-Strategie alle protokollierten Klassen und Methoden erfasst und somit durchaus mit der Anwendungs- sowie der Businesslogik in Berührung kommt.

Transaktionsmanagement

Ein weiteres Beispiel für AOP ist sog. Transaktionsmanagement. Eine Transaktion bezeichnet in der Informatik eine logische Einheit, mit dessen Hilfe Aktionen auf einer Persistenz ausgeführt werden können. Dabei ist sichergestellt, dass sobald die Transaktion fehlerfrei und vollständig abgeschlossen ist, der Datenbestand weiterhin konsistent ist. Im Umkehrschluss bedeutet das, dass eine Transaktion entweder vollständig oder gar nicht ausgeführt wird. [7]

Das von Spring bereitgestellte Transaktionsmanagement stellt eine Abstraktion der Java Plattform dar und ist in der Lage mit globalen und verschachtelten Transaktionen sowie sog. Savepoints – ein Punkt innerhalb einer Transaktion, zu welchem im Fehlerfall zurück gesprungen werden kann – zu arbeiten. Außerdem lässt sich diese Abstraktion in fast allen Java Umgebungen einsetzen. Die von Java bereitgestell-

te Java Transaction API (JTA) hingegen unterstützt nur globale und verschachtelte Transaktionen und erfordert zudem immer einen Applikationsserver.

Model View Controller

Das MVC (Model View Controller) Pattern ist ein weit verbreiteter Mechanismus zur Entwicklung von Benutzeroberflächen. MVC stellt ein Design Pattern dar, dass Kapselung sowie eine Struktur für eine Architektur von Benutzeroberflächen bietet und bei welcher jeder Bereich eine definierte Aufgabe hat. Eine Verletzung der Zuständigkeitsbereiche ist zu vermeiden. [8]

Das Pattern besagt, dass die Architektur von Benutzerschnittstellen in folgende Bereiche aufgeteilt ist: Das *Model* ist für den Zugriff auf die Datenbank und die Beschaffung von Daten zuständig. Häufig ist das Model auch für die Aufbereitung der Daten zuständig. Somit liegt die meist aufwändige Logik nicht beim Client, sondern bei den Servern, welche zumeist auch mit besserer Hardware ausgestattet sind.

Ein *Controller* definiert die Art und Weise, wie die Benutzerschnittstelle auf die Eingaben des Benutzer reagiert. Des Weiteren ist ein Controller für das Aktualisieren der Daten im Datenmodell, aber auch auf dem View zuständig.

Der *View* bestimmt ausschließlich, wie die Benutzeroberfläche aussehen soll. Er enthält – in den meisten Implementierungen – keine Logik, sondern ist lediglich eine Definition und Anordnung der Benutzeroberflächenelemente.

Spring definiert für alle Verantwortlichkeiten eigene Strategie-Interfaces, wie beispielsweise das Controller Interface, welches alle eingehenden HTTP Requests definiert und darüber hinaus auch behandelt.

2.2.4 Hibernate

Hibernate ist ein Persistenz- und Object-relational Mapping (ORM) Framework, das ebenfalls unter einer Open Source Lizenz veröffentlicht und in Java geschrieben ist. Hibernate bietet eine Abstraktionsstufe gegenüber relationalen Datenbankimplementationen. Mithilfe der Sprache *Hibernate Query Language* und dem entsprechend konfigurierten Dialekt (z.B. MySQL Dialekt, MariaDB Dialekt etc.) werden die entspre-

chenden Statements erzeugt und schließlich ausgeführt. Dies ermöglicht den einfach und schnellen Umstieg von einer Datenbankimplementierung auf die andere, ohne Anpassung der sich im Code befindlichen Queries.

Object-relational Mapping

Eine häufig eingesetzte Technik der Persistierung sind relationale und meist auch SQL-basierte Datenbanken wie beispielsweise MySQL oder MariaDB. Wenn jedoch die Anwendung, welche die Businesslogik enthält, der Objektorientierung folgt, kommt es zu einem Widerspruch – dem sog. *Object-relational impedance mismatch* –, welcher in den unterschiedlichen Paradigmen begründet liegt. So beschreibt die Objektrelationale Abbildung eine Technik, bei welcher sich Objekte einer objektorientierten Sprache in einer relationalen Datenbank persistieren lassen. [9]

Java bietet mit der sog. Java Persistence API (JPA) eine Abstraktion genau zu diesem Zweck, dessen sich Hibernate auch bedient. Mittels Annotationen lassen sich Objekte mit Attributen und Methoden – zumeist Plain Old Java Objects (POJOs) – auf Entitäten abbilden. Diese Annotation definieren, welche Tabelle auf welches Objekt und welche Spalte auf welches Attribut abgebildet wird. Es lassen sich außerdem die Relationen der Entitäten auf die Assoziationen der Objekte abbilden. Hibernate bzw. JPA unterstützt 1:1, 1:N sowie N:N Relationen. Somit wird ein vollständiges Abbild der Persistenz in der Anwendung geschaffen.

Die einzige Vorgabe bei der Definition der Objekte ist, dass ein parameterloser Konstruktor existieren muss. Hibernate greift auf die Attribute der Klasse mittels Reflexion zu.

Transaktionsmanagement

In Hibernate erfolgt der Zugriff auf die Persistenz über sogenannte *Sessions*. Eine Session repräsentiert eine physische Verbindung zwischen der Persistenz und der Anwendung und bietet Methoden für alle Datenbestandsoperationen. Der Lebenszyklus einer Session ist durch den Beginn und das Ende einer logischen Transaktion begrenzt. Es ist konfigurierbar, ob Hibernate das Sessionmanagement übernimmt, oder die An-

wendung selbst die *Sessions* öffnet und wieder schließt. So werden auch parallele Datenbankverbindung und damit auch eine Performance Verbesserung ermöglicht.

Um eine Session mittels des Sessionmanagements zu erstellt, wird sich der *SessionFactory* bedient, von welcher meist nur eine Instanz in der Applikation existiert. Diese beinhaltet die Konfiguration, die den Verbindungsaufbau und die Verbindung selbst definiert.

Eine Session ermöglicht es eine *Transaction* – Abstraktion der Implementation von JTA – zu starten und zu beenden. Wie bereits in Abschnitt 2.2.3 beschrieben, lässt sich hierbei das Transaktionsmanagement sehr gut integrieren, sodass Spring das Starten und Beenden von Transaktionen handhabt. Dies führt zu einer Simplifizierung des Codes, der zum einen lesbarer und zum anderen einfacher wird.

2.2.5 Docker

Docker ist eine Open Source Virtualisierungssoftware, die der Isolierung von Anwendungen dient und von Docker Inc. bereitgestellt wird. Die Motivation hinter der Verwendung von Docker liegt im Deployment Prozess begründet:

Der noch vor einigen Jahren vorherrschende Auslieferungsprozess war zumeist eine Installationsanleitung, welche die einzelnen Anweisungsschritte beinhaltete, die es auszuführen galt, um die Applikation zu starten. Da dies jedoch auf Dauer zu komplex wurde, wurden Anwendungen mittels virtueller Maschinen ausgeliefert. Hierbei bestand der Vorteil darin, dass keine Abhängigkeiten o.Ä. installiert, sondern lediglich die virtuelle Maschine mit dem ausgelieferten Image gestartet werden musste. Jedoch beinhaltet ein solches Image ein vollständiges Gastbetriebssystem, dessen Größe die der Anwendung um einiges überstieg und damit nicht effizient und geeignet war. Des Weiteren stellt die Dauer des Starts einer virtuellen Maschine auch ein Problem dar.

