



Hochschule Bremen

Exposé

Media-science Bsc.

Roman Quistler

May 12, 2019

Contents

1	Introduction	1
2	Problem and solution	1
2.1	Problem	1
2.2	Solution	2
3	Specific Tasks	3
4	Early Structure	4
5	Timetable	6

1 Introduction

Das Entwickeln von Applikationen ist nicht einfach.

2 Problem and solution

2.1 Problem

Today's applications has been increasing in complexity over the last few years. Notably in the field of frontend development, the amount of functions has increased [1]. The web development has transitioned from server rendered, page-reloading websites, to modern so called single page applications or SPA's. The same applies to the mobile world: social networks, navigation, sharing and editing files together is a commonly demanded by the user. A large part of applications are thus in exchange with APIs, interacting with local or external databases and communicating with the underlying operating system itself (eg the periodic recording of the location via GPS or WiFi). The challenge a developer faces is to come up with a general approach that bridges the gap between what the users sees, the source code and the outside world - mainly: How to structure the source code. Ähnlich wie bei vielen Problemen die in der Softwareentwicklungen bestehen, existiert auch dieses seit geraumer Zeit und betrifft einen Großteil der Entwickler. Es is somit eine immer wiederkehrendes Problem. Daraus entsteht häufig das Bestreben, allgemeingültige Konzepte zu entwickeln, die dieser Problematik entgegenwirken und einen möglichen Lösungsweg aufzeigen. Die hier gesuchten Konzepte werden als sogenannte "Entwurfsmuster" deklariert. Ihr zielt es, den Aufbau bzw. die Architektur von Quellcode so zu gestalten, dass er modular, flexibel und wiederverwendbar ist. Zeitgleich wird der Entwickler dazu gezwungen einem Schema zu folgen und konistent zu arbeiten. Dies fördert die Qualität und Wartbarkeit der Applikation. Über die Zeit haben sich viele Entwurfsmuster für die Strukturierung von Code innerhalb der Präsentationsschicht entwickelt. Dazu gehören unter anderem, nach "Erscheinungsjahr" sortiert: Model-View-Controller (MVC), Model-View-Presenter (MVP) Model-View-ViewModel (MVVM) und - relativ neu im Bunde - Model-View-Intent (MVI). Jedes der hier aufgezählten Muster dient dabei dem gleichen Zweck: Die strikte Trennung der Benutzeroberfläche von der ihr zugrundeliegenden (Geschäfts) Logik. Auch MVI bedient sicher dieser Idee. Brought to life by André (Medeiros) Staltz, MVI encapsulates the interaction between the user and the application as a cycle, where the data flows unidirectionally. The idea of a cycle is based on the assumption that the output (e.g. a click) from a user resembles the input for the program. The program in turn produces an output which becomes the input for the user. This concept can be embodied as a chain of mathematical functions: $f(g(a))$ or `view(model(intent()))`. When the user performs an action, there is an intent to do something. This action is the input of the intent function. When the user performs an action its translated into a objective, this action is the input of the intent function.

becomes the input for the next part which is the Model.

// immutability, reactivity, what is view, intent, model. asking obvious questions how do i do x when y and what if b happens

2.2 Solution

Um den genannten Problem entgegenzuwirken gilt es, ein Muster zu entwerfen, in welchem der "Zustand" das Hauptaugenmerk bildet. Eine gute Methode um mit Zuständen zu arbeiten, bietet das Konzept der endlichen Automaten. Hierbei wird ein Startzustand festgelegt, sowie eine endliche Anzahl von Zuständen, die im System mit Zustandsübergängen erreicht werden können. Zu beachten ist, dass sich das System immer nur in genau einem Zustand befinden kann und dieser den SSOT (single source of truth) darstellt. Die wohl wichtigste Eigenschaft eines endlichen Automaten ist jedoch, dass bei gleicher Eingabe immer die selbe Ausgabe erfolgt. Kurz um: Der Automat befähigt einen, alle Zustände in dem sich ein System befinden kann konsistent zu beschreiben. Unter der Vielzahl an endlichen Automaten fällt die Wahl auf den sogenannten Mealy-Automat. Bei diesem wird der nächste Zustand auf Basis des derzeitigen Zustands und der erfolgten Eingabe ermittelt. Die Eingabe spiegelt dabei ein Ereignis wieder, welches durch den Nutzer selbst (und seinen Interaktionen) oder durch Komponenten der Peripherie ausgelöst wurde. Zu nennen wäre bspw. der Klick auf einen Knopf oder die Mitteilung des Betriebssystems, dass der Standort sich verändert hat. Die Beschreibung eines solchen endlichen Automaten lässt sich - unter anderem - mit mathematischen Funktionen umsetzen. Für dies und der o.g. Prämisse, bei der die Ausgabe (hier: der Zustand) bei wiederholter, gleicher Eingabe nicht abweichen darf, eignet sich ein Konzept welches auf Namen "Pure Functions" hört. Dieses entspringt dem Programmierparadigma der funktionalen Programmierung und aus eben jener sollen mehrere Konzepte übernommen werden: Unveränderliche Daten Strukturen.

Keine Seiteneffekte.

Kein globalen Variablen.

Pattern Matching + Expressions.

Unidirektional.

