

BACHELOR THESIS
Soheil Nazari

Robusteres State Management in Frontend Webapplikationen mit Strikten Übergängen

FAKULTÄT TECHNIK UND INFORMATIK
Department Informatik

Faculty of Engineering and Computer Science
Department Computer Science

Soheil Nazari

Robusteres State Management in Frontend Webapplikationen mit Strikten Übergängen

Bachelorarbeit eingereicht im Rahmen der Bachelorprüfung
im Studiengang *Bachelor of Science Wirtschaftsinformatik*
am Department Informatik
der Fakultät Technik und Informatik
der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Betreuender Prüfer: Prof. Dr. Stefan Sarstedt
Zweitgutachter: Prof. Dr.-Ing. Lars Hamann

Eingereicht am: 13. Januar 2025

Soheil Nazari

Thema der Arbeit

Robusteres State Management in Frontend Webapplikationen mit Strikten Übergängen

Stichworte

State-Management, Webapplikationen, Frontend

Kurzzusammenfassung

Frontend Applikationen sind ein wesentlicher Bestandteil jeder Webapplikation und sind für Teile der Geschäftslogik und die UI verantwortlich. Steigende Anforderungen in Geschwindigkeit, Responsiveness und Features erhöhen die Komplexität enorm. Um ein Teil dieser Komplexität zu verwalten, kommen State Management Lösungen zum Einsatz. Diese übernehmen wichtige Aufgaben wie beispielsweise das Data Fetching, Datentransformation und die Datenspeicherung. Fehler im State kann daher einen verhältnismäßig großen Einfluss auf das Nutzererlebnis und das operative Geschäft haben. Damit Fehler und Defekte in diesem Bereich reduziert und schnell erkannt werden, wird eine strikte Erweiterung für State Management im Allgemeinen vorgestellt und mit dem normalen Ansatz verglichen.

Soheil Nazari

Title of Thesis

Making State Management in Frontend Web Applications Robuster with Strict Transitions

Keywords

State Management, Web Applications, Frontend

Abstract

Frontend applications are an essential part of any web application and are responsible for parts of the business logic and the UI. Increasing demands for speed, responsiveness,

and features significantly raise complexity. To manage part of this complexity, state management solutions are used. These handle important tasks such as data fetching, data transformation, and data storage. Errors in the state can therefore have a relatively large impact on the user experience and operational business. To reduce and quickly detect errors and defects in this area, a strict extension for state management in general is introduced and compared to the conventional approach.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	vii
Tabellenverzeichnis	viii
Abkürzungen	ix
1 Einleitung	1
1.1 Die Rolle des State-Managements in Frontend Webapplikationen	1
1.2 Ziel der Arbeit	1
1.3 Aufbau	2
2 Verwandte Arbeiten	3
3 Methodologie	4
3.1 Code Ausschnitte	4
4 State-Management Ansätze	5
4.1 Redux	5
4.1.1 Actions	5
4.1.2 Reducer	6
4.1.3 Definition und Interaktion mit dem Store	7
4.2 Pinia	8
4.2.1 State	8
4.2.2 Action	9
4.2.3 Definition eines Stores	9
4.2.4 Interaktion mit dem Store	9
5 Strict Transitions	11
5.1 Steigende Robustheit durch TypeScript	11
5.2 Unzureichende Robustheit in State-Management	12

5.3	Robustere Zustandsübergänge	13
5.3.1	Vorteile	15
5.3.2	Nachteile	15
5.4	Implementierung	15
5.4.1	Redux	15
5.4.2	Pinia	19
6	Vergleich der Ansätze	22
6.1	Aufbau	22
6.2	Quantifizierbare Aspekte	23
6.2.1	Lines of Code	23
6.2.2	Bundle Size	23
6.2.3	Performance	24
6.3	Qualitative Aspekte	25
6.3.1	Developer Experience (DX)	25
6.3.2	Fehleranfälligkeit	25
6.3.3	Lesbarkeit	25
6.3.4	Wartbarkeit	26
7	Fazit	27
7.1	Beantwortung der Forschungsfragen	27
7.2	Ausblick	27
	Literaturverzeichnis	28
A	Anhang	29
A.1	Gerätspezifikation und Versionen der verwendeten Technologien	29
A.2	Verwendete Hilfsmittel	29
	Selbstständigkeitserklärung	31

Abbildungsverzeichnis

4.1	Redux Datenfluss	8
5.1	Prozentuale Nutzung von JavaScript und TypeScript unter professionellen Entwicklern von 2018 bis 2024	11

Tabellenverzeichnis

6.1	Statische Analyse bei React Redux und Vue Pinia jeweils mit und ohne ST	23
6.2	Bundle Size Analyse bei React Redux und Vue Pinia jeweils mit und ohne ST	24
6.3	Performance Analyse React Redux mit und ohne ST	24
A.1	Gerätspezifikation und Versionen der verwendeten Technologien	29
A.2	Verwendete Hilfsmittel und Werkzeuge	30

Abkürzungen

JS JavaScript.

POJO Plain Old JavaScript Object.

SM State Management.

SPA Single Page Application.

ST Strict Transitions.

TS TypeScript.

tsc TypeScript Compiler.