Um nun all diesen Problemen entgegenzuwirken, wurde Docker ins Leben gerufen. So werden alle Abhängigkeiten einer Anwendung in einem sog. Docker Image zusammengefasst, aus welchem wiederum Instanzen – sog. Docker Container – erzeugt werden. Diese leichtgewichtigen Images können nun sehr einfach ausgeliefert werden und sind darüber hinaus in der Lage, sehr schnell zu starten. [10]

Der Unterschied zwischen Docker und einer virtuellen Maschine besteht darin, dass, anstelle eines vollständigen Gastsystems, ein Docker Container sich des Betriebssystems des Hosts bedient, dem sog. Host OS. Mittels der Docker Engine wird der Zugriff auf den Kernel des Betriebssystems sichergestellt und diese bietet zudem die Möglichkeit Container zu erstellen, zu stoppen oder zu starten. Abbildung 2.1 stellt diesen Unterschied graphisch dar. [11]

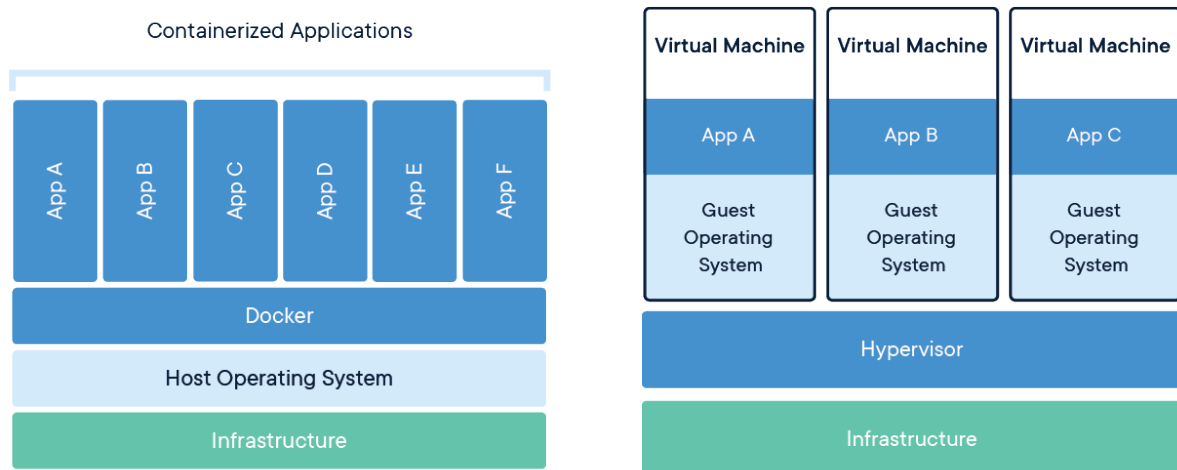


Abbildung 2.1: Docker Virtualisierung verglichen mit virtuellen Maschinen [12]

DockerHub

Eine Plattform, die ebenfalls von Docker Inc. bereitgestellt wird, ist der sog. Docker-Hub. Dieser stellt eine Registry für Docker Images und Repositories dar und bietet dem Nutzer die Möglichkeit selbst erstellte Images hochzuladen und somit anderen Nutzern zur Verfügung zu stellen.

Ferner bietet Docker eine Versionsverwaltung, welche es ermöglicht verschiedene Versionen eines Images zu erstellen. So sind die verschiedenen Versionen eines Images auf dem DockerHub einsehbar.

2.2.6 Android

Google stellt für die Entwicklung von Client-Applikation auf dem Android Betriebssystem für mobile Endgeräte ein Software Development Kit SDK zur Verfügung. Dies ermöglicht die Entwicklung von Android-Apps in den Programmiersprachen Kotlin, Java und C++.

Die Entscheidung, welche Programmiersprache zu verwenden, beschränkte sich auf Java und das auf der JVM basierende Kotlin, da die bereits genannte Frameworks ebenfalls in Java geschrieben sind und so Einheitlichkeit herrscht. Die in [13] beschriebenen Argumente sprechen für die Verwendung von Kotlin bei der Entwicklung von Android Apps. Da Kotlin zwar ähnlich, aber nicht identisch zu Java ist, folgt aus dieser Entscheidung zudem ein Lernprozess und eine Weiterbildungsmaßnahme – es sind keine Kenntnisse und Erfahrungen über Kotlin vorhanden –, welche im Rahmen einer wissenschaftlichen Arbeit wie dieser ausdrücklich gefordert sind.

Kotlin

Kotlin ist eine plattformunabhängige und statisch typisierte Programmiersprache, die von JetBrains entwickelt wurde. Beim Kompilieren wird der Quellcode in einen Bytecode übersetzt, der unter Anderem auf der JVM laufen kann. Seit 2017 wurde Kotlin offiziell von Google für die Entwicklung von Android Apps unterstützt [14].

Ein Vorteil von Kotlin gegenüber Java sind sog. Coroutines. Coroutines erleichtern die asynchrone Programmierung, indem die in Java verwendeten Callbacks – meist durch anonyme Klassen oder seit Java 8 durch Lambdas – ersetzt werden. Coroutines lassen sich als leichtgewichtige Threads bezeichnen und verhalten sich ähnlich wie Jobs: Auf einem Thread können mehrere Coroutines existieren und unabhängig agieren. Der Vorteil ist hierbei, dass diese deutlich performanter bzgl. Start und Erhalt sind. Zudem können Coroutines auch den aktuellen Thread zur Laufzeit mehrfach wechseln. Dies ermöglicht es, beispielsweise asynchron Daten von einer API abzurufen, und diese auf dem aktuellen UI Thread anzuzeigen und zwar innerhalb einer Coroutine, ohne den UI Thread zu blockieren.

Zu diesem Zweck hat Kotlin drei verschiedene Kontexte eingeführt unter denen eine Coroutine laufen kann:

1. **Main:** Unter dem *Main* Kontext laufen alle Operationen, die mit dem UI interagieren.
2. **IO:** Mithilfe des *IO* Kontextes werden Input/Output Operationen, wie beispielsweise der Zugriff auf eine Datei oder eine Web Ressource, ausgeführt.
3. **Default:** Coroutinen mit diesem Kontext stellen schwere Berechnungen an, und blockieren damit nicht den UI Thread.

Das Schlüsselwort *suspend* in Methodenköpfen definiert, dass diese Methode in der Lage ist, asynchron zu arbeiten. Diese Methoden können entweder von weiteren *suspend* Methoden aufgerufen werden, oder aber innerhalb einer Coroutine.

2.3 Build Tools

2.3.1 Maven

Maven ist ein von der Apache Software Foundation entwickeltes Build-Management-Tool. Es ist Open Source und basiert auf Java. Das Ziel von Maven ist zweiteilig: auf der einen Seite soll mittels Maven eine Applikation automatisiert gebaut werden und auf der anderen Seite dient Maven der Verwaltung von Abhängigkeiten.

In einer XML basierten Konfigurationsdatei werden – gemäß des Paradigma *Convention over Configuration* – ausschließlich Ausnahmen definiert, wie Abhängigkeiten auf externe Module und Komponenten, benötigte Plugins oder die Build Reihenfolge. Alle für das Projekt benötigten Bibliotheken und Plugins werden von Maven dynamisch von einem oder mehreren Repositories heruntergeladen und in einem lokalen Cache zwischengespeichert. [15]

Der Build Prozess einer Maven Applikation besteht aus folgenden Schritten:

1. *archetype*: Alle Abhängigkeiten des Projektes werden aufgelöst und bei Bedarf heruntergeladen.
2. *validate*: Prüfung, ob die Projektstruktur valide und vollständig ist.
3. *compile*: Das Projekt wird in dieser Phase kompiliert.

