

# **Titel Titel Titel Titel**

## **Untertitel Unter btitel Untertitel Untertitel**

**Bachelor-Thesis**  
zur Erlangung des akademischen Grades B.Sc.

**Maria Mustermann**

**1234567**



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg  
Fakultät Design, Medien und Information  
Department Medientechnik

Erstprüfer: Prof. Vorname Nachname

Zweitprüfer: Prof. Vorname Nachname

Hamburg, 2. 2. 2020

# Inhaltsverzeichnis

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 Einleitung</b>                                     | <b>6</b>  |
| 1.1 Motivation . . . . .                                | 6         |
| 1.2 Zielsetzung . . . . .                               | 8         |
| 1.3 Aufbau . . . . .                                    | 8         |
| <b>2 Analyse</b>  | <b>9</b>  |
| 2.1 Einleitung . . . . .                                | 9         |
| 2.2 User Experience . . . . .                           | 9         |
| 2.2.1 Schnelles Feedback . . . . .                      | 9         |
| 2.2.2 Flaches Design . . . . .                          | 9         |
| 2.2.3 Responsive Design . . . . .                       | 10        |
| 2.2.4 Photo Zentrierung . . . . .                       | 10        |
| 2.3 User Stories . . . . .                              | 10        |
| 2.3.1 Authentifizierung . . . . .                       | 10        |
| 2.3.2 Navigation Menü . . . . .                         | 10        |
| 2.3.3 Photo Galerie . . . . .                           | 10        |
| 2.3.4 Paginierung/Nachladen der Photos . . . . .        | 11        |
| 2.3.5 Photo Freitext Suche . . . . .                    | 11        |
| 2.3.6 Photos nach Erstellungsmonat gruppieren . . . . . | 11        |
| 2.3.7 Photo Details . . . . .                           | 11        |
| 2.3.8 Photo Großansicht . . . . .                       | 11        |
| 2.3.9 Photo Slider . . . . .                            | 11        |
| <b>3 Grundlagen</b>                                     | <b>12</b> |
| 3.1 Client/Server Model . . . . .                       | 12        |
| 3.2 HTTP . . . . .                                      | 13        |
| 3.3 Serverseitige Webanwendungen . . . . .              | 15        |
| 3.3.1 Grundprinzip . . . . .                            | 15        |
| 3.3.2 Architektur . . . . .                             | 16        |
| 3.4 Clientseitige Webanwendungen . . . . .              | 17        |
| 3.4.1 Grundprinzip . . . . .                            | 17        |

## *Inhaltsverzeichnis*

|   |           |
|---|-----------|
| 3.4.2 Datenübergabe . . . . .               | 19        |
| 3.4.3 Architektur . . . . .                 | 20        |
| 3.5 Responsive Webdesign . . . . .          | 21        |
| <b>4 Design</b> . . . . .                   | <b>25</b> |
| 4.1 Palette . . . . .                       | 25        |
| 4.2 Authentifizierung . . . . .             | 25        |
| 4.3 Navigations Menü . . . . .              | 26        |
| 4.4 Photo Gallerie . . . . .                | 27        |
| 4.5 Paginierung . . . . .                   | 29        |
| 4.6 Photo Details . . . . .                 | 29        |
| <b>5 Implementierung</b> . . . . .          | <b>33</b> |
| 5.1 Einleitung . . . . .                    | 33        |
| 5.2 Grund Setup . . . . .                   | 33        |
| 5.3 Routing . . . . .                       | 35        |
| 5.4 Projekt Struktur . . . . .              | 37        |
| 5.4.1 Verzeichnis Struktur . . . . .        | 37        |
| 5.4.2 Modul Struktur . . . . .              | 39        |
| 5.4.3 Komponenten Struktur . . . . .        | 40        |
| 5.5 Session Handling . . . . .              | 41        |
| 5.5.1 Grundverfahren . . . . .              | 41        |
| 5.5.2 Authentifizierung . . . . .           | 42        |
| 5.5.3 Autorisierung . . . . .               | 45        |
| 5.6 Menüführung . . . . .                   | 47        |
| 5.7 Photo Galerie . . . . .                 | 49        |
| 5.7.1 Laden . . . . .                       | 49        |
| 5.7.2 Gruppieren . . . . .                  | 50        |
| 5.7.3 Paginieren . . . . .                  | 52        |
| 5.7.4 Rendering . . . . .                   | 54        |
| 5.8 Photo Suche . . . . .                   | 54        |
| 5.9 Photo Details . . . . .                 | 55        |
| 5.10 Photo Slider . . . . .                 | 55        |
| <b>A Material</b> . . . . .                 | <b>58</b> |
| A.1 Fragebögen, Messprotokolle etc. . . . . | 58        |
| <b>Abbildungsverzeichnis</b>                | <b>59</b> |
| <b>Tabellenverzeichnis</b>                  | <b>60</b> |

*Inhaltsverzeichnis*

**Literaturverzeichnis**

**62**

## **Abstract**

Form and layout of this L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-template incorporate the guidelines for theses in the Media Technology Department „Richtlinien zur Erstellung schriftlicher Arbeiten, vorrangig Bachelor-Thesis (BA) und Master-Thesis (MA) im Department Medientechnik in der Fakultät DMI an der HAW Hamburg“ in the version of December 6, 2012 by Prof. Wolfgang Willaschek.

The thesis should be printed single-sided (simplex). The binding correction (loss at the left page edge due to binding) might be adjusted, according to the type of binding. This template incorporates a binding correction as BCOR=1mm (suitable for adhesive binding) in the L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X document header.

**This is the english version of the opening abstract** (don't forget to set L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X's language setting back to ngerman after the english text).

## **Zusammenfassung**

Diese L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Vorlage berücksichtigt in Form und Layout die Vorgaben für Abschlussarbeiten im Department Medientechnik „Richtlinien zur Erstellung schriftlicher Arbeiten, vorrangig Bachelor-Thesis (BA) und Master-Thesis (MA) im Department Medientechnik in der Fakultät DMI an der HAW Hamburg“, Fassung vom 6. Dezember 2012 von Prof. Wolfgang Willaschek.

Der Ausdruck soll einseitig erfolgen (Simplex). Je nach Bindung ist ggf. die Bindekorrektur (Verlust am linken Seitenrand durch die Bindung) noch anzupassen. In dieser Vorlage ist eine Bindekorrektur im header der L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Datei mit BCOR=1mm für Klebebindung eingestellt.

**Das ist die deutsche Version der vorangestellten Zusammenfassung. Beide Versionen – englisch und deutsch – sind verbindlich!**

# 1 Einleitung

## 1.1 Motivation

„There is no cloud it's just someone else's Computer“ - eigentlich ein ganz triviales Statement, doch es wurde zu einem Internetphänomen, auch „Meme“ genannt, weil die Internetindustrie es geschafft hat, für einen Benutzer transparent werden zu lassen, dass hinter so manchem Dienst sich in der Realität ein ganzes Rechenzentrum befindet.

Die große Rechenleistung, die von jedem Ort, jeder Zeit verfügbar ist, machte auch eine Breite verschiedener portabler Anzeigegeräte ubiquitär. Die Werbemarketingsspezialisten sprechen von einem „Second Screen“, aber in Wirklichkeit ist jedes andere internetfähige Gerät gemeint, welches parallel zum laufenden Fernsehprogramm genutzt wird. Und bei der Auswahl aus Netbook, Tablet, Phablet, Smartphone, Smartwatch ist bei manchem Anwender die Zahl dieser Geräte längst über zwei. Viele kleine Applikationen sollen diese portablen Geräte zu intelligenten persönlichen Assistenten machen. (Techcrunch) spricht sogar von einem neuen Software Goldrausch, der in den letzten 7 Jahren stattgefunden hat.

„Like all gold rushes, they must come to an end. It is clear that everyone close to technology is suffering from what the market is calling “app fatigue.” If it wasn't already hard enough to differentiate your app from the millions of others in the app store, it's now becoming even harder. From a consumer perspective, there are just too many apps. New apps, by and large, are not providing nearly enough value for consumers to come back, and most simply replicate existing experiences with a story of a better design. Apps are not an order of magnitude better than their predecessor; thus, adoption drops off as quickly as it started.“ [Schippers \(2016\)](#)

Es stellt sich daher eine Situation dar, in der die Anwender zwar die schnelle Reaktionsfähigkeit nativer Applikationen zu schätzen wissen, jedoch nicht sofort bereit sind weitere Software auf ihre Geräte zu installieren. Und das macht eine bestimmte Applikation wieder populärer den jeden Webbrowser.

## *1 Einleitung*

Auch im Zeitalter der Smartphone hat sich an den Grundprinzipien und Protokollen, die das World Wide Web seit 1991 zu Nutze macht, nicht viel geändert. Eine sog. Rich Internet Applikation wird vom Browser auf die gleiche Art und Weise geladen, wie die allererste HTML Webseite. Lediglich eine grundlegende Neuerung kam im Jahr 1995 hinzu. Netscape ermöglichte es den Entwicklern mehr Interaktivität durch Auslieferung vom Script Code in die statischen Webseiten einzubauen und leitete den Aufstieg von JavaScript - gegenwärtig einer der populärsten Programmiersprachen. Allerdings ist diese Berühmtheit ganz und gar nicht dadurch entstanden, dass die Sprache eine besonders elegante Erfindung war. Es war einfach die einzige von Browsern von Haus aus unterstützte Option. Ganz im Gegenteil, JavaScript basiert auf einigen schlechten Entscheidungen. Ein populäres Fachbuch nennt sich auch daher nicht umsonst - *JavaScript - the good parts*.

„JavaScript is a language with more than its share of bad parts. It went from nonexistence to global adoption in an alarmingly short period of time. It never had an interval in the lab when it could be tried out and polished. It went straight into Netscape Navigator 2 just as it was, and it was very rough. When Java<sup>TM</sup> applets failed, JavaScript became the “Language of the Web” by default. JavaScript’s popularity is almost completely independent of its qualities as a programming language.

Fortunately, JavaScript has some extraordinarily good parts. In JavaScript, there is a beautiful, elegant, highly expressive language that is buried under a steaming pile of good intentions and blunders. The best nature of JavaScript is so effectively hidden that for many years the prevailing opinion of JavaScript was that it was an unsightly, incompetent toy.“([Crockford 2008](#): S. 2)

Bei vielen Webanwendungen beschränkt sich daher heutzutage die Hauptinteraktion immer noch darauf, beim Betätigen eines Knopfes neuen Markup vom Server zu laden. Alles, was an Benutzerinteraktion darüber hinaus geht, ist ein Nebengedanke. Und so kommt es vor, dass der serverseitige Teil, zuständig für das Rendern der Hauptinhalte, mit allen bekannten Prinzipien des guten Software Designs realisiert ist, der clientseitige, für die weitergehende Interaktivität zuständige JavaScript-Teil, aber eine bloße Ansammlung loser Scripte darstellt. Bei kleinem Anteil solchen clientseitigen Programmcodes wird diese Praxis aus Kostengründen toleriert, ist jedoch bei jeder mittleren Komplexität nicht mehr hinnehmbar. Diese Arbeit betrachtet die Implementierung eines solchen komplexen Webanwendung Clients.

## **1.2 Zielsetzung**

Diese Arbeit beschäftigt sich mit der Realisierung eines potentiell an Benutzerinteraktionen reichen, nativ ähnlichen Clients einer Webanwendung am Beispiel der Implementierung einer Photoverwaltungssoftware.

Dabei wird auf folgende Schwerpunkte eingegangen:

- Adaptierung an verschiedene Endgeräte
- Auslagerung der Darstellungslogik an den Client
- Architektonische Trennung von Verantwortlichkeiten
- Authentifizierung der Benutzersitzung
- Kommunikation mit dem Server

## **1.3 Aufbau**

# **2 Analyse**

## **2.1 Einleitung**

In dem Kapitel [Motivation](#) wurde geschildert, dass eine Web-Photoverwaltungssoftware als Exempel für die Zielsetzungen dieser Arbeit dienen wird. Nun soll analysiert werden, welche Realanforderungen notwendig sind, um den zuvor definierten [Zielsetzungen](#) gerecht zu werden.

## **2.2 User Experience**

Folgend werden Anforderungen beschrieben, die sich mit dem Nutzungserlebnis und der visuellen Gestaltung der Applikation befassen.

### **2.2.1 Schnelles Feedback**

Die Hauptanforderung an die Webanwendung besteht darin dem Benutzer das an eine native Applikation angelehnte Nutzungserlebnis zu gewährleisten. Die bei einer klassischen Webanwendung entstehenden Ladezeiten, welche nach jeder Benutzerinteraktion durch das erneute Laden und Darstellen des gesamten Inhaltes auftreten, sollen vermieden werden.

### **2.2.2 Flaches Design**

Das Benutzerinterface der Anwendung soll unter Anwendung der Paradigmen vom flachen Design minimalistisch, jedoch mit klar erkennbaren Aktionsaufrufen, gestaltet werden.

### 2.2.3 Responsive Design

Die Webanwendung soll sich auf potentiell unterschiedliche Displaygrößen anpassen. Das Benutzerinterface soll hier jedoch nicht komplett für jede mögliche Abstufung der Displaygröße neu gestaltet werden. Es sollen Layout Regeln verwendet werden, die es dem gleichen Interface erlauben seine Elemente bei schrumpfender bzw. wachsender Größe neu zu positionieren.

### 2.2.4 Photo Zentrierung

Ein besonderes Unterproblem der Adaptierung an verschiedene Gerätedisplays ist die Photo-betrachtung. Hier sind sowohl die Auflösung des Photos als auch des Displays für die Software nicht zu Implementierungszeit, sondern erst zur Laufzeit bekannt. Um das Photo in der Gesamtheit auf einem beliebigen Display zu betrachten, soll es zur Laufzeit sowohl in der Detailansicht als auch innerhalb seines Platzhalters in der Gesamtübersicht zentriert werden.

## 2.3 User Stories

In diesem Unterkapitel werden die einzelnen Features der Beispiel-Applikation definiert.

### 2.3.1 Authentifizierung

Die Photosoftware soll den Benutzern nur anhand einer Benutzerkennung und eines Passworts den Zugang gewähren.

### 2.3.2 Navigation Menü

Der Benutzer soll im Stande sein zwischen den Hauptfunktionen der Anwendung aus jedem beliebigen Unterbereich zu navigieren.

### 2.3.3 Photo Galerie

Dem Benutzer soll eine Auflistung seiner gespeicherten Photos dargestellt werden.

### 2.3.4 Paginierung/Nachladen der Photos

Falls sich sehr viele Photos in der [Photo Galerie](#) befinden, sollen diese nicht im selben Augenblick geladen werden, damit die Anwendung nicht überlastet wird. Stattdessen soll zuerst eine bestimmte Anzahl der Photos dargestellt werden und es anschließend dem Benutzer ermöglicht werden, weitere Bilder stapelweise nachzuladen.