1 Einleitung

1.1 Die Rolle des State-Managements in Frontend Webapplikationen

Moderne Webseiten folgen dem Single Page Application Ansatz. Demnach bleibt die gleiche Instanz der Webapplikation solange der Nutzer auf der Webseite ist, bestehen. In der Regel sind mehrere Teile einer Applikation, beispielsweise bei der Komponenten-Architektur, von gleichen Daten abhängig. Außerdem werden die Daten basierend auf Interaktionen des Benutzers modifiziert. Änderungen in den Daten müssen den betroffenen Komponenten mitgeteilt werden. In einigen Fällen ist die Synchronisierung der Daten im Frontend mit den Daten des Servers erforderlich. Um HTTP Aufrufe zu sparen, können verschiedene Mechanismen, wie beispielsweise Caching oder Debouncing verwendet werden. Diese Faktoren erhöhen, die ohnehin schon hohe Komplexität und Fehleranfälligkeit zusätzlich.

Um diese Komplexität effizient zu verwalten, werden State Management Lösungen wie Redux, NgRx, Zustand oder Pinia verwendet. Mit Hilfe dieser Open Source JavaScript Bibliotheken, können Daten beim Bedarf von einer API abgerufen, transformiert und gespeichert werden. Die meisten State Management Bibliotheken sind eng mit einem UI-Framework gekoppelt. Aus diesem Grund sind sie ein fundamentaler Baustein jeder größeren Frontend Webapplikation.

1.2 Ziel der Arbeit

Mit der Komplexität erhöht sich auch die Fehleranfälligkeit. Fehler im Zustand, also Daten der Applikation, haben einen direkten Einfluss auf das Angezeigte. Wenn die Applikation sich in einem „falschen“ Zustand befindet und es keine Laufzeitfehler gab, kön-

nen die Verantwortlichen (in der Regel, die Entwickler) unter Umständen, nicht darüber informiert sein. Dies führt zu langlebigen Bugs.

Ziel dieser Arbeit ist es, einen Ansatz zu erarbeiten, bei dem die Möglichkeit eines Befindens in einem „falschen“ oder „illegalem“ Zustand eliminiert wird. Dazu wird jeder zusammenhängende Teil des Zustands als ein endlicher Automat abgebildet. Dahingehend wird jede Änderung in diesem Zustand wie ein Übergang bei einem endlichen Automaten behandelt. Es wird vorgeschlagen die beliebten State Management Lösungen um „strikte“ Übergänge (Strict Transitions, kurz ST), wie bei einem DFA, zu erweitern. Auf diesem Wege wird eine Reduzierung von Bugs in größeren Applikationen bestrebt. Dabei wird insbesondere auf die Lesbarkeit und Wartbarkeit des Quellcodes und die Developer Experience geachtet.

Folgende Forschungsfragen werden behandelt:

1. Können Bugs, die aufgrund eines falschen Zustandes entstehen, mit Hilfe von „strikten“ Übergängen reduziert werden?
2. Steigt oder sinkt die Developer-Experience?
3. Steigt oder sinkt die Lesbarkeit und Wartbarkeit des Codes?

1.3 Aufbau

In dieser Arbeit werden die bestehende SM Ansätze um Übergänge wie bei einem DFA erweitert. Um dies zu erreichen, ist es notwendig die Funktionsweise bestehender Ansätze zu kennen. Diese werden im Kapitel 4 aufgeführt. Anschließend werden die DFA-Übergänge angepasst auf Anwendungsfall einschließlich der JavaScript API zur Definition im Kapitel 5 dargestellt. Die Erkenntnisse aus Kapitel 4 und 5 werden kombiniert, um zwei konkrete Implementierungen für Redux und Pinia zu zeigen. Danach wird der ST Ansatz im Kapitel 6 mit dem normalen Ansatz verglichen. Bei dem Vergleich werden die quantitative und qualitative Aspekte analysiert. Wobei die Bewertung der qualitativen Aspekte auf die üblichen Coding Standards, Konventionen und Konzepte basieren. Abschließend werden die oben aufgeführten Forschungsfragen im Kapitel 7 basierend auf den Vergleich beantwortet und ein Fazit gezogen.

2 Verwandte Arbeiten

3 Methodologie

3.1 Code Ausschnitte

TypeScript wird benutzt um, Aufbau von Objekten oder Funktionen zu beschreiben. Längere Strukturen werden mit Hilfe von Code-Bespielen veranschaulicht. Hierfür wird ebenfalls TypeScript verwendet. An viele Stellen wird auf Type-Annotationen verzichtet, damit die Beispiele leicht lesbar bleiben.

4 State-Management Ansätze

Bei den populären SM Lösungen folgt Redux und NgRx dem Flux-Pattern[8][5], wobei Zustand und Pinia einen anderen, Framework-nahen Ansatz verfolgen. Im Folgenden wird die Funktionsweise und die Eigenschaften von Redux und Pinia näher beschrieben. Da diese grundlegend unterschiedliche Ansätze verfolgen und andere SM Lösungen sich einem der beiden ähneln.

4.1 Redux

Redux definiert sich durch folgenden vier Eigenschaften:

1. Unveränderlichkeit (Immutability): Änderung am State sind ausschließlich über die APIs von Redux unter Beachtung der Unveränderlichkeit möglich.
2. Zentralisierung des Zustandes: Der gesamte Applikationszustand lebt in einem zentralen JavaScript Objekt.
3. Nachvollziehbarkeit (Traceability): Während der gesamten Lebensdauer der Applikation, sind Änderungen am Zustand auf deren Ursprung verfolgbar.
4. Event basiert: Es wird das Beobachter-Muster (Observer Pattern) verwendet.

Das Verhalten des Stores wird durch *actions* und *reducer* definiert.