4. *test*: Alle sich in dem Projekt befindlichen Tests (siehe Unterabschnitt 2.4.1) – diese werden in einem von Maven definierten Verzeichnis gespeichert – werden ausgeführt und evaluiert.
5. *package*: Das Kompilat wird mit anderen nicht kompilierbaren Dateien zum Zwecke der Weitervergabe verpackt, meist in Form einer Jar-Datei.
6. *integration-test*: Alle sich in dem Projekt befindlichen Integration Tests (siehe Abschnitt 2.4.1) werden ausgeführt.
7. *verify*: In dieser Phase wird eine Gültigkeitsprüfung des Software-Pakets durchgeführt.
8. *install*: Das Projekt wird im lokalen Zwischenspeicher installiert, sodass die Verwendung dieses Projektes durch andere ermöglicht wird.
9. *deploy*: Das Projekt wird im zentralen Repository von Maven installiert, sodass es zum Herunterladen zur Verfügung steht.

2.3.2 Gradle

2.4 Qualitätssichernde Maßnahmen

2.4.1 Tests

Eine der am häufigsten verwendeten Maßnahmen, um die Qualität von Code zu bewerten, sind automatisierte Tests. Tests dienen dem Zweck, dass sobald eine Änderung im Versionskontrollsystem vorliegt, diese Tests automatisch ausgeführt werden und somit auf eventuelle, durch die Änderung entstandene Fehler hinweisen. Dies ermöglicht es, noch vor der Veröffentlichung einer Applikation diese durch Tests aufgedeckten Fehler zu beheben und spart unter Umständen auch Kosten, da diese Fehler sonst im Produktivbetrieb erst aufgefallen wären. [16] Es existieren verschiedene Ansätze Tests zu implementieren. Im Folgenden werden die für diese Arbeit relevanten Ansätze beschrieben.

Unit Tests

Unit Tests beschreiben automatisierte Tests, die nur kleinste Einheiten der Software bzw. der Logik testen. Dabei werden alle Abhängigkeiten dieser kleinsten Einheit gemockt – Mocking ist die Simulation eines bestimmten Zustands einer Software –, sodass ausschließlich die Funktion der kleinsten Einheit getestet wird. Diese kleinsten Einheiten sind zumeist Methoden verschiedener Klassen. Die Intention von Unit Tests ist also das Prüfen der funktionalen Einzelteile einer Software auf Korrektheit.

Ein in Java häufig für die Implementierung von Unit Tests eingesetztes Framework ist JUnit. JUnit ist Open Source und wurde u.A. Kent Beck und Erich Gamma entwickelt. JUnit bietet einige nützliche Funktionalitäten: So können pro Test Klasse beispielsweise Methoden deklariert werden, die jeweils vor und nach einem Test oder aber auch vor und nach allen sich in dieser Klasse befindlichen Tests ausgeführt werden. Außerdem lassen sich Tests seit JUnit 5.0 Tags taggen, um beispielsweise nur Tests eines vorher definierten Anwendungsfalles auszuführen. [17]

Spring unterstützt die Implementierung von JUnit Tests durch die Bereitstellung eines Testframeworks, mit dessen Hilfe der Spring Server gemockt werden kann.

Integration Tests

Da bei Unit Tests nur einzelne Einheiten getestet werden und nicht jedoch deren Integration, werden Tests, die mehrere Komponenten einer Software testen, Integration Tests genannt. Ein Beispiel für einen solchen Test ist der Test einer Benutzeroberfläche in Verbindung mit einem dahinterstehenden Server. Dabei wird der Server und die dazugehörige Datenbank in einer Testumgebung gestartet, sodass der Produktivbetrieb dabei nicht gestört wird.

Dies setzt natürlich voraus, dass es ein Framework zum Testen von Benutzeroberflächen gibt. Das von Google bereitgestellte Test Framework Espresso stellt genau diese Funktionalität zum Testen von UIs bereit.

Testabdeckung

Um nun die Qualität von Software mittels Tests zu messen, wurde die sog. Testabdeckung (engl. Code Coverage) eingeführt. Diese Metrik beschreibt den Anteil des Quellcodes, der während eines Testlaufes durchlaufen wird. Die Testabdeckung wird prozentual gemessen. Wenn die Testabdeckung einer Applikation hoch ist, bedeutet dies, dass der Anteil des durchlaufenen Codes hoch ist und somit die Wahrscheinlichkeit für einen Fehler geringer ist und umgekehrt. Eine hohe Abdeckung ist jedoch kein Garant für fehlerfreien Quellcode, da auch Tests fehlerhaft sein können, oder nicht unbedingt den Fehler hervorrufen. [18]

Man unterscheidet bei der Testabdeckung unter Anderem zwischen den in [19] beschriebenen Metriken:

1. **Class Coverage:** Anteil der durchlaufenen Klassen innerhalb einer Applikation
2. **Function Coverage:** Anteil der durchlaufenen Funktionen, Methoden oder Subroutinen innerhalb der Applikation
3. **Statement Coverage:** Anteil der durchlaufenen Anweisungen innerhalb der Applikation
4. **Branch Coverage:** Anteil der durchlaufenen Zweige von jeder Kontrollstruktur (*if*- und *case*-Anweisungen) innerhalb einer Applikation

Die oben beschriebenen Metriken reichen für diese Arbeit aus, um eine Aussage über die Qualität des Codes bzgl. der Testabdeckung zu treffen.

2.4.2 Code Reviews

Um sicher zu stellen, dass der Code nahezu fehlerfrei ist, werden häufig sog. Code Reviews durchgeführt. Hierbei setzen sich der Entwickler, der diesen Code geschrieben hat sowie ein oder mehrere weitere Entwickler zusammen und lesen den Code gemeinsam. Somit werden zum einen Fehler oder Performance-Verbesserungen erkannt, die der Entwickler nicht im Blick hatte und zum anderen wird der Code auf Verständlichkeit geprüft. Da Code häufig mehrfach gelesen und abgeändert wird,

ist dies ein essentieller Bestandteil der qualitätssichernden Maßnahmen. Dies erspart Entwicklern häufig Zeit, da verständlicher Code viel leichter zu lesen ist.

GitHub bietet genau zu diesem Zweck mittels sog. Pull Request – eine Vorgehensweise in der Versionsverwaltung, den Code aus einem Feature Branch und dem Hauptbranch zusammenzuführen – anderen Entwicklern die Möglichkeit zu geben, den Code zu begutachten und zu verbessern.

2.4.3 SonarQube

SonarQube ist eine in Java geschriebene Plattform, welche Quellcode hinsichtlich technischer Qualität analysiert und bewertet. Die Ergebnisse dieser Analyse werden über eine Weboberfläche dargestellt. [20]

SonarQube analysiert den Code hinsichtlich folgender Qualitätsmerkmale:

- Code Duplikationen
- Testabdeckung (siehe Abschnitt 2.4.1)
- Komplexität
- Potentielle Fehler
- Kodierrichtlinien
- Kommentare

2.4.4 Continuous Integration

Continuous Integration (CI) ist ein Automatisierungsprozess in der Entwicklung. Wenn Änderungen zum Versionskontrollsystem hinzugefügt und veröffentlicht werden, startet automatisiert auf einem CI Server ein bestimmter Prozess. Dieser Prozess beinhaltet häufig Kompilation und Testen der Applikation. Dies bietet den Vorteil, dass Fehler noch schneller entdeckt und behoben werden können. Außerdem ist eine Effizienzsteigerung in der Entwicklungsphase zu erkennen [21].