### 2.3.5 Photo Freitext Suche

Der Benutzer soll in Beschreibungen und Namen nach seinen Photos durch Eingabe von Freitext suchen können. Das Resultat der Suche soll ebenfalls wie die Photogalerie paginiert werden.

### 2.3.6 Photos nach Erstellungsmonat gruppieren

Dem Benutzer soll ermöglicht werden Photos gruppiert nach Erstellungsmonat betrachten. Monatsgruppen werden in absteigender Reihenfolge dargestellt.

### 2.3.7 Photo Details

Der Benutzer soll in der Lage sein, Photos mit Metadaten wie Name und Beschreibung zu annotieren. Bei der Auswahl eines einzelnen Photos in der Galerie sollen diese annotierten Photoinformationen dargestellt werden.

### 2.3.8 Photo Großansicht

Dem Benutzer soll ermöglicht werden, ein bestimmtes Photo in der vollständiger Größe zu betrachten.

### 2.3.9 Photo Slider

Wenn der Benutzer die Detailansicht eines Photos aus der Galerie auswählt, soll es ihm ferner möglich sein aus der Detailansicht zum nächsten oder dem vorherigen Photo zu navigieren.

# 3 Grundlagen

## 3.1 Client/Server Model

Webanwendungen sind eine erweiterte Form von normalen Webseiten und funktionieren nach den selben Prinzipien des World Wide Webs. Diesen liegt wiederum das Client-/Server-Model zu Grunde.

Der Client ist ein Programm des Benutzers und ist dafür zuständig, den Inhalt der Applikation oder Webseite auf dem Bildschirm in benutzerfreundlicher Art und Weise zu verarbeiten. Ein solcher typischer Client ist der Web Browser.

Der Inhalt selbst befindet sich auf einem entfernten Rechner, genannt der Server. Server verarbeiten eingehende Anfragen der Clients nach Inhalten und liefern eine Kopie dieser Inhalte aus. Der heruntergeladene Inhalt kann schließlich vom Client angezeigt werden.

Die Fachbezeichnung für den remote Inhalt ist Ressource. Ressourcen können aus Bildern, Videos, Webseiten und anderen Dateien bestehen. Aber wie am Anfang angedeutet, sind Ressourcen nicht nur auf Dateien und Webseiten beschränkt. Sie können auch in Form von Software vorkommen, welche es z.B. erlauben, Aktien zu handeln oder Videospiele zu spielen. Ressourcen werden dabei durch einen eindeutigen Bezeichner - die URL - identifiziert.

Ein simples Diagramm, wie Client und Server interagieren können, sieht wie folgt aus:

Historisch ergeben, nutzen Client und Server das Kommunikationsprotokoll HTTP für die Kommunikation untereinander. Diese Übertragung ist Zustandslos. Diese Eigenschaft wurde absichtlich konzipiert, um die Protokoll-Implementierung einfach zu halten und um Serverressourcen zu sparen. Der Server muss dabei keine Benutzerinformation zwischen den Anfragen merken. Im Fehlerfall muss ebenfalls nichts aufgeräumt werden. Die beiden Gründe machen HTTP zu einem sehr belastbaren Protokoll, aber auch gleichzeitig zu einem schwierigen Protokoll, um Zustandsbehaftete Webanwendungen zu implementieren.

(Parikh u. a. 2015: Background) beschreibt das Problem wie folgt:

"When you go to Facebook, for example, and log in, you expect to see the internal Facebook page. That was one complete request/response cycle. You then click on the picture – another request/response cycle – but you do not expect to be logged out after that action. If HTTP is stateless, how did the application maintain state and remember that you already input your username and password? In fact, if HTTP is stateless, how does Facebook even know this request came from you, and how does it differentiate data from you vs. any other user? There are tricks web developers and frameworks employ to make it seem like the application is stateful..."

D.h. dass es eine Reihe von verschiedenen Techniken gibt, welche auf Anwendungsebene realisiert werden müssen, um Zustandhaftigkeit in einem zustandslosen Protokoll zu gewährleisten.

Vgl. ([Parikh u. a. 2015](#): Background), [Federico u. a. \(2016\)](#)

## 3.2 HTTP

In [3.1](#) wurde erwähnt, dass im World Wide Web das Kommunikationsprotokoll HTTP verwendet wird. Ein Protokoll zeichnet sich zunächst durch 3 grundlegende Eigenschaften aus:

- Syntax - Datenformat und Kodierung
- Semantik - Steuerungsinformation und Fehlerbehandlung
- Zeitablauf - Geschwindigkeitsanpassung und Reihenfolge

[Dubost \(2012\)](#) zeigt, dass Kommunikationsprotokolle nicht nur ein künstliches Konstrukt sind, sondern auch aus der realen Welt stammen:

"When two people meet, they engage using a communication protocol: for example, in Japan, a person will make a specific gesture with the body. One such gesture is a bow, which is the syntax used for the interaction. In Japanese customs, the gesture of the bow (among others) is associated with the semantics of greeting someone. Finally, when one person bows to another person, a sequence of events has been established between the two in a specific timing."

Weiterhin beschreibt [Dubost \(2012\)](#), dass in einem Online-Kommunikationsprotokoll die gleichen Elemente vorkommen: die Syntax - die Abfolge von Zeichen, etwa Bezeichnern, die für das Schreiben des Protokolls verwendet werden; die Semantik - die Bedeutung, die mit diesen Bezeichnern assoziiert wird; und schließlich der Zeitablauf - eine vorgegebene Reihenfolge, in der Client und Server diese Bezeichner austauschen.

### 3 Grundlagen

HTTP ist dabei ein sog. Application Level Protocol, d.h, dass es in der Abstraktionsebene höher angesiedelt ist. Es setzt wiederum auf eine Reihe weiterer Protokolle auf, welche sich etwa um die Übertragung der eigentlichen Datenpakete oder die physikalische Übertragung der elektrischen Signale kümmern. HTTP selbst beschreibt hingegen die Bedeutung und das Format der gesamten übertragenen Nachricht.

Folgend ist eine HTTP GET Anfrage aufgelistet:

```
GET / HTTP/1.1
Host: www.opera.com
User-Agent: Opera
```

Listing 1: HTTP GET Request

Diese Nachricht spezifiziert, dass der Client eine Ressource erhalten möchte. Die Ressource, die der Client erhalten möchte, befindet sich im root-Verzeichnis. Die Übertragung soll mittels HTTP version 1.1 stattfinden. Der Client versucht eine spezifische Webseite zu erreichen, die sich unter der URL `www.opera.com` befindet. Ferner teilt der Client einen sog. HTTP Header, namens *User-Agent* Informationen über das Programm, welches für die Kommunikation verwendet wurde.

Eine Antwort vom Server könnte dabei wie folgt aussehen:

```
HTTP/1.1 200 OK
Date: Wed, 23 Nov 2011 19:41:37 GMT
Server: Apache
Content-Type: text/html; charset=utf-8
Set-Cookie: language=none; path=/; domain=www.opera.com;
    expires=Thu, 25-Aug-2030 19:41:38 GMT
Set-Cookie: language=en; path=/; domain=.opera.com;
    expires=Sat, 20-Nov-2030 19:41:38 GMT
Vary: Accept-Encoding
Transfer-Encoding: chunked

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
...
```

Listing 2: HTTP GET Response

Der Server antwortet, dass er das Protokoll HTTP Version 1.1 versteht. Die Anfrage war erfolgreich und wurde daher mit dem Response Code 200 sowie einer verständlichen Annotation *OK* versehen. Anschließend wird eine Reihe weiterer HTTP Header gesendet, welche beschreiben,

wie die Nachricht verstanden werden soll. Und letztendlich wird der Inhalt der Ressource - hier ein HTML Dokument - in den Rumpf (body) der Nachricht eingefügt.

Weitere HTTP-Methoden sind: OPTIONS, GET, HEAD, POST, PUT, DELETE, TRACE, CONNECT. Jede von denen hat eine unterschiedliche Rolle. Siehe ([Fielding und Reschke 2014: Kap. 4](#)).

Vgl. [Dubost \(2012\)](#)

## 3.3 Serverseitige Webanwendungen

### 3.3.1 Grundprinzip

Als das World Wide Web geboren wurde, existierte nur ein Webserver und ein Webclient. Dieser Webserver namens httpd war nur in der Lage, statische Ressourcen wie Bilder und Dokumente auszuliefern. Schon bald jedoch machte der Überfluss an Online-Ressourcen Suchmaschinen notwendig. Das bedeutete, dass Benutzer in der Lage sein mussten, Daten, wie den Suchbegriff, an den Server abzuschicken und der Server seinerseits im Stande sein sein musste, diese Daten zu verarbeiten und dynamisch entsprechende Inhalte zu liefern.

Hierfür wurde das Common Gateway Interface (CGI) spezifiziert. Es entwickelte sich zum Standard, um externe Applikationen mit Webservern zu verbinden und um dynamische Information zu generieren. Ein CGI Programm kann beinahe in jeder Programmiersprache implementiert werden. Es muss nur die Fähigkeit besitzen, sein vom STDIN zu lesen und auf STDOUT zu schreiben.

Folgend ist ein exemplarisches CGI "Hello World"Programm dargestellt. Ein Benutzer namens Doug gibt seinen Namen ein, welcher vom Webserver ausgegeben werden soll. Dabei generiert sein Webclient einen HTTP GET Request an folgende URL:

```
http://example.com/cgi-bin/hello.pl?username=Doug
```

Wenn der Webserver diese Anfrage bekommt, weiß er, wie er die URL in zwei Teile trennt: den Pfad zu dem CGI Perl Programm *hello.pl* und den Teil mit der Benutzereingabe (username=Doug, genannt QUERY\_STRING). Er leitet also diese Anfrage über STDIN an das *hello.pl* Script weiter. Die Aufgabe des Scriptes ist nun, den QUERY\_STRING nach dem Schlüssel *username* zu parsen und dessen Wert über SDTOUT auszugeben. Der Webserver wird wiederum diese Ausgabe an den Client weiterleiten. Das Beispiel "Hello user"Programm ist in [3](#) abgebildet.

```
#!/usr/bin/perl

use CGI qw(:standard);
my $username = param('username') || "unknown";

print "Content-type: text/plain\n\n";
print "Hello $username!\n";
```

Listing 3: "Hello user"CGI script

Ein solches serverseitiges Programm generiert für gewöhnlich dynamische Inhalte, indem es die Information dafür aus einer Datenbank bezieht. Heutige serverseitige Webanwendungen nutzen weiterhin entweder eine Weiterentwicklung der CGI Schnittstelle oder ein ähnliches Prinzip.

Vgl. ([Bekman und Cholet 2003](#): Kap. 1.1)

Im Kapitel 3.1 wurde auf die Diskrepanz hingewiesen, dass HTTP ein zustandsloses Protokoll ist, eine Webanwendung jedoch Zustandshaftigkeit benötigt, um Benutzersitzungen, etwa Besuch und Einkauf in einem Webshop, auseinanderzuhalten. Eine solche Session kann von dem Client und Server Programm künstlich aufrecht erhalten werden.

Dabei generiert das serverseitige Programm einen Session-Identifier beim ersten Besuch des Benutzers und sendet es an den Client. Der Client wiederum sendet diese ID bei jeder weiteren Anfrage an den Server mit. Ein Mechanismus für die Benutzersessions im Web ist das Setzen von HTTP-Cookies, welche dann automatisch bei den nachfolgenden Anfragen angehängt werden. Weitere manuelle Möglichkeiten sind Übertragung mittels custom HTTP Header oder Umwandeln der URLs durch das Anhängen des zusätzlichen *session\_id* Parameters.

Siehe ([Parikh u. a. 2015](#): Stateful Web Applications)

#### 3.3.2 Architektur

In objektorientierter Software ist für die Erstellung von graphischen Anwendungen das Model-View-Controller Pattern vorherrschend.

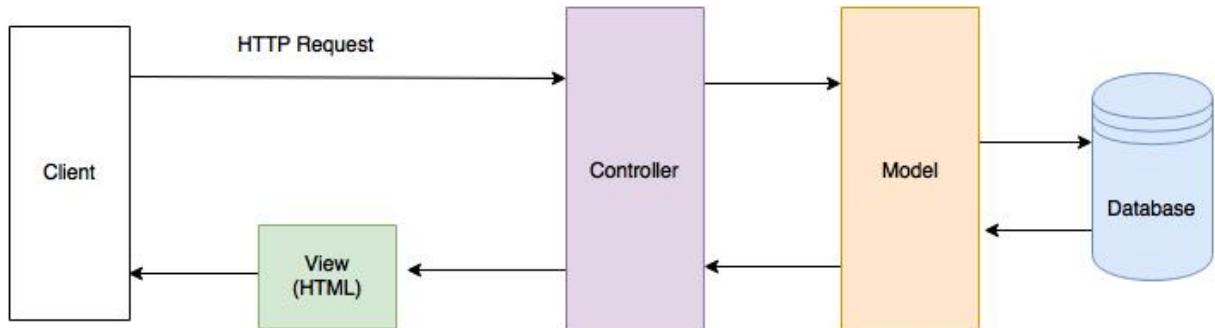
Galilio schreibt: "Mit Model-View-Controller (MVC) wird ein Interaktionsmuster in der Präsentationsschicht von Software beschrieben. MVC ist wohl einer der schillerndsten Begriffe im Bereich der objektorientierten Programmierung. Viele Varianten haben sich herausgebildet, teilweise einfach aufgrund eines falschen Verständnisses des ursprünglichen MVC-Musters, teilweise als Weiterentwicklung oder Anpassung an neue Anwendungsfälle."

