

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

1	Einleitung	5
1.1	Motivation	5
1.2	Zielsetzung	7
1.3	Aufbau	7
2	Analyse	8
2.1	Einleitung	8
2.2	User Experience	8
2.2.1	Schnelles Feedback	8
2.2.2	Flaches Design	8
2.2.3	Responsive Design	9
2.2.4	Photo Zentrierung	9
2.3	User Stories	9
2.3.1	Authentifizierung	9
2.3.2	Navigation Menü	9
2.3.3	Photo Galerie	9
2.3.4	Paginierung/Nachladen der Photos	10
2.3.5	Photo Details	10
2.3.6	Photo Großansicht	10
2.3.7	Photo Slider	10
2.3.8	Photo Freitext Suche	10
2.3.9	Autovervollständigung der Freitextsuche	10
2.3.10	Photos nach Erstellungsdatum Filtern	11
3	Grundlagen	12
3.1	Client/Server Model	12
3.2	HTTP	13
3.3	CGI	15
A	Material	17
A.1	Fragebögen, Messprotokolle etc.	17

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	18
Tabellenverzeichnis	19
Literaturverzeichnis	20

Abstract

Form and layout of this L^AT_EX-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 aper 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^AT_EX document header.

This is the english version of the opening abstract (don't forget to set L^AT_EX's language setting back to ngerman after the english text).

Zusammenfassung

Diese L^AT_EX-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^AT_EX-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 Internet Industrie 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 Rechenpower, die von jedem Ort, jeder Zeit verfügbar ist, machte auch eine Breite verschiedener portabler Anzeigegeräte ubiquitär. Die Werbemarketing Spezialisten 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 Notebook, 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 in 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 2006](#))

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 je - den Webbrowser.

Auch im Smartphone Zeitalter 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

1 Einleitung

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™ 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 Cleints einer Webanwendung am Beispiel der Implementierung einer Photoverwaltung Software.

Dabei wird auf folgende Schwerpunkte eingegangen:

- Adaptierung an verschiedene Endgeräte
- Auslagerung der Darstellungslogick an den Client
- Architektonische Trennung von Verantwortlichkeiten
- Authentifizierung der Benutzer Sitzung
- Kommunikation mit dem Server

1.3 Aufbau

2 Analyse

2.1 Einleitung

In dem Kapitel [Motivation](#) wurde geschildert, dass eine Web Photoverwaltung Software 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 flachem 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 shrinkender 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 der 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 Benutzern nur anhand einer Benutzerkennung und Passworts den Zugang gewähren. Unberechtigter Zugriff soll folglich mit entsprechender Fehlermeldung verweigert werden.

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 in Batches nachzuladen.

2.3.5 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 Photo Information dargestellt werden.

2.3.6 Photo Großansicht

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

2.3.7 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.

2.3.8 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.

2.3.9 Autovervollständigung der Freitextsuche

Die Freitext Suche aus [2.3.8](#) soll aus den in der gesamten Photosammlung befindenden Benamungen und Beschreibungen während der Sucheingabe vervollständigt werden.

2.3.10 Photos nach Erstellungsdatum Filtern

Der Benutzer soll in der Lage sein nur Photos aus einem von ihm gewählten Zeitraum zu betrachten.

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 andere 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 Server Ressourcen zu sparen. Der Server muss dabei keine Benutzerinformation zwischen den Anfragen merken. Im Falle von 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.

([Launch School 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. ([Launch School 2015](#): Background), ([Culloci 2006](#))

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 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, ist die Abfolge von Zeichen, etwa Bezeichnern die für das Schreiben des Protokolls verwendet werden. Die Semantik ist die Bedeutung, die mit diesen Bezeichnern assoziiert wird. Und schließlich der Zeitablauf ist 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 für Menschen verständlichen Annotation *OK* versehen. Anschließend wird eine Reihe weiterer HTTP Header gesendet, welche beschreiben, wie die Nachricht verstanden werden soll. Und Schließlich 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 ([HTTPbis Working Group 2014](#): Kap. 4).

Vgl. ([Dubost 2012](#))

3.3 CGI

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 in der Lage 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, um dynamische Information zu generieren. Ein CGI Programm kann beinahe in jeder Programmiersprache implementiert werden. Es muss nur in der Lage 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: Denn Pfad zu dem CGI Perl Programm *hello.pl* und den Benutzereingabe Teil (*username=Doug*, genannt QUERY_STRING). Er leitet also diese Anfrage über STDIN an das *hello.pl* Script weiter. Alles was das Script nun tun muss, ist 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.

3 Grundlagen

```
#!/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 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.

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 \LaTeX -Dokument leitet der Befehl `appendix` die Anhänge ein.

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

Literaturverzeichnis

Schippers, Ben: *App Fatigue*, <https://techcrunch.com/2016/02/03/app-fatigue/>, 2016, letzter Zugriff: 17. 10. 2016

Federico, Culloca u.a: *How the Web works*, https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/How_the_Web_works, 2016, letzter Zugriff: 20. 10. 2016

Launch School: *Introduction to HTTP*, <https://launchschool.com/books/http>, 2015, letzter Zugriff: 20. 10. 2016

Crockford, Douglas *JavaScript: The Good Parts*, transcript 2008

Dubost, Karl *HTTP - an Application-Level Protocol* <https://dev.opera.com/articles/http-basic-introduction/>, 2012, letzterZugriff: 06.11.2016

Fielding, Roy / Reschke, Julian *Hypertext Transfer Protocol (HTTP/1.1): Semantics and Content draft-ietf-httpbis-p2-semantics-26* <https://tools.ietf.org/html/draft-ietf-httpbis-p2-semantics-26#section-4>, 2014, letzterZugriff: 06.11.2016

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