Ein Tool, das genau dies umsetzt, ist Jenkins. Jenkins ist eine Open Source Software, welche als Nachfolger der Software Hudson gilt. Jenkins' Multibranch Pipeline bietet die Möglichkeit, die einzelnen Schritte dieses Prozesses auf den unterschiedlichen Branches des Versionskontrollsystems auszuführen. Dies ermöglicht es z. B. , dass die Zusammenführung dieses Branches mit dem Hauptbranch fast fehlerfrei erfolgt. [22]

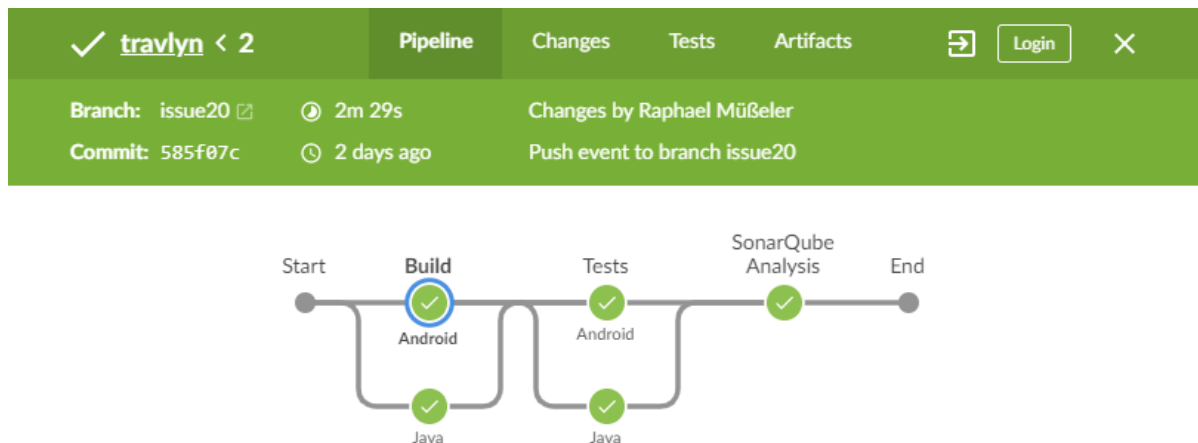


Abbildung 2.2: Darstellung der für das Projekt *Travlyn* erstellten Jenkins Pipeline

Abbildung 2.2 zeigt die für diese Arbeit erstellte Pipeline. Die Abbildung besteht aus drei Schritten: Zunächst werden Frontend und Backend kompiliert. So können Syntax- und Kompilierfehler erkannt werden.

2.4.5 Continuous Delivery

3 Anforderungen

(Joshua)

In diesem Kapitel sollen die Anforderungen an die zu erstellende Applikation, sowie der zu erreichende Scope beschrieben werden und eine abschließende Bewertung durchführen zu können, die das Erreichte mit den Zielen vergleicht.

Zuerst wird die Begrifflichkeit Anforderung geklärt. In der Softwareentwicklung gibt es einige verschiedene Definitionen von „Anforderungen“. In dieser Arbeit soll der Definition gefolgt werden, welche von Helmut Balzert in seinem Buch zu den Basiskonzepten und des Requirements Engineering erarbeitet wurden [23]. In seinem Werk werden Anforderungen wie folgt definiert.

Anforderungen: „Anforderungen (requirements) legen fest, was man von einem Definition Softwaresystem als Eigenschaften erwartet“[23] (Seite 455). Mit der Annahme, dass „man“ alle Stakeholder (Personen, die ein Interesse an der Entwicklung und/oder der erstellten Software haben) beinhaltet. [23]

Des Weiteren sollten vor der Festlegung der Anforderungen „Visionen und Ziele“ und die Rahmenbedingungen, in denen die Software existieren sollen, festgelegt werden. Erst danach sollten Eigenschaften, welche in funktionale und nicht-funktionale Eigenschaften unterteilt werden können, definiert werden. In den folgenden Unterkapiteln wird nach diesem Prinzip vorgegangen, um eine konsistente und sinnvolle Anforderungslage zu schaffen.

3.1 Visionen und Ziele

An erster Stelle der Anforderungen steht eine Vision für das zu erstellende Produkt. In diesem Fall wurden bereits einige wichtige Punkte in der Einleitung der Arbeit zusammen gefasst, die zu einer kurzen und Prägnanten Vision führen:

„Durch *Travlyn* sollen Nutzer in der Lage sein, ihre Städtereisen ohne das Mitführen von papierbasierten Reiseführern oder die Nutzung von multiplen mobilen Diensten zu bewältigen, ohne dabei einen Informationsverlust oder eine Beeinträchtigung des Reisespaßes hinnehmen zu müssen.“

Anhand dieser Version, die beschreibt, was erreicht werden soll aber nicht wie, werden konkrete Ziele abgeleitet. Es wurde entschieden, dass diese Ziele dem „SMART“ Prinzip folgen sollten.

SMART Ziele: Die Art und Weise messbare Ziele zu setzen kann einer festgelegten Struktur folgen. In diesem Fall soll die Struktur, welche Peter Drucker in seinem Buch „The Practice of Management“ (1954) erarbeitet hat, genutzt werden. Allerdings hat Drucker nie eine genaue Erklärung zu der Bedeutung des Akronyms „SMART“ abgegeben, deswegen wird folgende allgemein akzeptierte Variante gewählt [24]:

- Specific (Spezifisch)
- Measurable (Messbar)
- Attainable (Erreichbar)
- Realistic (Realistisch)
- Timely (Rechtzeitig)

Folgend diesem Prinzip sind folgende Ziele entstanden:

- Ein Nutzer soll sich vor einer Reise über *Travlyn* folgende Informationen zu seiner Zielstadt einholen können: Name, Lage, Beschreibung und ein Bild, welches einen ersten Eindruck der Stadt vermittelt.
- Vor und während der Reise wird *Travlyn* den Nutzer entlang einer vorher festlegten Route durch die Stadt leiten und Informationen, wie Beschreibungen, Bilder und Kosten anzeigen. Die Route beinhaltet Stops an interessanten Orten der Stadt, wie Sehenswürdigkeiten und spannenden Aktivitäten.

- Während der Führung durch *Travlyn* werden einzelne Texte per Machine Learning zu einer zusammenhängenden Führung zusammengefasst und von Android vorgelesen um den Eindruck eines realen Stadtführers zu schaffen.
- Der Nutzer kann Reisepläne teilen und Pläne von anderen Nutzern einsehen können, um sich inspirieren zu lassen und seinen eigenen Plan an den existierenden Plänen orientieren zu können.

3.2 Rahmenbedingungen

Laut Balzert stellen Rahmenbedingungen „organisatorische und/oder technische Restriktionen für das Softwaresystem und/oder den Entwicklungsprozess“ da [23] (Seite 459).

