

Unser tolles Thema – wir sind genial

DIPLOMARBEIT

verfasst im Rahmen der

Reife- und Diplomprüfung

an der

Höheren Abteilung für Informatik

Eingereicht von:

Robert Freiseisen

Philipp Füreder

Betreuer:

Rainer Stropek

Leonding, August 2023

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt bzw. die wörtlich oder sinngemäß entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Weise keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Die vorliegende Diplomarbeit ist mit dem elektronisch übermittelten Textdokument identisch.

Leonding, April 2022

S. Schwammal & S. Schwammal

Abstract

Brief summary of our amazing work. In English. This is the only time we have to include a picture within the text. The picture should somehow represent your thesis. This is untypical for scientific work but required by the powers that are. Suspendisse vel felis. Ut lorem lorem, interdum eu, tincidunt sit amet, laoreet vitae, arcu. Aenean faucibus pede eu ante. Praesent enim elit, rutrum at, molestie non, nonummy vel, nisl. Ut lectus eros, malesuada sit amet, fermentum eu, sodales cursus, magna. Donec eu purus. Quisque vehicula, urna sed ultricies auctor, pede lorem egestas dui, et convallis elit erat sed nulla. Donec luctus. Curabitur et nunc. Aliquam dolor odio, commodo pretium, ultricies non, pharetra in, velit. Integer arcu est, nonummy in, fermentum faucibus, egestas vel, odio.



Zusammenfassung

Zusammenfassung unserer genialen Arbeit. Auf Deutsch. Das ist das einzige Mal, dass eine Grafik in den Textfluss eingebunden wird. Die gewählte Grafik soll irgendwie eure Arbeit repräsentieren. Das ist ungewöhnlich für eine wissenschaftliche Arbeit aber eine Anforderung der Obrigkeit. *Bitte auf keinen Fall mit der Zusammenfassung verwechseln, die den Abschluss der Arbeit bildet!* Suspendisse vel felis.

Ut lorem lorem, interdum eu, tincidunt sit amet, laoreet vitae, arcu. Aenean faucibus pede eu ante. Praesent enim elit, rutrum at, molestie non, nonummy vel, nisl. Ut lectus eros, malesuada sit amet, fermentum eu, sodales cursus, magna. Donec eu purus. Quisque vehicula, urna sed ultricies auctor, pede lorem egestas dui, et convallis elit erat sed nulla. Donec luctus. Curabitur et nunc. Aliquam dolor odio, commodo pretium, ultricies non, pharetra in, velit. Integer arcu est, nonummy in, fermentum faucibus, egestas vel, odio.



Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|---|------------|
| 1 | Einleitung | 1 |
| 1.1 | Standardsoftware vs Individualsoftware | 1 |
| 1.2 | Problemverständnis | 3 |
| 1.3 | Lösungsansatz: Scripting | 4 |
| 1.4 | Alternativen | 7 |
| 1.5 | Beschreibung über die Durchführung der Diplomarbeit | 12 |
| 1.6 | Machbarkeitsnachweis (Beispielanwendung) | 14 |
| 2 | Evaluierung von Skriptsprachen | 17 |
| 2.1 | Auswahl der Skriptsprachen | 17 |
| 2.2 | Kriterienkatalog | 21 |
| 3 | Anwendung (Praxisteil) | 36 |
| 3.1 | Verwendete Technologien | 36 |
| 3.2 | Aufbau | 47 |
| 3.3 | Unit-Tests zur Überprüfung der Notenberechnung | 65 |
| 4 | Technologien | 68 |
| 5 | Umsetzung | 69 |
| 6 | Zusammenfassung | 71 |
| 6.1 | Schlussfolgerungen | 71 |
| 6.2 | Herausforderungen und Probleme | 72 |
| 6.3 | Kritische Betrachtung der Ergebnisse | 74 |
| 6.4 | Mögliche weitere Untersuchungsthemen | 75 |
| | Literaturverzeichnis | VI |
| | Abbildungsverzeichnis | VII |

| | |
|-----------------------------|-------------|
| Tabellenverzeichnis | VIII |
| Quellcodeverzeichnis | IX |
| Anhang | X |

1 Einleitung

1.1 Standardsoftware vs Individualsoftware

In der heutigen digitalisierten Welt ist Software für den Erfolg von Unternehmen oder auch für den privaten Gebrauch nicht mehr wegzudenken. Für diese Diplomarbeit unterscheiden wir zwischen zwei Hauptarten von Software, die von Unternehmen genutzt werden: **Standardsoftware** und **Individualsoftware**.

Standardsoftware

Standardsoftware bietet Vorteile, die sie für viele Unternehmen und Einzelpersonen zu einer attraktiven Wahl macht. Einer der Hauptvorteile sind die geringeren Initialkosten: Da die Entwicklungskosten auf eine Vielzahl von Kunden verteilt werden, sind die initialen Anschaffungskosten in der Regel geringer als bei einer individuell entwickelten Lösung. Ein weiterer Pluspunkt ist die schnelle Implementierung. Da die Software bereits entwickelt ist, kann sie in der Regel schnell installiert und in Betrieb genommen werden, wodurch Zeit und Ressourcen gespart werden. Zudem profitieren Benutzer von einer breiten Community und einem umfangreichen Support, was sowohl die Problembehebung als auch die Weiterentwicklung erleichtert. Hinzu kommt die breite Verfügbarkeit von Schulungsmaterialien und Kursen für gängige Standardsoftware. Diese Ressourcen erleichtern die Einarbeitung und ermöglichen es den Benutzern, das volle Potenzial der Software auszuschöpfen.

Ein Nachteil von Standardsoftware besteht darin, dass sie nicht immer genau den individuellen Anforderungen eines Unternehmens gerecht wird. Es könnte vorkommen, dass spezifische Funktionen fehlen oder die Software nicht optimal auf die Arbeitsprozesse des Unternehmens zugeschnitten ist.

Individualsoftware

Individualsoftware bietet Unternehmen die Möglichkeit, eine Softwarelösung zu erhalten, die vollständig an ihre speziellen Bedürfnisse und Anforderungen angepasst ist. Diese Anpassungsfähigkeit erlaubt nicht nur effizientere Arbeitsprozesse, sondern schafft auch Raum für Flexibilität und Skalierbarkeit. Da die Software im Laufe der Zeit sich ändernden Unternehmensbedürfnissen angepasst werden kann, bleibt sie stets ein dynamisches und anpassungsfähiges Werkzeug. Zudem kann Individualsoftware langfristig kosteneffizient sein, da keine laufenden Lizenzgebühren für nicht benötigte Funktionen anfallen. So vereint Individualsoftware in sich die Vorteile von vollständiger Anpassung, Flexibilität, Skalierbarkeit und wirtschaftlicher Effizienz.

Trotz der vielen Vorteile kommt Individualsoftware oft mit einem wesentlichen Nachteil: den hohen Anschaffungskosten. Die Entwicklung einer maßgeschneiderten Softwarelösung erfordert in der Regel eine erhebliche Investition von Zeit und Ressourcen. Diese initialen Kosten können beträchtlich sein und stellen daher besonders für kleinere Unternehmen oder Organisationen mit begrenztem Budget eine große Hürde dar. Daher ist es wichtig, diese Investition sorgfältig abzuwägen und sie in den Kontext der erwarteten langfristigen Vorteile und Kostenersparnisse zu setzen.

1.2 Problemverständnis

Standardsoftware ist häufig so konzipiert, dass sie den Anforderungen einer breiten Zielgruppe gerecht wird, was jedoch oft dazu führt, dass spezifische Funktionen fehlen, die für einzelne Unternehmen oder Organisationen von Bedeutung sein könnten. Eine individuelle Anpassung dieser Standardsoftware an die Bedürfnisse jedes einzelnen Kunden wäre zwar theoretisch möglich, brächte jedoch erhebliche Nachteile mit sich. Insbesondere würde die Software dadurch zunehmend komplizierter und schwieriger zu pflegen. Jede spezielle Anpassung könnte zu Konflikten mit anderen Funktionen führen oder zukünftige Updates erschweren. Die Software würde an Übersichtlichkeit verlieren und die Fehleranfälligkeit könnte steigen. Darüber hinaus wäre es für die Softwareanbieter schwierig, allen individuellen Anforderungen zu folgen und gleichzeitig eine stabile, einheitliche Version des Produkts zu erhalten. Daher wird bei Standardsoftware oft ein Kompromiss angestrebt, der zwar viele, aber nicht alle Bedürfnisse abdeckt, um die Software so einfach und wartbar wie möglich zu halten.

Der Fokus auf vorhandene Ressourcen ist ein entscheidendes Argument gegen die Implementierung kundenspezifischer Funktionen in einer Softwarelösung für jedes einzelne Unternehmen. Softwareentwicklung umfasst nicht nur die Programmierung selbst, sondern auch die Planung, das Design, die Qualitätssicherung und die Wartung. Unternehmen haben begrenzte Entwicklungsressourcen, sowohl in Bezug auf die Anzahl der Entwickler als auch die Zeit und das Budget. Diese Ressourcen müssen sorgfältig auf die Entwicklung von Funktionen konzentriert werden, die den größten Mehrwert für die Mehrheit der Kunden bieten. Das Hinzufügen von kundenspezifischen Funktionen würde diese begrenzten Ressourcen auf Projekte lenken, die nur für eine kleine Anzahl von Nutzern relevant sind, und damit den Wert der Software für die allgemeine Kundschaft potenziell verringern. Infolgedessen müssen Unternehmen Prioritäten setzen und ihre Entwicklungsressourcen auf Aktivitäten fokussieren, die das Produkt als Ganzes verbessern und den meisten Kunden zugutekommen.

1.3 Lösungsansatz: Scripting

Eine effektive Lösung für das Problem von fehlenden Funktionen in Standardsoftware können Anpassungs- und Erweiterungsmöglichkeiten mit Hilfe von Skripting sein. Durch das Bereitstellen von Skripting-Schnittstellen wird den Nutzer/innen ermöglicht, die Funktionalität der Software nach ihren individuellen Bedürfnissen zu erweitern, ohne dass die Kernsoftware selbst modifiziert werden muss. Dies schafft einen Mittelweg zwischen der Flexibilität von individueller Software und der Effizienz und Zuverlässigkeit von Standardlösungen. Benutzer/innen können Skripte schreiben, die spezielle Funktionen hinzufügen, die in der Standardversion fehlen. Diese Methode ist nicht nur ressourceneffizient, sondern ermöglicht auch eine schnellere Anpassung, da sie in der Regel keinen Eingriff in den Code der Software erfordert. So können Unternehmen die Software an ihre speziellen Anforderungen anpassen, während sie gleichzeitig von den Vorteilen der Standardsoftware, wie regelmäßigen Updates und einer breiten Benutzerbasis, profitieren. Skripting stellt daher eine skalierbare und anpassungsfähige Lösung dar, die den Bedürfnissen vieler verschiedener Kunden gerecht werden kann.

Allgemeines zu Scripting

In dieser Diplomarbeit meint der Begriff Scripting den Einsatz von Skriptsprachen, um Automatisierungsprozesse zu steuern, spezielle Funktionen auszuführen oder die Funktionalität einer bestehenden Softwareanwendung zu erweitern. Im Gegensatz zu vollwertigen Programmiersprachen, die in der Regel kompiliert werden müssen und oft für die Entwicklung komplexer Anwendungen verwendet werden, sind Skriptsprachen in der Regel interpretiert, das bedeutet sie werden von einem Interpreter ausgeführt, der den Code Zeile für Zeile umsetzt. Moderne Skriptsprachen wie Javascript werden jedoch auch bei jeder Ausführung kompiliert. Sie sind oft einfacher zu erlernen und schneller zu implementieren als vollwertige Programmiersprachen, was sie ideal für kleinere Aufgaben und schnelle Anpassungen macht. Skripting wird in einer Vielzahl von Kontexten verwendet, darunter Webentwicklung, Systemadministration und Datenanalyse.

Ein zentraler Aspekt dieser Diplomarbeit war die Untersuchung der Rolle des Skripting bei der dynamischen Anpassung von .NET-Anwendungen. Der Einsatz von Skriptsprachen ermöglicht es, fehlende oder zusätzliche Funktionen, durch Einbringen von Text, zur Laufzeit in eine Anwendung zu integrieren. Im Rahmen unserer Arbeit wurde mit

verschiedenen Skriptsprachen experimentiert, um deren Eignung für die Integration in .NET-Anwendungen zu bewerten.

Vorteile

- **Schnelle Entwicklung und Anpassung:** Skriptsprachen sind in der Regel leicht zu erlernen und ermöglichen eine schnelle Entwicklung, was ideal für die Anpassung und Erweiterung von Software ist.
- **Flexibilität:** Skripting ermöglicht es Benutzern und Entwicklern, die Funktionalität einer Anwendung nach Bedarf zu ändern, ohne die ursprüngliche Software zu modifizieren.
- **Automatisierung:** Eines der Hauptanwendungsgebiete von Skripting ist die Automatisierung wiederkehrender Aufgaben, wodurch Zeit und Ressourcen gespart werden können.
- **Kostenersparnis:** Da Skripting meist schneller und mit weniger Aufwand umsetzbar ist, kann es kosteneffizienter sein als die Entwicklung von kundenspezifischen Softwarelösungen.

Nachteile

- **Leistungsprobleme:** Skriptsprachen sind oft langsamer als kompilierte Sprachen, da sie interpretiert werden. Dies kann bei rechenintensiven Aufgaben ein Problem darstellen. Da in unserer Beispielanwendung das Textskript erst zur Laufzeit eingelesen wird, muss es interpretiert oder zur Laufzeit kompiliert werden was zu Leistungsproblemen führen kann.
- **Kompatibilitätsprobleme:** Nicht alle Skripting-Sprachen oder -Tools sind mit allen Plattformen oder Anwendungen kompatibel. Manchmal sind spezielle Anpassungen erforderlich.
- **Fehlermeldungen:** Fehlermeldungen durch Skripting können eine Herausforderung darstellen. Ein wesentlicher Nachteil besteht darin, dass sie oft technische Informationen enthalten, die für nicht erfahrene Anwender/innen schwer verständlich sind. Dies kann dazu führen, dass Benutzer/innen Schwierigkeiten haben, den genauen Grund für den Fehler zu erkennen und entsprechende Maßnahmen zur Behebung zu ergreifen. Darüber hinaus können Fehlermeldungen in Skripten manchmal unzureichend oder ungenau sein, was die Fehlersuche erschwert. Dies kann zu Frustration führen und die Effizienz bei der Fehlerbehebung beeinträchtigen. Es ist daher wichtig, bei der Entwicklung von Skripten darauf zu achten, aussagekräftige und benutzerfreundliche Fehlermeldungen zu implementieren, um die Fehlerbehebung und die allgemeine Benutzerfreundlichkeit zu verbessern.

1.4 Alternativen

Scripting ist eine weitverbreitete Möglichkeit zur Automatisierung und Steuerung von Aufgaben. Obwohl Scripting in vielen Kontexten als effizient und flexibel gilt, ist es nicht die einzige verfügbare Methode zur Problemlösung. Tatsächlich gibt es eine Reihe von Alternativen zu Scripting, die in verschiedenen Anwendungsfällen Vorteile bieten können. Diese Alternativen können von grafischen Benutzeroberflächen für die Automatisierung bis hin zu deklarativen Programmieransätzen und Frameworks reichen. Dieses Kapitel beschreibt einige dieser Alternativen, ohne eine tiefgreifende Evaluation ihrer Eignung oder Effizienz vorzunehmen, um einen Überblick über die Möglichkeiten in diesem Bereich zu bieten.