Unabhängig von der jeweiligen Abwandlung des MVC Pattern gilt, dass der Controller für Benutzereingaben, das Model für den Zustand und der View für das Darstellen dieses Zustands verantwortlich ist. Vgl. Galilio 8.2.3

Serverseitige Webanwendungen interpretieren MVC wie folgt. Benutzerinteraktionen führen weitgehend zu Anfragen einer komplett neuen Ressource, e.g:

```
GET http://example.com/articles
GET http://example.com/articles/1
GET http://example.com/articles/1/comments
```

Jeder ankommende HTTP Request wird von einem bestimmten Controller verarbeitet. Dieser liest HTTP Header sowie Request Parameter aus und verwendet Model Objekte, um die notwendige Daten für eine Benutzenanfrage zu liefern. Models laden diese Daten üblicherweise aus einer Datenbank. Und schließlich generiert der Controller die gesamte Seite neu, welche sich nur um den neuen Inhalt von der vorherigen unterscheidet, dessen Layout, Menüs, Header etc. aber gleich bleiben. Hierfür wird eine HTML-Template-Engine und ein passendes Template - das View - verwendet. Dieses stellt im Grunde ein HTML-Markup mit Platzhaltern für dynamische Daten dar, welche vom Controller durch die Model-Daten ersetzt werden. Dieses stellt im Grunde HTML Markup mit Platzhaltern für dynamische Daten dar, welche vom Controller durch die Model Daten ersetzt werden. Siehe 3.1



**Abbildung 3.1:** Serverseitiges MVC

## 3.4 Clientseitige Webanwendungen

### 3.4.1 Grundprinzip

In dem Aufsatz, der den Namen *Ajax* geprägt hat, schrieb [Garrett \(2005\)](#): "The classic web application model works like this: Most user actions in the interface trigger an HTTP request

### 3 Grundlagen

back to a web server. The server does some processing — retrieving data, crunching numbers, talking to various legacy systems — and then returns an HTML page to the client. It's a model adapted from the Web's original use as a hypertext medium, but as fans of The Elements of User Experience know, what makes the Web good for hypertext doesn't necessarily make it good for software applications."

Schon in den 90er Jahren implementierten Browserhersteller Skripting Möglichkeiten für Webseiten. Es entstand die Möglichkeit, Programmcode an den Client Rechner zusammen mit dem Markup auszuliefern, um interaktive Animationen auf der Webseite auszulösen. Die Programmiersprache Javascript war geboren. Sie wurde später unter dem Begriff ECMAScript standardisiert.

Im weiteren Verlauf ermöglichte die Implementierung der XMLHttpRequest Schnittstelle, HTTP Anfragen aus Javascript unabhängig von dem Browser Client auszuführen. Dies legte den Grundstein für die von Garret unter dem Begriff *Ajax* zusammengefasste Sammlung von Techniken und somit die Entstehung echter clientseitiger Webanwendungen.

So schreibt [Garrett \(2005\)](#) weiter: „Ajax isn't a technology. It's really several technologies, each flourishing in its own right, coming together in powerful new ways.“ Und er definiert die Komponenten, welche Ajax ausmachen.

- standards-basierte Darstellung, unter Verwendung von XHTML und CSS
- dynamische Darstellung und Interaktion, unter Verwendung des Document Object Model
- Datenaustausch und Manipulation mit Hilfe von XML und XSLT
- Asynchrone Datenabfragen, unter Verwendung des XMLHttpRequest
- Javascript, welches das Ganze zusammenbindet

Anstatt eine Webseite am Anfang der Benutzersitzung zu laden, lädt der Browser eine Ajax Engine - implementiert in Javascript. Diese Engine ist sowohl verantwortlich für das Rendern des Benutzerinterfaces als auch für die Kommunikation zwischen dem Server seitens des Benutzers.

Die von Garret formulierten Ajax Bestandteile gelten noch heute. Allerdings spielt das Datenformat XML keine primäre Rolle. Es ist kein bestimmtes Datenaustausch Format vorgeschrieben, wobei überwiegend das kompakte JSON Format zur Übertragung benutzt wird. Der Schnittstellen Name - XMLHttpRequest blieb aus Kompatibilitätsgründen erhalten. Ab ECMAScript6 existiert eine neue HTTP Api, namens *fetch*.

Vgl. [Garrett \(2005\)](#)

### 3.4.2 Datenübergabe

Die meist konventionelle Art und Weise, in der Ajax Applikationen mit dem Server kommunizieren, ist eine sog. REST API. REST steht für representational state transfer.

- *representational* bezieht sich darauf wie eine Representation eine Ressource übertragen wird.
- *state transfer* bezieht sich darauf dass HTTP ein zustandsloses Protokoll ist und dass alles was der Server braucht, um eine Anfrage zu verarbeiten, sich in der Anfrage selbst befindet.

Die Grundideen hinter REST wurden auf den Beobachtungen dessen basiert, wie das Web bereits funktionierte. Das Laden von Webseiten, das Absenden von Formularen und das Benutzen von Links, um verwandte Inhalte zu finden sind Faktoren, welche definieren, was REST ist und wie es auf das Web und den Schnittstellen Design zutrifft.

Alle Aktionen innerhalb REST konzentrieren sich also um Ressourcen und somit stellen das Erzeugen (Create), Lesen (Read), Aktualisieren (Update) und Löschen (Delete) die einzigen Aktionen dar, welche auf diese Ressourcen angewendet werden. Das Akronym welches diese vier Aktionen beschreibt ist demnach *CRUD*. Beispielweise würde innerhalb des REST Paradigma, um einen Benutzer einzuloggen, nicht etwa eine Remote Procedure *User.login(username, password)* aufgerufen, sondern eine Ressource *UserSession* mit den Attributen *username, password* auf dem Server erstellt.

Eine anschauliche Art REST Schnittstellen zu implementieren ist alle Aktion auf zwei Kriterien zu brechen

- *Was* - Auf welche Ressource wird eingewirkt ?
- *Wie* - Was passiert mit der Ressource ?

Folgend ist tabellarisch die Akzentuierung des "Was" und des "Wie" auf den Design einer REST API für den Benutzerlogin dargestellt.

| Zielsetzung                                       | Wie       |              | Was            |               |
|---|-----------|--------------|----------------|---------------|
|   | Operation | HTTP Methode | Ressource      | Pfad          |
| Information über die Session bekommen             | Read      | GET          | Session        | /sessions/:id |
| Eine neue Session erzeugen ( Benutzer einloggen ) | Create    | POST         | Sessions Liste | /sessions     |
| Neue Daten zur Session hinzufügen                 | Update    | PUT          | Session        | /sessions/:id |
| Session löschen ( Benutzer ausloggen )            | Delete    | DELETE       | Session        | /sessions/:id |

Vgl. ([LaunchSchool 2016](#): Kap. REST and CRUD)

### 3.4.3 Architektur

Clientseitige Webanwendungen verzichten durchgehend auf komplettne Page Loads bei Benutzerinteraktionen. Sie reagieren auf Eingaben, indem sie das Document Object Model (DOM) der Website im Speicher direkt verändern und somit ein Neurendern der betroffenen Teilbereiche auslösen. Anstelle des kompletten Markups werden lediglich die notwendigen neuen Daten in einem serialisierten Format vom einem Webservice angefragt über eine definierte API abgefragt.

Auch hier wird bei einer objektorientierten Umsetzung das MVC Pattern bzw. eine Abwandlung davon verwendet. Dabei werden Benutzereingaben direkt von einem dafür zuständigen Controller verarbeitet. Der Controller leitet die Anfrage an das Model weiter, welches mit einem Webservice interagieren kann. Anschließend benachrichtigt der Controller das View über die Änderung des Zustands der Applikation. Schließlich sorgt das View für die direkte DOM Manipulation eines bestimmten Teilbereich der Seite. Siehe [3.2](#).

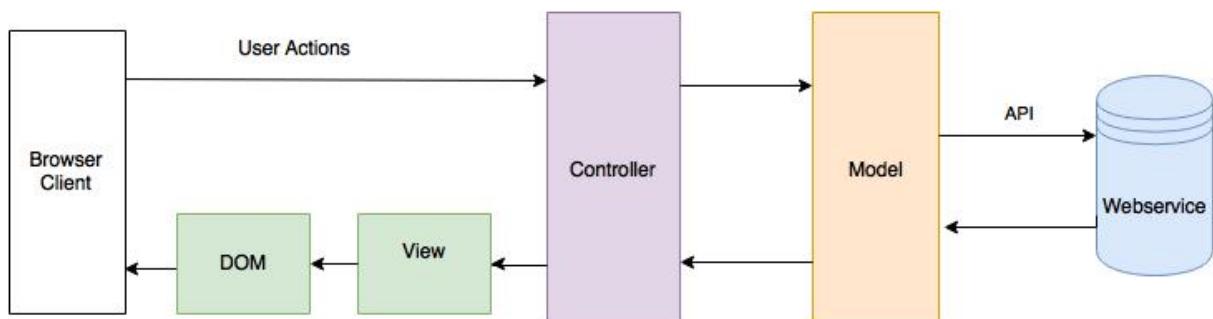


Abbildung 3.2: Clientseitiges MVC

Die meisten clientseitigen Frameworks führen eine Technik namens “Databinding” ein. Dabei wird, einst aus einem Markup Template erstelltes, View an bestimmte Datenfelder in einem Model angebunden. Das View aktualisiert sich mit der Zustandsänderung des Models automatisch. Somit bleibt kaum noch Eventverarbeitungs Aufwand für einen typischen Controller notwendig, weswegen dieser eher als Presenter (siehe [MSDN \(2016a\)](#)) oder sog. ViewModel (siehe [MSDN \(2016b\)](#)) verstanden werden kann.

## 3.5 Responsive Webdesign

([Marcotte 2011](#): S.8) führt den Begriiff Responsive Webdesign mit folgenden Worten ein:

„But web designers, facing a changing landscape of new devices and contexts, are now forced to overcome the constraints we've imposed on the web's innate exibility. We need to let go. Rather than creating disconnected designs, each tailored to a particular device or browser, we should instead treat them as facets of the same experience. In other words, we can craft sites that are not only more exible, but that can adapt to the media that renders them. In short, we need to practice responsive web design“

Hierfür legte Marcotte 3 Grundelemente fest:

- Flexibles, rasterbasiertes Layout
- Flexible Bilder und Medien
- Media Queries, ein Modul aus der CSS3 Spezifikation

Üblicherweise platzieren Webdesigner die Webseitenelemente auf ein imaginäres Raster. Somit sind bestimmte Komponenten aneinander anhand dieser virtuellen Linien ausgerichtet. In Abb. [3.3](#) sieht man ein solches Raster. Das Design besteht hier aus zwei Textspalten *main* - 566px breit und *other* - 331 px breit. Diese befinden sich wiederum in einem umschließendem *blog* 900 px Container, welcher wiederum in den *page* Container eingebunden ist. Die Elemente definieren entsprechende Abstände (*margin*), so dass aus Breite der Elemente und der Abstände sich eine Textpositionierung anhand der virtuellen Grid Linien ergibt, wie in der Abb dargestellt.

Das obige Layout kann durch folgenden CSS code erzeugt werden:

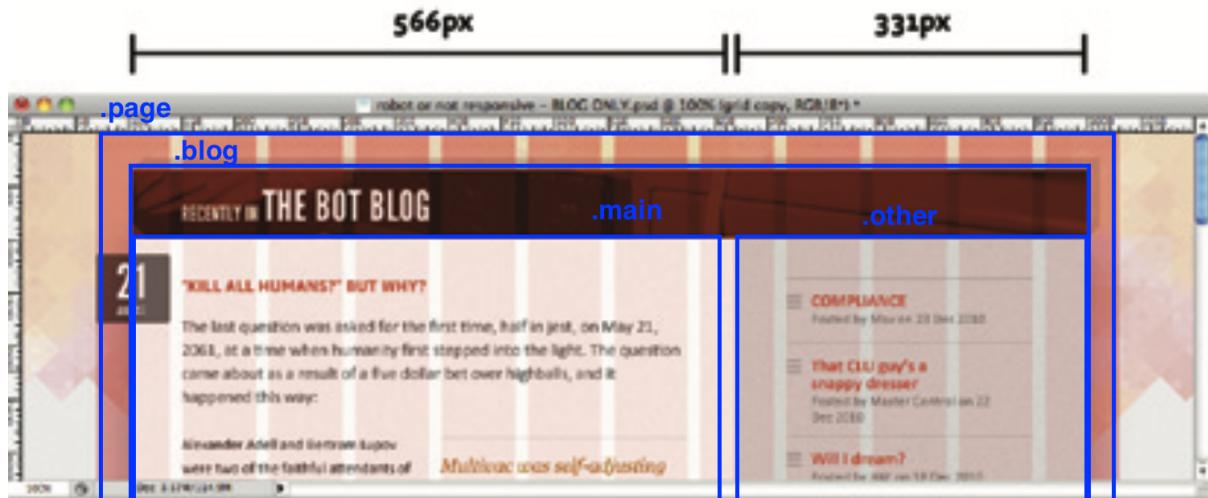


Abbildung 3.3: Webdesign Raster

```
#page {
    margin: 36px auto;
    width: 960px;
}
.blog {
    margin: 0 auto 53px;
    width: 900px;
}
.blog .main {
    float: left;
    width: 566px;
}
.blog .other {
    float: right;
    width: 331px;
}
```

Listing 4: Raster CSS

Um nun von einem starren Raster auf ein flexibles Raster zu kommen, welches sich an Bildschirmgrößen anpasst, werden feste Pixel Angaben durch relative Prozentangaben ersetzt. Hierfür wird eine einfach Umrechnungsformel verwendet - *target/context = result*

Wenn also sich das Target Element *main* mit 566px Breite sich bei einem festen Raster innerhalb des Kontextelementes *blog* mit 900px Breite befindet, ergibt sich dafür laut 566/900 eine 62.8888889% Breite:

### 3 Grundlagen

```
.blog .main {  
    float: left;  
    width: 62.8888889%;  
}
```

Listing 5: Flexibles Raster CSS

Im Prinzip wird die obige Umrechnung auf alle festen Breiten-, Abstand- und Fontgrößen Angaben angewendet. Daraus ergibt sich ein anpassbares Raster(siehe Abb. 3.4).



Abbildung 3.4: Flexibles Webdesign Raster

Bezüglich flexibler Bilder und Medien verhält es sich ähnlich, wie mit dem Grundansatz des flexiblen Rasters. Werden Bilder in Markup Container eingebettet, so sollte dieser Container seine Abstände sowie Breite wiederum relativ zu seinem Contextcontainer gesetzt haben. Siehe Listing.

```
<div class="figure">  
    <p>  
          
        <b class="figcaption">Lo, the robot walks</b>  
    </p>  
</div>
```

Listing 6: Container mit Bild Markup

```
.figure {  
    float: right;  
    margin-bottom: 0.5em;  
    margin-left: 2.53164557;  
    width: 48.7341772%;  
}
```

Listing 7: Container mit Bild CSS

### 3 Grundlagen

Diese Einstellung allein wird aber nicht ausreichen. Sollte das Bild in Wirklichkeit größer sein, als sich Platz dafür resultierend aus der dynamischen Breitenangabe und der jeweiligen Gerätauflösung ergibt, wird es standardmäßig mit Scrollbalken innerhalb seines Containers in original Größe gerendert.