4.1.1 Actions

Eine Aktion (Action) beschreibt eine Änderung oder Interaktion in und mit der Applikation. Beispielsweise könnte eine *counter-clicked* Action versendet (dispatch) werden, wenn der Nutzer auf den *Zähler erhöhen* Button drückt. Oder, wenn der Nutzer sich

erfolgreich angemeldet hat, kann eine entsprechende Action versendet werden. Intern ist eine Action ein POJO.[9]

Es wird folgende Struktur für Actions empfohlen:

```
type Action<T> = {  
    type: string ,  
    payload?: T  
}
```

Das Feld *type* beschreibt die Action und das optionale Feld *payload* enthält weiterführende Daten.

4.1.2 Reducer

Ein Reducer ist für die Initialisierung und Aktualisierung des Zustandes zuständig. Ein Reducer wird als eine Pure-Function mit zwei Parametern definiert. Der erste Parameter ist das Zustandsobjekt und der zweite die versendete Action. Der Rückgabewert dieser Funktion ist das neue Zustandsobjekt. Da es sich hier um eine Pure-Funtion handelt, dürfen es hier keine Seiteneffekte stattfinden. Wie anfangserwähnt, ist der Zustand Unveränderlich, daher dürfen hier keine direkten Veränderungen des Zustandes stattfinden. Es wird lediglich ein neues Objekt zurückgegeben. Fall es keine Veränderungen stattfinden sollen, kann das ursprüngliche Objekt aus dem ersten Parameter unverändert zurückgegeben werden.[9]

Es wird folgende Struktur für Reducer empfohlen:

```
type Reducer<S, A> = (state: S, action: A) => S
```

Beispiel reducer:

```
function reducer(state = { user: null }, action) {  
    switch (action.type) {  
        case 'user-logged-in':  
            return {  
                ...state ,  
                user: {  
                    userId: action.payload.userId  
                },  
            },  
    }  
}
```

```
    }  
    case 'user-logged-out':  
      return {  
        ...state,  
        user: null,  
      }  
    default:  
      return state  
  }  
}
```

Es wird die *Spread Syntax*: ... aus ECMAScript 6 genutzt, um as ursprüngliche Zustand-objekt zu klonen.[4]

4.1.3 Definition und Interaktion mit dem Store

Der Store wird mit Hilfe der *createStore* API erstellt. Als Parameter wird die Reducer-Function übergeben. Der Rückgabewert ist das Store-Objekt. Dieses bietet Zugang zu unter anderem *dispatch* und *getState* Methoden. Mit diesen kann jeweils Actions versendet und aus dem Store gelesen werden.

```
import { createStore } from 'redux'  
  
const store = createStore(reducer)  
store.dispatch(action)  
const user = store.getState().user
```

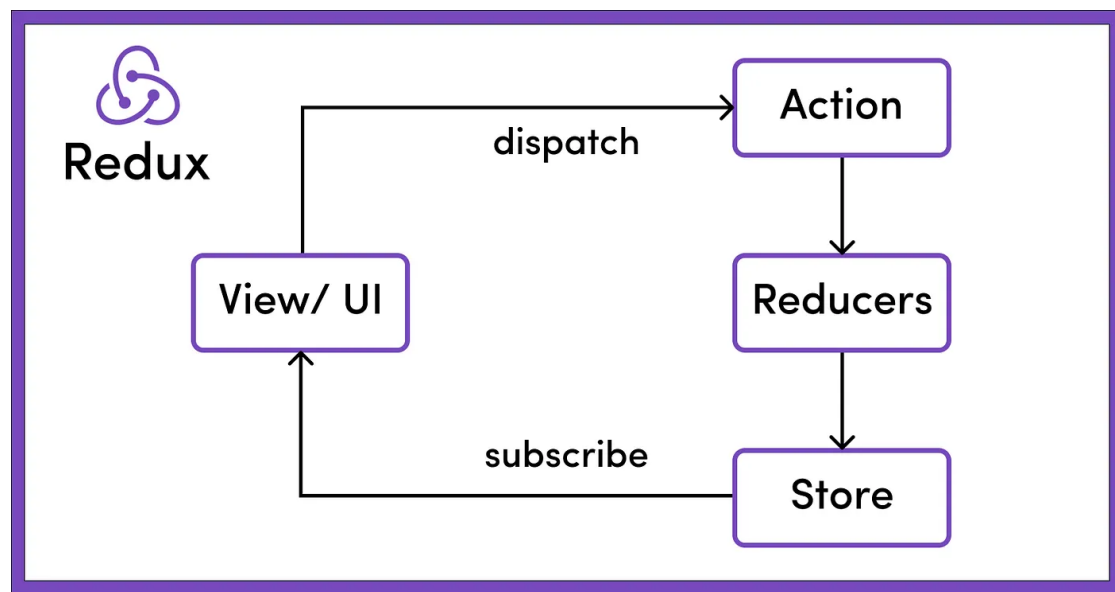



Abbildung 4.1: Redux Datenfluss

4.2 Pinia

Pinia ist sehr eng gekoppelt mit dem Vue Framework und nutzt dessen Mechanismen der Reaktivität zu Datenhaltung. Das führt dazu, dass Pinia selbst minimal bleibt und die Daten ohne weiteres reaktiv sind. Im Gegensatz zu Redux und NgRx setzt diese Store Lösung nicht das Flux-Pattern um. Dank dieser Praxis, ist weniger Code nötig um einen Store zu definieren. Außerdem folgt Pinia nicht den Single-Store-Ansatz, bei dem alle Daten in einem zentralen Objekt leben. Sondern sind für Teile der Daten eigenständige Store-Instanzen zuständig. Pinia bietet zwei verschiedene APIs zu Definition von Stores an. In dieser Arbeit wird die *Options API* verwendet. Die Konzepte lassen sich auch auf die *Composition API* übertragen.[7] Die zwei essentiellen Konzepte sind *State* und *Action*.