Microsoft Power Automate

Power Automate ist eine cloudbasierte Plattform, die es Anwender/innen unkompliziert ermöglicht, Workflows zu erstellen. Diese Arbeitsabläufe automatisieren zeitaufwändige geschäftliche Aufgaben und Prozesse, indem sie Anwendungen und Dienste verbinden. [1]

Logik-Apps (ein Service von Azure), präsentiert vergleichbare Eigenschaften wie Power Automate. Zusätzlich dazu bietet es weitere Leistungsmerkmale, darunter die nahtlose Einbindung in den Azure Resource Manager, das Azure-Portal, PowerShell, die xPlat-CLI, Visual Studio und diverse weitere Verbindungselemente. [1]

Mit folgenden Dienstleistungen können Power Automate verbunden werden:

- Sharepoint
- Dynamics 365
- OneDrive
- Google Drive
- Google Sheets
- und noch einige mehr

Power Automate ist außerdem plattformübergreifend und kann auf allen modernen Geräten und Browsern ausgeführt werden. Zur Verwendung ist nur ein Webbrowser und eine E-Mail-Adresse erforderlich. [1]

Dynamische Modulsysteme

Ein Ansatz, der oft angewandt wird, um Anwendungen oder Systeme zu konstruieren, ist die Nutzung eines dynamischen Modulsystems. Diese Methode ermöglicht die Erstellung von Applikationen durch den Zusammenbau wiederverwendbarer Einzelmodule (z.B. DLLs). Diese Herangehensweise erleichtert die Entwicklung komplexer Systeme, ohne dass jedes Mal von Grund auf ein völlig neues System erstellt werden muss. Ein weiterer Nutzen besteht darin, dass verschiedene Anwendungen oder Systeme auf diese Weise miteinander verknüpft werden können. Modulsysteme werden oft in der Softwareentwicklung, Webentwicklung, Datenbanken und Systemadministration verwendet. [2]

Beispiele für Modulsysteme:

Webanwendung

- Javascript-Frameworks wie React und Angular

Desktop- und Serveranwendung

- .NET und Java

Erstellung und Verwaltung von Datenbanken

- PostgreSQL und MongoDB

Verwaltung von Netzwerken und Systemen

- Puppet und Chef

[2]

Microservices

Microservices stellen einen Ansatz in der Softwareentwicklung dar. Er basiert darauf, dass Software aus einer Vielzahl kleiner, eigenständiger Dienste besteht. Diese Dienste interagieren miteinander über klar definierte Schnittstellen. Die Architektur von Microservices trägt dazu bei, Skalierbarkeit zu erleichtern und die Zeitspanne für die Entwicklung von Anwendungen zu verkürzen. Dies ermöglicht eine schnellere Umsetzung von Innovationen und beschleunigt die Einführung neuer Funktionen auf dem Markt. Microservices können spezialisierte Dienste erstellen, die spezifische Aufgaben oder Funktionen ergänzen. Diese Dienste können unabhängig entwickelt und bereitgestellt werden, um die Gesamtfunktionalität der Standardsoftware zu erweitern. [3]

Eigenschaften von Microservices

Eigenständigkeit: In einer Architektur von Microservices besteht die Möglichkeit, jeden einzelnen Komponentenservice unabhängig zu entwickeln, bereitzustellen, zu betreiben und zu skalieren. Hierbei hat die Veränderung eines Services keine Auswirkungen auf die Funktionalität anderer Services. Es ist nicht erforderlich, dass Services Code oder Implementierungen miteinander teilen. Die Interaktion zwischen den verschiedenen Komponenten erfolgt ausschließlich über eindeutig definierte APIs. [3]

Spezialisierung: Jeder einzelne Service ist darauf ausgerichtet, eine spezifische Gruppe von Problemstellungen zu lösen. Sollte man im Laufe der Zeit zusätzlichen Code zu einem solchen Dienst hinzufügen, und dadurch der Service zu komplex wird, besteht die Option, diesen in kleinere Services aufzuteilen.

[3]

Dynamisches Laden von Assemblies

.NET bietet die Möglichkeit, Assembly-Dateien zur Laufzeit zu laden. Dies ermöglicht es, neue Funktionen in Form von Klassen und Methoden hinzuzufügen. Assemblies stellen die Grundbausteine von .NET-Anwendungen dar und treten in Form von ausführbaren Dateien (.exe) oder Dynamic Link Library-Dateien (.dll) auf. [4]

Folgender Beispielcode dient dazu, eine Assembly mit der Bezeichnung "example.dll" innerhalb der aktuellen Anwendungsdomäne zu laden. Anschließend wird ein Typ mit dem Namen "Example" aus dieser Assembly abgerufen. Auf diesen abgerufenen Typ wird die Methode "MethodA" ausgeführt. [4]

Listing 1: Assembly

```
1      using System;
2      using System.Reflection;
3
4      public class Asmload0
5      {
6          public static void Main()
7          {
8              // Use the file name to load the assembly into the current
9              // application domain.
10             Assembly a = Assembly.Load("example");
11             // Get the type to use.
12             Type myType = a.GetType("Example");
13             // Get the method to call.
14             MethodInfo myMethod = myType.GetMethod("MethodA");
15             // Create an instance.
16             object obj = Activator.CreateInstance(myType);
17             // Execute the method.
18             myMethod.Invoke(obj, null);
19         }
20     }
```

[4]

Plugins

Durch die Nutzung von Plugins eröffnet sich die Option, individuelle Funktionen zu entwickeln und anschließend in die Anwendung einzubauen. Dies eröffnet eine Möglichkeit für eine dynamische Erweiterbarkeit, ohne auf die Implementierung von Skriptcode zurückgreifen zu müssen. Diese Methode gewährt eine flexible Herangehensweise an die Erweiterung und Anpassung von Funktionalitäten, während gleichzeitig die Sauberkeit der Gesamtlösung erhalten bleibt. [5]

Plugin Framework for .NET Core

Mit Plugin Frameworks für .NET Core wird jegliches Element zu einem Plugin. Das Plugin Framework stellt eine Plattform für Plugins in .NET Core-Anwendungen dar, was sowohl ASP.NET Core, Blazor, WPF, Windows Forms als auch Konsolenanwendungen miteinschließt. Diese Plattform zeichnet sich durch eine geringe Systembelastung aus und bietet eine nahtlose Einbindungsmöglichkeit. Es kann verschiedene Plugin-Kataloge unterstützen, darunter .NET-Assemblies, NuGet-Pakete sowie Roslyn-Skripte. Die Flexibilität dieses Frameworks ermöglicht es, eine breite Palette an Anwendungsfällen zu bedienen und die Erweiterungsfunktionalität auf mehreren Ebenen zu steigern. [5]

Features:

- Einfache Integration in eine neue oder bestehende .NET Core-Anwendung
- Automatische Verwaltung von Abhängigkeiten
- Behandlung von plattformspezifischen Laufzeit-DLLs bei Verwendung von Nuget-packages

[5]

1.5 Beschreibung über die Durchführung der Diplomarbeit

Die Durchführung unserer Diplomarbeit wurde in mehrere Phasen unterteilt, die im Folgenden beschrieben werden.

Phase 1: Vorbereitung und Recherche

Zu Beginn des Projekts haben wir regelmäßige Meetings abgehalten, um die notwendige Recherche für den praktischen Teil unserer Arbeit durchzuführen. Diese Treffen ermöglichten es uns, eine gemeinsame Grundlage für die zu bewertenden Kriterien und den damit verbundenen Forschungsaufwand zu schaffen.

Phase 2: Erstellung des Kriterienkatalogs zum Vergleich von Scripting-Möglichkeiten für .NET

Nachdem wir genügend Informationen gesammelt hatten, fokussierten wir uns auf die Entwicklung eines Kriterienkatalogs. In dieser Phase teilten wir die Arbeit auf, wobei jeder von uns sich zwei Skriptsprachen aussuchte, um diese anhand des Kriterienkatalogs zu bewerten. Die regelmäßigen Meetings dienten als Checkpoints, um den Fortschritt zu überwachen und eventuelle Anpassungen am Kriterienkatalog vorzunehmen.

Phase 3: Programmierarbeit

Mit einem vollständigen Kriterienkatalog in der Hand begannen wir mit der Programmierung der einer Musteranwendung, in der der Praxiseinsatz von verschiedenen Scripting-Möglichkeiten untersucht werden sollte. Da wir bereits ein solides Verständnis der ausgewählten Skriptsprachen hatten, konnten wir effizient an der Umsetzung der praktischen Komponente unserer Diplomarbeit arbeiten.

Phase 4: Zwischenstand und Anpassungen

Während der Programmierphase hielten wir kurze, aber regelmäßige Meetings ab, um den aktuellen Stand der Arbeit zu besprechen. Diese Treffen ermöglichten es uns, eventuelle Herausforderungen oder Probleme frühzeitig zu identifizieren und entsprechend anzugehen.

Phase 5: Fertigstellung der Anwendung

Schließlich, nach mehreren Iterationen und Anpassungen, konnten wir unsere Beispielanwendung erfolgreich abschließen. Die finale Version erfüllte alle Kriterien, die in unserem Kriterienkatalog festgelegt waren, und diente als praktische Umsetzung der in der Diplomarbeit erworbenen Erkenntnisse.

1.6 Machbarkeitsnachweis (Beispielanwendung)

Unsere Beispielanwendung bietet Lehrer/innen eine Lösung zur automatisierten Notenberechnung. Anstatt sich auf vorgegebene Algorithmen oder Excel-Tabellen zu verlassen, können Lehrkräfte ihre eigenen individuellen Skripte direkt in die Anwendung hochladen. Diese Skripte können in vier verschiedenen Programmiersprachen verfasst sein (Javascript, Lua, Ironpython und C#-Skript) und ermöglichen eine anpassbare Berechnungslogik, die speziell auf die Anforderungen des jeweiligen Kurses zugeschnitten ist. Einmal hochgeladen, werden die Skripte zur Laufzeit ausgeführt, was eine flexible und zeitnahe Anpassung der Bewertungskriterien ermöglicht. Dies schafft eine hohe Flexibilität in der Notenberechnung, die es ermöglicht, unterschiedliche Berechnungsmethoden für Noten auf Basis der Leistungen von Schüler/innen umzusetzen.

Unsere Anwendung dient als Demonstrationswerkzeug und zeigt, wie individuelle Skripte zur Laufzeit in ein System integriert werden können. Im Kontext unserer Anwendung ermöglichen wir Lehrpersonen, eigene Skript-Files zur Notenberechnung hochzuladen und anzuwenden.

Zielsetzung

Das Hauptziel dieser Beispielanwendung ist es, die Machbarkeit und Flexibilität der Laufzeitintegration von Skripten darzustellen. Sie richtet sich an Entwickler/innen, Bildungseinrichtungen und alle, die an anpassbaren Softwarelösungen interessiert sind.

In diesem Fall dient die Anwendung primär als Machbarkeitsnachweis für die Laufzeitintegration von benutzerdefinierten Skripten in Softwareanwendungen. Durch die Möglichkeit, individuelle Skripte zur Laufzeit zu integrieren und auszuführen, wollen wir zeigen, dass eine solche Technologie nicht nur realisierbar, sondern auch in verschiedenen Anwendungsbereichen, einschließlich des Bildungswesens, vielseitig einsetzbar ist. Dieses Projekt soll als Grundlage für zukünftige Entwicklungen dienen, die diese Technik in voll funktionsfähigen, benutzerorientierten Lösungen implementieren könnten. Es geht also nicht darum, eine marktreife Produktlösung zu präsentieren, sondern vielmehr die technologischen Möglichkeiten und die damit verbundene Flexibilität dieses Ansatzes zu veranschaulichen.

Funktionalitäten

Hochladen von Benutzerskripten:

- Nutzer/innen können ein eigenes Skript in der unterstützten Skriptsprache hochladen. Dieses dient als Basis für die individuelle Notenberechnung.

Speicherung in der Datenbank:

- Nach der Übermittlung wird das Skript in unserer Datenbank gespeichert, was zukünftigen Zugriff und Wiederverwendung ermöglicht.

Dynamische Ausführung:

- Das hochgeladene Skript wird zur Laufzeit interpretiert und angewandt, um die Noten der Schüler/innen gemäß den im Skript festgelegten Kriterien zu berechnen.

Ergebnisvisualisierung:

- Die berechneten Noten werden dargestellt und können für weitere Analysen gespeichert werden.

2 Evaluierung von Skriptsprachen

2.1 Auswahl der Skriptsprachen

Die Wahl der Skriptsprachen wurde auf Grund von Internet-Recherchen und Fachgesprächen mit Mitschüler*innen und Professor*innen gefällt.

Folgende Skriptsprachen wurden gewählt:

2.1.1 Lua

Lua ist eine extrem schnelle Programmiersprache, die für ihre hohe Ausführungsgeschwindigkeit geschätzt wird. Diese Schnelligkeit, kombiniert mit dem geringen Speicherbedarf der Sprache, macht sie ideal für ressourcenbeschränkte Umgebungen und eingebettete Systeme. Lua bietet eine "Out-of-the-Box"-Nutzbarkeit, die es Entwicklern ermöglicht, sofort nach der Installation loszulegen, ohne sich um eine Vielzahl von Abhängigkeiten kümmern zu müssen. Ihre Einbettbarkeit ist ein weiteres Kernelement, das sie besonders attraktiv für Softwareprojekte macht, die eine integrierte Skriptsprache benötigen. Besonders in der Spieleindustrie hat Lua sich als beliebte Wahl für das Scripting etabliert. Hier ermöglicht es Entwicklern, schnell interaktive und flexible Spielmechanismen zu implementieren, ohne die Hauptspiellogik zu beeinträchtigen. Als Open-Source-Software steht Lua zudem einer breiten Entwicklergemeinschaft zur Verfügung, die zur kontinuierlichen Verbesserung und Erweiterung der Sprache beiträgt. All diese Aspekte machen Lua zu einer vielseitigen und kraftvollen Option für eine Reihe von Anwendungen, insbesondere für das Scripting in Videospielen, wie in "World of Warcraft" oder "Roblox".

2.1.2 IronPython

IronPython ist eine Implementierung der Python-Programmiersprache, die auf dem .NET-Framework aufbaut, nicht auf der Java Virtual Machine (JVM). In Bezug auf Schnelligkeit kann IronPython, je nach Anwendungsfall, sowohl Vorteile als auch Nachteile gegenüber der standardmäßigen CPython-Implementierung haben. Da es auf dem .NET Framework basiert, kann es schneller sein, wenn es darum geht, mit anderen .NET-Anwendungen oder Bibliotheken zu interagieren. Beim Speicherverbrauch ist IronPython in der Regel nicht so effizient wie CPython, da das .NET-Framework mehr Overhead haben kann. Einer der größten Vorteile von IronPython ist seine Dynamik. Durch die Nutzung der Dynamic Language Runtime (DLR) von .NET kann IronPython dynamische Typen und späte Bindungen effizienter verwalten als einige andere Implementierungen. Dies ermöglicht eine enge Integration mit .NET-Bibliotheken und erleichtert die schnelle Entwicklung und Iteration von Code.

2.1.3 Csharpscript

CSharpScript ist eine Bibliothek, die die Ausführung von Csharp-Skripten ermöglicht, und stellt eine flexible Möglichkeit dar, Csharp-Code dynamisch auszuführen. Einer der großen Vorteile von CSharpScript ist, dass es sowohl in gehosteten als auch in eigenständigen Ausführungsmodellen eingesetzt werden kann. In einem gehosteten Modell kann das Skript innerhalb einer bestehenden Anwendung laufen und Objekte und Funktionen der Anwendung nutzen oder modifizieren. In einem eigenständigen Modell kann das Skript als unabhängige Anwendung ausgeführt werden. Ein weiteres wichtiges Merkmal ist die Kompatibilität mit .NET 5/Core und höheren Versionen. Dies ermöglicht eine bessere Leistung, erweiterte APIs und die Möglichkeit, plattformübergreifende Anwendungen zu entwickeln. Die Bibliothek stellt eine robuste Schnittstelle bereit, die die Integration von Csharp-Skripten in eine Vielzahl von Anwendungsdomänen vereinfacht.

2.1.4 Javascript

JavaScript ist eine äußerst populäre und vielseitige Programmiersprache, die vor allem in der Webentwicklung eingesetzt wird. Sie zeichnet sich durch ihre Einfachheit und Benutzerfreundlichkeit aus, was sie besonders für Einsteiger attraktiv macht. Die Sprache ist intuitiv aufgebaut, sodass die grundlegenden Konzepte schnell verstanden und angewendet werden können. Ein weiterer Vorteil ist, dass alle modernen Webbrowser eine JavaScript-Engine integriert haben. Dies ermöglicht es Entwicklern, Code unmittelbar im Browser auszuführen und zu testen, ohne zusätzliche Software installieren zu müssen. In Bezug auf die Sicherheit bietet JavaScript zwar einige Mechanismen, wie die Ausführung in einer Sandbox-Umgebung, um den Zugriff auf das Betriebssystem des Nutzers zu beschränken. Allerdings ist es wichtig, die Risiken von Cross-Site-Scripting (XSS) zu berücksichtigen, einer Art von Angriff, der durch schlecht geschützte JavaScript-Code ermöglicht wird. Daher ist es essentiell, bewährte Sicherheitspraktiken anzuwenden, um solche Schwachstellen zu minimieren. Insgesamt bietet JavaScript eine ausgewogene Mischung aus Benutzerfreundlichkeit, Intuitivität und Funktionalität, allerdings müssen Entwickler stets wachsam in Bezug auf Sicherheitsrisiken wie XSS sein.