3.2.1 Organisatorisches

Für *Travlyn* liegen folgende organisatorische Rahmenbedingungen vor: Der Anwendungsbereich der Software liegt im privaten Umfeld, genauer gesagt im Bereich des privaten Reisens. Die Zielgruppe sind alle Personen, die für relativ kurze Zeiträume in größere Städte reisen und diese mit ihren Sehenswürdigkeiten entdecken wollen und sich zu diesen weiter informieren wollen. Damit liegt eine mobile Benutzung unter ständiger Beobachtung des Nutzers vor. Während der Reise/der durch *Travlyn* geführten Tour wird die Anwendung ohne Unterbrechung laufen.

3.2.2 Technisches

Die technischen Anforderungen werden an dieser Stelle in zwei Abschnitte aufgeteilt, da sich die Rahmenbedingungen für den Server und den Client stark unterscheiden.

Für den Server wird festgelegt, dass er in einem Docker-Container[11] läuft, welcher unabhängig von dem darunterliegenden Betriebssystem ist. Peripherie wird es an diesem Rechner keine geben, da er nur per Remote Zugriff von außen gesteuert werden wird. Die wichtigste Rahmenbedingung ist, dass die Hardware, auf welcher der

Server läuft ständig mit dem Internet verbunden sein muss, um eine dauerhafte Verfügbarkeit zu gewährleisten

Für den Client wird festgelegt, dass er auf einem mobilen Smartphone, welches im Akkubetrieb operiert, läuft. Auf dem Gerät muss Android als Betriebssystem laufen und die Version soll 8.0 (Oreo) nicht unterschreiten. Das Gerät stellt eine klassische mobile Peripherie zur Verfügung, welche z.B. eine virtuelle Tastatur, einen GPS-Sensor und einen Lautsprecher/Kopfhöreranschluss beinhaltet. Auch für den Client muss eine konstante Internetverbindung existieren, um sicher zu stellen, dass der Server ständig erreicht werden kann und die entsprechenden Informationen abgefragt werden können.

3.3 Geforderte Eigenschaften

Nachdem die Ziele und die Rahmenbedingungen definiert sind, können die erwarteten Eigenschaften erarbeitet werden. Bei jeder Eigenschaft sollte geprüft werden, ob diese im Sinne eines der gesteckten Ziele sind und zum Erreichen der Vision beitragen und ob diese im Sinne der Rahmenbedingungen erreichbar und realistisch ist. Wenn eine dieser beiden Prüfungen nicht positiv erfüllt wird, sollte über eine Redefinition der Eigenschaft nachgedacht werden, denn in der aktuellen Form ist sie nicht zielführend und kann mit dem vorliegendem Rahmen ggf. nicht umgesetzt werden.

Wie im vorherigen Verlauf beschreiben, werden Eigenschaften häufig in funktional und nicht-funktional aufgeteilt [23]. Im Folgenden wird dieser Trennung gefolgt.

3.3.1 Funktionale Eigenschaften

Unter funktionalen Eigenschaften wird alles spezifiziert, was ein System tun und explizit nicht tun/können soll. Laut Balzert können diese Eigenschaften in statische, dynamische und logische Eigenschaften aufgeteilt werden[23]. Wir haben uns explizit gegen eine solche Gliederung entschieden, um einen zu großen Mehraufwand zu sparen und den Rahmen dieses Kapitels nicht zu sprengen.

Zur Visualisierung der erwarteten funktionalen Eigenschaften wurde ein Use Case Diagramm erstellt.

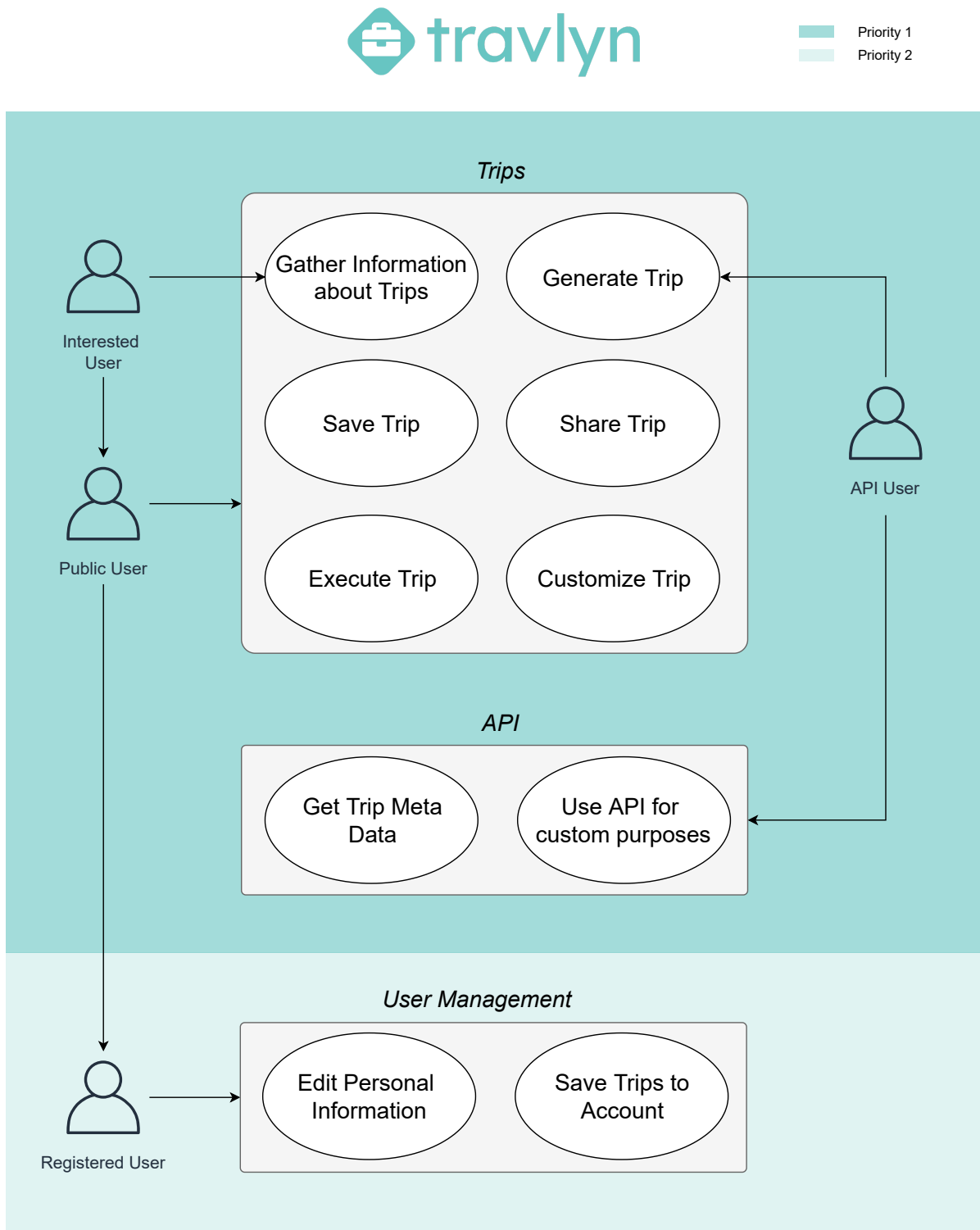


Abbildung 3.1: Darstellung aller geplanten use cases mit den assoziierten Nutzerprofilen.

In der vorliegenden Grafik wird der Begriff *Trip* geprägt, welcher sich durch die gesamte Softwareentwicklung und Arbeit ziehen wird.

Trip: Ein Trip ist eine durch den Server erstellte Abfolge von sehenswerten Punkten in einer Stadt. Damit ist jeder Trip eindeutig einer Stadt zugeordnet. Neben den Punkten und der Route, um sich entlang der Punkte zu bewegen, werden weitere Metainformationen zu den Punkten geliefert, die einen Besuch noch interessanter machen.