4.2.1 State

State ist eine Funktion, die ein Objekt zurückgibt. Dieses enthält den Zustand.

4.2.2 Action

Eine Action ist eine Methode, die den State verändert und in einem *actions* Objekt definiert wird.

4.2.3 Definition eines Stores

Zu Definition eines Stores wird die *defineStore* API genutzt. Als Parameter wird ein eindeutiger Name und eine Beschreibung des Stores in Form eines Objekts übergeben. In dem zweiten Parameter werden die Felder *state* und *actions* definiert.

```
const useUserStore = defineStore('user-store', {
  state: () => {
    user: null
  },
  actions: {
    updateUser(newUser) {
      this.user = newUser
    }
  }
})
```

Auf die Felder in dem State-Objekt wird in einer Action mit *this* zugegriffen. Das State-Objekt wird seitens Pinia intern jeder Action gebunden.

4.2.4 Interaktion mit dem Store

Der Store kann in einer beliebigen Vue-Komponente importiert werden. Die Felder des Objekts, das von der *state* Funktion zurückgegeben wird, werden automatisch zu Feldern des Store Objekts. Genauso werden auch die Methoden des Actions-Objekts auch zu Member des Store Objekts.

```
const userStore = useUserStore()

// userStore.user
// userStore.updateUser
```

Die State im oberen Beispiel ist reaktiv und kann als *userStore.user* im Template der Komponente referenziert werden. Die Deskstrukturierung (destructuring) des Store-Objekts, im oberen Beispiel *userStore*, führt zur Verlust der Reaktivität. Aus diesem Grund wird die Punktnotation empfohlen.[7]

5 Strict Transitions

5.1 Steigende Robustheit durch TypeScript

TypeScript verfügt, im Gegensatz zu JavaScript, über statische Typisierung. Dank der statischen Typisierung sind statische Typeanalysen und Operationen wie *Go to Definition* und *Go to Implementations* der Entwicklungsumgebungen (IDE) möglich. Diese Eigenschaften reduzieren Fehler im Zusammenhang mit falschen Typen erheblich. Wie in 5.1 abgebildet, wird TypeScript von immer mehr Entwicklern genutzt, während die JavaScript Nutzung abnimmt. 5.1 beinhaltet die tatsächliche Nutzung von TS nicht. Der TypeScript Compiler ist in den meisten modernen IDEs, wie Visual Studio Code und den JetBrains IDEs wie IntelliJ IDEA und WebStorm integriert. Dies führt dazu, dass man auch beim JavaScript Code einige Vorteile von TypeScript bekommt.[6]

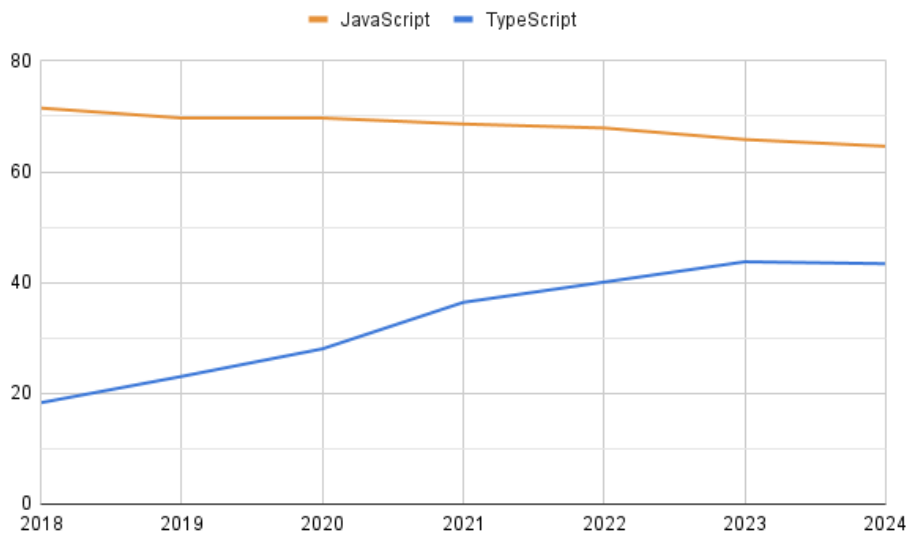


Abbildung 5.1: Prozentuale Nutzung von JavaScript und TypeScript unter professionellen Entwicklern von 2018 bis 2024

5.2 Unzureichende Robustheit in State-Management

Der TypeScript-Faktor macht Webapplikationen, somit auch State Management auf Typ-Ebene robuster und weniger fehleranfällig. Allerdings ist es für die Applikation immer noch möglich in einem falschen Zustand zu sein. Gegeben sei ein Redux Store, der für das Speichern einer Liste von *items* zuständig ist. Definiert wird der Store wie folgt:

```
type FetchAction = {
  type: 'fetch'
}

type FetchSuccessfulAction = {
  type: 'fetch-successful',
  payload: Array<any>
}

type FetchFailedAction = {
  type: 'fetch-failed',
  payload: Error
}

type Action =
  | FetchAction
  | FetchSuccessfulAction
  | FetchFailedAction

function reducer(
  state = { items: 'not-fetched' },
  action: Action
) {
  switch (action.type) {
    case 'fetch':
      return {
        ...state,
        items: 'fetching'
      }
  }
}
```

```
    case 'fetch-successful':
      return {
        ...state,
        items: action.payload
      }
    case 'fetch-failed':
      return {
        ...state,
        items: action.payload
      }
    default:
      return state
  }
}

const store = createStore(reducer)
```

Es ist erlaubt, die *FetchSuccessfulAction* Aktion zu versenden, ohne vorher die *Fetch* Aktion versendet zu haben. Das heißt: „*items* wurden erfolgreich abrufen“, ohne die Anfrage zuvor gemacht zu haben. Seitens Redux ist das Versenden einer Aktion immer, unbeachtet des aktuellen Zustandes, erlaubt. Dieser Faktor spricht gegen die Nachvollziehbarkeit und gilt für alle populäre SM Lösungen.