Die Lösung dieser Problematik hängt von dem gewünschten Effekt ab. In vielen Fällen wird einfach das Gleiche Skalierverhalten für das Bild gewünscht, wie für den Rest des Inhalts. Hierfür sorgt eine *max-width: 100%* Einstellung auf das Bildelement selbst.

```
.figure {  
    float: right;  
    margin-bottom: 0.5em;  
    margin-left: 2.53164557;  
    width: 48.7341772%;  
}  
  
.figure img {  
    max-width: 100%;  
}
```

Listing 8: Bildskalierung

Es kann aber auch ausreichen sein, dass einfach ein bestimmter Bildausschnitt gerendert wird, so im Falle von Hintergrundbildern. Dieses wird mit Hilfe einer *overflow: hidden* css Regel erreicht auf dem Context Container des Bildes erreicht.

```
.figure {  
    overflow: hidden;  
}  
.feature img {  
    display: block;  
    max-width: auto;  
}
```

Listing 9: Bildausschnitt

Denkbar wäre auch die Absicht ein komplett anderes, eventuell ähnliches aber unterschiedlich arrangiertes Bild für kleinere Auflösungen zu laden, im Falle von Grafiken beispielsweise. Dieses erfordert jedoch eine zusätzliche Implementierung auf der Serverseite.

In dieser Arbeit wird eine weitere Technik für den Fotoslider geschildert, wobei das Foto nicht nur mit dem Inhalt skalieren, sondern ebenfalls zentriert sein muss.

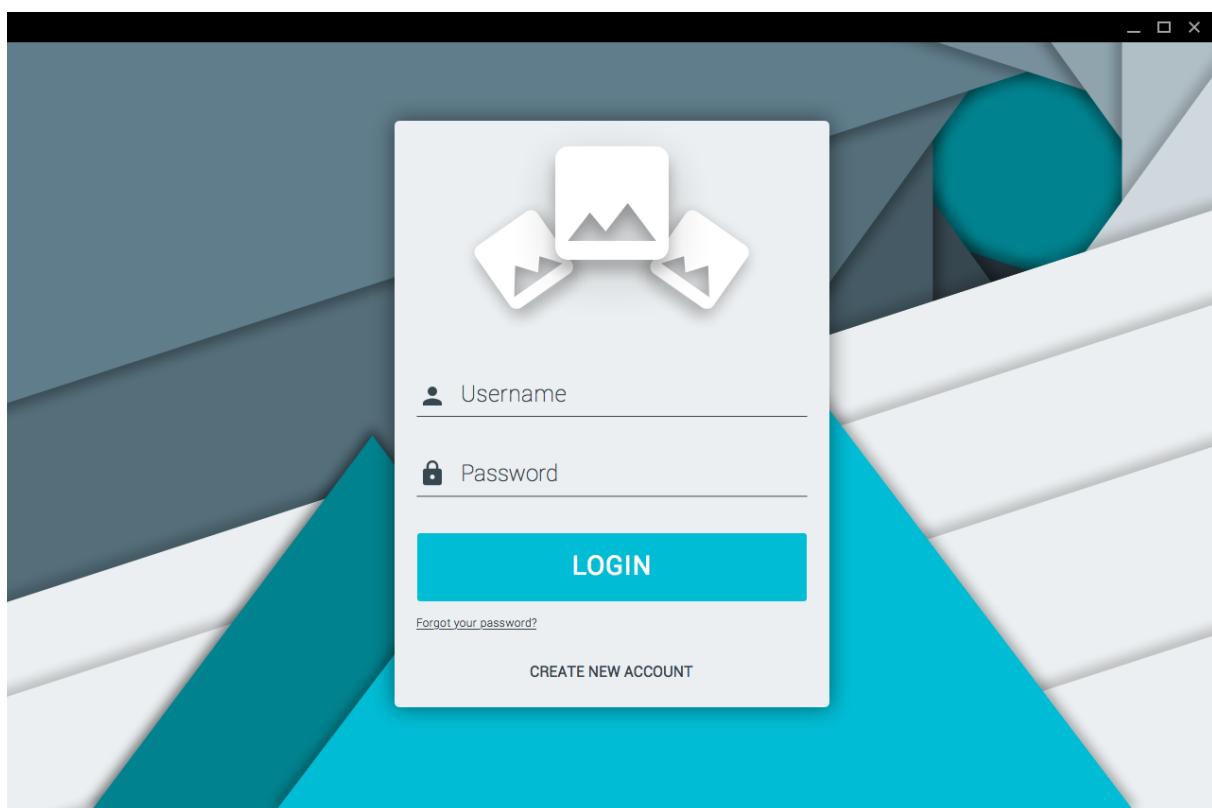
# 4 Design

Das folgenden Kapitel beschreibt das User Experience Design für die in Kapitel 2 definierten Anforderungen.

## 4.1 Palette

## 4.2 Authentifizierung

Das Visual Design für die Authentifizierung (2.3.1) ist in der Abb. 4.1 dargestellt.



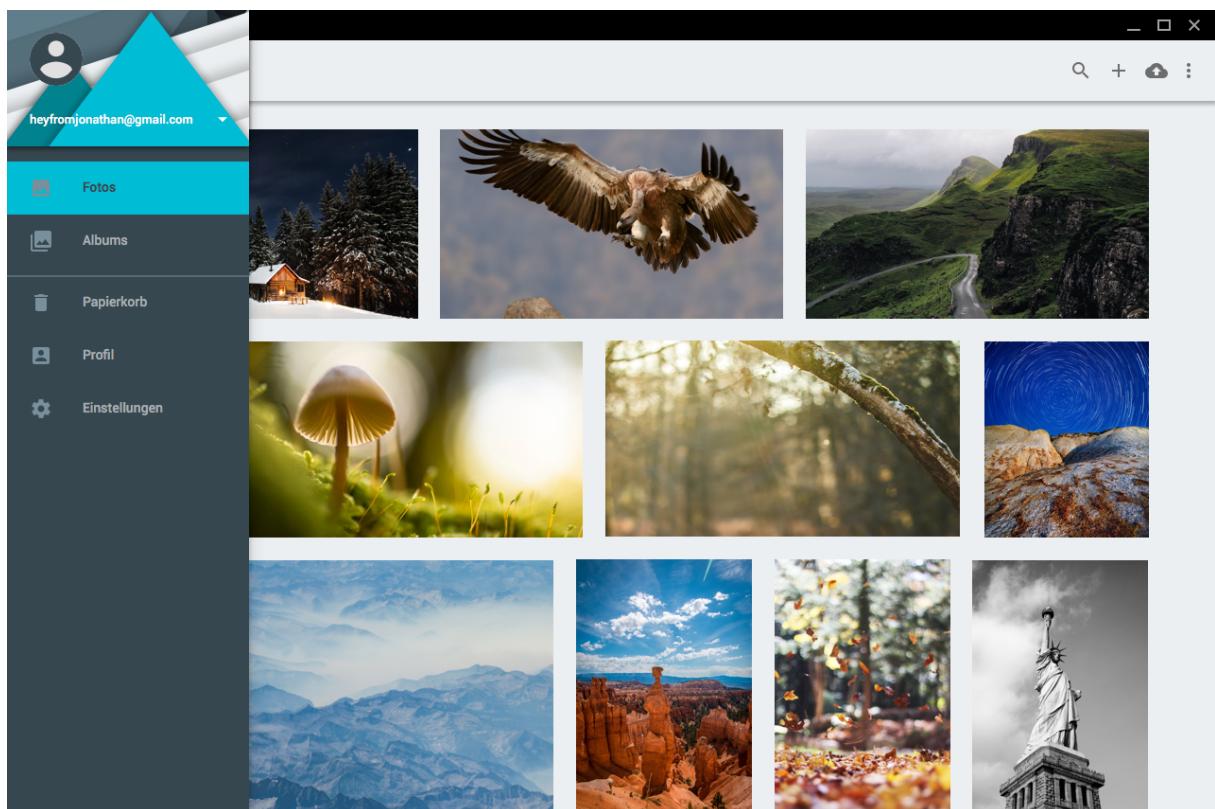
**Abbildung 4.1:** Authentifizierung

Der Benutzer gibt hier seine Login Daten ein. Bei positiver Eingabe gelangt er in die Anwendung. Als Standardansicht wird die Photogallerie angezeigt.

### 4.3 Navigations Menü

Das Navigation innherhalb der Anwendung (Anforderung 2.3.2) geschieht durch ein von rechts ausklappbares Seitenmenü (Abb. 4.2). Dieses legt sich über den Inhalt im Hauptbereich der Anwendung. Der Button zum Ausklappen befindet sich in jedem Unterbereich der Andwedung oben rechts (siehe Abb 4.3). Das Menü nimmt auf kleinen Geräten die gesamte Bildschirmgröße ein.

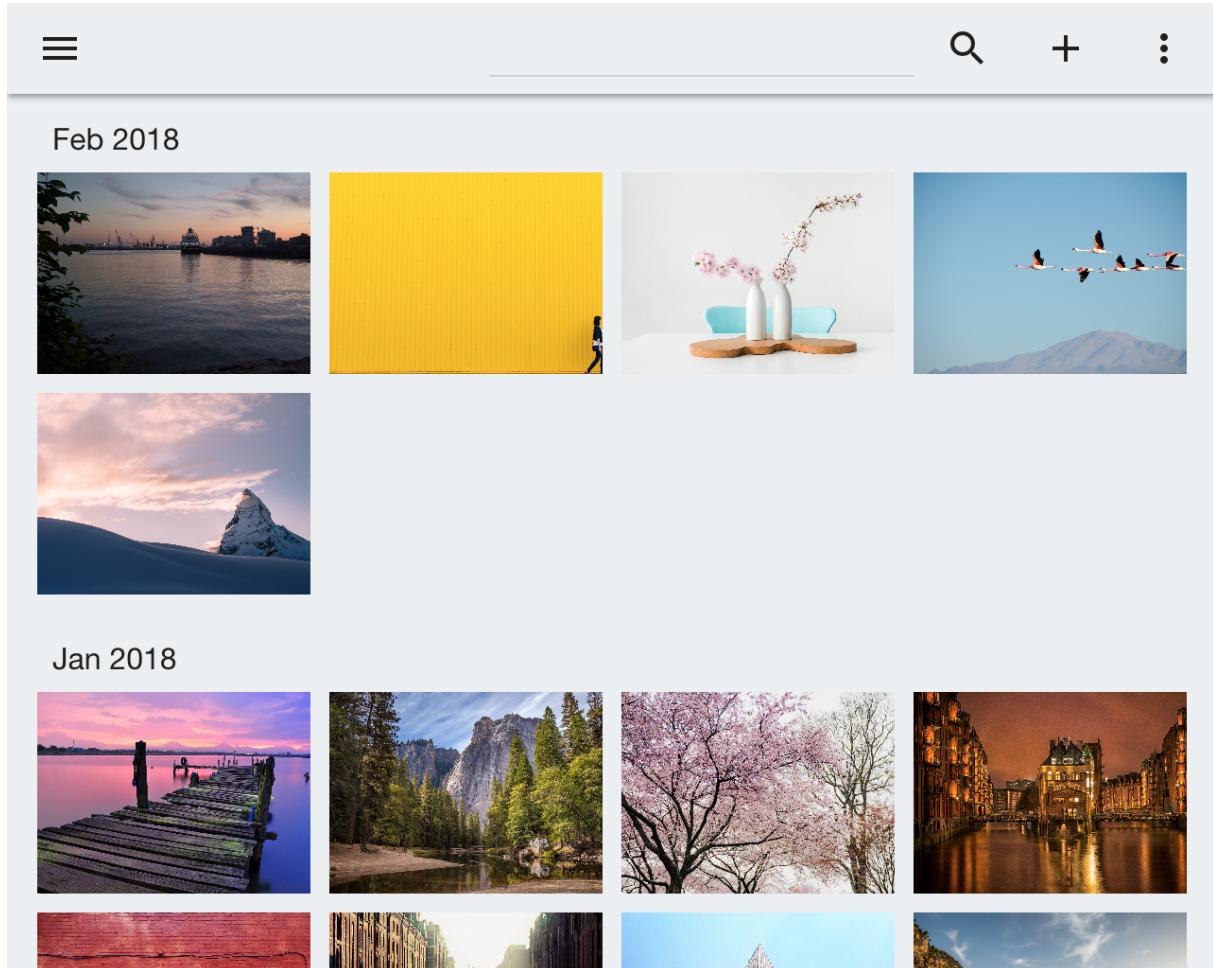
Zusätzlich bekommt jeder Unterbereich am oberen Bildschirmrand eine spezifische Werkzeugeleiste für die Aufgaben des jeweiligen Kontextes. Die spezifischen Werkzeuge haften am rechten oberen Rand.



**Abbildung 4.2:** Photo Gallerie Large

## 4.4 Photo Gallerie

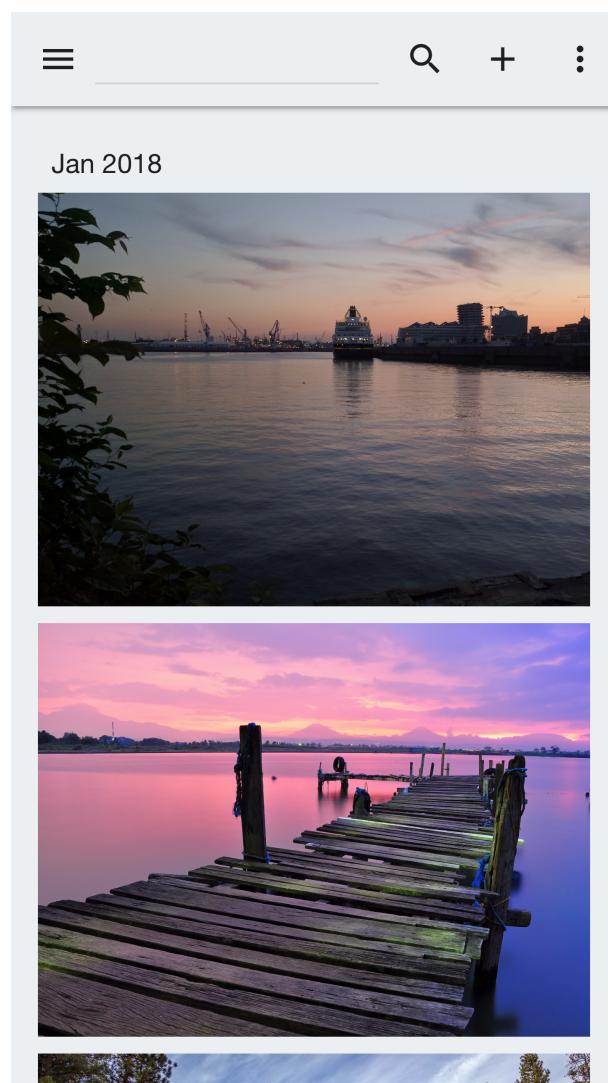
Das Design der Gallerie aus Anforderung 2.3.3 ist für die Bildschirmgrößen - Large, Normal, Small in den Abb.4.2, 4.3, 4.4 entsprechend visualisiert. Generell findet ein Umfluß der Bilder vom mehr auf weniger Spalten statt, bis letztendlich eine einzelne Spalte mit Bildern übrig bleibt.