2.2 Kriterienkatalog

Jede der untersuchten Sprachen hat ihre eigenen Vor- und Nachteile, und die Auswahl der besten Option kann je nach Projektanforderungen variieren. In diesem Abschnitt betrachten wir diese vier Sprachen im Kontext von .NET unter verschiedenen Aspekten:

- Aktivität der Entwicklung:
 - Wie lebendig und aktiv ist die Community hinter der Sprache?
 - Wie oft werden Updates veröffentlicht, und wie gut ist die Dokumentation?
- Funktionalität:
 - Welche Features bietet die Sprache, und wie reichhaltig ist ihr Ökosystem?
 - Gibt es umfangreiche Bibliotheken, die die Entwicklung erleichtern?
- Einsetzbarkeit:
 - Wie einfach lässt sich die Sprache in bestehende oder neue .NET-Projekte integrieren?
 - Welche Voraussetzungen müssen erfüllt sein, und wie komplex ist die Integration?
- Performance:
 - Wie steht es um die Laufzeit-Performance des Codes?
 - Inwiefern beeinflusst die Wahl der Sprache die Geschwindigkeit und Ressourceneffizienz der fertigen Anwendung?
- Debugging:
 - Welche Möglichkeiten bietet die Sprache für das Debugging von Code?
 - Wie effektiv lassen sich Fehler finden und beheben, und welche Werkzeuge stehen zur Verfügung?

Alle Daten wurden auf zwei unterschiedlichen Geräten gemessen.

Die Daten für IronPython und Lua wurden auf

PC A unter folgenden Voraussetzungen gemessen:

- Gerätspezifikationen:

| | |
|-------------------|--|
| Hersteller | HP |
| Gerätname | LAPTOP-5U1879KR |
| Prozessor | Intel(R) Core(TM) i5-8265U CPU @ 1.60GHz 1.80 GHz |
| Installierter RAM | 8.00 GB (7.89 GB verwendbar) |
| Produkt-ID | 00325-81357-65742-AAOEM |
| Systemtyp | 64-Bit-Betriebssystem, x64-basierter Prozessor |

- Betriebssystem:

| | |
|---------------------|--|
| Edition | Windows 11 Home |
| Version | 21H2 |
| Installiert am | 24.11.2021 |
| Betriebssystembuild | 220.001.098 |
| Leistung | Windows Feature Experience Pack 1000.22000.1098.0 |

Die Daten für Csharpscript und Javascript wurden auf PC B unter folgenden Voraussetzungen gemessen:

- Gerätspezifikationen:

| | |
|----------------------|--|
| Hersteller | Selber Gebaut |
| Gerätname | PC-Philipp |
| Prozessor | AMD Ryzen 5 1600 Six-Core Processor 3.20 GHz |
| Installierter RAM | 16.00 GB |
| Produkt-ID | 00330-80000- 00000-AA542 |
| Systemtyp | 64-Bit- Betriebssystem, x64-basierter Prozessor |

- Betriebssystem:

| | |
|---------------------|---|
| Edition | Windows 10 Pro |
| Version | 22H2 |
| Installiert am | 17.08.2020 |
| Betriebssystembuild | 19045.3393 |
| Leistung | Windows Feature Experience Pack 1000.19044.1000.0 |

2.2.1 Aktivität der Entwicklung

In der nachfolgenden Tabelle wird dargestellt, wie intensiv die Entwicklerteams an den unterschiedlichen Scriptsprachen arbeiten und ob diese auch die Nuget-Pakete entwickeln.

| Aktivität | IronPython | Lua | CsharpScripting | Javascript |
|--|---------------------------|------------|------------------|--------------------|
| Commits in den letzten 10 Monaten | 179 | 27 | 702 | 1153 |
| Nuget-Packages vom Sprachentwicklerteam selber | Nein | Nein | Ja | Nein |
| Releases in den letzten 10 Monaten | 2 (2.7.1 und 3.4.0-beta1) | 1 (v5.4.4) | v4.0.0 und höher | v4.6.2 (und höher) |
| Unterstützt aktuelle major Versionen von Scriptsprache | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Unterstützt aktuelle Versionen von .NET | Ja | Ja | Ja | Ja |

2.2.2 Einsetzbarkeit

Die folgende Tabelle stellt dar, auf welchen Betriebssystemen die verschiedenen Script-sprachen mit .NET lauffähig sind.

| Einsetzbarkeit | IronPython | Lua | CsharpScripting | Javascript |
|-----------------------|------------|-----|-----------------|------------|
| Auf Windows lauffähig | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Auf MAC lauffähig | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Auf Linux lauffähig | Ja | Ja | Ja | Ja |

2.2.3 Performance

Der Speicherplatz wurde aus dem Windows-File-Explorer entnommen. Die Geschwindigkeitsmessungen erfolgten mit Dotnet-Benchmark.

DotNetBenchmark ist nicht eine standardisierte Bibliothek oder ein offizielles Werkzeug, aber der Begriff könnte in der Kontext von .NET-Entwicklung für Benchmarking-Tests verwendet werden. In der Regel wird BenchmarkDotNet als die vorherrschende Bibliothek für das Benchmarking in der .NET-Umgebung angesehen. Es ermöglicht Entwicklern, die Leistung von .NET-Code einfach und genau zu messen. Mit BenchmarkDotNet können Microbenchmarks durchgeführt werden, die sehr spezifische Aspekte des Codes testen, wie zum Beispiel die Ausführungszeit einer Methode. Als eine einfache Anwendung wird ein Programm genommen, dass eine Funktion aufruft, welche 42 zurück gibt und dies anschließend auf die Konsole ausgibt.

| Performance | IronPython | Lua | CsharpScripting | Javascript |
|--|------------------|------------------|-----------------|------------|
| Speicher einer einfachen Anwendung | 13 MB | 7.3 MB | 168 KB | 416 KB |
| Durchschnittliche Laufzeit einer einfachen Anwendung | 137.118 μs | 8.088 μs | 39.59 ms | 128.14 ms |
| Durchschnittliche Laufzeit einer Additionsfunktion | 2340.688 μs | 10.053 μs | 39.59 ms | 29.77 ms |
| Durchschnittliche Laufzeit von Übergabe eines .NET-Objekts | 9054.007 μs | 7548.497 μs | 66.72 ms | 46.27 |

Es folgen nun die Resultate von Dotnet-Benchmark.

Für:

Lua und IronPython

| Method | Mean | Error | StdDev |
|---|-------------------|--------------------|-------------------|
| TestIronPython | 137.118 μs | 7.5278 μs | 21.959 μs |
| TestIronPythonSum | 2,340.688 μs | 71.9924 μs | 208.863 μs |
| TestLua | 8.088 μs | 0.3702 μs | 1.020 μs |
| TestLuaSum | 10.053 μs | 0.4560 μs | 1.330 μs |
| TestLua- PassDotNetObject- AndCallFunction | 7,548.497 μs | 1,258.6385 μs | 3,711.124 μs |
| TestIronPython- PassDotNetObject- AndCallFunction | 9,054.007 μs | 471.9551 μs | 1,346.514 μs |

Der Code für die Methoden von IronPython:

Listing 2: IronPythonTestMethods

```

1      private readonly ScriptEngine engine = Python.CreateEngine();
2      [Benchmark]
3      public void TestIronPython() => IronPythonSimple();
4      [Benchmark]
5      public void TestIronPythonSum() => IronPythonSum();
6      [Benchmark]
7      public void TestIronPythonPassDotNetObjectsAndCallFunction() =>
        IronPythonPassDotNetObjectsAndCallFunction();
8
9      #endregion
10
11     private readonly Lua state = new Lua();
12     #region Lua
13     [Benchmark]
14     public void TestLua() => LuaSimple();
15     [Benchmark]
16     public void TestLuaSum() => LuaSum();
17     [Benchmark]
18     public void TestLuaPassDotNetObjectsAndCallFunction() =>
        LuaPassDotNetObjectAndCallFunction();
19     #endregion
20
21     #region IronPythonMethods
22     public void IronPythonSimple()
23     {
24         var scope = engine.CreateScope();
25         var source = engine.CreateScriptSourceFromString("def
        fun():\r\n\treturn 42\r\n\r\n\r\n\ttest = fun()");
26         source.Execute(scope);
27         var test = scope.GetVariable("test");
28         Console.WriteLine(test);
29     }
30
31     public void IronPythonSum()
32     {
33         var scope = engine.CreateScope();
34         var source = engine.CreateScriptSourceFromString("def
        sum(x,y):\r\n\treturn x+y\r\n\r\n\r\n\tresult = sum(3,3)");
35         source.Execute(scope);
36         var result = scope.GetVariable("result");
37         Console.WriteLine(result);
38     }
39
40     public void IronPythonPassDotNetObjectsAndCallFunction()
41     {
42         var scope = engine.CreateScope();
43         var obj = new SomeClass();
44         scope.SetVariable("obj", obj);
45         var source =
        engine.CreateScriptSourceFromString(SetPythonScript());
46         source.Execute(scope);
47         var result = scope.GetVariable("result");
48         Console.WriteLine(result);
49     }
50
51     private static string SetPythonScript()
52     {
53         string s = "";
54         s += "import clr" + "\r\n";
55         s += "result=obj.Func1()" + "\r\n";
56         return s;
57     }

```

Der Code für die Methoden von NLua:

Listing 3: NluaTestMethods

```
1      private readonly Lua state = new Lua();
2
3
4      public void LuaPassDotNetObjectAndCallFunction()
5      {
6          var obj = new SomeClass();
7          state["obj"] = obj;
8          state.DoString (@"result=obj:Func1()");
9          var result = state["result"];
10         Console.WriteLine(result);
11     }
12
13     public void LuaSimple()
14     {
15         state.DoString("function fun() \r\n\t return 42 \r\n end \r\n
16             test=fun()");
17         var test = state["test"];
18         Console.WriteLine(test);
19     }
20
21     public void LuaSum()
22     {
23
24         state.DoString("function sum(x,y) \r\n\t return x+y \r\n end \r\n
25             result=sum(3,3)");
26         var result = state["result"];
27         Console.WriteLine(result);
28     }
```

CsharpScript

| Method | Mean | Error | StdDev |
|---------------------|----------|----------|----------|
| TestCSharpSimple | 39.59 ms | 0.354 ms | 0.331 ms |
| TestCSharpSum | 39.56 ms | 0.321 ms | 0.301 ms |
| TestCSharp-Ob-jects | 66.72 ms | 0.875 ms | 0.819 ms |

Listing 4: CsharpScriptingTestMethods

```

1      public static async void ReturnNumber()
2      {
3          var state = await CSharpScript.RunAsync("return 42;");
4          Console.WriteLine(state.ReturnValue);
5      }
6      public static async void MySum()
7      {
8          var state = await CSharpScript.RunAsync("return 3 + 3;");
9          Console.WriteLine(state.ReturnValue);
10     }
11     public static async void DotNetObject()
12     {
13         var obj = new Student("Hans", 18);
14
15         var globals = new Globals { student = obj };
16         var state = await CSharpScript.RunAsync("", globals: globals);
17     }

```

Javascript

| Method | Mean | Error | StdDev |
|------------------------------|-----------|-------------|-----------|
| TestJavascriptSimple | 128.14 ms | 1,102.64 ms | 286.35 ms |
| TestJavaScriptSum | 29.77 ms | 255.31 ms | 66.30 ms |
| TestJavascript-DotNetObjects | 46.27 ms | 397.72 ms | 103.29 ms |

Listing 5: JavascriptTestMethods

```

1      public void JavascriptSimple()
2      {
3          var engine = new JintJsEngine();
4          engine.Execute(@"
5              function myFunction() {
6                  return 42;
7              }");
8      }
9      public void JavascriptSum()
10     {
11         var engine = new JintJsEngine();
12
13         engine.Execute(@"
14             function mySum(x,y) {
15                 return x+y;
16             }
17             var x = mySum(3,3);");
18     }
19     public void DotNetObjects()
20     {
21         var engine = new JintJsEngine();
22         var obj = new Student("Hans", 18);
23         var student = JsonConvert.SerializeObject(obj);
24         engine.SetVariableValue("student", student);
25     }

```

2.2.4 Funktionalität

In der nachfolgenden Tabelle sind die Recherche-Ergebnisse hinsichtlich der Funktionalität der Scriptsprachen in .NET dargestellt. Die Informationen wurden aus den offiziellen Webseiten der Nuget-Pakete entnommen.

| Funktion | IronPython | Lua | CsharpScripting | Javascript |
|--|------------------------------|-----|-----------------|------------|
| Kann auf .NET Variablen zugreifen | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Kann globale Variablen | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Unterstützt Erweiterungspakete der Scriptsprache | Ja (nicht numpy und pandas!) | Ja | Ja | Ja |

2.2.5 Debugging

In der nachfolgenden Tabelle ist dargestellt, welche Art des Debugging bei welcher Scriptsprache möglich ist.

| Debugging | IronPython | Lua | CsharpScripting | Javascript |
|--|------------|------|-----------------|------------|
| Debugging durch Ausgabe auf der Konsole | Ja | Ja | Ja | Ja |
| Debugging mit Break Points in Visual Studio | Ja | Nein | Nein | Nein |
| Debugging mit Break Points in Visual Studio Code | Ja | Nein | Nein | Nein |

Es folgen nun Screenshots, um zu beweisen, dass die Angaben stimmen.

- Der Beweis für das Debugging mit NLua:

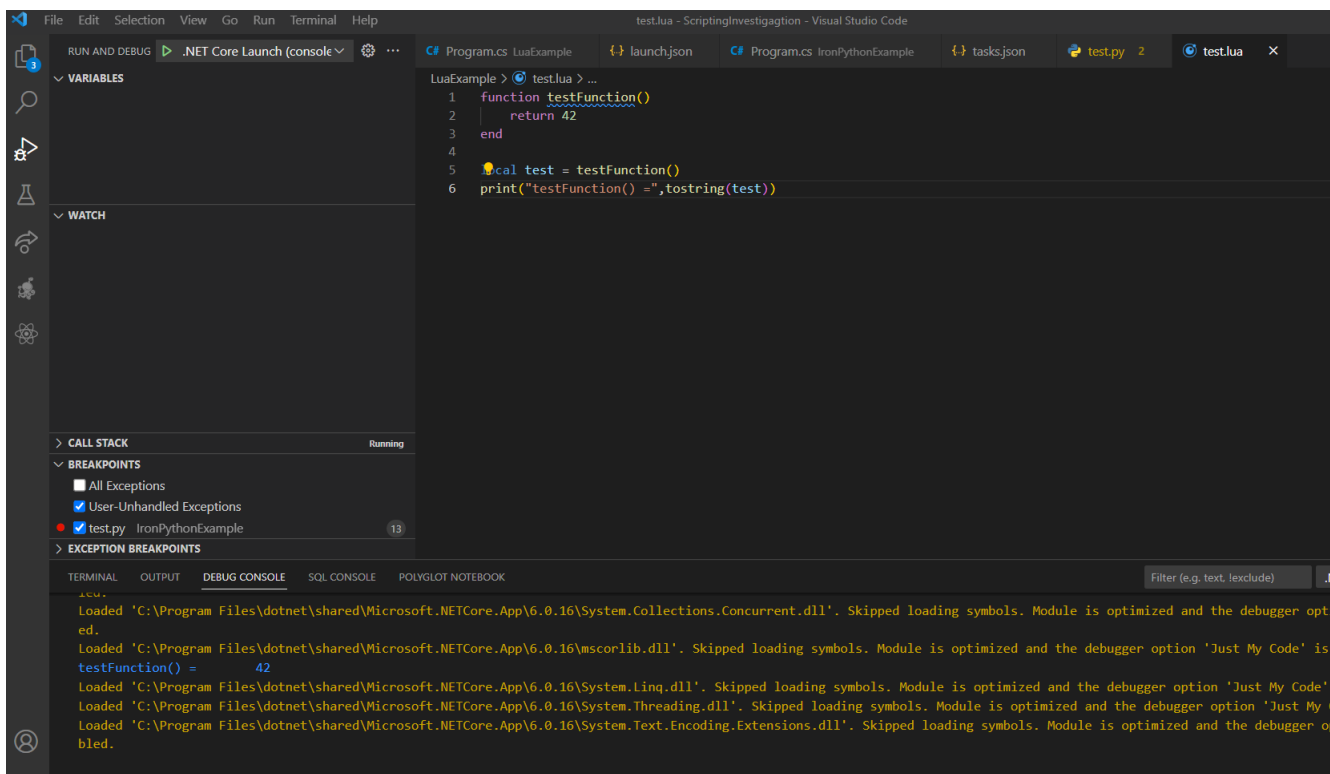


Abbildung 1: Lua-Konsolenausgabe

- Die Beweise für das Debugging mit IronPython:

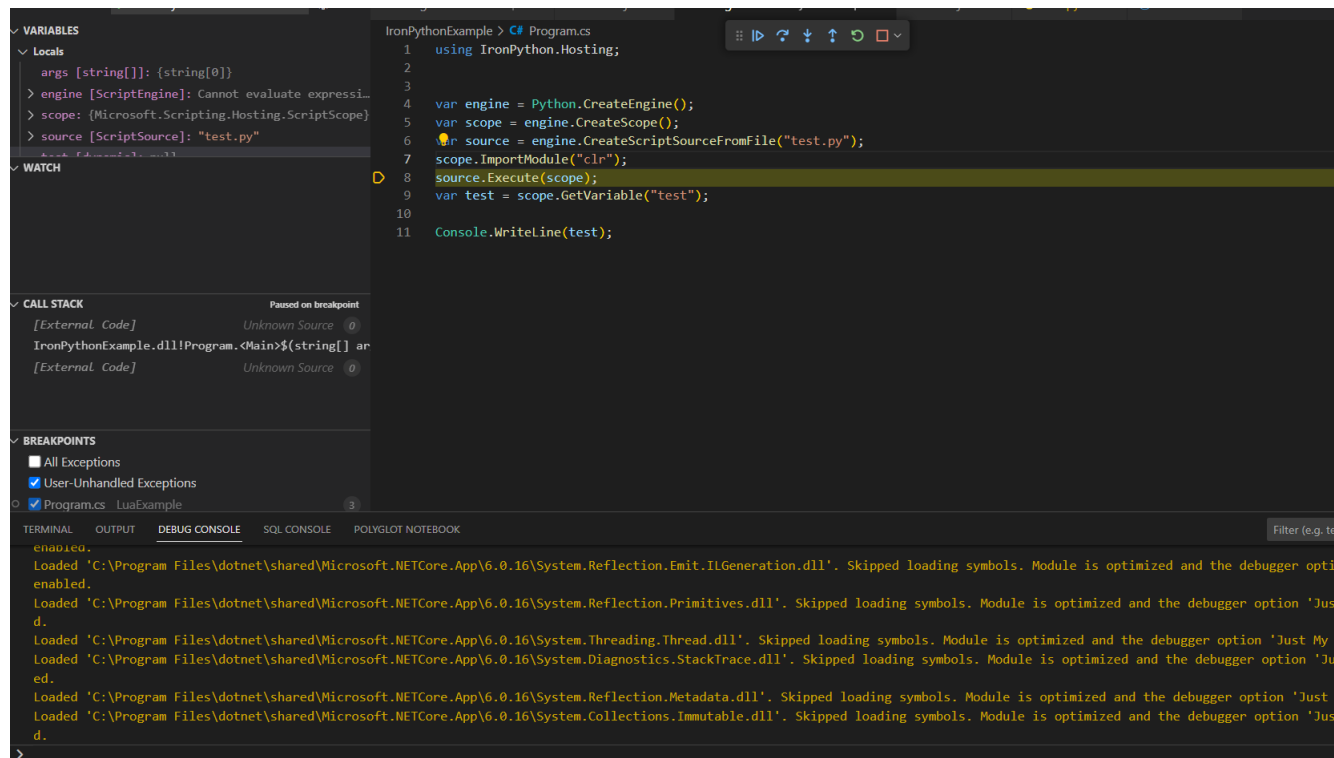


Abbildung 2: IronPython-VSCode-Breakpoint1

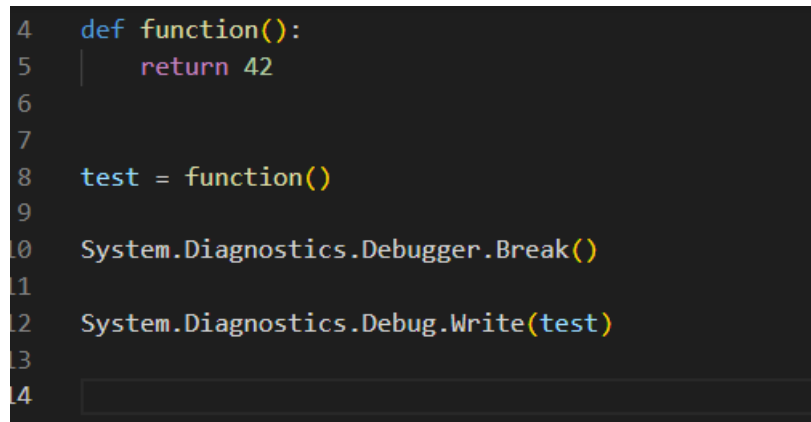


Abbildung 3: IronPython-VSCode-Breakpoint2

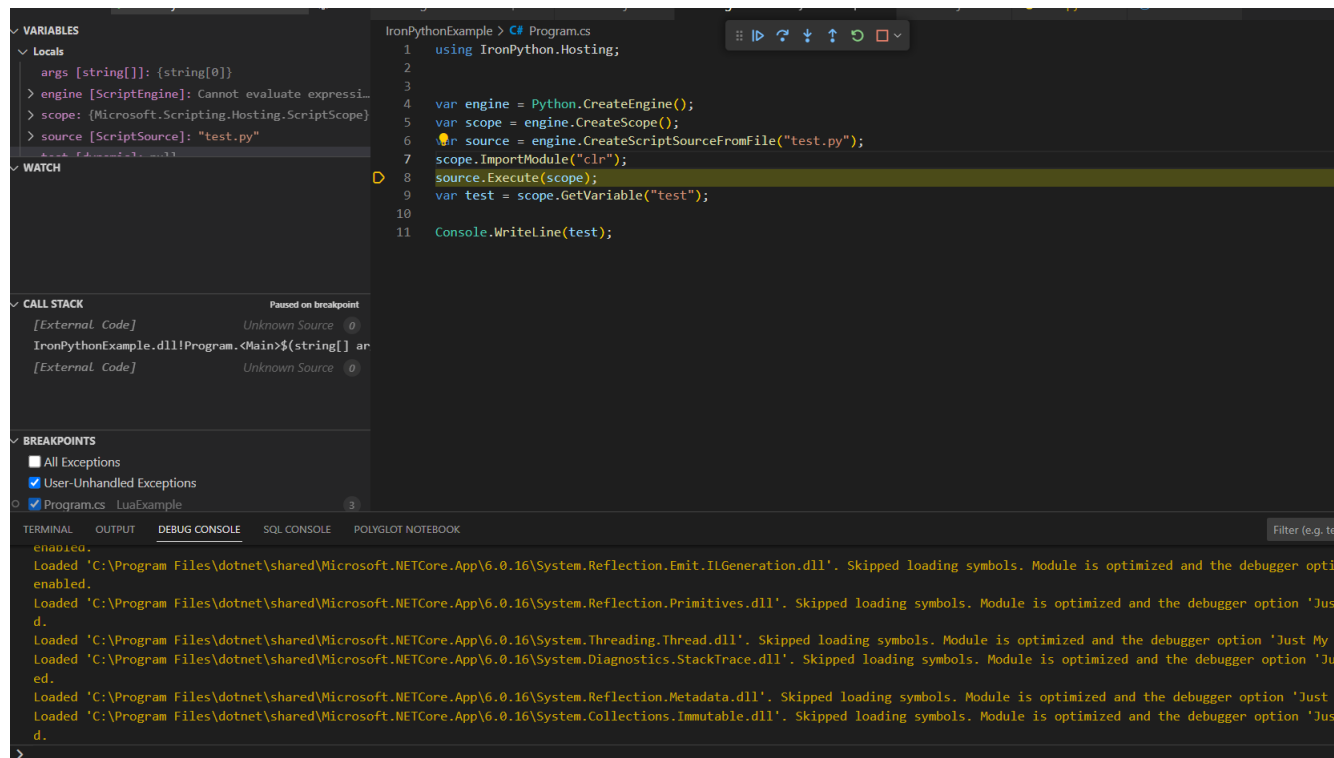


Abbildung 4: IronPython-VSCode-Breakpoint1

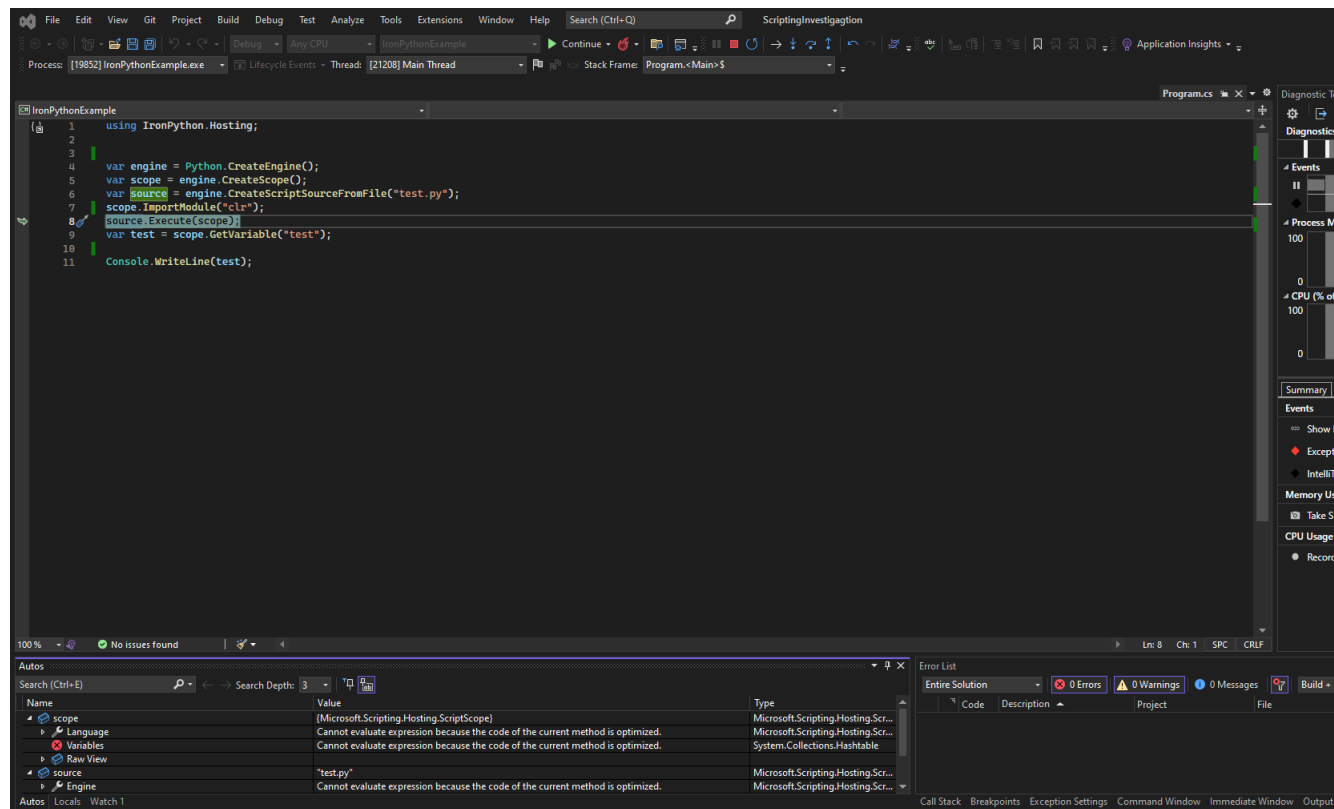


Abbildung 5: IronPython-VS-Breakpoint1


```
import clr
import System

def function():
    return 42

test = function()

System.Diagnostics.Debugger.Break()

System.Diagnostics.Debug.Write(test)
```

Abbildung 6: IronPython-VSBreakpoint2

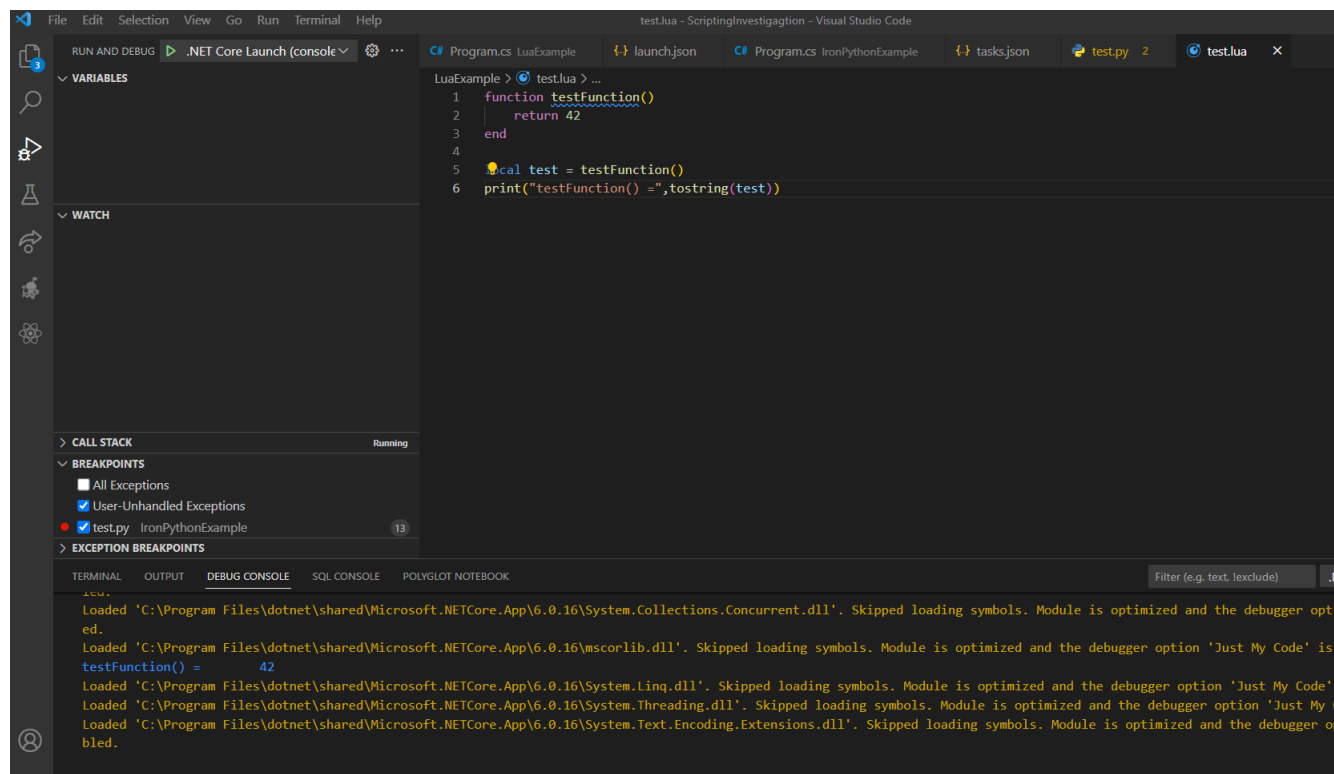


Abbildung 7: IronPython-Konsolenausgabe

3 Anwendung (Praxisteil)

3.1 Verwendete Technologien

ASP.NET Core

Unsere Webanwendung wurde unter Verwendung der ASP.NET Core-Plattform entwickelt. ASP.NET Core ist ein vielseitiges, plattformübergreifendes und leistungsfähiges Open-Source-Framework, das zur Entwicklung moderner, internetfähigen Anwendungen geeignet ist. Die Ausführung findet in der .NET Core-Laufzeitumgebung statt. ASP.NET Core bietet außerdem eine moderne und flexible Umgebung für die Entwicklung von Webanwendungen, die sowohl plattformübergreifend als auch hochgradig skalierbar sind. [6]

Mit ASP.NET Core kann man:

- Webanwendungen und Webdienste, Internet-der-Dinge (IoT)-Anwendungen und mobile Backends entwickeln.
- Auf verschiedene Betriebssysteme wie Windows, macOS und Linux arbeiten.
- Anwendungen sowohl in der Cloud als auch auf lokalen Systemen bereitstellen.