Um der hohen Interaktivität einer Applikation Herr zu werden, wird ein weiteres Programmierparadigma und Abstraktion herangezogen: Reaktive Programmierung. Sie baut auf der funktionalen Programmierung auf und berücksichtigt die oben genannten Eigenschaften. Des Weiteren erleichtert sie das Arbeiten und Koordinieren von "Threads". Um den Umgang mit einem endlichen Automaten zu vereinfachen und den Quellcode in seiner Lesbarkeit zu stärken, wird die Entwicklung einer DSL (Domain Specific Language) in Erwägung gezogen.

3 Specific Tasks

Für die Umsetzung der Bachelor Thesis sind folgende Aufgaben vonnöten:

- Recherche: Erhebung und Vergleich von weiterer Literatur, für einen tieferen Einstieg in das Thema.
- Funktionale Anforderungen:
 - Das System soll die Arbeit mit Zuständen auf Basis eines endlichen Automaten vereinfachen.
 - Berechenbar.
 - Reaktiv.
 - Unveränderlich.
 - Unidirektional?.
- Nicht-funktionale Anforderungen:
 - Die Applikation wird in Kotlin entwickelt.
 - Es werden RxJava, RxKotlin und RxAndroid verwendet.
- prototypische Implementierung: Entwicklung einer nativen Android Applikation, in der die ermittelten Anforderung umgesetzt werden.
- Evaluation: Bewertung und Diskussion der Ergebnisse

4 Early Structure

Zusammenfassung/Abstract

Eigenständigkeitserklärung/Eidesstattliche Erklärung

1. Einleitung
 - 1.1. Problemfeld/Motivation
 - 1.2. Ziel(e) der Arbeit
 - 1.3. Aufgabenstellung
 - 1.4. Lösungsansatz
2. Anforderungsanalyse
 - 2.1. Funktionale Anforderungen
 - 2.2. Nicht-funktionale Anforderungen
 - 2.3. Übersicht der Anforderungen/Zusammenfassung
3. Grundlagen und verwandte Arbeiten
 - 3.1. Endliche Automaten
 - 3.2. Bidirektionalität
 - 3.3. Funktionale Programmierung
 - 3.3.1. Pure Functions
 - 3.3.2. Expressions (vs Statements)
 - 3.3.3. Function Composition
 - 3.3.4. Monads
 - 3.3.5. Immutability
 - 3.3.6. Persistent Data Structures
 - 3.4. Reaktive Programmierung
 - 3.4.1. Observer Pattern
 - 3.4.2. Iterator Pattern
 - 3.4.3. Streams
 - 3.5. Vergleich mit bestehenden Design Patterns
 - 3.5.1. MVVM (Model-View-View Model)
 - 3.5.2. MVI (Model-View-Intent)
 - 3.5.3. Zusammenfassung
 - 3.6. Untersuchung von Bibliotheken
 - 3.6.1. Workflow

- 3.6.2. RxMVI
 - 3.6.3. Zusammenfassung
- 3.7. Verwandte Arbeiten
- 4. Konzeption
 - 4.1. Entwurf eines Design Patterns/ eines Workflow
 - 4.2. Entwurf der Komponenten
 - 4.2.1. Endlicher Automat
 - 4.2.2. Events/Intents
 - 4.2.3. State/Store
 - 4.3. Entwurf einer DSL
 - 4.4. Zusammenfassung
- 5. Prototypische Realisierung/Implementierung
 - 5.1. Wahl der Realisierungsplattform
 - 5.2. Ausgewählte Realisierungsaspekte
 - 5.3. Qualitätssicherung
 - 5.4. Zusammenfassung
- 6. Validierung und Verifikation
 - 6.1. Unit-Tets
 - 6.2. Integrationstest
- 7. Evaluation
 - 7.1. Überprüfung funktionaler Anforderungen
 - 7.2. Überprüfung nicht-funktionaler Anforderungen
 - 7.3. Zusammenfassung
- 8. Zusammenfassung und Ausblick
 - 8.1. Zusammenfassung
 - 8.2. Ausblick

5 Timetable

Geplanter Starttermin: 1. Juni 2019

Bearbeitungsdauer: 9 Wochen

Tabelle 1 stellt die geplanten Arbeitspakete und Meilensteine dar:

M1	Offizieller Beginn der Arbeit	01.06.2019
	<ul style="list-style-type: none">• Einrichtung der Textverarbeitung• Anforderungsanalyse• Verfassen der Thesis: Kapitel 2 (Anforderungsanalyse)	1.5 Wochen
M2	Abschluss der Analysephase	11.06.2019
	<ul style="list-style-type: none">• Recherche• Verfassen der Thesis: Kapitel 3 (Grundlagen	1.5 Wochen
M3	Abschluss der Analysephase	11.06.2019
	<ul style="list-style-type: none">• Recherche• Verfassen der Thesis: Kapitel 3 (Grundlagen	1.5 Wochen
My	Erste Fassung vollständige Thesis	11.06.2019
	<ul style="list-style-type: none">• Korrekturlesen• Drucken / binden lassen	1 Woche
My	Abgabe der Thesis	11.06.2019

List of Figures

Online References

- [1] Kevin Ball. *The increasing nature of frontend complexity*. Jan. 30, 2018. url: <https://blog.logrocket.com/the-increasing-nature-of-frontend-complexity-b73c784c09ae> (visited on 02/04/2019).
- [2] Multiple. *Dont Use Exceptions For Flow Control*. Feb. 18, 2019. url: <http://wiki.c2.com/?DontUseExceptionsForFlowControl> (visited on 02/18/2019).