5.3 Robustere Zustandsübergänge

Es wird vorgeschlagen den Applikationszustand wie ein Zustand eines DFAs zu behandeln. Im Falle von Redux werden die Aktionen als Übergänge und der Reducer als die Übergangsfunktion eines DFAs gesehen. Restliche Eigenschaften des Quintupels eines DFAs werden hierbei ignoriert.

Um die Übergangsfunktion zu definieren, wird pro Zustand eine *Übergangsliste* aller Aktionen benötigt, die bei diesem Zustand erlaubt sind. Ein Problem hierbei ist allerdings, dass die Identifizierbarkeit der einzelnen Zustände nicht garantiert ist. Abweichend von DFAs, sind die Zustände in Webapplikationen nicht immer serialisierbar. Nicht serialisierbare Objekte sind nicht immer identifizierbar. Im oberen Beispiel, sind die Zustände

'not-fetched' und 'fetching' vom Typ String und somit serialisierbar, allerdings sind die restlichen Zustände nicht serialisierbar (Zustand vom Typ Error und Array<any>). Um dieses Problem zu umgehen, wird eine *Identitätsfunktion* empfohlen, um zwischen verschiedenen Zuständen zu unterscheiden. Sie akzeptiert als Parameter den aktuellen Zustand und gibt ein Boolean zurück.

```
type IdentityFn<S> = (state: S) => boolean
```

Mit dieser Funktion, kann der Anwender für die Identifizierbarkeit der Zustände sorgen. Bei JavaScript Klassen, kann der *instanceof* Operator genutzt werden, um auf die Instanz einer Klasse wie *Error* zu prüfen.[3] Desweiteren, können bei Objekten auf eindeutige Eigenschaften, wie die Präsenz eines Feldes per *in* Operator geprüft werden.[2] Bei Arrays kann die *Array.isArray* Funktion verwendet werden.[1] Durch die Kombination dieser und weiteren Funktionen und Operatoren können weitere Datentypen und Fälle identifiziert werden.

Die *Übergangsliste* lässt sich in einer Map wie folgt speichern:

```
type TransitionMap<S extends IdentityFn<S>, A> = Map<S, Array<A>>
```

Für die *Übergangsmap* gilt: *Identitätsfunktion* ist der Schlüssel, während Liste von Aktionen der Wert ist.

In der Übergangsfunktion wird der Zustandswechsel mit einer *Validierungsfunktion* validiert. Diese prüft mit Hilfe der *Übergangsmap* auf die Gültigkeit des Übergangs und wirft einen Laufzeitfehler bei ungültigen Aufrufen. Falls der Übergang gültig ist, wirft sie keinen Fehler und der Zustandswechsel kann stattfinden. Gültig ist der Übergang, wenn es für den aktuellen Zustand eine Identitätsfunktion gibt, die wahr zurückgibt und die aktuelle Aktion in der zugehörigen Liste enthalten ist. In allen anderen Fällen ist der Übergang ungültig. Der Laufzeitfehler sorgt dafür, dass der ungültige Aufruf berichtet wird und sich nicht zu einem langlebigen Bug entwickeln kann.

Die Validierungsfunktion V ist wie folgt definiert:

```
type ValidationFn<S, A> = (  
  transitionMap: Map<S, A>,  
  state: S,  
  action A  
) => boolean
```

5.3.1 Vorteile

1. **Übersichtlichkeit:** Damit die Validierung funktioniert, ist der Entwickler gezwungen die Übergangsmap zu definieren. So können fehlerhafte und überflüssige Übergänge schneller erkannt und korrigiert werden.
2. **Erkennung von Bugs:** Bei fehlgeschlagener Übergangvalidierung wird ein Laufzeitfehler geworfen, der über die Monitoringsysteme die Entwickler über einen Bug informieren kann. Ebenfalls möglich ist es, die falschen Übergänge lediglich zu loggen. Auf diesem Wege können die Entwickler ebenfalls über den Bug in Kenntnis gesetzt werden. Die letztere Strategie erlaubt jedoch im Worst-Case Weiterausführung falscher Geschäftslogik.

5.3.2 Nachteile

1. **Mehr Aufwand:** Damit der Ansatz funktioniert muss die Übergangsmap definiert werden. Diese Voraussetzung kostet zusätzliche Aufwand.
2. **Erhöhte Ausführungszeit:** Außerdem erhöht sich Ausführungszeit der gesamten Applikation durch die Validerung bei jedem Zustandswechsel. Diese hinzukommende Zeit ist jedoch zu vernachlässigen, wenn die Identitätsfunktion effizient ist und keine Nebeneffekte erzeugt, also eine *pure function* ist.

5.4 Implementierung

5.4.1 Redux

Im folgenden wird die Implementierung der obengenannten Funktionen und Konzepte für redux gezeigt.