Abbildung 3.1 zeigt neben den Use Cases auch die Nutzerprofile, denen die Use Cases zugeordnet sind. Für *Travlyn* sind vier Nutzerprofile geplant. Der *interessierte Nutzer* benutzt die App eher zufällig und ohne die Intention sie aktiv für eine Reise einzusetzen. Sein Ziel ist es sich über die Funktionalität und bereits bestehende Trips zu informieren. Sollte der Nutzer in dieser Phase ansprechende Informationen finden und sich entscheiden *Travlyn* für die nächste Reise einzusetzen entwickelt er sich zum *Öffentlichen Nutzer*, welcher ohne sich anzumelden oder registrieren alle Aktionen auf Trips ausführen kann und die volle Funktionalität zur Durchführung von Trips nutzt. Darauf aufbauend ist eine freiwillige Registrierung möglich, um persönliche Daten zu hinterlegen und alle eigenen Trips in an einem persönlichen Platz zu speichern. Alle Nutzer die sich dafür entscheiden liegen im Profil *registrierter Nutzer*.

Da die RESTful API, die im Zuge dieser Softwareentwicklung erstellt wird, öffentlich angeboten wird, ist es möglich diese API in fremden Applikationen zu eigenen Zwecken zu nutzen. Aus diesem Anwendungsfall bildet sich das Profil *API Nutzer*.

Alle in Abbildung 3.1 dargestellten Use Cases wurden auf ihre Kompatibilität zu Zielen und Rahmenbedingungen geprüft und für passend befunden. Zusätzlich wurden sie bereits grob priorisiert. Es ist wichtig zu erwähnen, dass viele der dargestellten Use Cases im Laufe der Entwicklung zu kleinen Einheiten aufteilt werden, die hier im Sinne der Übersichtlichkeit nicht dargestellt sind.

Abschließend ist zu erwähnen, dass die funktionalen Anforderungen der in der Einführung geschilderten Funktionalität folgen soll.

3.3.2 Nicht-Funktionale Eigenschaften

Neben den geschilderten funktionalen Eigenschaften gibt es weitere Anforderungen, welche sich nicht direkt auf die Funktionalität und den Funktionalitätsumfang auswirken. Diese Eigenschaften werden auch Quality of Service (QoS) genannt und beinhalten häufig Eigenschaften wie Genauigkeit, Verfügbarkeit und Konsumierbarkeit. Es ist zu erwähnen, dass einige dieser Anforderungen miteinander in Konflikt stehen und ein geeigneter Mittelweg gefunden werden muss bzw. bestimmte Kompromisse eingegangen werden müssen, z.B. schränkt die Eigenschaft der möglichst hohen Sicherheit meist die Eigenschaft der Benutzbarkeit oder der Speichereffizienz ein [23].

Für diese Softwareentwicklung soll für die nicht-funktionalen Eigenschaften als Orientierung die internationale ISO/IEC 25010 Norm gelten. Diese Norm setzt einen Standard für die Qualitätskriterien und -bewertung von Software und ist in drei Bereiche aufgeteilt [25] [26]:

- **Quality In Use Model:** Dieser Teil beschreibt alle Merkmale, welche die Interaktion zwischen Mensch und System beschreiben, wie z.B. Effektivität und Freiheit von Risiken.
- **Product Quality Model:** Der zweite Teil der Norm beschreibt acht Charakteristika, welche ein Softwareprodukt erfüllen sollte, u.a. Wartbarkeit, Sicherheit und Benutzbarkeit.
- **Data Quality Model:** Der dritte und letzte Teil beschreibt Ansprüche, welche an das Datenmodell gestellt werden sollten um eine möglichst konsistente Benutzung der Daten zu ermöglichen.

Diese Norm ist sehr umfangreich und für ein Studienprojekt nicht vollständig umsetzbar, ohne den Zeit- und Aufwandsrahmen zu sprengen. Deshalb wurde einige wichtige Punkte ausgewählt auf die ein besonderes Augenmerk gelegt werden soll. Zusätzlich wurden einige themenspezifische Anforderungen hinzugefügt. Daraus ergibt sich folgende Liste:

- **Benutzbarkeit:** Durch die intensive mobile Benutzung der *Travlyn* App sollte diese für alle gängigen Gerätetypen eine gute Nutzungserfahrung bieten, die Nutzer überzeugen kann und die Reise angenehm verlaufen lässt. Explizit soll

an dieser Stelle die Performance der Software genannt werden, welche bei anderen Applikationen häufig für eine schlechte Benutzbarkeit sorgt. Außerdem sollen ansprechende User Interfaces gestaltet werden, die den Nutzer zur Verwendung von *Travlyn* einladen und z.B. über Spracheinstellungen für möglichst viele Personen anpassbar sind.

- **Sicherheit:** Der Schutz persönlicher Daten wird immer wichtiger und soll auch bei *Travlyn* nicht vernachlässigt werden. Sowohl die API als auch die Client Applikation sollen nicht anfällig für gängige Angriffe, wie Injection oder Denial of Service Angriffe sein und sicherstellen, dass persönliche Daten nur an authentifizierte Nutzer ausgeliefert/angezeigt werden.
- **Wartbarkeit:** Die Software sollte über die bereits beschriebenen qualitätssichernden Maßnahmen und durch eine entsprechende Architektur gut wartbar und erweiterbar sein. An dieser Stelle ist der Verzicht auf *code ownership* besonders hervorzuheben, d.h. alle Teilnehmer des Entwicklungsteams haben Einblicke in alle Teile des Codes und können im Notfall Korrekturen und Erweiterungen vornehmen. Es ist nicht erwünscht, dass einzelne Code Teile nur von einer Person geschrieben, gepflegt und gewartet werden. Außerdem soll durch den Server eine ausführliche Dokumentation der Benutzung angefertigt werden, um auftretende Fehler identifizieren und beheben zu können. Hierzu sollen alle Aktionen und ihr Ergebnis in geeigneter Weise persistiert werden.
- **Datenquellen:** Da diese Software im Rahmen eines Studienprojekts mit sehr begrenzten Ressourcen erstellt wird, können keine kostenpflichtige Services eingebunden werden. Außerdem sollen schwierige Lizenzfragen vermieden werden, indem komplett auf Opensource Dienste gesetzt wird, bei denen die Nutzung der Daten vollständig erlaubt und frei ist. In den folgenden Kapiteln wird genauer auf dieses Thema eingegangen und die verschiedenen Alternativen um Daten zu beschaffen genauer vorgestellt.
- **Zuverlässigkeit:** Der Nutzer soll sich auf *Travlyn* verlassen können. Es ist wichtig, dass vor allem während einer Reise alle Funktionen zur Verfügung stehen und verhindern, dass der Nutzer alleine gelassen bzw. gezwungen wird auf andere Diensten zurückgreifen zu müssen. Außerdem sollten die Ausfallzeit für die API und den Client so gering wie möglich sein.

4 Datengrundlage

(Joshua)

Die Datengrundlage ist für einen Reiseführer sehr wichtig, da der gesamte Sinn eines Reiseführers darauf basiert, Informationen aufzubereiten und an den Leser/Nutzer weiter zu geben. Aus diesem Grund wurden für diese Arbeit mehrere Datenquellen zu unterschiedlichen Themen herausgesucht und verglichen. Im Folgenden sollen diese Alternativen und die angestellten Überlegungen sowie die endgültige Entscheidung, welche Daten für *travlyn* verwendet werden sollen, aufgezeigt.