**Abbildung 4.3:** Photo Gallerie Normal

Die beiden oberen Entwürfe zeigen ebenfalls die Gruppierung der Photos nach dem Erstellungsmonat (Anforderung 2.3.6) und die ein Suchfeld in der oberen Werkzeugeiste (Anforderung 2.3.5). Die Eingabe eines Suchbegriffs führt instantan eine Suche durch, sobald mehr als 2 Zeichen eingegeben werden. Das Ergebnis der Suche ist ebenfalls nach Erstellungsmonat gruppiert.

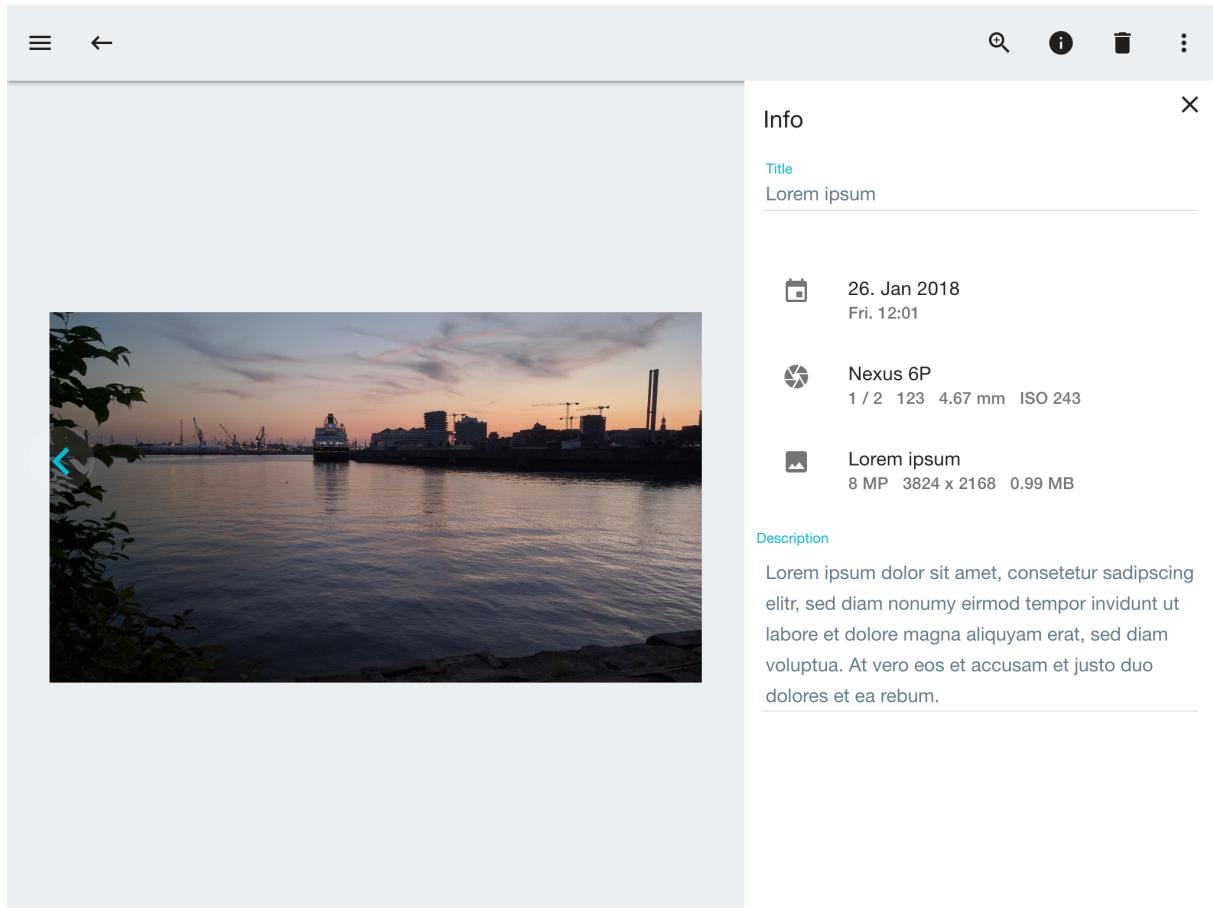
#### *4 Design*



**Abbildung 4.4:** Photo Gallerie Small

## 4.5 Paginierung

Für die Anforderung der Paginierung (2.3.4) bietet die Anwendung dem Benutzer Paginierungs Links für jeweils 2 vorherige und kommende Photobatches ( siehe 4.5).



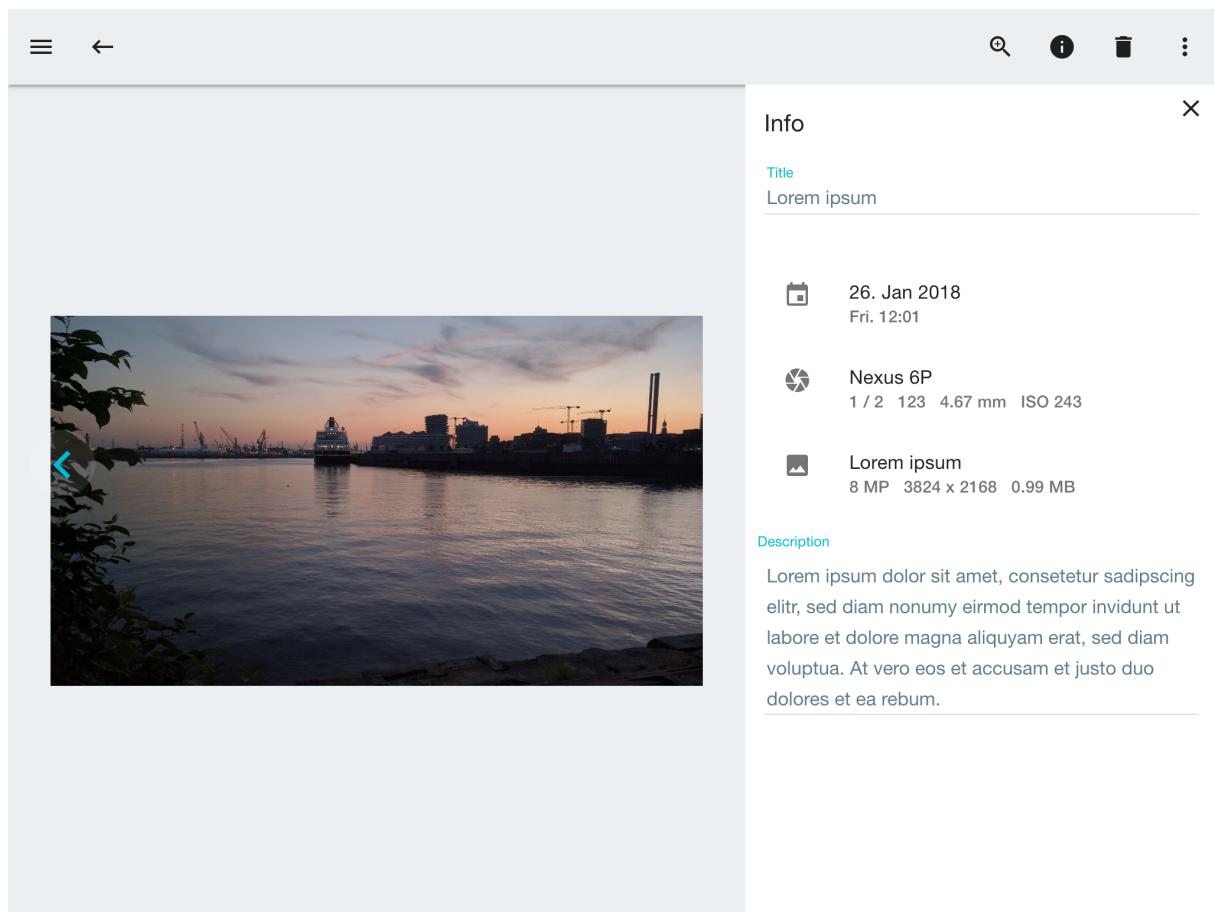
**Abbildung 4.5:** Paginierung

## 4.6 Photo Details

Die Anforderung der Hauptansicht und Metadaten Betrachtung und Bearbeitung (2.3.7) ist in dem Visual Design 4.6 für die Bildschirmgröße Large abgebildet. Der Benutzer gelangt in die Photo Details Ansicht mit dem Klick auf ein entsprechendes Photo.

Die Metadaten Ansicht wird mit dem Klick auf das Info Icon von rechts ausgeklappt und ist im Standardzustand nicht sichtbar. Das zentrierte Photo verschiebt sich entsprechend und skaliert im restlichen Bereich.

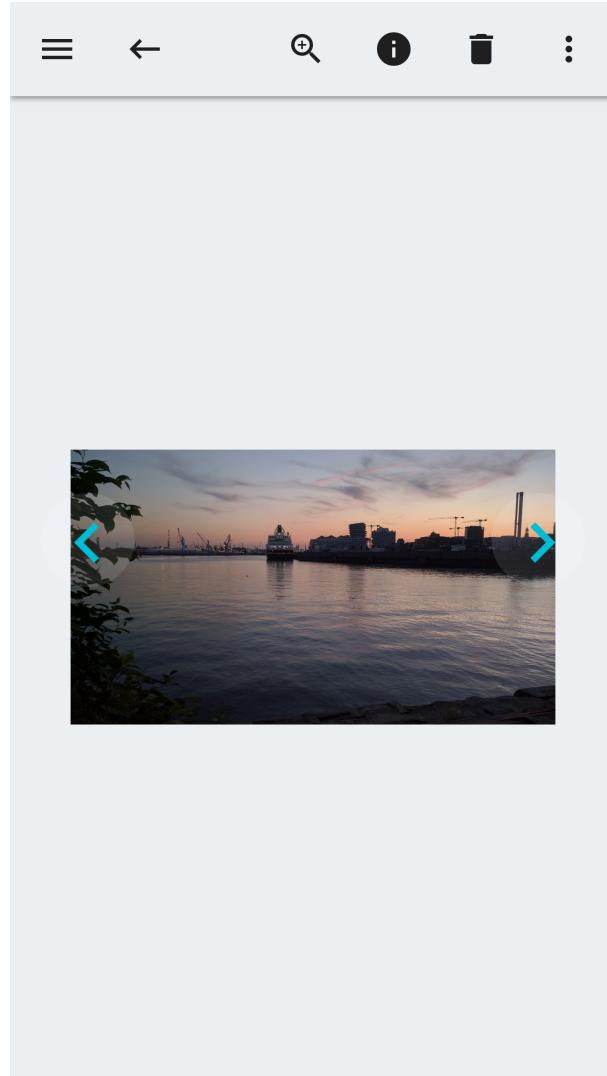
## 4 Design



**Abbildung 4.6:** Photo Details Normal

#### 4 Design

Auf kleineren Geräten nimmt entweder das Photo (Abb. 4.7) oder das Metadaten Formular den gesamten Platz ein (Abb. 4.8).



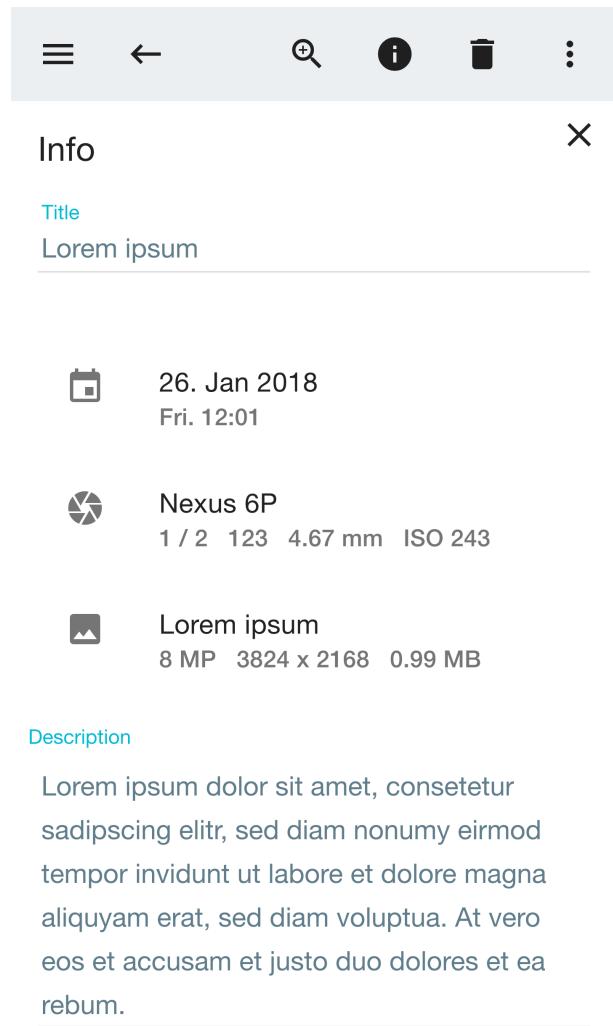
**Abbildung 4.7:** Photo Details Bild Small

Die EXIF Kameradaten werden gesondert kategorisiert nach Erstellungsdatum, Kameraeinstellungen und Photodimensionen mit einem entsprechenden Icon pro Kategorie angezeigt.

Die Abbildungen zeigen ebenfalls, dass das betrachtete Photo bei abnehmender Displaygröße proportionell herunterskaliert und immer auf dem Bildschirm zentriert wird (Anforderung 2.2.4).

Daneben sind über dem Photo blaue Pfeile für das Sliden zur nächsten bzw vorheriger Detailansicht eines Photos in den oberen Entwürfen dargestellt. (Anforderung 2.3.9)

#### 4 Design



**Abbildung 4.8:** Photo Details Metadaten Small

# 5 Implementierung

## 5.1 Einleitung

In 1 wurde bestimmt, dass diese Arbeit die Implementierung einer komplexen clientseitigen Webanwendung betrachtet. Ferner hat 3.4 gezeigt, dass hierfür eine komplette *Ajax-Engine* an den Client über HTTP ausgeliefert werden muss.

## 5.2 Grund Setup

Um die Ajax Engine zu bündeln, kommt [Webpack](#) zum Einsatz. Dieses erlaubt das Zusammenbauen mehrerer öffentlicher (vendor) und eigener JavaScript Module zu wenigen Buildfiles, welche bequem im Hauptmarkup eingebunden werden. Zudem wird dadurch ermöglicht, moderne JavaScript Syntax (e.g *ES2016*) durch Code Preprocessing durch sog. Transpiler, zu verwenden. Ein solcher Transpiler wandelt z.B. einen modernen JavaScript Standard in einen ursprünglichen Standard, welcher von den Zielbrowsern der Anwendung bereits implementiert wurde, um.