Dieses Framework eröffnet somit eine breite Palette an Möglichkeiten für Entwickler, um moderne Anwendungen zu erstellen, die sich nahtlos mit dem Internet verbinden und sowohl in Cloud- als auch lokalen Umgebungen effizient betrieben werden können. [6]

Git

Unsere Versionskontrolle haben wir mit Git gemacht. Git ist ein Versionskontrollsystem mit verteiltem Ansatz, das entworfen wurde, um sowohl kleine als auch äußerst umfangreiche Projekte auf schnelle und effiziente Weise zu verwalten. Die Erlernbarkeit von Git gestaltet sich einfach, und seine geringe Systembelastung geht einher mit herausragender Performance. Es setzt sich von anderen Versionskontrollsystemen wie Subversion, CVS, Perforce und ClearCase ab, indem es Funktionen wie kosteneffiziente lokale „Branches“, bequeme Staging-Bereiche und vielfältige Arbeitsabläufe bietet. Git erlaubt und begünstigt die Erstellung von mehreren unabhängigen lokalen Verzweigungen. Die Prozesse des Erstellens, Zusammenführens und Entferns dieser Entwicklungsstränge nehmen lediglich Sekunden in Anspruch. [7]

Git ist kostenfrei und Open-Source. Es wurde dazu entwickelt, Projekte aller Größenordnungen, schnell und effizient zu verwalten. Es zeichnet sich als Open-Source aus, da es die Anpassungsfähigkeit bietet, den Quellcode nach den individuellen Bedürfnissen der Nutzer/innen anzupassen. Mit seiner Open-Source-Natur ermöglicht Git mehreren Personen gleichzeitig an einem Projekt zu arbeiten und ermöglicht eine äußerst einfache und effiziente Zusammenarbeit. Aus diesem Grund wird Git als das herausragende Versionskontrollsystem betrachtet, das in der heutigen Zeit zur Verfügung steht. [8]

Docker

Docker ist eine Plattform, welche Anwendungen gemeinsam mit ihren spezifischen Abhängigkeiten in Form von Containern bündelt. Dieser Ansatz gewährleistet, dass die Anwendung in jeder beliebigen Entwicklungsumgebung reibungslos funktioniert. Jede einzelne Anwendung läuft in separaten Containern und verfügt über ihre eigenen Satz an Abhängigkeiten und Bibliotheken. Dies gewährleistet, dass jede Applikation in völliger Unabhängigkeit von anderen Anwendungen agiert und die Sicherheit gibt, dass sie Anwendungen erstellen können, welche sich nicht gegenseitig beeinträchtigen. Wir haben in unserer Anwendung unser Frontend, Backend und die Datenbank über Docker laufen lassen. Das heißt wir haben 3 Docker-Container benutzt. [9]

Unter einem Container versteht man eine standardisierte Softwareeinheit, die sowohl den Programmcode als auch sämtliche damit verbundenen Abhängigkeiten zusammenfasst. Hierdurch wird sichergestellt, dass die Anwendung zuverlässig in unterschiedlichen Computerumgebungen ausgeführt werden kann. Ein Docker-Container-Image verkörpert eine autonome und ausführbare Softwareeinheit, welche sämtliche Komponenten für die Ausführung einer Applikation in sich trägt: den Code selbst, die Laufzeitumgebung, Systemwerkzeuge, Systembibliotheken und Konfigurationseinstellungen. [10]

Container-Images verwandeln sich zur Laufzeit in eigenständige Container. Im Fall von Docker geschieht dies durch das Ausführen der Images auf der Docker Engine. Containerisierte Software steht sowohl für Linux- als auch für Windows-basierte Anwendungen zur Verfügung und gewährleistet eine gleichbleibende Ausführung, unabhängig von der genutzten Infrastruktur. Container schaffen eine Isolierung der Software von ihrer Umgebung und gewährleisten somit, dass die Anwendung konsistent arbeitet, selbst bei Unterschieden zwischen Entwicklungs- und Staging-Umgebungen. [10]

PostgreSQL

Als Datenbanksystem haben wir uns für PostgreSQL entschieden, da wir bereits in anderen Projekten mit diesem gearbeitet haben. PostgreSQL ist Open-Source und verwendet die SQL-Sprache. Außerdem ist PostgreSQL auf allen gängigen Betriebssystemen kompatibel. PostgreSQL läuft bei uns über Docker, somit haben wir nichts Zusätzliches dafür installieren müssen. PostgreSQL ist sehr anpassbar, man kann beispielsweise eigene Datentypen definieren und individuelle Funktionen gestalten.

[11]

Datentypen in PostgreSQL:

- Zahlen und Zeichen: Integer, Numeric, String, Boolean
- Strukturierte: Date/Time, Array, Range/Multirange
- Geometrisch: Point, Line, Circle, Polygon
- Anpassbare: Composite, Custom Types

Integrität der Daten:

- UNIQUE, NOT NULL
- Primary Keys
- Foreign Keys
- Exclusion Constraints
- Explicit Locks, Advisory Locks

[11]

BenchmarkDotNet (0.13.2)

BenchmarkDotNet unterstützt Anwender/innen dabei, die Performance ihrer Methoden in Benchmark-Tests zu überprüfen. Ebenso ermöglicht es den Austausch von reproduzierbaren Messexperimenten. Diese Transformation gestaltet sich genauso unkompliziert wie die Erstellung von Unit-Tests. BenchmarkDotNet hilft dabei, übliche Fehler im Benchmarking-Prozess zu vermeiden und Nutzer zu informieren, sobald Unstimmigkeiten im Benchmark-Design oder den erfassten Messdaten auftreten. Die präsentierten Resultate erscheinen in einer nutzerfreundlichen Tabelle, die sämtliche relevanten Aspekte des Experiments herausstellt.

Anbei ein Beispiel von einem unserer BenchmarkDotNet-Tests: [12]

Listing 6: BenchmarkDotNet

```
1 namespace C_SharpExample
2 {
3     [MarkdownExporter,
4      HtmlExporter,
5      SimpleJob(RunStrategy.ColdStart, launchCount: 1, warmupCount: 5,
6               targetCount: 5, id: "FastAndDirtyJob")]
7     public class C_SharpTesting
8     {
9         [Benchmark]
10        public void TestC_Sharp_Simple() => ReturnNumber();
11
12        [Benchmark]
13        public void TestC_Sharp_Sum() => MySum();
14
15        #region C_SharpFunctions
16        public static async void ReturnNumber()
17        {
18            var state = await CSharpScript.RunAsync("return 42;");
19            Console.WriteLine(state.ReturnValue);
20        }
21        public static async void MySum()
22        {
23            var state = await CSharpScript.RunAsync("return 3 + 3;");
24            Console.WriteLine(state.ReturnValue);
25        }
26        #endregion
27    }
```

Bogus

Bogus haben wir in unserem Projekt für die Generierung von Fake Daten benutzt. Wir haben damit Schüler- und Lehreramen erstellen lassen die wir in unserer Anwendung als Testdaten benutzt haben. Bogus funktioniert ausschließlich für .NET-Sprachen wie C#, F# oder VB.NET. [13]

Es ist ganz unkompliziert zu verwenden. Wir haben in unserer Arbeit nur Namen generieren lassen, jedoch könnte man zu jedem Namen noch eine ganze Menge hinzufügen wie zum Beispiel Telefonnummern, E-Mail-Adressen, Wohnadressen oder auch die Herkunft.

Folgendes Codebeispiel zeigt die Generierung unserer Fake Daten für eine Schulklasse:

Listing 7: Bogus

```
1      List<Student> firstStudents = new List<Student>();
2
3      #region Create Fake Students for each Schoolclass
4      for (int i = 0; i < 10; i++)
5      {
6          var studentFaker = new Faker<Student>()
7              .RuleFor(x => x.Name, x => x.Person.FullName)
8              .Generate();
9          firstStudents.Add(studentFaker);
10     }
```

In der RuleFor() Methode kann man genau die Sachen angeben die man benötigt. In unserem Fall haben wir nur Vornamen und Nachnamen benötigt.

3.1.1 Entity Framework

Entity Framework ist ein Object-Relational Mapping (ORM) Framework für .NET-Anwendungen, das von Microsoft entwickelt wurde. Es ermöglicht Entwicklern, mit relationalen Daten in einer objektorientierten Weise zu arbeiten, ohne sich direkt mit der Datenbankkommunikation beschäftigen zu müssen. Das Framework bietet Funktionen für Datenzugriff, Modellierung und Abfragen und unterstützt eine Vielzahl von Datenbank-Engines.

Entity Framework gibt es in verschiedenen Versionen:

- Entity Framework 6 (EF6):
 - Eine ausgereifte Version, die vor allem in .NET Framework-Anwendungen eingesetzt wird.
- Entity Framework Core (EF Core)
 - Eine leichtere und erweiterbare Version, die für .NET Core entwickelt wurde, aber auch in .NET Framework und .NET 5+ verwendet werden kann.

Mit Entity Framework können Entwickler:

- Datenmodelle aus Datenbanken generieren (Database-First)
- Datenbanken aus Datenmodellen generieren (Code-First)
- Abfragen mit LINQ-to-Entities durchführen
- Beziehungen zwischen Tabellen als Objektbeziehungen abbilden
- Datenänderungen in der Datenbank über das DataContext-Objekt verfolgen und speichern

In dieser Untersuchung wurde Entity Framework Core verwendet.

3.1.2 AutoMapper

AutoMapper ist eine Open-Source-Bibliothek in .NET, die das Mapping von einem Objekttyp auf einen anderen vereinfacht. Es automatisiert den Prozess der Datenübertragung zwischen Objekten, meist DTOs (Data Transfer Objects), und Domain-Modellen. Dies spart Entwicklern die Mühe, manuellen Code für die Zuordnung von Feldern zwischen verschiedenen Objektklassen zu schreiben. AutoMapper verwendet Konventionen, um automatisch zu erkennen, wie die Zuordnung zwischen den Feldern verschiedener Objekte erfolgen sollte. Entwickler können jedoch auch spezielle Regeln und Transformationen konfigurieren, wenn komplexe Zuordnungen erforderlich sind.

Folgende Code Ausschnitte zeigen diesen Vorgang:

Listing 8: DTO

```
1      /// <summary>
2      /// Dtos for Grades
3      /// </summary>
4      namespace Shared.Dtos
5      {
6          public class GradeGetDto
7          {
8              public int Id { get; set; }
9              public string GradeKind { get; set; } = string.Empty;
10             public int Graduate { get; set; }
11             public int SubjectId { get; set; }
12             public int TeacherId { get; set; }
13             public int StudentId { get; set; }
14             public string? Note { get; set; } = string.Empty;
15             public string StudentName { get; set; } = string.Empty;
16         }
17
18         public class GradePostDto
19         {
20             public string GradeKind { get; set; } = string.Empty;
21             public int SubjectId { get; set; }
22             public int Graduate { get; set; }
23             public int TeacherId { get; set; }
24             public int StudentId { get; set; }
25             public string? Note { get; set; } = string.Empty;
26         }
27     }
```

Listing 9: Definition for Mapping

```

1      /// <summary>
2      /// Defines the Mapping for Grades and GradeDtos
3      /// </summary>
4      public class GradePofile : Profile
5      {
6          public GradePofile()
7          {
8              /// <summary>
9              /// Map from DbGradKind to GradeKindGetDto
10             /// </summary>
11             /// <typeparam name="GradeKind"></typeparam>
12             /// <typeparam name="GradeKindGetDto"></typeparam>
13             /// <returns></returns>
14             CreateMap<GradeKind, GradeKindGetDto>().DisableCtorValidation()
15             .ForMember(
16                 des => des.Id,
17                 opt => opt.MapFrom(src => src.Id)
18             )
19             .ForMember(
20                 des => des.Name,
21                 opt => opt.MapFrom(src => src.Name)
22             );
23             /// <summary>
24             /// DbGrade to GradeGetDto
25             /// </summary>
26             /// <typeparam name="Grade"></typeparam>
27             /// <typeparam name="GradeGetDto"></typeparam>
28             /// <returns></returns>
29             CreateMap<Grade, GradeGetDto>()
30             .ForPath(
31                 dest => dest.StudentName,
32                 opt => opt.MapFrom(src => src.Student!.Name)
33             )
34             .ForPath(
35                 dest => dest.GradeKind,
36                 opt => opt.MapFrom(src => src.GradeKind.Name)
37             );
38         }
39     }
40
41     /// <summary>
42     /// GradePostDto to Grade
43     /// </summary>
44     /// <typeparam name="GradePostDto"></typeparam>
45     /// <typeparam name="Grade"></typeparam>
46     /// <returns></returns>
47     CreateMap<GradePostDto, Grade>().DisableCtorValidation()
48     .ForMember(
49         dest => dest.Id,
50         opt => opt.MapFrom(src => 0)
51     )
52     .ForPath(
53         dest => dest.GradeKind.Name,
54         opt => opt.MapFrom(src => src.GradeKind )
55     );
56 }
57 }
58

```

Listing 10: HttpMethod

```
1      [HttpGet("/gradesForClass/{schoolClassId}")]
2      [ProducesResponseType(StatusCodes.Status200OK)]
3      [ProducesResponseType(StatusCodes.Status400BadRequest)]
4      /// <summary>
5      /// Get all grades from backend
6      /// </summary>
7      /// <returns>IEnumerable<GradeGetDto> result </returns>
8      public async Task<ActionResult<IEnumerable<GradeGetDto>>>
9          GetGradesForSchoolClassAsync(int schoolClassId)
10     {
11         var grades = await DbContext.Grades
12             .Include(g => g.Student)
13             .Include(g => g.GradeKind)
14             .Where(g => g.Student!.SchoolClassId == schoolClassId)
15             .ToListAsync();
16
17         var result = grades.Select(grade =>
18             _mapper.Map<GradeGetDto>(grade)).ToList();
19
20         return Ok(result);
21     }
```

3.1.3 Blazor

Blazor ist ein Web-Framework von Microsoft, das Entwicklern ermöglicht, interaktive Web-Apps mit Csharp anstelle von JavaScript zu bauen. Es ist Teil des .NET-Ökosystems und verwendet WebAssembly, um Csharp-Code im Browser auszuführen. Blazor bietet zwei Hosting-Modelle: Blazor WebAssembly und Blazor Server.

- Blazor Server: Führt Csharp-Code auf dem Server aus. Interaktionen mit der Benutzeroberfläche werden über SignalR-Kommunikation zwischen Client und Server abgewickelt. Dies hat eine schnellere Anfangsladezeit, erfordert jedoch eine ständige Verbindung zum Server.
- Blazor WebAssembly: Läuft Csharp-Code direkt im Browser mithilfe von WebAssembly. Dies ermöglicht eine schnellere Interaktion, da keine Serverkommunikation erforderlich ist, erhöht jedoch die Anfangsladezeit.

Blazor ermöglicht die Wiederverwendung von Code und Bibliotheken, erleichtert das Testen und ist in Visual Studio und andere Entwicklungsumgebungen integriert.