Die TransitionMap ist die Grundlage des Ansatzes. Mit Blick auf die Developer Experience und die Lesbarkeit wird die TransitionMap als ein Array von Objekten mit zwei Feldern definiert. Nämlich *identityFn* und *actionTypes*:


```
type Transition<S> = {  
  identityFn: (state: S) => boolean  
  actionTypes: string []  
}
```

```
type Transitions<S> = Transition<S> []
```

Im folgenden Beispiel wird die TransitionMap definiert.

```
type State = 'not-fetched' | 'fetching' | string [] | Error
```

```
type Action =  
  | {  
    type: 'fetch'  
  }  
  | {  
    type: 'fetch-successful'  
    payload: string []  
  }  
  | {  
    type: 'fetch-failed'  
    payload: Error  
  }
```

```
const transitions = [  
  {  
    identityFn: (state) => state === 'not-fetched',  
    actionTypes: ['fetch'],  
  },  
  {  
    identityFn: (state) => state === 'fetching',  
    actionTypes: ['fetch-successful', 'fetch-failed'],  
  },  
]
```

Der Reducer kann wie von redux vorgegeben definiert werden:

```
function reducer(state = 'not-fetched', action) {
  switch (action.type) {
    case 'fetch':
      return 'fetching'
    case 'fetch-successful':
      return action.payload
    case 'fetch-failed':
      return action.payload
    default:
      return state
  }
}
```

Die definierten Übergänge werden mit Hilfe der folgenden Validierungsfunktion validiert:

```
function validateTransition(state, action, transitions) {
  for (const transition of transitions) {
    if (transition.identityFn && transition.identityFn(state)) {
      if (transition.actionTypes.includes(action.type)) {
        return
      }

      throw new IllegalTransitionError(state, action.type)
    }
  }

  throw new TransitionNotFoundError(state)
}
```

Die beiden Laufzeitfehler *IllegalTransitionError* und *TransitionNotFoundError* erben von der *Error* Klasse und dienen der Unterscheidbarkeit.

Damit die Validerungsfunktion bei jedem Zustandswechsel ausgeführt wird, muss die Übergangsfunktion, bei redux *Store.dispatch*, überschrieben werden.

```
function dispatchTransition(this, action) {
  validateTransition(this.getState(), action, this.transitions)
```

```
    this.dispatch(action)
  }
```

Es wird eine Proxy für *createStore* eingeführt, die wie folgt implementiert ist:

```
function createTransitionStore<S>(
  transitions: Transitions<S>,
  ...args: Parameters<typeof createStore>
): TransitionStore<S> {
  const store = createStore(...args)

  Object.defineProperty(store, 'transitions', {
    value: transitions,
  })

  Object.defineProperty(store, 'validateTransition', {
    value: validateTransition,
  })

  Object.defineProperty(store, 'dispatchTransition', {
    value: dispatchTransition,
  })

  return store as TransitionStore<S>
}
```

Die *createTransitionStore* API mit dem zusätzlichen TransitionsMap Parameter erstellt einen Store mit der *createStore* API von redux und fügt dem Store drei neue Felder, die TransitionMap, Validierungsfunktion und die dispatchTransition Methode hinzu.

```
type TransitionStore<S, A> = {
  validateTransition: (
    state: S,
    action: A,
    transitions: Transitions<S>
  ) => void
}
```

```
transitions: Transitions<S>
dispatchTransition: (
  this: TransitionStore<S, A>,
  action: BasicAction
) => void
} & Store
```

Der `TransitionStore` kann per `createTransitionStore` erstellt werden. Die Actions werden per `TransitionStore.dispatchTransition(action)` dispatched. Mit dieser Implementierung bleiben die APIs zum Lesen und Manipulierung des Stores identisch. Lediglich nimmt der Funktion zur Erstellung eines Stores einen zusätzlichen `TransitionMap` Parameter.

5.4.2 Pinia

Pinia verfügt über ein Plugin System. Über dieses bekommt man unter anderem Zugriff auf den Zustand und Actions der aktiven Stores. Die Plugins werden beim Start der Applikation über die `Pinia.use` API registriert.

Die Übergangsmap hat die gleiche Struktur wie die bei Redux. Allerdings wird das Feld `actionTypes` zu `action` umbenannt und steht für den Namen der Action in dem `actions` Objekt.

Das Plugin wird mit der `transitions` Funktion instanziiert, diese nimmt eine Map mit der ID des Stores als Schlüssel und die Übergangsmap als Wert für den jeweiligen Store:

```
type PiniaUseCallback =
  Parameters<ReturnType<typeof createPinia>['use']>[0]

type transitions<S> = (
  transitionsByStoreId: TransitionsByStoreId<S>
) => PiniaUseCallback

type TransitionsByStoreId<S> = {
  [storeId: string]: Transitions<S>
}
```

Die `transitions` Funktion gibt eine Anonymenfunktion zurück, diese bekommt ein Objekt als Parameter. In diesem befindet sich unter anderem das Store Objekt. Über die `Store.$onAction` Methode kann eine Callbackfunktion als Preprocessor für Actions registriert werden. Die Callbackfunktion bekommt ein Objekt als Parameter. In diesem sind unter anderem der Name der aktuellen Action und der aktuelle Zustand. In dem Preprocessor wird die Validierungsfunktion aufgerufen.

```
type PiniaUseCallbackArgs = Parameters<PiniaUseCallback>[0]
```

```
function transitions<S>(
  transitionsByStoreId: TransitionsByStoreId<S>
): PiniaUseCallback {
  return ({ store }: PiniaUseCallbackArgs) => {
    const transitions = transitionsByStoreId[store.$id]

    if (transitions) {
      store.$onAction(({ name, store }) => {
        // name ist der Name der aktuellen Action
        validateTransition(store.$state, name, transitions)
      })
    }
  }
}
```