Das Resultat eines solchen Builds ist eine einzige HTML Seite *index.html*, die der Benutzer am Ende ausgeliefert bekommt. Die Index Seitebettet wiederum nur zwei zusammengebaute Scripte aus allen bestehenden ein - *index.bundle.css* und *index.bundle.js*. Diese sind entsprechend für das gesamte Layout und die gesamte Business Logik der Anwendung verantwortlich (siehe [10](#)).

```
<!doctype html>

<head>
  <title>Pika</title>
</head>
<body ng-app="pika">
  ...

<script src="build/vendor.bundle.js"></script>
<script src="build/index.bundle.js"></script>
</body>
</html>
```

Listing 10: index.html

[Webpack](#) setzt auf das in *ES2015* eingeführte Modules Feature auf. Hierbei wird ein Entry Skript in der *Webpack* Konfigurationsdatei deklariert. (ähnlich dem Main File eines herkömmlichen Programms). *Webpack* durchläuft beim Build jedes darin importierte File rekursiv und lässt es anhand weiterer deklarerter Regeln durch entsprechende Präprozessoren verarbeiten. Sowohl Stylesheets als auch Skripte werden so verarbeitet. Der Output dieser Präprozessoren wird am Ende, wie in Listing 10 abgebildet, zu einzelnen Files gebündelt.

In Listing 11 ist ein Auszug aus der *Pika* Builld Konfiguration zum Transpilieren von *ES2016* JavaScript Standard zu *ES5* Standard mit Hilfe des *babel-loader*, sowie von *SASS* zu *CSS* mit Hilfe des *sass-loader* dargestellt.

```
{
  entry: {
    index: ['./index.js']
  },
  module: {
    rules: [
      {test: /\.scss$/, use: ['sass-loader']},
      {test: /\.js$/, use: ['babel-loader']}
    ]
  }
}
```

Listing 11: webpack.config.js

Für diese Applikation werden insgesamt folgende Regeln deklariert:

- Herkömmliche CSS Bündelung aus anderen Paketen
- Statische Assets Einbindung und Fingerprinting für besseres Browsecaching

- Präprozessing von *ES2016* zu *ES5* für moderne JavaScript Features, e.g. Klassen, Modularisierung, Arrow Functions, Parameter Destructuring, Promises
- Präprozessing von *SASS* zu *CSS* für erweitertes Stylesheet Tooling, wie Schachtelung, Vererbung, Variablen Verwendung
- Präprozessing durch *Pugs* (ehemal. *Jade*) templates zu *HTML* für bessere Markup Lesbarkeit
- Extrahierung des separaten *CSS* bundles
- Trennung von Vendor und Applikations Code in einzelne Bundles

Wie bereits oben erwähnt bekommt der Benutzer eine einzelne Seite mit den gebündelten Skripten ausgeliefert. Der tatsächliche Inhalt der Applikation wird also erst durch das Bundle Skript auf dem Client erzeugt. Hierfür muss das AngularJS Framework wissen, welcher Platzhalter im DOM das Ziel des clientseitigen Renderings darstellen soll.

Listing 10 zeigt, dass der *body* Tag hierfür mit dem entsprechenden Attribut *ng-app="pika"* markiert worden ist. Man spricht hier auch von einer [AngularJS Direktive](#). Damit AngularJS die Kontrolle über den Inhalt des *body* Tags übernehmen kann, ist schließlich der folgende Aufruf im *index.js* File notwendig.

```
import angular from 'angular';
angular.module('pika', [
  //list of submodules
])
```

### 5.3 Routing

Da Pika immer noch eine Webanwendung ist und im Browser ausgeführt wird, erwarten Benutzer, dass das Navigieren zwischen einzelnen Bereichen der Applikation mit einer Veränderung der URL in der Adresszeile des Browsers einhergeht. Ebenfalls soll es möglich sein zu einem bestimmten Bereich zu gelangen, indem man eine URL direkt in die Adresszeile des Browsers eingibt.

In 3.1 wurde jedoch erläutert, dass mit einer neuen Adresseingabe auch eine separate HTTP Anfrage verbunden ist. AngularJS bietet daher ein Routing Mechanismus an, welcher das Standardverhalten der Browser bei Adresseingaben kapert.

## 5 Implementierung

URL Adresseingaben gehen zunächst durch den AngularJS Router in dem Client Code. Stellt dieser eine Adresse fest, welche in der Routingkonfiguration festgelegt wurde, so wird ein entsprechender Controller aufgerufen und seine Ausgabe in dem Hauptlayoutplatzhalter gerendert.

```
<body ng-app="pika" layout="row" layout-fill>
<div layout="column" layout-fill ng-cloak="">
  <side-menu />
  <ui-view role="main" layout="column" layout-fill></ui-view>
</div>
</body>
```

Listing 12: Hauptlayout

Listing 12 zeigt den restlichen Inhalt der *index.html* Datei. Entscheidend ist die Direktive *ng-app="pika"*. Sie sorgt dafür, dass das in *index.js* (16) deklarierte Angular Hauptmodul das Rendering des Inhalts hier übernehmen kann.

Der Inhalt der Anwendung besteht aus den Direktiven für das Seitenmenü (*side-menu*) und dem jeweiligen Inhalt des Routers (*ui-view*).

Letztendlich braucht das AngularJS Hauptmodul eine Konfiguration für das Routing von URLs zu den jeweiligen Hauptkontrollern der Applikation. Listing 13 zeigt einen Auszug dieser Konfiguration. In dieser Arbeit wird ein 3rd Party Router, namens *UI-Router* verwendet. (Der Standardrouter ist bereits für den exemplarischen Anwendungsfall dieser Arbeit sehr eingeschränkt. Die Notwendigkeit für den UI-Router wird im weiteren Verlauf deutlich).

## 5 Implementierung

```
import photosTemplate from './photos/index.jade';
import photoDetailTemplate from './photo-detail/index.jade';

function routesConfig($stateProvider, $urlRouterProvider) {
  $stateProvider
    .state('photos', {
      url: '/photos/:page?search',
      template: photosTemplate,
      controller: 'photosController',
      controllerAs: '$ctrl',
      resolve: { authenticate: authenticate }
    })
    .state('photo-detail', {
      url: '/photo-detail/:id',
      template: photoDetailTemplate,
      controller: 'photoDetailController',
      controllerAs: '$ctrl',
      resolve: { authenticate: authenticate }
    });
}
```

Listing 13: routes.js

Die obige Konfiguration definiert folgendes Verhalten: Die Adresseingabe von <https://pika.cloud/photos?page=7> führt zum Instanziieren des *PhotosController*. Dieser rendert die Seite 7 der Photogalerie in den *ui-view*. Ein Klick auf den Link hinter der Miniansicht eines Bildes ruft die URL <https://pika.cloud/photo-details/p13tr3> auf und sorgt entsprechend dafür, dass der *PhotoDetailController* die Großansicht des Photos mit der ID *p13tr3* rendert.

## 5.4 Projekt Struktur

Die Analyse der Aufgabestellung für diese Anwendung im Kapitel Design ergab die Hauptdomainbereiche - Authentifizierung und Session Handling (*session*), Menünavigation (*side-menu*), Foto Gallerie und Suche (*photos*), Detail Fotoansicht und Metadateneingabe (*photo-detail*). Entsprechend dieser Domainbereiche wird die Modularisierung vorgenommen.

### 5.4.1 Verzeichnis Struktur

In zahlreichen Einstiegs Quellen für Organisation von Angular Projekten, findet man eine Bündelung nach Funktionsverantwortung der Komponenten im Angular Framework vor. So werden

## *5 Implementierung*

etwa Controller, Direktiven, Factories, Services in einzelnen Unterverzeichnissen organisiert. Es ergibt sich etwa folgender Aufbau:

TODO: Aufbau

Dieser Aufbau hat den Nachteil, dass nicht sofort ersichtlich wird, wo sich der Applikationscode einer bestimmten Domain befindet, da er nun auf verschiedenen Orte verteilt ist.

Pika verwendet daher eine Gliederung der Verzeichnisse nach ihrer Domain. Diese Praxis wird von der Angular Community favorisiert<sup>1</sup> und etwa in [Kukic \(2014\)](#) detailliert dargestellt. Es ergibt sich daher die Verzeichnis Struktur aus Listing 14.

---

<sup>1</sup><https://stackoverflow.com/questions/18542353/angularjs-folder-structure>

## 5 Implementierung

```
# Detail Fotoansicht und Metadateneingabe
|-- photo-detail
|   |-- controller.js
|   |-- form-component.js
|   |-- form.jade
|   |-- index.jade
|   |-- index.js
|   |-- index.scss
|   |-- toolbar-component.js
|   '-- toolbar.jade

# Foto Gallery und Suche
|-- photos
|   |-- client.js
|   |-- controller.js
|   |-- gallery.js
|   |-- index.jade
|   |-- index.js
|   |-- index.scss
|   |-- toolbar-component.js
|   '-- toolbar.jade

# Authentifizierung und Session Handling
|-- session
|   |-- controller.js
|   |-- index.js
|   '-- session.js

# Menünavigation
|-- side-menu
|   |-- index.jade
|   |-- index.js
|   '-- index.scss
|-- http-interceptor.js

# Übergreifender Code
|-- index.js
|-- index.scss
|-- routes.js
`-- theming.js
```

Listing 14: Directory Structure

### 5.4.2 Modul Struktur

AngularJS erlaubt eine Modularisierung vorzunehmen um etwa Konflikte im Dependency Injection Container zu vermeiden. Entsprechend der Domain Aufteilung lässt sich also jeder einzelne Bereich als ein einzelnes Angular Modul abbilden.

## 5 Implementierung

Hierbei exportiert jedes einzelne Modul seine eigene Angular API Deklaration (siehe 15). Diese Exports werden schließlich im dem *index.js* File an das *Pika* Hauptmodul übergeben ( siehe 16).

```
//photos/index.js
import angular from 'angular';

import client from './client';
import gallery from './gallery';
import controller from './controller';
import toolbarComponent from './toolbar-component.js';

export default angular.module('pika.photos', [
  client.name,
  gallery.name,
  controller.name,
  toolbarComponent.name
]);
```

Listing 15: Modul Export

```
//index.js
import session from './session';
import sideMenu from './side-menu';
import photos from './photos';
import photoDetail from './photo-detail';

angular.module('pika', [
  'ui.router',
  'ngMaterial',
  'ngFileUpload',
  sideMenu.name,
  session.name,
  photos.name,
  photoDetail.name
])
```

Listing 16: Modul Zusammenbau

### 5.4.3 Komponenten Struktur

Kapitel ?? erläutert das Paradigma der clientseitigen Javascript MVC Frameworks. Es liegt darin einzelne Komponenten für Teilbereiche des HTML DOMs zu erstellen. Die Komponente nimmt alle Benutzerinteraktion in diesem Teilbereich entgegen, speichert und rendert dessen Zustand.

## 5 Implementierung

Sie besteht aus mehreren weiteren Einheiten - einem View, einem Controller und einem bisst mehreren Models. In dieser Arbeit nimmt der Controller, wie am Ende von Kapitel ?? geschildert eine Presenter Rolle ein. D.h. er speichert nicht nur die Rohdaten für die Darstellung, sondern exakt den Zustand des Benutzerinterfaces.

Betrachtet an dem Prozess der Photogalerie Darstellung bedeutet es beispielsweise, dass der entsprechende PhotosController die Daten exakt in der Form speichert wie diese betrachtet werden. Die Darstellung der Photogalerie ist nach Monat der Aufnahme gruppiert, die Rohdaten werden aber üblicherweise von einer Serverschnittselle als sortierte Liste zurückkommen. Es ist demnach die Aufgabe des Controllers in der Presenter Rolle, die Daten aus einer Liste gruppiert nach Aufnahme Monat abzulegen. Dafür kann er natürlich weitere Model Services hinzuziehen. Der View Markup bleibt somit sehr schlicht. Dieses Vorgehen ergibt eine Maximum aus Trennung von visueller Darstellung und Applikationslogik.

Komponenten in Angular können entweder durch URL Routing in einem Platzhalter ausgetauscht werden (siehe 5.3) oder direkt durch eine Angular Direktive als eine Art Custom HTML Tag instanziert werden, falls sich ihr Verhalten nicht auf die URL Änderung auswirken muss.

Für diese Arbeit ergibt sich folgende generelle Komponenten Gliederung:

- Die vier Hauptdomainbereiche - session, side-menu, photos, photo-details - bilden entsprechende Komponenten und bestehen aus einem Hauptcontroller und, session ausgenommen, aus einem zugehörigen Markup Template in [Jade](#) syntax.
- Photos- und PhotoDetails Controller werden über URL Routing angesprochen
- Die Hauptbereiche besitzen weitere Komponenten Gliederungen, wie PhotoToolbar, PhotoDetails Toolbar, PhotoForm. Sie werden als Direktiven im Markup initialisiert.

## 5.5 Session Handling

### 5.5.1 Grundverfahren

Kapitel ?? definiert die Anforderung zur Benutzerauthentifizierung. Die Grundvorgehensweise dabei schildert sich wie folgt:

- Der Benutzer gibt seine Anmeldedaten beim initialen Aufruf der Anwendung ein.
- Die Anmeldedaten werden auf dem Server validiert.

- Nach positiver Prüfung erhält der Benutzer einen Session Token.
- Der Client speichert den Session Token permanent ab.
- Der Session Token wird mit jeder weiteren Anfrage an den Server gesendet.

Das obige Vorgehen liefert den Grundsatz einer Lösung auf das in Kapitel [3.1](#) geschilderte Problem der Zustandsbehaftung in dem zustandslosen HTTP Protokoll. Jede HTTP Anfrage erhält durch die obige Technik schließlich einen eindeutigen Session Token, über den der Server den Benutzer authentifizieren kann.

Für die konkrete Implementierung existiert eine Reihe von Verfahren. Die einfachste Variante nutzt den Standard Cookie Mechanismus von HTTP um den Session Token zu speichern. Wenn ein solcher Cookie vom Server gesetzt wurde, ist kein weiterer Client Code erforderlich um diesen mit nachfolgenden Anfragen zu senden. Folglich ist es auch die ursprüngliche und einzige Variante, um rein serverseitige Webanwendungen zu authentifizieren.

Die Cookie Authentifizierung bietet allerdings die meiste Angriffsfläche. Aus diesem Grund verwenden eigen implementierte Webclients in aller Regel einen separaten Mechanismus. Der Standard JWT taucht oft in Zusammenhang von Authentifizierung von Single Page Applikationen auf. Tatsächlich spezifiziert JWT nur den Aufbau- und Verifizierungsmechanismus der Session Token.