3.2 Aufbau

Um einen Überblick über die Beispielanwendung zu erhalten folgt nun ein Komponentendiagramm:

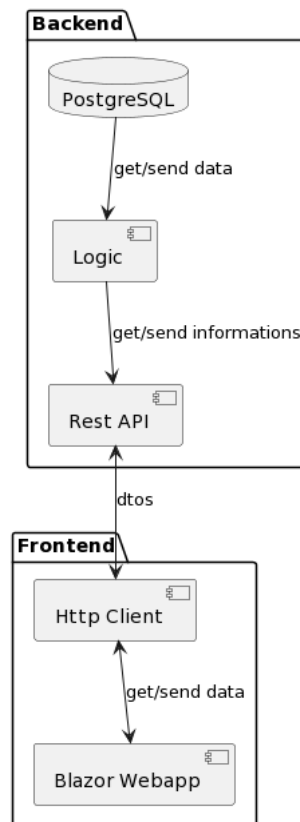


Abbildung 8: Komponenten – UML Diagramm

Die Schnittstelle zur Kommunikation auf der Seite des Frontends ist in Services pro Entität implementiert:

Listing 11: Services für Kommunikation

```

1  private readonly HttpClient _http;
2  public GradeService(HttpClient http)
3  {
4      _http = http;
5  }
6
7  public List<GradeKeyGetDto> GradeKeys { get; set; } = new
8      List<GradeKeyGetDto>();
9  public List<SchoolClassGetDto> Schooclasses { get; set; } = new
10     List<SchoolClassGetDto>();
11 public List<GradeGetDto> Grades { get; set; } = new List<GradeGetDto>();
12 public List<GradeKindGetDto> Kinds { get; set; } = new List<GradeKindGetDto>();
13
14 public async Task CreateGradeAsync(Grade grade)
15 {
16     var result = await _http.PostAsJsonAsync("/grades", grade);
17     await SetGradesAsync(result);
18 }
  
```

Die API ist in Controllern pro Entität aufgebaut:

Listing 12: API - Controller

```
1     private readonly GradeCalculator _gradeCalculator;
2     private readonly IMapper _mapper;
3     private IConfiguration Config { get; }
4     private ApplicationDbContext DbContext { get; }
5     //private readonly ILogger<StudentsController> _logger;
6     public GradeController(IConfiguration config, ApplicationDbContext dbContext,
7                             IMapper mapper, GradeCalculator gradeCalculator)
8     {
9         this.Config = config;
10        this.DbContext = dbContext;
11        _mapper = mapper;
12        _gradeCalculator = gradeCalculator;
13    }
```

Damit der Aufbau der .NET-Solution noch klarer wird ist nun die YAML-Datei dargestellt:

```

1  version: '3.8'
2  services:
3    grades_db:
4      image: postgres
5      ports:
6        - 5432:5432
7      environment:
8        POSTGRES_PASSWORD: postgres
9        POSTGRES_USER: postgres
10       POSTGRES_DB: GradeDb
11     healthcheck:
12       test: ["CMD-SHELL", "sh -c 'pg_isready -U postgres -d
13         GradeDb'"]
14       interval: 10s
15       timeout: 3s
16       retries: 55
17   grades_backend:
18     container_name: ${DOCKER_REGISTRY-}grades_backend
19     image: grades_backend
20     privileged: true
21     ports:
22       - 5000:80
23     environment:
24       - ASPNETCORE_ENVIRONMENT=Development
25       -
26         ConnectionStrings__DefaultConnection=UserID=postgres;Password=postgres;
27         Security=true;Pooling=true;" ,
28   build:
29     context: .
30     dockerfile: ./API/Dockerfile
31   depends_on:
32     grades_db:
33       condition: service_healthy
34   grades_web:
35     image: ${DOCKER_REGISTRY-}grades_web
36     container_name: grades_web
37     volumes:
38       - /Client:/Client
39     ports:
40       - 8080:80
41     environment:
42       - ASPNETCORE_ENVIRONMENT=Development
43   build:
44     context: .
45     dockerfile: ./Client/Dockerfile
46   depends_on:
47     - grades_backend

```

Die verwendeten Entitäten und ihre Relationen im Backend sind in der folgenden Abbildung dargestellt.

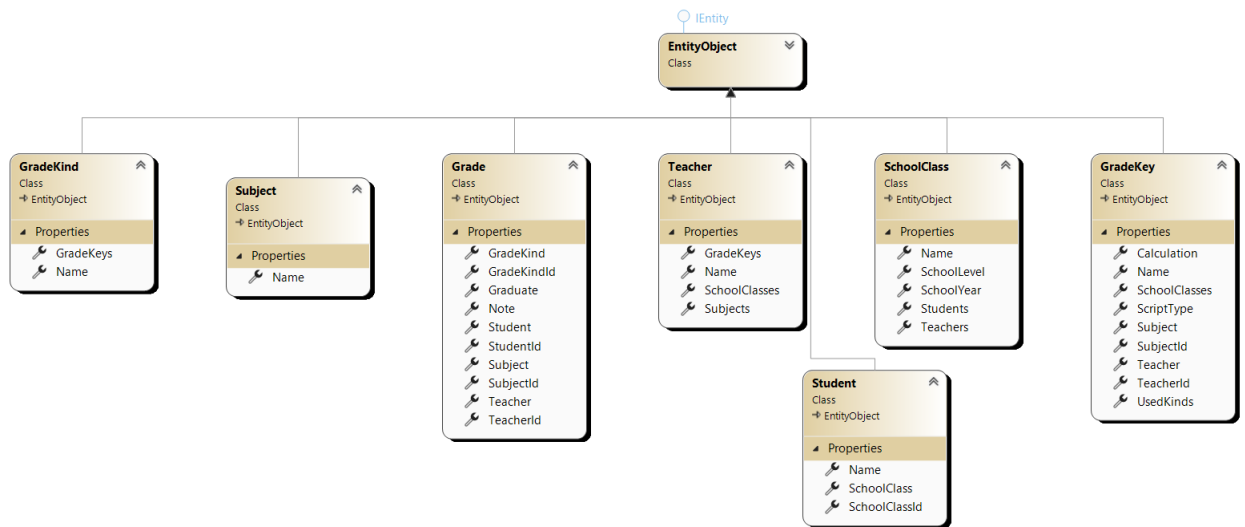


Abbildung 9: Entitäten – UML Diagramm

Es gibt viele Möglichkeiten Skripte in eine Anwendung zu importieren. Eine Möglichkeit ist die Skripte als Datei zu importieren. Anstatt alle benötigten Daten direkt in den Code einzubetten oder sie manuell über die Befehlszeile einzugeben, können Entwickler*innen eine oder mehrere Dateien als Input verwenden, die das Skript dann liest und verarbeitet.

In unseren Fall werden die Datei in Blazor eingelesen. Um das einlesen noch effizienter zu gestalten ist ein "Drag and Drop" für Dateien implementiert:

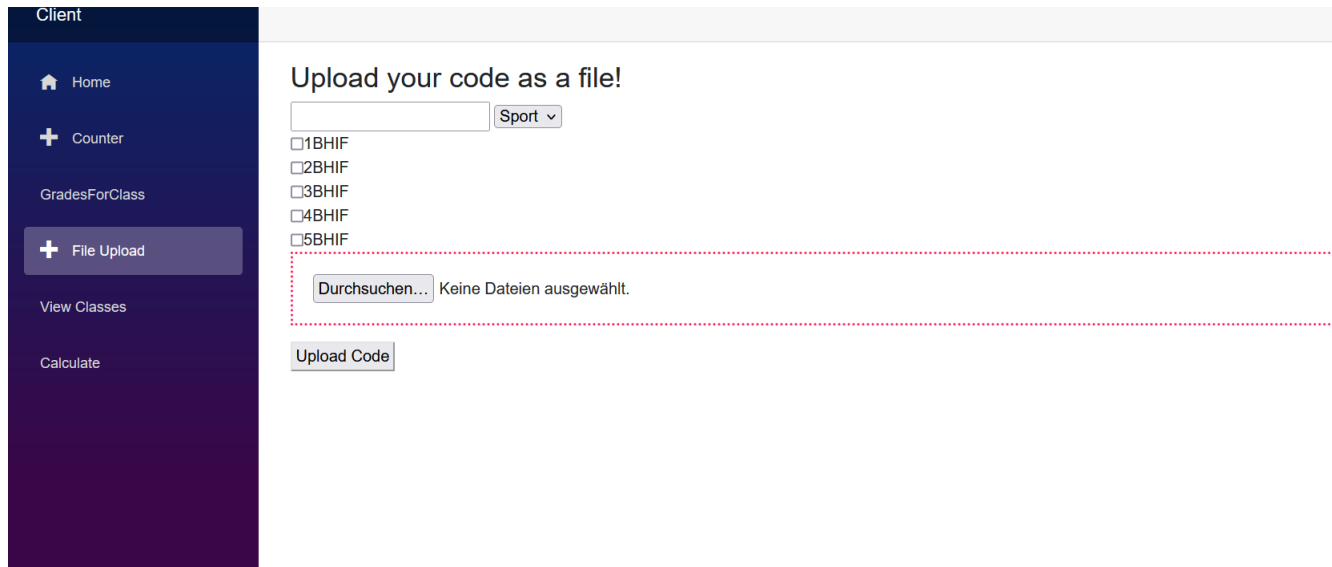


Abbildung 10: File Upload

Es folgt nun der Code:

Listing 13: Code for FileUpload

```

1      @page "/fileupload"
2
3      @using Client.Services;
4      @using global::Shared.Entities;
5      @using global::Shared.Dtos;
6
7      @implements IAsyncDisposable;
8      @inject IJSRuntime JSRuntime;
9      @inject ISubjectService SubjectService;
10     @inject IGradeService GradeService;
11     @inject NavigationManager NavigationManager;
12
13     <h3>Upload your code as a file!</h3>
14
15     <EditForm Model="@gradeKeyPost">
16         <InputText id="name" @bind-Value="gradeKeyPost.Name" />
17
18         <InputSelect id="subject" @bind-Value="gradeKeyPost.SubjectId">
19             @foreach (var item in @SubjectService.Subjects)
20             {
21                 <option value="@item.Id"> @item.Name </option>
22             }
23         </InputSelect>
24
25         <CheckBoxList Data="@GradeService.Schooclasses"
26             TextField="@((item)=>item.Name)" ValueField="@((item)=>item.Name)"
27             SelectedValues="@SelectedSchoolClasses" />

```

```

28         <div @ref="fileDropContainer" class="file-drop-zone @HoverClass"
29             @ondragenter="OnDragEnter"
30             @ondragleave="OnDragLeave" @ondragover="OnDragEnter">
31             <InputFile OnChange="@OnChange" multiple />
32         </div>
33
34         <div class="error-message-container">
35             <p>@ErrorMessage</p>
36         </div>
37
38         <div>
39             <button type="submit" @onclick="AddGradeKeyAsync">
40                 Upload Code
41             </button>
42         </div>
43     </EditForm>
44
45
46
47     @code
48     {
49         protected List<string> SelectedSchoolClasses = new List<string>();
50         private string HoverClass = string.Empty;
51         void OnDragEnter(DragEventArgs e) => HoverClass = "hover";
52         void OnDragLeave(DragEventArgs e) => HoverClass = string.Empty;
53         IJSObjectReference? _filePasteModule = default(IJSObjectReference);
54         IJSObjectReference? _filePasteFunctionReference =
55             default(IJSObjectReference);
56         ElementReference fileDropContainer;
57         IBrowserFile? file;
58         ScriptType scriptType;
59         string stringCode = string.Empty;
60         private string ErrorMessage = string.Empty;
61         private const int maxAllowedFiles = 1;
62         private int _userId = 1;
63         private GradeKeyPostDto gradeKeyPost = new();
64         protected override async Task OnInitializedAsync()
65         {
66             try
67             {
68                 await SubjectService.GetSubjectsByTeacherAsync(_userId);
69                 await
70                     GradeService.GetSchoolclassesByTeacherAndSubjectAsync(_userId,
71                         SubjectService.Subjects.First().Id);
72                 await GradeService.GetAllKindsAsync();
73                 gradeKeyPost.SubjectId = SubjectService.Subjects.First().Id;
74             }
75             catch (Exception)
76             {
77                 throw;
78             }
79         }
80         private async Task AddGradeKeyAsync()
81         {
82             if (stringCode == string.Empty)
83             {
84                 ErrorMessage = "Script is needed!";
85             }
86             var sc = GradeService.Schooclasses.SingleOrDefault(s => s.Name ==
87                 SelectedSchoolClasses.First());
88
89             var kinds = GradeService.Kinds.Select(k => k.Name).ToList();
90             gradeKeyPost.Calculation = stringCode;
91             gradeKeyPost.SchoolClasses = SelectedSchoolClasses;
92             gradeKeyPost.ScriptType = scriptType;
93             gradeKeyPost.UsedKinds = kinds;
94             gradeKeyPost.TeacherId = _userId;
95
96             await GradeService.CreateGradeKeyAsync(gradeKeyPost);
97
98             //await GradeService.CalcGradesForClass(sc!.Id, _userId);
99
100             NavigationManager.NavigateTo($"/calculation");
101         }
102     }
103
104     public async ValueTask DisposeAsync()
105     {
106         if (_filePasteFunctionReference != null)
107         {
108             await _filePasteFunctionReference.InvokeVoidAsync("dispose");
109         }
110     }

```

```

105         await _filePasteFunctionReference.DisposeAsync();
106     }
107     if (_filePasteModule != null)
108     {
109         await _filePasteModule.DisposeAsync();
110     }
111 }
112
113 protected async override Task OnAfterRenderAsync(bool firstRender)
114 {
115     if (firstRender)
116     {
117         _filePasteModule = await
118             JSRuntime.InvokeAsync<IJSObjectReference>("import",
119                 "./js/filePaste.js");
120         _filePasteFunctionReference = await
121             _filePasteModule.InvokeAsync<IJSObjectReference>("initializeFilePaste",
122                 fileDropContainer, file);
123     }
124 }
125
126 async Task OnChange(InputFileChangeEventArgs e)
127 {
128     stringCode = string.Empty;
129     ErrorMessage = string.Empty;
130
131     using var content = new MultipartFormDataContent();
132
133     if (e.FileCount > maxAllowedFiles)
134     {
135         ErrorMessage = $"Only {maxAllowedFiles} files can be uploaded";
136         return;
137     }
138
139     foreach (var file in e.GetMultipleFiles())
140     {
141         var isAllowed = false;
142         var fileContent = new StreamContent(file.OpenReadStream());
143         var info = new FileInfo(file.Name);
144
145         switch (info.Extension)
146         {
147             case ".lua":
148                 scriptType = ScriptType.Lua;
149                 isAllowed = true;
150                 break;
151             case ".py":
152                 scriptType = ScriptType.Python;
153                 isAllowed = true;
154                 break;
155             case ".csc":
156                 scriptType = ScriptType.CSharpScript;
157                 isAllowed = true;
158                 break;
159             case ".js":
160                 isAllowed = true;
161                 scriptType = ScriptType.JavaScript;
162                 break;
163             default:
164                 ErrorMessage = "Content Type not supported";
165                 break;
166         }
167
168         if (isAllowed)
169         {
170             stringCode = await fileContent.ReadAsStringAsync();
171         }
172     }
173 }

```

Nach dem ein Skript hochgeladen wurde, wird man automatisch auf die Kalkulations-Seite geleitet:

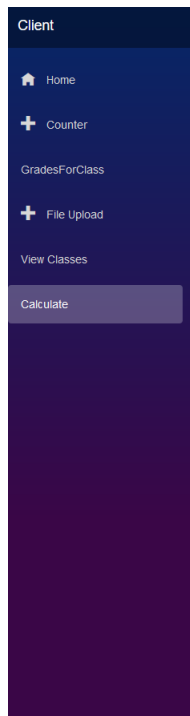


Abbildung 11: Calculation – UI

Wenn eine Berechnung erfolgt, werden im GradeCalculator alle benötigten Daten von der Datenbank geladen und weiter zur eigentlichen Berechnung gegeben:

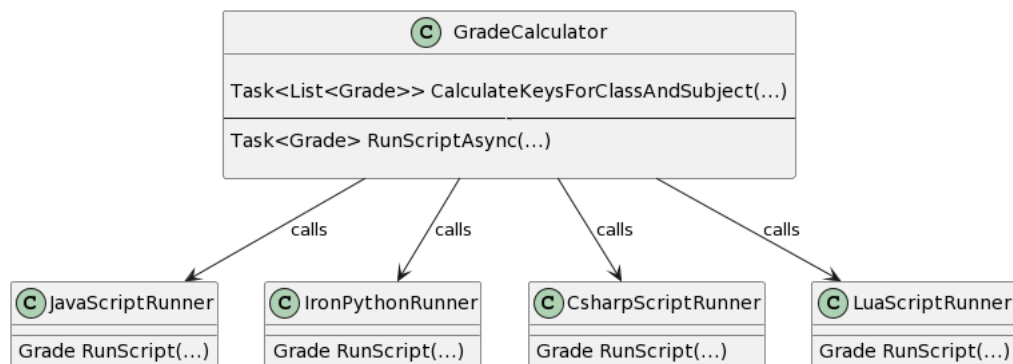


Abbildung 12: UI– FileUpload

Es folgt nun der Code für den GradeCalculator:

Listing 14: Code for loading data for Calculation

```

1      public async Task<List<Grade>> CalculateKeysForClassAndSubject(int
      schoolClassId, int subject)
2      {
3          var grades = await context.Grades
4              .Include(g => g.Subject)
5              .Include(g => g.Student)
6              .Where(g => g.SubjectId == subject && g.Student!.SchoolClassId ==
              schoolClassId)
7              .ToListAsync();
8
9          if (grades == null || grades.Count() == 0)
10         {
11             return new List<Grade>();
12         }
13
14         var schoolClass = await context.SchoolClasses.SingleAsync(sc => sc.Id
            == schoolClassId);
15
16         var g1 = grades.First();
17         var key = await context.GradeKeys
18             .SingleOrDefaultAsync(k => k.SubjectId == subject && k.TeacherId
            == g1.TeacherId && k.SchoolClasses.Contains(schoolClass));
19
20         if(key == null)
21         {
22             throw new NullReferenceException("No Key found");
23         }
24
25         var result = new List<Grade>();
26
27         foreach (var item in grades.DistinctBy(g => g.StudentId).Select(g =>
            g.StudentId))
28         {
29             var student = context.Students.Single(s => s.Id == item);
30             var gradesForCalc = grades.Where(g => g.StudentId ==
                student.Id).ToList();
31             // Run Script for one student
32             var gradeForStudent = await this.RunScriptAsync(key,
33                 gradesForCalc,
34                 student);
35             gradeForStudent.TeacherId = key.TeacherId;
36             gradeForStudent.StudentId = item;
37             gradeForStudent.SubjectId = key.SubjectId;
38             gradeForStudent.GradeKindId = 1;
39             result.Add(gradeForStudent);
40         }
41
42         return result;
43     }
44
45     /// Handels the script type
46     private async Task<Grade> RunScriptAsync(GradeKey gradeKey, List<Grade>
47         grades, Student student)
48     {
49         var result = new Grade();
50         result.Student = student;
51         switch (gradeKey.ScriptType)
52         {
53             case ScriptType.None:
54                 break;
55             case ScriptType.Lua:
56                 result = luaScriptRunner.RunScript(gradeKey, grades);
57                 break;
58             case ScriptType.Python:
59                 result = pythonScriptRunner.RunScript(gradeKey, grades);
60                 break;
61             case ScriptType.JavaScript:
62                 result = jsRunner.RunScript(gradeKey, grades);
63                 break;
64             case ScriptType.CSharpScript:
65                 result = await csScriptRunner.RunScriptAsync(gradeKey, grades);
66                 break;
67             default:
68                 result = null;
69                 break;
70         }

```

```
71
72         if (result == null)
73         {
74             throw new Exception("Errorr in Calculation");
75         }
76
77         result.Student = student;
78
79         result.Note = $"{{student.Name}} : {{DateTime.Now}}";
80
81         return result;
82     }
```

Im folgenden Abschnitt werden einige Code-Ausschnitte betrachtet, die zeigen, wie man solche Datei-Übergaben in den untersuchten Scriptsprachen realisieren kann.