4.1 Points of Interest

Travlyn soll laut Spezifikation Trips erstellen können, welche eine Abfolge von interessanten und sehenswerten Punkten in einer Stadt ist. Diese Point of interest (POI) sollen über ein Application Programming Interface (API) in die App integriert werden. Folgende Anforderungen sind an die Informationen und die API gestellt:

- Die abgefragten Daten sollten möglichst für einen kommerziellen Nutzen zugelassen sein, damit während der Entwicklung keine schwierigen Lizenzfragen auftreten können und ggf. höhere Datenvolumen durch Nachfragen erreicht werden können.
- Da diese Arbeit ein Studienprojekt ist, für welches sehr begrenzte Ressourcen zur Verfügung stehen sollte die API kostenfrei benutzbar sein.
- Die API sollte Daten für möglichst viele Städte/Orte zur Verfügung stellen, damit *travlyn* möglichst überall eingesetzt werden kann.
- Zu den einzelnen POIs sollten neben dem Namen und der Position weitere Daten wie Beschreibungen, Öffnungszeiten und ggf. Bilder bereitgestellt werden.

4.1.1 Google Places API

Google ist einer der größten Anbieter von Ortsbasierten Services/Diensten und stellt eine API für POIs zu Verfügung [27]. Diese API hat sehr weit gefächerte Funktionen, die von einer einfachen Suche über ausführliche Details zu interessanten Orten bis hin zu „user check-in“ an einzelnen Orten reichen. Diese große Funktionalität wäre für *travlyn* sehr wertvoll. Allerdings sind die Google APIs nicht frei zugänglich und die Anzahl der Requests ist u.U. stark eingeschränkt [28]. Außerdem ist die Nutzung der erhaltenen Daten nur in Verbindung mit anderen von Google bereitgestellten Services erlaubt [29], somit wäre die ganze *travlyn* Applikation an Google gebunden.

4.1.2 Openroute service

Openroute service [30] wird vom Heidelberger Institut für Geoinformationstechnik angeboten. Es handelt sich um eine Crowd Sourced API, d.h. sie wird durch Benutzer über OpenStreetMap (OSM) [31] gespeist und ist damit frei zugänglich. Durch die Nutzung von OSM ergibt sich der weitere Vorteil, dass die API für Orte weltweit nutzbar ist. Leider sind die gelieferten Informationen nicht sehr umfangreich und beinhalten häufig keine genauere Beschreibung und keine Bewertung o.Ä.. Weiterhin sind Crowd Sourced Informationen meist nicht offiziell verifiziert und könnten u.U. falsch sein. Die Beschränkungen für diese API sind relativ gering (500 POIs requests pro Tag), allerdings können diese auf Nachfrage erhöht werden (z.B. für Bildungszwecke).

Crowdsourcing: Beim Crowdsourcing wird das Wissen, die Kreativität oder die Arbeitskraft der Masse ausgenutzt. Jeder leistet einen kleinen Teil und zusammen ergibt sich ein großes Ganzes. Typische Beispiele sind z.B. Wikipedia oder die Klassifikation von Daten zum Machine Learning. Allerdings können diese Daten von jedem bewusst oder unbewusst verfälscht werden und sie sind sehr schwer zu verifizieren [32].

4.1.3 Foursquare

Die Firma Foursquare bietet ebenfalls eine API an [33], über die Informationen zu interessanten Orten gelesen werden können. Die API ist weltweit einsetzbar und liefert sehr viele Informationen zu einzelnen Orten, wie Ratings, kurze Beschreibungen oder Adressen von denen Bilder in der gewünschten Auflösung abgefragt werden können. Die Anzahl der möglichen Requests kann durch die Registrierung einer Kreditkarte (trotz der kostenlosen Nutzung) auf ca. 100.000 pro Tag gesteigert werden. Allerdings können die kostenfreien Varianten dieser API nicht für kommerzielle Zwecke genutzt werden und die abgefragten Daten dürfen nicht länger als 24 Stunden persistiert werden.

4.1.4 Evaluation der Alternativen

Für das Projekt wurde aus den obigen Alternativen gewählt. Die endgültige Entscheidung fiel auf den OpenRoute service, da es für unser relativ kurzes Projekt ein sehr großes Risiko darstellt, dass langwierige Nachforschungen zu Lizenzfragen und erlaubten Einsatzmöglichkeiten angestellt müssen. Openroute service ist selbst für kommerziellen Nutzen freigegeben und aus rechtlicher Perspektive damit sehr einfach zu nutzen. Im Gegensatz dazu stellen sowohl Google als auch Foursquare starke Einschränkungen auf, die ein nicht abzusehendes Risiko darstellen, z.B. sind bestimmte Funktionen unter diesen Einschränkungen umsetzbar. Trotz diesem entscheidenden Vorteil muss der Nachteil in Kauf genommen werden, dass nur mäßig ausführliche Informationen gelesen werden können. Im weiteren Verlauf dieser Arbeit werden weitere zusätzliche Datenquellen aufgezeigt, um diesen Nachteil möglichst gut aufzufangen.

4.2 Weiterführende Informationen zu POIs und Städten

Um die eingeschränkte API Openroute service auszugleichen und dem Nutzer weitere Informationen zu seinem Reiseziel und zu besuchenden Orten zu bieten müssen weitere APIs angefragt werden.

Die wahrscheinlich bekannteste und ausführlichste Datenquelle ist Wikipedia. Dies ist eine Crowd Sourced Enzyklopädie die von allen Nutzern gespeist werden kann. Aus diesem Grund ist die Nutzung direkt im Internet aber auch per API Zugriff kostenlos und frei nutzbar. Allerdings ist zu beachten, dass die enthaltenen Informationen durch jeden verändert und ggf. gefälscht werden können und Wikipedia deshalb keine sichere Quelle für wissenschaftliche Arbeiten o.Ä. darstellt. Für den in dieser Arbeit vorliegenden Use Case wurde entschieden, dass dieses Risiko annehmbar ist und der Vorteil der sehr großen Wissensbasis das Risiko überwiegen.

Für den Zugriff auf Wikipedia gibt es unterschiedliche Möglichkeiten, im Folgenden werden zwei APIs beschreiben, die ausprobiert worden sind:

- **MediaWiki:** Hinter Wikipedia und vielen anderen Wiki-Seiten steht die selbe Software: MediaWiki [34]. Diese Software bietet eine sogenannte *MediaWiki action API*, die viele Informationen zu allen Artikeln eines Wiki zurückliefern kann. Leider sind die Daten nicht über einen zentralen Aufruf abrufbar sondern es werden mehrere Abfragen in Folge benötigt, um z.B. die URL eines der Bilder des Artikels zu ermitteln.
- **DBpedia:** Die zweite API, die mithilfe eines Prototypes getestet wurde ist *DBpedia* [35]. Auch diese API folgt dem crowd sourcing Prinzip und ist somit frei zugänglich. Zusätzlich können dort alle Informationen über einen zentralen Zugriff abgerufen werden, indem die benötigten Daten über URL-Parameter spezifiziert werden können. Außerdem bietet diese API die Daten in aufbereiteter Form an: Links können direkt aufgelöst werden, es wird das selbe Thumbnail ausgeliefert welches im original Artikel ausgewählt ist und es kann auf alle Daten der kompakten Infobox in der oberen rechten Ecke strukturiert zugegriffen werden.