Für den tatsächlichen Authentifizierung Flow bietet es lediglich Richtlinien an. In einfacher Form benötigt der Client kein Wissen darüber, welche Art von Token Standard auf dem Server verwendet wurde. Daher zeigt diese Arbeit die Implementierung eines Authentifizierungsverfahrens, welches einer solchen Richtlinie aus dem JWT Standard folgt.

### 5.5.2 Authentifizierung

Den Aufruf der Root URL bearbeitet die `SessionController#index` Methode und rendert das Login Formular, wenn der Benutzer nicht eingeloggt ist (siehe [17](#)).

Die `SessionController#create` Methode nimmt die Anmelde Daten aus dem Login Formular entgegen. Daraufhin sendet der Controller `POST '/api/session-token'` mit den Benutzereingaben an den Server. Sollte die Eingabe falsch sein, wird die Fehlermeldung der Antwort in einer Instanzvariable des Controllers abgelegt und per Databinding im Formular gerendert. Die gültige Antwort des Servers enthält ein JSON Objekt mit den Daten des gegenwärtigen Users inklusive des JWT Session Tokens.

## 5 Implementierung

Diese Daten müssen nun permanent abgelegt werden. Diese Aufgaben übernimmt das *Session* Objekt. Der *SessionController* leitet die Daten des gegenwärtigen Users an die *Session#authorize* Methode weiter. Darauf legt das Session Objekt diese über den [LocalStorage](#) Mechanismus des Browsers ab.

Beim erneuten Instanziieren des Session Objekts liest dessen Konstruktor das Token aus dem LocalStorage. Wird der *SessionController#index* erneut aufgerufen, prüft der *SessionController* über *Session#isAuthenticated*, ob ein *User* Objekt bekannt ist und übergibt das Rendering an den *PhotosController*. Dies wird über die Router Schnittstelle *this.\$state.go('photos')* erreicht. Der Befehl verändert die Adresszeile des Browsers auf die unter dem *photos* Schlüssel konfigurierte URL. Ebenfalls unter diesem Schlüssel in der Routerkonfiguration wird festgelegt, dass der *PhotosController* für die Navigation auf die obige URL zuständig ist. Angular sorgt dafür, dass der entsprechende Controller instanziert wird und das Rendering übernimmt. Der Benutzer ist somit eingeloggt und sieht die Photogalerie.

## 5 Implementierung

```
//session/controller.js
class SessionController {
  /** @ngInject */
  constructor($state, $http, session) {
    //...
  }

  index() {
    if (this.session.isAuthenticated()) {
      return this.$state.go('photos')
    }
  }

  create() {
    const _this = this;
    this.$http.post('/api/session-token', this.user)
      .then((response) => {
        _this.session.authenticate(response.data);
        _this.$state.go('photos');
      });
  }
}

export default angular.module('session.controller', [])
  .controller('sessionController', SessionController)

//session/session.js
class Session {

  constructor() {
    this.user = JSON.parse(localStorage.getItem('user')) || {};
  }

  authenticate(user) {
    this.user = user;
    localStorage.setItem('user', JSON.stringify(user));
  }

  isAuthenticated() {
    return !!this.user.token;
  }
}

export default angular.module('session.session', [])
  .service('session', Session)
```

Listing 17: Session Handling

### 5.5.3 Autorisierung

Nach dem die erfolgreiche Authentifizierung des Users abgeschlossen ist, müssen einzelne Bereiche der Applikation nur für eingeloggte Nutzer autorisiert werden. Hierfür muss das Session Objekt für andere Komponenten im System verfügbar gemacht werden.

Solche Abhängigkeiten werden in AngularJS über das [Dependency Injection](#) Mechanismus aufgelöst. Der DI Container kümmert sich um die Instanziierung aller registrierten Objekte. Es kann hier festgelegt werden ob eine Abhängigkeit nur ein Mal pro Modul als [Angular Service](#) verfügbar ist, oder jedes Mal neu mit Hilfe einer [Angular Factory](#) instanziert wird, wenn sie gebraucht wird. Die [Session](#) Klasse wird als Service registriert, da dessen Instanz mit den User Daten über alle anfordernden Komponenten einmalig verfügbar sein muss.

Eine Stelle, wo der authentifizierte Zustand geprüft wird, ist der Router. Alle Routes im System müssen den Benutzer zurück auf das Login Formular weiterleiten, wenn dieser nicht eingeloggt ist (siehe 18).

```
//routes.js
function routesConfig($stateProvider, $urlRouterProvider) {
  $stateProvider
  // ...
  .state('photos', {
    url: '/photos/:page?search',
    template: photosTemplate,
    controller: 'photosController',
    controllerAs: '$ctrl',
    resolve: { authenticate: authenticate }
  })
  // ...
}

function authenticate($q, $state, $timeout, session) {
  if (session.isAuthenticated()) {
    return $q.when();
  }

  $timeout(function() {
    $state.go('session');
  })

  return $q.reject();
}
```

Listing 18: Route Autorisierung

Über das *resolve* keyword lässt sich in der Router Konfiguration eine *authenticate* Funktion

anhängen. Diese wird immer aufgerufen, wenn der eine Routeänderung auf die entsprechende Route passiert. Der Returnwert dieser Funktion - ein erfolgreich/nicht erfolgreich aufgelöstes Promise Objekt - bestimmt darüber, ob die Route Änderung wirklich durchgeführt werden darf.

Diese Entscheidung kann die *authenticate* Funktion einfach treffen, indem es die API des injizierten Session Objektes *session.isAuthenticated()* in Anspruch nimmt.

Das oben beschrieben Verfahren der Route Autorisierung ist offensichtlich keine Sicherheitsmaßnahme, da das Ganze in dem Client Code passiert. Es dient, wie angedeutet, lediglich der notwendigen User Experience - der User soll immer auf das Login Formular umgeleitet werden, falls nicht richtig autorisiert.

Wie in Kapitel [5.5.1](#) geschildert, muss ein Server jeded HTTP Anfrage auf das valide Session Token prüfen, da diese auch losgelöst von dem Angular Client von einem potentiellen Angreifer durchgeführt werden können. Das Session Objekt muss demnach bei allen HTTP Aufrufen bekannt sein.

Angular bringt einen HTTP Client mit, welcher lediglich einen bequemeren Wrapper über die native Browser *fetch* API darstellt. Über einen sog. *HTTP Interceptor* lässt sich das Setzen des nötigen Autorisierungheaders einmalig konfigurieren (siehe [19](#)).

```
//http-interceptor.js
export default function (session) {
  return {
    request: (config) => {
      if (session.isAuthenticated()) {
        config.headers.Authorization = `Bearer ${session.user.token}`;
      }
      return config;
    }
  };
}
```

Listing 19: HTTP Interceptor

Der HTTP Client lässt sich wie jede Abhängigkeit in Angular über den DI Container übergeben. Nach der korrekten Registrierung des HTTP Interceptor muss bei der Benutzung des Client nichts weiter beachtet werden (Siehe [20](#)).

```
//photos-client.js
class PhotosClient {
  constructor($http) {
    this.$http = $http;
  }

  // ...

  findById(id) {
    return this.$http.get('/api/photos/${id}');
  }

  // ...
}
```

Listing 20: HTTP Client Verwendung

## 5.6 Menüführung

In Kapitel .. wurde ein Seitenmenü für die Hauptnavigation der Applikation und ein jeweils ein Untermenü für die Unterbereiche, wie die Galerieansicht oder Photo Detail Ansicht entworfen. Das Haupt Seitenmenü bleibt während des gesamten Nutzererlebnis gleich, während die Untermenüs sich je nach Kontext ändern können.

In Listing 12 wurde der Lösungsansatz deutlich. Die Applikation benötigt ein Haupt Layout bzw. ein übergreifendes Frame. Dieses Frame enthält das Seitenmenü, dessen Komponente über die Angular Direktive *side-menu* im Markup initialisiert wird. Neben dem Seitenmenü ist ein Platzhalter für die Unterbereiche, dessen Inhalt von dem Router bestimmt wird. Die verschiedenen Kontext Untermenüs hingegen werden von der jeweiligen Hauptkomponente als direktive in Markup eingebunden. Dies hat eben der Grund, dass der Kontext sich mit dem Wechsel in einen Unterbereich unterscheidet. Die Photogallerie benötigt beispielsweise ein Suchfeld, während das die Detailansicht ein Button für das Anzeigen der Metadaten enthält.

Die Implementierung des Seitenmenüs gestaltet sich recht trivial. Der SideMenuController (siehe Listing 21) initialisiert Menüeinträge. Es sind Lediglich Einträge mit Namen und URL Route zu dem Unterbereich. Der Controller muss somit nicht Mal auf die Navigation selbst reagieren, da diese von dem Router übernommen wird.

## 5 Implementierung

```
import angular from 'angular';
import template from './index.jade';

class SideMenuController {

  /** @ngInject */
  constructor($mdSidenav) {
    this.$mdSidenav = $mdSidenav;
    this.initMenu();
    this.initAdminMenu();
  }

  initMenu() {
    this.menu = [
      {
        link: '/photos',
        title: 'Photos',
        icon: 'image',
      },
      {
        link: '/settings',
        title: 'Settings',
        icon: 'settings',
      },
      //...
    ];
  }

  close() {
    this.$mdSidenav('left').close();
  }
}

export default angular.module('pika.side-menu', [])
  .component('sideMenu', {
    template: template(),
    controller: SideMenuController,
    controllerAs: 'sideMenuController',
  });

```

Listing 21: SideMenuController

```
//side-menu/index.jade
md-sidenav.md-sidenav-left()
// ...
md-content
  md-list(flex=' ')
    md-list-item(ng-repeat='item in sideMenuController.menu')
      md-icon.blue_grey_400.material-icons.step {{item.icon}}
      p a(href='item.link')
        {{item.title}}
```

{{item.title}}

```
md-button(ng-click='sideMenuController.close()', class='md-primary')
  Close
```

Listing 22: Side Menu View

Das Verhalten des Seitenmenüs inklusive Ein- und Ausklappen Animation bringt die Angular *mdSideNav* Komponente mit, welche schließlich im Markup erzeugt wird (siehe Listing 22). Paradoxerweise ist der SideMenuController nicht für das ausklappen des Seitenmenüs zuständig. Diese Aufgabe übernehmen die Kontextmenüs. Dies hat den Grund, dass hat den einfachen Grund, dass der Ausklappregler sich in dem Kontextmenü links. Der Button zum ausklappen lässt sich ebenfalls eine extra Komponent auslagern und in jede Kontext Toolbar integrieren.

## 5.7 Photo Galerie

### 5.7.1 Laden

Die Photogalerie ist ein Exempel für die Kommunikation über mehrere Controller und Wieder-verwendbarkeit von Models. Denn die Einzelansicht des Photos ist ebenfalls ein Art Galerie, da hier das Sliden zum nächsten und vorherigen Photo ermöglicht werden soll. Aus diesem Grund entsteht die Notwendigkeit das Laden von Photos in Chunks an ein separates Model - die *PhotosGallery* auszulagern.

Die *PhotosGallery* kann zwischen den *PhotosController* und *PhotoDetailsController* wieder-verwendet werden. Er speichert den aktuell geladenen Chunk an Photos sowie das aktuell ausgewählte Photo. Navigiert der Benutzer auf die nächste Galerieseite oder will weiter als den letzten gecachte State in dem Service滑den, wird der nächste Chunk geladen. Die Controller und Views beobachten diese Änderung und stellen den neuen Zustand dar.

Die Navigation zu *photos* render die Photo Galerie. Dies übernimmt *PhotosController#showPhotos*. Der Controller deklariert eine Abhängigkeit auf den *PhotosGallery*, welcher wiederum über den *PhotosClient* den HTTP GET Aufruf an den Server durchführt.

## 5 Implementierung

Die Antwort ist ein Array vom Photo Metadaten mit der URL zu dem eigentlichen File, Titel, Beschreibung und diversen Kameraeinstellungen in JSON Format. JSON wird in JavaScript durch einen Aufruf von `JSON.parse` direkt in ein Objekt umgewandelt. Der Angular HTTP Client macht es automatisch. Da die Darstellungslogik in den Controllern (Presentern) liegt, werden diese Rohdaten Objekte direkt als Models verwendet ohne extra Klassen dafür anzulegen. Die Photo Metadaten werden in der Instanzvariable `photos` in der `PhotosGallery` abgelegt.

```
class PhotosController {
    /** @ngInject */
    constructor($scope, $stateParams, $state, photosGallery) {
        // ...
        this.photosGallery = photosGallery;
        this.showPhotos();
    }

    showPhotos() {
        //...
        this.photosGallery.showPhotos(/* */);
    }
}

class PhotosGallery {
    /** @ngInject */
    constructor(photosClient) {
        this.client = photosClient;
        this.photos = [];
        // ...
    }

    showPhotos(params) {
        const self = this;
        //...
        return this.client.find(params).then(res => {
            self.photos = res.data.photos;
            //...
            return self.photos;
        });
    }
}
```

Listing 23: Photo Galerie

### 5.7.2 Gruppieren

Nach dem die Photos erfolgreich geladen wurden müssen die Rohdaten für die Darstellung verarbeitet werden. Diese Arbeit zeigt die weitere Verarbeitung anhand automatisch, nach dem

## 5 Implementierung

Monatsdatum, gruppierter Darstellung der Photos.

Diese Logik ist spezifisch für die Galerieansicht und wird im PhotosController angewendet. Der Controller trägt sich als Watcher auf Änderungen des *photos* Arrays im *PhotoGallery* Service ein.

Nach einer Änderung des *photos* Arrays führt der Controller eine Grupperungsfunktion aus und legt das Endresultat in einer eigenen Instanzvariable ab. Der View rendert den Zustand der neuen Instanzvariable.

```
class PhotosController {
    /** @ngInject */
    constructor($scope, $stateParams, $state, photosGallery) {
        // ...
        this.photosGallery = photosGallery;
        this.photos = [];

        this.showPhotos();
        this.initWatchers();
    }

    initWatchers() {
        this.$scope.$watch(
            () => { return this.photosGallery.photos },
            this.filterPhotosByUploadMonth.bind(this)
        );
    }

    // reduce a key value list, of month to photos array
    // e.g
    // { 'Jan' => [ {id: 1, ...}, {id: 2, ...}, ... ] }
    filterPhotosByUploadMonth(photos) {
        this.photos = photos.reduce((photosByMonth, photo) => {
            const uploadMonth = this.uploadMonth(photo);
            if (!photosByMonth[uploadMonth]) photosByMonth[uploadMonth] = [];

            photosByMonth[uploadMonth].push(photo);
            return photosByMonth;
        }, {});
    }
}
```

Listing 24: Photo Gruppierung

### 5.7.3 Paginieren

Für das laden von Photos in Chunks wird in dem Benutzerinterface eine simple Paginierung verwendet. Es werden Links auf zwei vorherigen und folgenden Seiten mit jeweils 50 Bildern angezeigt. E.g. [5, 6, 7, 8, 9].