Listing 15: Code for IronPython

```

1      /// <summary>
2      /// Runs Python-scripts
3      /// </summary>
4      public class PythonScriptRunner
5      {
6          private readonly ScriptEngine engine;
7
8          public PythonScriptRunner()
9          {
10             this.engine = Python.CreateEngine();
11          }
12          public Grade RunScript(GradeKey key, List<Grade> grades)
13          {
14             if (key.Calculation == string.Empty || key.UsedKinds == null || grades
15                 == null)
16             {
17                 throw new NullReferenceException("Not enough information for
18                     Calculation");
19             }
20
21             var code = key.Calculation;
22             var result = new Grade();
23             try
24             {
25                 var scope = engine.CreateScope();
26                 engine.GetClrModule();
27
28                 var parseGrades = grades.ToArray();
29                 scope.SetVariable("grades", parseGrades);
30                 var source = engine.CreateScriptSourceFromString(code);
31                 source.Execute();
32                 var graduate = scope.GetVariable("graduate");
33                 result.Teacher = key.Teacher;
34                 result = Convert.ToInt32(graduate);
35             }
36             catch (Exception)
37             {
38                 throw;
39             }
40             return result;
41         }
42     }

```

Als Beispiel Skript für IronPython kann folgender Code genommen werden:

Listing 16: IronPython-Code

```
1  def calculate():
2      makGradesCount = 0
3      makGrade = 0
4      testGrade = 0
5      testCount = 0
6      hwCount = 0
7      hwGrade = 0
8
9      for grade in grades:
10
11         if grade.GradeKind.Name == 'MAK':
12             makGrade = makGrade + grade.Grade
13             makGradesCount = makGradesCount + 1
14
15         elif grade.GradeKind.Name == 'TEST' :
16             testCount = testCount + 1
17             testGrade = testGrade + grade.Grade
18
19         elif grade.GradeKind.Name == 'HOMEWORK' :
20             hwCount = hwCount + 1
21             hwGrade = hwGrade + grade.Grade
22
23     mak = makGrade / makGradesCount
24     test = testGrade / testCount
25     hw = hwGrade / hwCount
26
27
28     result = (mak + test + hw) / 3
29
30     return result
31
32
33 graduate = calculate()
```


Wenn es sich um einen Javascript-Code handelt wird folgende Methode aufgerufen:

Listing 17: Code for Javascript

```

1      public class JavascriptRunner
2      {
3          public Grade RunScript(GradeKey key, List<Grade> grades)
4          {
5              var engine = new JintJsEngine();
6              Grade result = new Grade();
7              List<string>? logs = new List<string>();
8
9              try
10             {
11                 // Definiere eine Variable im JavaScript-Code, um die
12                 // console.log-Ausgaben zu speichern
13                 engine.Execute("var consoleOutput = [];");
14
15                 // Definiere die console.log-Funktion im JavaScript-Code
16                 engine.Execute(@"
17                     var console = {
18                         log: function() {
19                             consoleOutput.push(Array.from(arguments).join('
20                                 '));
21                         }
22                     };
23
24                 var gradeKindsList = JsonConvert.SerializeObject(key.UsedKinds);
25                 var gradesList = JsonConvert.SerializeObject(grades);
26
27                 engine.SetVariableValue("gradeKindsList", gradeKindsList);
28                 engine.SetVariableValue("gradesList", gradesList);
29
30                 if (key.Calculation != null)
31                 {
32                     engine.Execute(key.Calculation);
33                 }
34
35                 //Die Ausgabe der console.log-Anweisungen als JSON-String
36                 string jsonOutput =
37                     engine.Evaluate<string>("JSON.stringify(consoleOutput)");
38
39                 // Konvertiere den JSON-String in eine Liste von strings
40                 if (jsonOutput != null)
41                 {
42                     logs = JsonConvert.DeserializeObject<List<string>>(jsonOutput);
43
44                     if (logs != null)
45                     {
46                         DisplayOutput(logs);
47                     }
48                 }
49
50                 // Get Return from Script
51                 var resultGrade = engine.GetVariableValue("result");
52
53                 result.Teacher = key.Teacher;
54                 result.Graduate = Convert.ToInt32(resultGrade);
55             }
56             catch (Exception)
57             {
58                 result.Teacher = null;
59                 result.Graduate = 0;
60             }
61             return result;
62         }
63
64         private static void DisplayOutput(List<string> logs)
65         {
66             foreach (string output in logs)
67             {
68                 Debug.WriteLine(output);
69             }
70         }
71     }

```

Als Beispiel hierfür ein Skript:

Listing 18: Javascript-Skript

```
1  var grades = JSON.parse(gradesList);
2  var gradeKinds = JSON.parse(gradeKindsList);
3
4  function calculate() {
5      let makCounter = 0;
6      let testCounter = 0;
7      let homeworkCounter = 0;
8
9      let mak = 0;
10     let test = 0;
11     let homework = 0;
12
13     for (let i = 0; i < grades.length; i++) {
14
15         if (grades[i].GradeKind.Name == 'MAK') {
16             mak += grades[i].Graduate;
17             makCounter++;
18         }
19         if (grades[i].GradeKind.Name == 'TEST') {
20             test += grades[i].Graduate;
21             testCounter++;
22         }
23         if (grades[i].GradeKind.Name == 'HOMEWORK') {
24             homework += grades[i].Graduate;
25             homeworkCounter++;
26         }
27     }
28     return ((mak / makCounter) + (test / testCounter) + (homework /
29         homeworkCounter)) / 3;
30 }
31 var result = calculate();
32 console.log('Wert: ' + grades[1].GradeKind.Name);
```

Bei einem Lua-Skript wird folgende Methode aufgerufen:

Listing 19: Code for NLua

```
1      /// <summary>
2      /// Runs lua-scripts
3      /// </summary>
4      public class LuaScriptRunner
5      {
6          private readonly Lua state;
7
8          public LuaScriptRunner()
9          {
10             this.state = new Lua();
11          }
12
13          public Grade RunScript(GradeKey key, List<Grade> grades)
14          {
15              if (key.Calculation == string.Empty || key.UsedKinds == null || grades
16                  == null)
17              {
18                  throw new NullReferenceException("Not enough information for
19                      Calculation");
20              }
21
22              var code = key.Calculation;
23
24              var result = new Grade();
25              try
26              {
27                  state.DoString(code);
28                  state.LoadCLRPackage();
29                  state["grades"] = grades;
30                  state.DoString(@"graduate = calculate()");
31                  result.Teacher = key.Teacher;
32                  var gr = state["graduate"];
33                  if (gr != null)
34                  {
35                      result.Graduate = Convert.ToInt32(gr);
36                  }
37              }
38              catch (Exception)
39              {
40                  throw;
41              }
42
43              return result;
44          }
45      }
```

Hierfür kann folgendes Skript verwendet werden:

Listing 20: Lua Example

```
1  function calculate()
2
3      local makGradesCount = 0
4      local makGrade = 0
5      local testGrade = 0
6      local testCount = 0
7      local hwCount = 0
8      local hwGrade = 0
9
10     for countGrade = 0, grades.Count - 1 do
11         if grades[countGrade].GradeKind.Name == 'MAK' then
12             makGrade = makGrade + grades[countGrade].Graduate
13             makGradesCount = makGradesCount + 1
14         elseif grades[countGrade].GradeKind.Name == 'TEST' then
15             testCount = testCount + 1
16             testGrade = testGrade + grades[countGrade].Graduate
17         elseif grades[countGrade].GradeKind.Name == 'HOMEWORK' then
18             hwCount = hwCount + 1
19             hwGrade = hwGrade + grades[countGrade].Graduate
20         end
21     end
22
23     local result = ((makGrade / makGradesCount) + ( testGrade / testCount ) +
24                     (hwGrade / hwCount)) / 3
25
26     return math.floor(result)
27 end
```

Für ein Csharpscript wird folgender Code ausgeführt:

Listing 21: Code for CsharpScripting

```

1      public class CsScriptMicrosoftRunner
2      {
3          public async Task<Grade> RunScriptAsync(GradeKey key, List<Grade> grades)
4          {
5              var result = new Grade();
6              var globals = new Globals { GradeKey = key, Grades = grades };
7              var options = ScriptOptions.Default
8                  .WithEmitDebugInformation(true);
9
10             try
11             {
12                 var state = await CSharpScript.RunAsync(key.Calculation, options,
13                     globals: globals);
14                 WriteAllVariablesFromScript(state.Variables);
15
16                 double resultGrade = 0.0;
17                 foreach (var variable in state.Variables)
18                 {
19                     if (variable.Name == "result")
20                     {
21                         resultGrade = (double)variable.Value;
22                     }
23                 }
24
25                 result.Teacher = key.Teacher;
26                 result.Graduate = Convert.ToInt32(resultGrade);
27             }
28             catch (Exception)
29             {
30                 result.Teacher = null;
31                 result.Graduate = 0;
32             }
33
34             return result;
35         }
36
37         private static void
38             WriteAllVariablesFromScript(ImmutableArray<ScriptVariable> variables)
39         {
40             foreach (var variable in variables)
41             {
42                 Debug.WriteLine(variable.Name + ": " + variable.Value);
43             }
44         }
45
46         public class Globals
47         {
48             public GradeKey? GradeKey;
49             public List<Grade>? Grades;
50         }

```

Für ein Csharpscript wird folgender Code ausgeführt:

Listing 22: Csharpscript

```

1      int makCounter = 0;
2      int testCounter = 0;
3      int homeworkCounter = 0;
4
5      int mak = 0;
6      int test = 0;
7      int homework = 0;
8
9      foreach (var item in Grades)
10     {
11         if (item.GradeKind.Name == "MAK")
12         {
13             mak += item.Grade;
14             makCounter++;
15         }
16         if (item.GradeKind.Name == "TEST")
17         {
18             test += item.Grade;
19             testCounter++;
20         }
21         if (item.GradeKind.Name == "HOMEWORK")
22         {
23             homework += item.Grade;
24             homeworkCounter++;
25         }
26     }
27
28     double result = ((mak / makCounter) + (test / testCounter) + (homework /
        homeworkCounter)) / 3.0;

```

Nach der Berechnung werden die Jahresnoten in einer Tabelle dargestellt:

| Client | | |
|--|--------------------|----------|
| <ul style="list-style-type: none"> Home Counter GradesForClass File Upload View Classes Calculate | Grades | |
| | Name | Graduate |
| | Jamie Beahan | 2 |
| | Becky Jerde | 2 |
| | Fernando Morar | 2 |
| | Casey Pfannerstill | 2 |
| | Eula Gibson | 2 |
| | Jaime Hilpert | 2 |
| | Darla Schultz | 2 |
| | Patty Beahan | 2 |
| | Isaac Wyman | 2 |
| | Kristina O'Hara | 2 |

Abbildung 13: UI – Jahresnoten

3.3 Unit-Tests zur Überprüfung der Notenberechnung

Eine der zentralen Komponenten unserer Beispielanwendung war die Implementierung von Skripten zur Notenberechnung in .NET-Anwendungen zur Laufzeit. Um die Zuverlässigkeit und Genauigkeit dieser Skripte sicherzustellen, haben wir einen Satz von Unit-Tests entwickelt und durchgeführt. Dieser Ansatz gewährleistet nicht nur die Integrität des Codes, sondern bietet auch eine robuste Basis für zukünftige Erweiterungen und Anpassungen.

Auswahl der Testfälle

Die Testfälle wurden so ausgewählt, um ein breites Spektrum an Szenarien abzudecken, die in realen Anwendungen vorkommen könnten. Dazu gehören Standardfälle, Grenzfälle und auch potenzielle Fehlerzustände. Das hat uns ermöglicht, die Robustheit für unsere Test-Skripts umfassend zu überprüfen.

Ergebnisse der Unit-Tests

Alle entwickelten Skripte zur Notenberechnung haben die Tests letztendlich erfolgreich bestanden. Dies gab uns ein hohes Maß an Vertrauen in die Funktionsfähigkeit und Zuverlässigkeit der implementierten Lösungen. Darüber hinaus haben die Tests dazu beigetragen, einige nicht offensichtliche Fehler und Unklarheiten im ursprünglichen Design zu identifizieren, die wir entsprechend beheben konnten.

Testbeispiel

In folgendem Testbeispiel haben wir ein C#-Skript getestet:

Listing 23: Test for CsharpScripting

```

1  [TestMethod]
2      public void CsScript_T02()
3      {
4          List<Grade> grades = new List<Grade>
5          {
6              new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "MAK") ,
7                  Graduate = 1 },
8              new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "MAK") ,
9                  Graduate = 1 },
10             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "MAK") ,
11                 Graduate = 1 },
12             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "MAK") ,
13                 Graduate = 2 },
14             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "MAK") ,
15                 Graduate = 1 },
16             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "TEST"),
17                 Graduate = 1},
18             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "TEST"),
19                 Graduate = 2},
20             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "TEST"),
21                 Graduate = 3},
22             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "TEST"),
23                 Graduate = 4},
24             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "TEST"),
25                 Graduate = 2},
26             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "HOMEWORK"),
27                 Graduate = 1},
28             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "HOMEWORK"),
29                 Graduate = 2},
30             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "HOMEWORK"),
31                 Graduate = 3},
32             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "HOMEWORK"),
33                 Graduate = 4},
34             new Grade { GradeKind = gradeKinds.Single(g => g.Name == "HOMEWORK"),
35                 Graduate = 5},
36         };
37
38         var code = File.ReadAllText("test.cs");
39         var key = new GradeKey { Name = "CsScriptTest", UsedKinds = gradeKinds,
40             Calculation = code };
41
42         var result = CsScriptRunner.RunScript(key, grades);
43
44         Assert.AreEqual(2, result.Graduate, "Calculation is right");

```

Dabei beinhaltet die Liste "grades" Schulnoten von drei verschiedenen Typen:

- MAK (Mitarbeitskontrolle)
- Test
- Homework

Test-Skript

Dieses Test-Skript haben wir geschrieben um die Funktionalitäten und Notenberechnungen zu testen. Einfachheitshalber wird in diesem Skript jeder Notentyp äquivalent gewertet.