Durch die einfachere Handhabung der *DBpedia* API wurde für den weiteren Verlauf entschieden auf diese API zu setzen und alle Informationen zu POIs und Städten von diesem Zugang abzufragen. Damit können erweiterte Infos geladen werden, die dem Nutzer während seines Trips kontinuierlich angezeigt werden können, um die Erfahrung weiter zu verbessern.

5 Konzept

5.1 Server Architektur

5.2 Client Architektur

5.3 Kommunikationsschema

6 Implementierung

6.1 Coding Conventions

6.2 Probleme

7 Evaluation

7.1 User Zufriedenheit

7.2 Aufbau

7.3 Ablauf

7.4 Ergebnis

8 Fazit

8.1 Ausblick

Literaturverzeichnis

- [1] Roy Thomas Fielding. „Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures“. In: (2000). URL: https://www.ics.uci.edu/~fielding/pubs/dissertation/fielding_dissertation.pdf.
- [2] SmartBear. *The Best APIs are Built with Swagger Tools* | Swagger. 2020. URL: <https://swagger.io/>.
- [3] Walls, C./ Carnell, J. *Spring Boot in action // Spring microservices in action*. Shelter Island: Manning und Manning Publications Co, 2016 // 2017. URL: https://www.nitinagrawal.com/uploads/2/1/3/6/21361954/spring_boot_in_action.pdf.
- [4] Johnson, R. *Expert one-on-one J2EE design and development*. Programmer to programmer. Indianapolis, Ind. und Great Britain: Wrox, 2003.
- [5] Martin Fowler. *Inversion of Control Containers and the Dependency Injection pattern*. 23.01.2020. URL: <https://www.martinfowler.com/articles/injection.html#InversionOfControl>.
- [6] Wunderlich, L. *AOP: Aspektorientierte Programmierung in der Praxis*. S- & -S-pockets. Frankfurt [Main]: Entwickler.press, 2005.
- [7] Özsu, M. T./ Valduriez, P. *Principles of distributed database systems*. 3rd ed. New York: Springer Science+Business Media, 2011.
- [8] Gamma, E. *Design patterns: Elements of reusable object-oriented software* / Erich Gamma ... [et al.] Addison-Wesley professional computing series. Reading, Mass. und Wokingham: Addison-Wesley, 1995.
- [9] Ireland, C. u. a. „A Classification of Object-Relational Impedance Mismatch“. In: *First International Conference on Advances in Databases, Knowledge, and Data Applications, 2009: DBKDA '09*; Gosier, Guadeloupe, France, 1 - 6 March 2006. Hrsg. von Chen, Q. Piscataway, NJ: IEEE, 2009, S. 36–43.

- [10] Thomas Claudius Huber. *Einstieg in die Welt der Container: Docker-Grundlagen für .NET-Entwickler*. 2019. URL: <https://entwickler.de/online/windowsdeveloper/docker-grundlagen-dotnet-container-579859289.html>.
- [11] Turnbull, J. „The Docker Book“. In: (2014). URL: <http://opisboy.bandungbaratkab.go.id/books/DOCKER/James.Turnbull.The.Docker.Book.Containerization.is.the.new.virtualization.B00LRROT14.pdf>.
- [12] Docker Inc. *Docker Virtualisierung verglichen mit virtuellen Maschinen*. 2020. URL: <https://www.docker.com/sites/default/files/d8/2018-11/docker-containerized-and-vm-transparent-bg.png>.
- [13] Annie Dossey. *Kotlin vs. Java: Which is the Better Option for Android App Development?* | Clearbridge Mobile. 2019. URL: <https://clearbridgemobile.com/java-vs-kotlin-which-is-the-better-option-for-android-app-development/>.
- [14] JetBrains. *Kotlin on Android. Now official*. 2017. URL: <https://blog.jetbrains.com/kotlin/2017/05/kotlin-on-android-now-official/>.
- [15] Company, S. *Maven: The Definitive Guide*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc, 2009.
- [16] Huizinga, D./ Kolawa, A. *Automated defect prevention: Best practices in software management* / Dorota Huizinga, Adam Kolawa. Piscataway, N.J.: Wiley-IEEE Computer Society und Chichester : John Wiley [distributor], 2007. URL: https://www.researchgate.net/profile/Michael_Karlesky/publication/228711578_Mocking_the_embedded_world_Test-driven_development_continuous_integration_and_design_patterns/links/5512b1c80cf20bfdad51c6b4.pdf.
- [17] JUnit Team. *JUnit 5 User Guide*. 3/1/2020. URL: <https://junit.org/junit5/docs/current/user-guide/>.
- [18] Martin Fowler. *TestCoverage*. 2/29/2020. URL: <https://martinfowler.com/bliki/TestCoverage.html>.
- [19] Myers, G. J. u. a. *The art of software testing*. 2nd ed. Hoboken, N.J. und Great Britain: John Wiley & Sons, 2004.
- [20] SonarSource S.A. *Code Quality and Security* | Developers First | SonarSource. 2/14/2020. URL: <https://www.sonarsource.com/>.
- [21] Martin Fowler. *Continuous Integration*. 2/29/2020. URL: <https://martinfowler.com/articles/continuousIntegration.html>.

- [22] CloudBees. *Jenkins*. 3/2/2020. URL: <https://jenkins.io/>.
- [23] Balzert, H. *Lehrbuch der Softwaretechnik: Basiskonzepte und Requirements Engineering*. 3. Auflage. Lehrbücher der Informatik. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag, 2009. URL: <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10361884>.
- [24] Lawlor, K. B./ Hornyak, M. J. „SMART GOALS: HOW THE APPLICATION OF SMART GOALS CAN CONTRIBUTE TO ACHIEVEMENT OF STUDENT LEARNING OUTCOMES“. In: 39 (2012), S. 259–267.
- [25] ISO. *ISO/IEC 25010:2011*. 2011. URL: <https://www.iso.org/standard/35733.html>.
- [26] Braun, M. „Nicht-funktionale Anforderungen: Juristisches IT-Projektmanagement“. In: (2016). URL: <https://www.pst.ifi.lmu.de/Lehre/wise-15-16/jur-pm/braun-ausarbeitung.pdf>.
- [27] Google. *Geo-location APIs | Google Maps Platform | Google Cloud*. 01.02.2020. URL: <https://cloud.google.com/maps-platform/>.
- [28] Singhal, M./ Shukla, A. „Implementation of Location based Services in Android using GPS and Web Services“. In: 9.1 (2012), S. 237.
- [29] Google. *Google Maps APIs Terms of Service | Google Maps Platform*. 02.12.2019. URL: <https://developers.google.com/maps/terms-20180207?hl=en>.
- [30] The Heidelberg Institute for Geoinformation Technology. *Openrouteservice*. URL: <https://openrouteservice.org/>.
- [31] OpenStreetMap. *OpenStreetMap Deutschland: Die freie Wiki-Weltkarte*. URL: <https://www.openstreetmap.de/>.
- [32] Winkler, P. *Computer-Lexikon 2010: Extra: Tipps zum persönlichen Datenschutz*. Vollst. überarb. Neuaufl. München: Markt+Technik Verl., 2009.
- [33] Foursquare. *Foursquare Location Intelligence for Enterprise*. URL: <https://enterprise.foursquare.com/products/places>.
- [34] MediaWiki. *MediaWiki*. 24.01.2020. URL: <https://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>.
- [35] DBpedia. *About | DBpedia*. 02.02.2020. URL: <https://wiki.dbpedia.org/about>.