Die Validierungsfunktion ist auf die leichtgeänderte Struktur der Actions angepasst:

```
function validateTransition<S, A extends string>(
  state: S,
  action: A,
  transitions: Transitions<S>
): void {
  for (const transition of transitions) {
    if (transition.identityFn && transition.identityFn(state)) {
      if (transition.actions.includes(action)) {
        return
      }
    }
  }
}
```

```
        throw new IllegalTransitionError(state, action)
      }
    }

    throw new TransitionNotFoundError(state)
  }
}
```

Das Plugin wird im Bootstrap Schritt der Vue-Applikation registriert:

```
const app = createApp(App)
const pinia = createPinia()

pinia.use(stateTransitions({
  [itemStoreId]: itemStoreTransitions
}))

app.use(pinia)
app.mount('#app')
```

Im Gegensatz zum TransitionStore für Redux, ändern sich bei Pinia, dank des Plugin-Systems die APIs zur Erstellung, Lesen und Manipulierung der Stores nicht.

6 Vergleich der Ansätze

Der in vorangegangenen Kapiteln vorgestellte Strict Transitions Ansatz, erweitert die interne Funktionsweise einer State Management Lösung. Er erfordert die zusätzliche Definition einer TransitionMap und es werden leicht geänderte APIs dem Benutzer zur Verfügung gestellt. In diesem Kapitel werden die Standard Stores (unveränderte) zu den mit SStrict Transitions verglichen. Es werden die quantifizierbare Kennzahlen Lines of Code, Bundle Size und Performance untersucht. Außerdem werden die Aspekte Developer Experience, Fehleranfälligkeit, Wartbarkeit und Lesbarkeit analysiert. Als Basis für den Vergleich dienen die unveränderten Redux und Pinia Stores.

6.1 Aufbau

Damit der Vergleich realitätsnah ist, wird eine Webapplikation mit üblichen Anforderungen wie Data-Fetching und Filterung gebaut. Die Applikation besteht aus einer Seite, welche eine Liste von 194 Produkten und Filteroptionen beinhaltet. Die Applikation fetcht und speichert die Produktdaten im Store. Die Filteroptionen sind: Titel, Preisobergrenze, Mindestbewertung, Verfügbarkeit und Kategorie.

Die Applikation wurde in React mit Redux und analog in Vue mit Pinia gebaut. Anschließend wurden die beiden Implementierungen kopiert und die Kopien um Strict-Transitions erweitert. Die quantifizierbare Kennzahlen wurden mit Hilfe von eigenen Tools, sowie Playwright und Chrome Profiling gesammelt.

6.2 Quantifizierbare Aspekte

6.2.1 Lines of Code

Bei React wurden die .js, .ts, .tsx und bei Vue die .ts und .vue Dateien untersucht. Alle anderen Dateitypen wurden ignoriert, da diese weder für die Geschäftslogik noch für die UI verantwortlich sind.

Tabelle 6.1: Statische Analyse bei React Redux und Vue Pinia jeweils mit und ohne ST

Dateityp	Anzahl	LOC	Szenario
js	1	25	React without ST
ts	14	256	React without ST
tsx	5	187	React without ST
js	1	25	React with ST
ts	17	284	React with ST
tsx	5	187	React with ST
ts	5	140	Vue without ST
vue	5	133	Vue without ST
ts	5	172	Vue with ST
tsx	5	133	Vue with ST

Der relative Anstieg in LOC bei React beträgt $\sim 6\%$ und bei Vue $\sim 12\%$. Darüber hinaus beträgt der absolute Anstieg jeweils 28 Lines und 32 Lines.

6.2.2 Bundle Size

Analysiert wurden die Production Bundles der Applikationen. Diese wurden mit dem Build Tool Vite erstellt. Alle Applikationen nutzen ausschließlich Client Side Rendering. Daher ist es wichtig, dass die Bundles klein wie möglich bleiben.

Der relative Anstieg bei React beträgt $\sim 0,6\%$ und bei Vue $\sim 1\%$. Darüber hinaus beträgt der absolute Anstieg jeweils 0,98kB und 0,73kB. Der Anstieg in Bundle Size ist vernachlässigbar.

Tabelle 6.2: Bundle Size Analyse bei React Redux und Vue Pinia jeweils mit und ohne ST

Size in kB	Gzipped	Szenario
156,26	51,22	React without ST
157,24	51,54	React with ST
70,43	28,23	Vue without ST
71,16	28,5	Vue with ST

6.2.3 Performance

Um den Unterschied in Performance zu messen, wurde das Testing Tool Playwright verwendet. Mit Hilfe von Playwright wurde ein Szenario definiert. In diesem wurden alle Features der Webseite verwendet, welche Actions in Stores verursachen. Das Szenario wurde pro Applikation 20 Mal ausgeführt. Es lief im Chrome Browser und wurde mit Hilfe des Performance Tabs in den Chrome DevTools analysiert. Es wurden die Mittelwerte für Ausführungszeit in Millisekunden für die Browsertasks Scripting, Painting und Rendering ermittelt.