Das Laden des nächsten Chunks von Photos passiert durch das Clicken des entsprechenden Page Links und wird in der Browser Adresszeile abgebildet. Es kann aber auch durch das Sliden zum nächsten/vorherigen Photo in der Detailansicht passieren. Somit ist wiederum der PhotoGallery Service für die Paginierung verantwortlich.

Der PhotosClient, über den letztendlich die Daten angefragt werden, akzeptiert einen *page* Parameter, welchen er per http Query Parameter wiederum an den Server senden kann. Basierend auf der aktuell angefragten Seite, generiert der *PhotoGallery* Service ein Array aus Seitenzeilen in einer Instanzvariable nach jedem Laden eines Photos Chunks.

Die Paginierung geschieht folgender Weise:

- Der Benutzer lädt die /photos Url ohne *page* Parameter
- Der *PhotosGallery* Service lädt den Initialbatch 1 mit 50 Photos
- Der *PhotosGallery* Service generiert den ersten Bereich aus Seitenlinks [1,2,3,4,5]
- Der *PhotosController* rendert die Photos und die Seitenlinks.
- Der Benutzer klickt auf einen der Links, e.g 5.
- Der *PhotosController* nimmt die Aktion, mit dem Seitenparameter entgegen, sorgt darauf für eine Route Änderung, welche die Seitenzahl enthält, e.g. *photos5* (Dieser Schritt ist notwendig, damit sich die Seitenzahl ebenfalls in der Adresszeile widerspiegelt und damit auch über die Adresszeile navigiert werden kann)
- Der *PhotosController* wird durch den Router neu initialisiert, liest den *page* Parameter aus dem Router, fordert *PhotosGallery* auf den neuen Batch zu laden.
- Der *PhotosGallery* Service fragt den entsprechenden Batch vom *PhotosClient* an, legt den Batch in einer Instanzvariable ab, generiert neue Pagination Links.

## 5 Implementierung

```
class PhotosController {
  constructor(/**/) {
    //...
    this.showPhotos();
  }

  showPhotos() {
    const page = parseInt(this.$stateParams.page, 10)
    const search = this.$stateParams.search

    this.photosGallery.showPhotos({page, search});
  }

  // triggered on page link click
  showPage(page) {
    this.$state.go(
      'photos',
      { page, search: this.photosGallery.search },
      { location: 'replace' }
    );
  }
}

class PhotoGallery {
  showPhotos(params) {
    //assign defaults in case no params passed
    const findParams = {
      search: params.search || this.search,
      page: params.page || this.currentPage
    }

    const self = this;
    return this.client.find(findParams).then(res => {
      self.phtotos = res.data.photos;
      self.totalSize = res.data.totalSize;
      self.currentPage = findParams.page;
      self.search = findParams.search;

      self.paginate();
      return self.photos;
    });
  }

  paginate() {
    let start = this.currentPage - 2;
    let end = start + 5;
    // ... handle edge cases ...
    this.pages = _.range(start, end);
  }
}
```

Listing 25: Paginierung

### 5.7.4 Rendering

Das Markup der Photo Galerie ist ein Logikfreies Rendering der oben erläuterten Datenstrukturen. Pro Monat der Aufnahmen wird eine GridList mit den Photokacheln gerendert und unten auf der Seite eine Zeile mit den Paginierunglinks angehängt. Pro Photo wird eine Grid Kachel *md-grid-tile* erstellt. Das Photo selbst ist ein CSS *background-image* Attribut der Kachel. Die Kachel erhält ebenfalls eine *ng-click* Direktive mit entsprechender Aktion und Photo ID, um bei einem Klick auf das Photo auf die Detailansicht zu gelangen.

**photos-toolbar**

```
md-content()
  div(ng-repeat='(uploadMonth, photos) in $ctrl.photos')
    div {{uploadMonth}}
      md-grid-list()
        md-grid-tile(
          ng-repeat='photo in photos'
          ng-style='{ "background-image": "url(' + photo.src + ')' }'
          ng-click="$ctrl.showPhoto(photo._id)"
        )
        md-grid-tile-footer
          h3 {{photo.metadata.title}}
        {}
      div(layout='row')
        md-button(
          ng-repeat='page in $ctrl.photosGallery.pages'
          ng-click='$ctrl.showPage(page)'
        ) {{page}}
```

Listing 26: Photo Gallerie Markup

## 5.8 Photo Suche

Die Photo Suche verwendet für die Darstellung den exakt gleichen Code aus Kapitel 5.7. Die einzige Erweiterung, welche für die Suchefunktion notwendig ist, ist eine Weitergabe eines Suchbegriffes an den *PhotoGallery* Service und wiederum an den HTTP Aufruf im *PhotosClient*.

Das Suchfeld wird in die galeriespezifische Toolbar Platziert. Nach der Eingabe wird ein Route Änderung über den Angular Router erzwungen. Die Route führt wie in dem Standardfall auf den *PhotosController*, enthält jedoch einen Suchbegriff in Route Parameter. e.g */photos?search=hamburg*.

Der *PhotosController* liest beim Laden der Photos, wie in [25](#) gezeigt, durch die *showPhotos* Methode zusätzlich den *search* Parameter aus. Dieser wird dann an *PhotoGellary.showPhotos* weitergereicht.

Letzendlich ist die Aufgabe des Servers entsprechend ein gefiltertes Ergebnis zurückzugeben. Der Suchbegriff muss zusätzlich zwischengespeichert werden, damit die Paginierung den Suchfilter beachtet.

## 5.9 Photo Details

In [5.7.4](#) wird erwähnt, dass jede Photo Kachel eine Click Aktion zugewiesen bekommt, welche zur der Detailansicht eines Photos führt. Diese Aktion wird vom *PhotosController* verarbeitet und ist eine triviale Routänderung auf den *PhotoDetailsController* mit entsprechenden Photo ID Parameter in der URL.

Der *PhotoDetailsController* verwendet ebenfalls wie der *PhotoDetailsController* den *PhotoGalllery* Service um die Daten für das einzelne Photo zu laden. Im Standardfall hat die PhotoGallery die Daten für das einzelne Photo bereits in dem *photos* Array. Da ein Batch aus Photos eine überschaubere Größe hat, reicht hier eine lineare Suche nach dem Eintrag mit entsprechender ID.

Das gefundene Photo Objekt inklusive der Photo Metadaten wird in der Instanzvariable *currentPhoto* abgelegt und per Databinding gerendert.

Die Anzeige der Metadaten ist hinter einer weitere, von Rechts ausklappbare Sidebar (siehe [??](#)) verborgen. Editierbare Werte wie Title und Beschreibung werden in Formularfelder dargestellt. Ein bidirektionales Databinding kopiert die Benutzereingaben in die entsprechende Felder des *currentPhoto* Objekts.

Der PhotoDetails Controller registriert sich auf die *onChanged* Events der Formularfelder und sendet nach einem kurzem Timeout die neuen bekannten Daten an den Server mit Hilfe des *PhotoClient* Objektes. Somit ergibt sich ein sog. "In Place Editing" Benutzererlebnis.

## 5.10 Photo Slider

Die Photo Detailansicht bittet gleichzeitig das Sliden zur Detailansicht des nächsten Photos. Daher musst der *PhotoGallery* Service Objekt ebenfalls den aktuellen Index in dem *photos* Batch beim Laden der Photo Details ([5.9](#)) speichern.

## *5 Implementierung*

Grundsätzlich wird das Sliden zum nächsten bzw. vorherigen Photo durch ein Inkrementieren bzw. Dekrementieren des Indexes implementiert. Bei Indexänderung wird das entsprechende Photo in die *currentPhoto* Variabe gelanden und gerendert.

Es fndet eine Ausnahmebehandlung statt, wenn der Index außerhalb der Grenzen des zwischengespeicherten Batches an Photos wandert. Da die *currentPage* Nummer auch gespeichert wird, kann an dieser Stelle der nächste/vorherige Batch an Photos geladen werden. Die *PhotoGallery#showPhotos* Methode aus [25](#) kann hier wiederverwendet werden. An dieser Stelle wird der Grund für die Auslagerung der Gallery Funktion in einen separaten Service besonders deutlich.

Der folgende Pseudocode veranschaulicht das Verfahren unter Verzicht auf die Details der asynchronen JavaScript Programmierung.

## 5 Implementierung

```
class PhotoGallery {
    showPhotos(params) { /* ... */}

    next() {
        return this.slide(1);
    }

    prev() {
        return this.slide(-1);
    }

    slide(step = 1) {
        const nextIndex = this.currentIndex + step;
        const nextPage = this.currentPage + Math.sign(step);

        if (this.isIndexWithinPage(nextIndex)) {
            this.setIndex(nextIndex);
            return;
        }

        if (nextPage <= 0) {
            return;
        }

        this.showPhotos({ page: nextPage });
        // ...
        // reset index to 0 (for next) or size-1 for (prev)
    }

    isIndexWithinPage(index) {
        return index >= 0 && index < this.photos.length;
    }

    setIndex(index) {
        this.currentPhoto = this.photos[index];
        this.currentIndex = index;
    }
}
```

Listing 27: Sliding

# A Material

## A.1 Fragebögen, Messprotokolle etc.

In den Anhängen landen ggf. Listings, Fragebögen, Datenblätter, Messprotokolle, Skizzen zu Versuchsaufbauten und ähnliches Material zur Arbeit. Im L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X-Dokument leitet der Befehl `appendix` die Anhänge ein.

# Abbildungsverzeichnis

|     |                               |    |
|-----|-------------------------------|----|
| 3.1 | Serverseitiges MVC            | 17 |
| 3.2 | Clientseitiges MVC            | 20 |
| 3.3 | Webdesign Raster              | 22 |
| 3.4 | Flexibles Webdesign Raster    | 23 |
| 4.1 | Authentifizierung             | 25 |
| 4.2 | Photo Gallerie Large          | 26 |
| 4.3 | Photo Gallerie Normal         | 27 |
| 4.4 | Photo Gallerie Small          | 28 |
| 4.5 | Paginierung                   | 29 |
| 4.6 | Photo Details Normal          | 30 |
| 4.7 | Photo Details Bild Small      | 31 |
| 4.8 | Photo Details Metadaten Small | 32 |

# **Tabellenverzeichnis**

# Glossar

**Angular Factory** Javascript module bundler. <https://webpack.js.org/> . [37](#)

**Angular Service** Javascript module bundler. <https://webpack.js.org/> . [37](#)

**AngularJS Direktive** Marker auf dem DOM Element, welcher dem AngularJS Renderer mitteilt spezifisches Verhalten an das DOM Element zu binden. <https://docs.angularjs.org/guide/directive> . [27](#)

**Dependency Injection** Javascript module bundler. <https://webpack.js.org/> . [37](#)

**Jade** Jade Coon. [33](#)

**LocalStorage** Javascript module bundler. <https://webpack.js.org/> . [35](#)

**Webpack** Javascript module bundler. <https://webpack.js.org/> . [25, 26](#)

# Literaturverzeichnis

[Bekman und Cholet 2003] BEKMAN, Stas ; CHOLET, Eric: *Practical Mod\_PERL*. Sebastopol, CA, USA : O'Reilly & Associates, Inc., 2003. – ISBN 0596002270

[Crockford 2008] CROCKFORD, Douglas: *JavaScript: The Good Parts*. O'Reilly Media, Inc., 2008. – ISBN 0596517742

[Dubost 2012] DUBOST, Karl: *HTTP - an Application-Level Protocol*. 2012. – URL <https://dev.opera.com/articles/http-basic-introduction/>. – letzter Zugriff: 06. 11. 2016

[Federico u.a. 2016] FEDERICO ; CULLOCA u.a.: *How the Web works*. 2016. – URL [https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting\\_started\\_with\\_the\\_web/How\\_the\\_Web\\_works](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/How_the_Web_works). – letzter Zugriff: 20. 10. 2016

[Fielding und Reschke 2014] FIELDING, Roy ; RESCHKE, Julian: *Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Semantics and Content*. 5177 Brandin Court Fremont, CA 94538: IETF (Veranst.), 2014. – URL <https://tools.ietf.org/html/draft-ietf-httpbis-p2-semantics-26#section-4>. – letzter Zugriff: 06. 11. 2016

[Garrett 2005] GARRETT, Jesse J.: *Ajax: A New Approach to Web Applications*. 2005. – URL <http://adaptivepath.org/ideas/ajax-new-approach-web-applications/>. – letzter Zugriff: 27. 11. 2016

[Kukic 2014] KUKIC, Ado: *AngularJS Best Practices: Directory Structure*. 2014. – URL <https://scotch.io/tutorials/angularjs-best-practices-directory-structure>. – letzter Zugriff: 31. 08. 2017

[LaunchSchool 2016] LAUNCHSCHOOL: *Working with Web APIs*. Launch School, 2016. – URL [https://launchschool.com/books/working\\_with\\_apis](https://launchschool.com/books/working_with_apis). – letzter Zugriff: 27. 11. 2016

[Marcotte 2011] MARCOTTE, Ethan: *Responsive Web Design*. A Book Apart, 2011. – ISBN 9780984442577

## *Literaturverzeichnis*

- [MSDN 2016a] MSDN: *The Model-View-Presenter (MVP) Pattern*. 2016. – URL <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ff649571.aspx>. – letzter Zugriff: 18. 11. 2016
- [MSDN 2016b] MSDN: *The MVVM Pattern*. 2016. – URL <https://msdn.microsoft.com/en-us/library/ff649571.aspx>. – letzter Zugriff: 18. 11. 2016
- [Parikh u. a. 2015] PARIKH, Aarti ; AGRAM, Albert u. a.: *Introduction to HTTP*. Launch School, 2015. – URL <https://launchschool.com/books/http>. – letzter Zugriff: 20. 10. 2016
- [Schippers 2016] SCHIPPERS, Ben: App Fatigue. In: *TechCrunch* (2016). – URL <https://techcrunch.com/2016/02/03/app-fatigue/>. – letzter Zugriff: 17. 10. 2016

Ich versichere, die vorliegende Arbeit selbstständig ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen benutzt zu haben. Die aus anderen Werken wörtlich entnommenen Stellen oder dem Sinn nach entlehnten Passagen sind durch Quellenangaben eindeutig kenntlich gemacht.

Ort, Datum

Maria Mustermann