Listing 24: CsharpScript-Testscript

```
1  int makCounter = 0;
2  int testCounter = 0;
3  int homeworkCounter = 0;
4
5  int mak = 0;
6  int test = 0;
7  int homework = 0;
8
9  foreach (var item in Grades)
10 {
11     if (item.GradeKind.Name == "MAK")
12     {
13         mak += item.Grade;
14         makCounter++;
15     }
16     if (item.GradeKind.Name == "TEST")
17     {
18         test += item.Grade;
19         testCounter++;
20     }
21     if (item.GradeKind.Name == "HOMEWORK")
22     {
23         homework += item.Grade;
24         homeworkCounter++;
25     }
26 }
27
28 return ((mak / makCounter) + (test / testCounter) + (homework / homeworkCounter))
    / 3.0;
```

Das Skript unterscheidet zwar zwischen allen Notentypen, wertet jedoch alle gleich und berechnet den Durchschnitt.

4 Technologien

5 Umsetzung

Siehe tolle Daten in Tab. 1.

Siehe und staune in Abb. 14. Suspendisse vel felis. Ut lorem lorem, interdum eu, tincidunt sit amet, laoreet vitae, arcu. Aenean faucibus pede eu ante. Praesent enim elit, rutrum at, molestie non, nonummy vel, nisl. Ut lectus eros, malesuada sit amet, fermentum eu, sodales cursus, magna. Donec eu purus. Quisque vehicula, urna sed ultricies auctor, pede lorem egestas dui, et convallis elit erat sed nulla. Donec luctus. Curabitur et nunc. Aliquam dolor odio, commodo pretium, ultricies non, pharetra in, velit. Integer arcu est, nonummy in, fermentum faucibus, egestas vel, odio.

Sed commodo posuere pede. Mauris ut est. Ut quis purus. Sed ac odio. Sed vehicula hendrerit sem. Duis non odio. Morbi ut dui. Sed accumsan risus eget odio. In hac habitasse platea dictumst. Pellentesque non elit. Fusce sed justo eu urna porta tincidunt. Mauris felis odio, sollicitudin sed, volutpat a, ornare ac, erat. Morbi quis dolor. Donec pellentesque, erat ac sagittis semper, nunc dui lobortis purus, quis congue purus metus ultricies tellus. Proin et quam. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Praesent sapien turpis, fermentum vel, eleifend faucibus, vehicula eu, lacus.

Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Donec odio elit, dictum in, hendrerit sit amet, egestas sed, leo. Praesent feugiat sapien aliquet odio. Integer vitae justo. Aliquam vestibulum fringilla lorem. Sed neque lectus, consectetur at, consectetur sed, eleifend ac, lectus. Nulla facilisi. Pellentesque eget lectus. Proin eu metus. Sed porttitor. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse eu lectus. Ut mi mi, lacinia sit amet, placerat et, mollis vitae, dui. Sed ante tellus, tristique ut, iaculis eu, malesuada ac, dui. Mauris nibh leo, facilisis non, adipiscing quis, ultrices a, dui.

| | Regular Customers | Random Customers |
|-----------|-------------------|------------------|
| Age | 20-40 | >60 |
| Education | university | high school |

Tabelle 1: Ein paar tabellarische Daten



Abbildung 14: Don Knuth – CS Allfather

Morbi luctus, wisi viverra faucibus pretium, nibh est placerat odio, nec commodo wisi enim eget quam. Quisque libero justo, consectetur a, feugiat vitae, porttitor eu, libero. Suspendisse sed mauris vitae elit sollicitudin malesuada. Maecenas ultricies eros sit amet ante. Ut venenatis velit. Maecenas sed mi eget dui varius euismod. Phasellus aliquet volutpat odio. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque sit amet pede ac sem eleifend consectetur. Nullam elementum, urna vel imperdiet sodales, elit ipsum pharetra ligula, ac pretium ante justo a nulla. Curabitur tristique arcu eu metus. Vestibulum lectus. Proin mauris. Proin eu nunc eu urna hendrerit faucibus. Aliquam auctor, pede consequat laoreet varius, eros tellus scelerisque quam, pellentesque hendrerit ipsum dolor sed augue. Nulla nec lacus. Dann betrachte den Code in Listing 7.

6 Zusammenfassung

6.1 Schlussfolgerungen

Diese Diplomarbeit hat sich mit der Möglichkeit von Scripting in .NET-Anwendungen zur Laufzeit auseinandergesetzt. Ziel der Arbeit war es, die Möglichkeiten und Grenzen dieser Technologie sowohl aus Entwickler/in- als auch aus als Benutzer/in zu untersuchen.

Entwickler/innen können die Erkenntnisse nutzen, um anpassungsfähigere .NET-Anwendungen zu bauen. Zum Beispiel können sie Scripting einsetzen, um fehlende Funktionen von Anwendungen zu erstellen, ohne viele Codeänderungen zu machen. Die Untersuchung des Scripting in .NET-Anwendungen zur Laufzeit hat eine Reihe von wichtigen Erkenntnissen geliefert. Diese können dazu beitragen, die theoretischen Grundlagen in diesem Bereich zu erweitern und gleichzeitig praxisorientierte Lösungen für die Softwareentwicklung und -sicherheit zu bieten. Die Arbeit legt somit einen wichtigen Grundstein für weiterführende Untersuchungen und Entwicklungen in diesem Bereich.

Während das Scripting in .NET-Anwendungen zur Laufzeit eine leistungsstarke Funktion für die dynamische Modifikation und Anpassung darstellt, hat es einen wesentlichen Nachteil: das Debugging des zur Laufzeit integrierten Skripts ist nicht möglich. Diese Limitation stellt eine Herausforderung für Entwickler/innen dar. Das bedeutet, dass zwar von der Flexibilität des Scripting profitiert werden kann, jedoch Schwierigkeiten Fehler im Code effizient zu identifizieren und zu beheben. Unsere Alternative für das Debugging ist die Konsolen-Ausgabe. Obwohl diese Methode weniger umfassend ist als Debugging-Tools, ermöglicht sie dennoch eine gewisse Überwachung und Fehleridentifikation in Echtzeit. Sie erlaubt es Entwickler/innen, wichtige Informationen, Zustände oder Fehlermeldungen direkt in der Konsole auszugeben, um so das Verhalten des Skripts zur Laufzeit besser nachvollziehen zu können.

6.2 Herausforderungen und Probleme

Im Verlauf unserer Diplomarbeit über Scripting in .NET-Anwendungen zur Laufzeit sind wir auf mehrere Herausforderungen gestoßen, die unsere Arbeit zunächst erschwert haben, uns aber letztlich zu wichtigen Erkenntnissen geführt haben.

Verständnis der Problemstellung

Einer der ersten Stolpersteine war das grundlegende Verständnis der Problemstellung. Scripting in .NET-Anwendungen zur Laufzeit ist ein komplexes Thema, das sowohl technisches als auch konzeptionelles Verständnis erfordert. Es dauerte einige Zeit, bis wir die Kernprobleme und -fragen unserer Forschung vollständig erfassen konnten.

Overengineering

Eine unserer größten Herausforderungen bestand darin, dass wir die Anwendung in der Anfangsphase übermäßig komplex gestaltet hatten. Dieses Over Engineering führte zu unerwarteten Problemen und machte eine Korrektur notwendig. Nach einer kritischen Überprüfung unseres Ansatzes entschieden wir, mehrere Komponenten zu entfernen, um die Anwendung zu vereinfachen und den Fokus auf die Kernthemen zu legen.

Implementierung der Konsolenausgabe

Die Konsolenausgabe erschien zunächst als einfache Lösung für unsere Debugging-Anforderungen. Allerdings stellte die tatsächliche Implementierung eine größere Herausforderung dar als erwartet, insbesondere in Bezug auf die Synchronisierung der Konsolenausgabe mit den zur Laufzeit generierten Skripten.

Fazit

Die vorliegende Diplomarbeit markiert nicht nur den Abschluss eines Forschungsprozesses, sondern reflektiert auch unsere eigene Entwicklungsreise im Umgang mit Scripting. Zu Beginn stellten wir uns den Herausforderungen des Verstehens und Anwendens von Skriptsprachen, was sich als steiler Lernprozess erwies.

Überwindung von Startschwierigkeiten

Die anfänglichen Hürden beim Verständnis von Scripting erwiesen sich als Lehrmeister für die Bedeutung von Ausdauer und Engagement. Die komplexe Welt der Skriptsprachen schien zunächst undurchdringlich, doch mit der Zeit haben wir nicht nur die Grundlagen erfasst, sondern auch die Nuancen und Feinheiten verinnerlicht.

Praktische Anwendung durch Beispielanwendung

Die Höhepunkte unserer Arbeit manifestieren sich in dem von uns erstellten Programmbeispiel. Dieses Projekt steht nicht nur als repräsentatives Ergebnis unserer Anstrengungen, sondern illustriert auch die konkrete Anwendung unseres erworbenen Wissens. Von den anfänglichen Unsicherheiten bis zur erfolgreichen Umsetzung des Programms haben wir einen beeindruckenden Fortschritt erlebt.

Wertvolle Erkenntnisse für die Zukunft

Die Herausforderungen und Erfolge, die wir während dieser Diplomarbeit erlebt haben, gehen über den unmittelbaren Kontext hinaus. Die gewonnenen Erkenntnisse und die Fähigkeit, Skriptsprachen zu verwenden, werden uns in unserer zukünftigen beruflichen Laufbahn erheblich bereichern. Die durch diese Arbeit erlangten Fähigkeiten werden nicht nur als Grundlage für weitere Projekte dienen, sondern auch als Ressource, auf die wir in unserer beruflichen Entwicklung zurückgreifen können.

6.3 Kritische Betrachtung der Ergebnisse

Während unsere Diplomarbeit wichtige Einblicke in die Möglichkeiten und Herausforderungen des Scripting in .NET-Anwendungen zur Laufzeit liefert, muss eine kritische Betrachtung unserer Ergebnisse einige Einschränkungen berücksichtigen. Erstens ist unser Forschungsumfeld auf eine begrenzte Anzahl von Skriptsprachen und Anwendungsbeispielen beschränkt, was die Allgemeingültigkeit der Erkenntnisse einschränken könnte. Zweitens basiert unsere alternative Debugging-Methode über die Konsolenausgabe auf einer vereinfachten Annahme des Systemverhaltens, die in komplexeren oder sicherheitskritischen Anwendungen nicht ausreichend sein könnte.

6.4 Mögliche weitere Untersuchungsthemen

Die Untersuchung von Scripting in .NET-Anwendungen zur Laufzeit stellt nur die Spitze des Eisbergs dar, wenn es um die Komplexität und Vielfältigkeit des Themenfelds geht. Die Ergebnisse der vorliegenden Arbeit legen zahlreiche Ansatzpunkte für zukünftige Forschungsprojekte nahe.

Sicherheitsaspekte

Zukünftige Studien könnten spezifische Angriffsszenarien und ihre Abwehrmöglichkeiten analysieren. Besonders die sich ständig weiterentwickelnde Landschaft von Sicherheitsbedrohungen stellt einen fruchtbaren Boden für weiterführende Untersuchungen dar.

Performance-Optimierung

Ein weiteres interessantes Forschungsfeld könnte die Performance-Optimierung von .NET-Anwendungen sein, die intensiv Scripting zur Laufzeit nutzen. Hier könnte untersucht werden, wie sich verschiedene Scripting-Techniken auf die Laufzeitleistung der Anwendung auswirken und wie sich diese Performance am besten optimieren lässt.

Erweiterte Debugging-Methoden

Angesichts der Schwierigkeiten beim Debugging zur Laufzeit wäre es lohnend, innovative Methoden oder Tools für diese spezifische Herausforderung zu entwickeln und zu evaluieren. Wie können Entwickler und Sicherheitsexperten noch effektiver das Verhalten von Skripten in Echtzeit nachvollziehen?

Literaturverzeichnis

- [1] Microsoft, „Power-Automate,” Geöffnet am 26.08.2023. Online verfügbar: <https://learn.microsoft.com/de-de/power-automate/frequently-asked-questions>
- [2] Franchise-Net, „Modulsystem,” Geöffnet am 27.08.2023. Online verfügbar: <https://www.franchise-net.de/lexikon/modulsystem/>
- [3] AWS, „Microservices,” Geöffnet am 27.08.2023. Online verfügbar: <https://aws.amazon.com/de/microservices/#:~:text=Microservices%20sind%20ein%20architekturbezogener%20und,Services%20geh%C3%B6ren%20kleinen%20eigenen%20Teams>
- [4] Microsoft, „Assemblies,” Geöffnet am 27.08.2023. Online verfügbar: <https://learn.microsoft.com/de-de/dotnet/framework/app-domains/how-to-load-assemblies-into-an-application-domain>
- [5] Weikio, „Pluginframework,” Geöffnet am 28.08.2023. Online verfügbar: <https://github.com/weikio/PluginFramework>
- [6] Microsoft, „ASP.NET Core,” Geöffnet am 25.08.2023. Online verfügbar: <https://learn.microsoft.com/de-de/aspnet/core/introduction-to-aspnet-core?view=aspnetcore-7.0>
- [7] Git, „git,” Geöffnet am 25.08.2023. Online verfügbar: <https://git-scm.com/>
- [8] Abhinav96, „git-features,” Geöffnet am 25.08.2023. Online verfügbar: <https://www.geeksforgeeks.org/git-features/>
- [9] S. Kappagantula, „docker-explained,” Geöffnet am 26.08.2023. Online verfügbar: <https://www.edureka.co/blog/docker-explained/>
- [10] Docker, „docker-container,” Geöffnet am 26.08.2023. Online verfügbar: <https://www.docker.com/resources/what-container/>
- [11] PostgreSQL, „Postgresql,” Geöffnet am 26.08.2023. Online verfügbar: <https://www.postgresql.org/about/>
- [12] A. Akinshin, „BenchmarkDotNet,” Geöffnet am 26.08.2023. Online verfügbar: <https://github.com/dotnet/BenchmarkDotNet>
- [13] B. Chavez, „Bogus,” Geöffnet am 26.08.2023. Online verfügbar: <https://github.com/bchavez/Bogus>

Abbildungsverzeichnis

| | | |
|----|---|----|
| 1 | Lua-Konsolenausgabe | 32 |
| 2 | IronPython-VSCoDe-Breakpoint1 | 33 |
| 3 | IronPython-VSCoDe-Breakpoint2 | 33 |
| 4 | IronPython-VSCoDe-Breakpoint1 | 34 |
| 5 | IronPython-VS-Breakpoint1 | 34 |
| 6 | IronPython-VSBreakpoint2 | 35 |
| 7 | IronPython-Konsolenausgabe | 35 |
| 8 | Komponenten – UML Diagramm | 47 |
| 9 | Entitäten – UML Diagramm | 50 |
| 10 | File Upload | 51 |
| 11 | Calculation – UI | 54 |
| 12 | UI– FileUpload | 54 |
| 13 | UI – Jahesnoten | 64 |
| 14 | Don Knuth – CS Allfather | 70 |

Tabellenverzeichnis

| | | |
|---|--|----|
| 1 | Ein paar tabellarische Daten | 69 |
|---|--|----|

Quellcodeverzeichnis

| | | |
|----|---|----|
| 1 | Assembly | 10 |
| 2 | IronPythonTestMethods | 28 |
| 3 | NluaTestMethods | 29 |
| 4 | CsharpScriptingTestMethods | 30 |
| 5 | JavascriptTestMethods | 30 |
| 6 | BenchmarkDotNet | 40 |
| 7 | Bogus | 41 |
| 8 | DTO | 43 |
| 9 | Definitation for Mapping | 44 |
| 10 | HttpGetMethod | 45 |
| 11 | Services für Kommunikation | 47 |
| 12 | API - Controller | 48 |
| | input-files/docker-compose.yml | 49 |
| 13 | Code for FileUpload | 51 |
| 14 | Code for loading data for Calculation | 55 |
| 15 | Code for IronPython | 57 |
| 16 | IronPython-Code | 58 |
| 17 | Code for Javascript | 59 |
| 18 | Javascript-Skript | 60 |
| 19 | Code for NLua | 61 |
| 20 | Lua Example | 62 |
| 21 | Code for CsharpScripting | 63 |
| 22 | Csharpscript | 64 |
| 23 | Test for CsharpScripting | 66 |
| 24 | CsharpScript-Testscript | 67 |

Anhang