React Redux:

Tabelle 6.3: Performance Analyse React Redux mit und ohne ST

Task	ms ohne ST	mit ST	Delta
Scripting	1.111,45	1.121,35	+0,89%
Painting	858,05	841,05	-1,98%
Rendering	613,25	611,05	-0,36%

Vue Pinia:

Task	ohne ST	mit ST	Delta
Scripting	1.680,15	1.677,95	-0,13%
Painting	777,65	763,65	-1,80%
Rendering	651,65	642,9	-1,34%

In allen Browsertasks, ausgenommen Scripting bei React, kann ein Rückgang in der Ausführungszeit beobachtet werden. Allerdings ist der Unterschied vernachlässigbar, da dieser sehr gering ist. Auch der Anstieg im Scripting bei React ist mit 0,89% ebenfalls vernachlässigbar.

Die Gerätspezifikation und Versionen der verwendeten Technologien sind aus der Tabelle A.1 im Anhang zu entnehmen.

6.3 Qualitative Aspekte

6.3.1 Developer Experience (DX)

Die Developer Experience wird durch die zusätzliche Aufgabe der Definition einer Transition Map beeinflusst. Sie führt zu mehr Code und somit zu zusätzlicher Aufwand.

6.3.2 Fehleranfälligkeit

Vorausgesetzt die Transition Map bildet die zulässigen Übergänge vollständig und korrekt ab, kann sich die Applikation nicht in einem unzulässigen Zustand befinden. Obwohl sich hiermit die Fehlerstelle verlegt, ist diese Zentral und nicht an vielen Orten verteilt. Falls sich die Applikation in einem falschen Zustand befindet, ist die Transition Map an einem zentralen Ort zu überprüfen statt die ausgelösten Actions an vielen Orten.

Darüber hinaus bildet die Transition Map die Abläufe in der Applikation ab und kann für eine bessere Nachvollziehbarkeit sorgen. Außerdem ist die Transition Map ein POJO und kann somit ohne weiteres Mocking getestet werden.

6.3.3 Lesbarkeit

Die Lesbarkeit des gesamten Applikationscodes bleibt unverändert, ausgenommen ist die hinzukommende Transition Map. Die Lesbarkeit der Transition Map wird hauptsächlich durch die enthaltene Identitätsfunktionen beeinflusst. Für diese wird der Einsatz von Pure Functions mit geringen Abzweigungen und Funktionsaufrufen empfohlen. Wenn dies eingehalten wird, ist die zyklomatische Komplexität gering, was in der Regel eine

bessere Lesbarkeit impliziert. Jedoch hängt die Lesbarkeit stark von den Konventionen und dem Code Style des Authors ab.

6.3.4 Wartbarkeit

Jede hinzukommende Action oder State muss in der Transition Map berücksichtigt werden. Daher steigt die Wartbarkeit.

7 Fazit

7.1 Beantwortung der Forschungsfragen

7.2 Ausblick

Literaturverzeichnis

- [1] MDN, Joshua Chen (Josh-Cena): *Array.isArray()*. 2023. – URL https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Array/isArray. – official documentation
- [2] MDN, Joshua Chen (Josh-Cena): *in*. 2024. – URL <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/in>. – official documentation
- [3] MDN, Joshua Chen (Josh-Cena): *instanceof*. 2024. – URL <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/instanceof>. – official documentation
- [4] MDN, Joshua Chen (Josh-Cena): *Spread syntax (...)*. 2024. – URL https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Operators/Spread_syntax. – official documentation
- [5] NGRX, Brandon Roberts (.: *Getting Started*. 2024. – URL <https://ngrx.io/guide/store>. – official documentation
- [6] ORIGINS, OfferZen: *TypeScript Origins: The Documentary*. 2023. – URL <https://youtu.be/U6s2pdxebSo?si=BKrgCSGIzmSf4GeB>. – Documentary with creators of TypeScript at Microsoft
- [7] PINIA, Eduardo San Martin Morote (.: *Defining a Store*. 2024. – URL <https://pinia.vuejs.org/core-concepts/>. – official documentation
- [8] REDUX, Eng Zer Jun (.: *A (Brief) History of Redux*. 2023. – URL <https://redux.js.org/understanding/history-and-design/history-of-redux>. – official documentation
- [9] REDUX, Mark Erikson (.: *Redux Fundamentals, Part 3: State, Actions, and Reducers*. 2024. – URL <https://redux.js.org/tutorials/fundamentals/part-3-state-actions-reducers>. – official documentation

A Anhang

A.1 Gerätspezifikation und Versionen der verwendeten Technologien

Tabelle A.1: Gerätspezifikation und Versionen der verwendeten Technologien

Gerät	Apple Macbook Pro 2023 mit M3 CPU und 24GB Speicher
Betriebssystem	MacOS 15.3
Docker	27.4.1
OrbStack	1.9.5
Nginx	1.27.3
Chrome Canary	134.0.6994.0
Playwright	1.50.0
Node	20.17.0
Vite	6.0.5
React	18.3.1
Redux	5.0.1
React Redux	9.2.0
Vue	3.5.13
Pinia	2.3.1

A.2 Verwendete Hilfsmittel

In der Tabelle A.2 sind die im Rahmen der Bearbeitung des Themas der Bachelorarbeit verwendeten Werkzeuge und Hilfsmittel aufgelistet.

Tabelle A.2: Verwendete Hilfsmittel und Werkzeuge

Tool	Verwendung
L ^A T _E X	Textsatz- und Layout-Werkzeug verwendet zur Erstellung dieses Dokuments

Erklärung zur selbständigen Bearbeitung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quellen kenntlich gemacht.

Ort

Datum

Unterschrift im Original