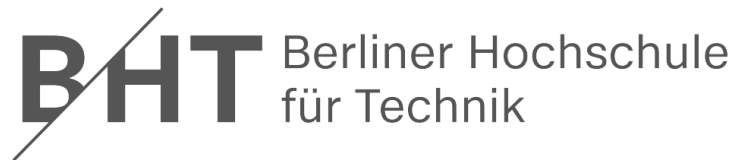


Evaluierung und Optimierung von Large Language Models für die Entwicklung von Webanwendungen

Ein Ansatz zur Verbesserung des Entwicklungsprozesses bei Softwareprojekten



Masterthesis

für den angestrebten akademischen Grad
Master of Science im Studiengang Medieninformatik

Eingereicht von: Wilfried Pahl
Matrikelnummer: 901932
Studiengang: Online Medieninformatik
Berliner Hochschule für Technik

Betreuer Prof. Dr. S. Edlich
Berliner Hochschule für Technik
Gutachter Prof. Dr. Alexander Löser
Berliner Hochschule für Technik

Temmen-Ringenwalde, der 11. November 2024

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit mit dem Titel „Evaluierung und Optimierung von Large Language Models für die Entwicklung von Webanwendungen (*Ein Ansatz zur Verbesserung des Entwicklungsprozesses bei Softwareprojekten*)“ selbstständig und ohne unerlaubte Hilfe verfasst habe. Alle benutzten Quellen und Hilfsmittel sind vollständig angegeben und wurden entsprechend den wissenschaftlichen Standards zitiert.

Ich versichere, dass alle Passagen, die nicht von mir stammen, als Zitate gekennzeichnet wurden und dass alle Informationen, die ich aus fremden Quellen übernommen habe, eindeutig als solche kenntlich gemacht wurden. Insbesondere wurden alle Texte und Textpassagen anderer Autoren sowie die Ergebnisse von Sprachmodellen wie OpenAI's GPT-3 entsprechend den wissenschaftlichen Standards zitiert und referenziert.

Ich versichere weiterhin, dass ich keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe und dass ich keine Teile dieser Arbeit in anderer Form für Prüfungszwecke vorgelegt habe.

Mir ist bewusst, dass eine falsche eidesstattliche Erklärung strafrechtliche Konsequenzen haben kann.

Temmen-Ringenwalde, den 11. November 2024

Unterschrift

ABSTRACT

Abstract in Englisch.

ZUSAMMENFASSUNG

Zusammenfassung in Deutsch.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	i
Abbildungsverzeichnis	v
Tabellenverzeichnis	vi
Listings	vii
Abkürzungsverzeichnis	viii
1 Einleitung	1
1.1 Hintergrund und Kontext	1
1.2 Problemstellung	2
1.3 Stand der Forschung	2
1.4 Zielsetzung und Forschungsfragen	3
1.4.1 Auswahl der LLMs	4
1.4.2 Prompt-Engineering	4
1.5 Aufbau der Arbeit	4
1.6 Abgrenzung	5
2 Grundlagen	7
2.1 Künstliche Intelligenz	7
2.1.1 Historisches	8
2.1.2 Maschinelles Lernen	10
2.1.3 Lernparadigmen des ML	11
2.1.4 Theoretische Grundlagen des Lernens	12
2.1.5 Neuronale Netze	13
2.1.6 Deep Learning	28
2.1.7 Natural Language Processing	28
2.2 Large Language Model	29
2.2.1 Grundlagen	29
2.2.2 Historie der LLM	34

2.2.3	Grenzen und Probleme bei LLMs	35
2.2.4	Verständnis für die LLMs	37
2.3	Koordinationsstrategien für LLMs	38
2.3.1	Orchestrierung von LLMs	38
2.3.2	Multi-Agenten-Systeme	39
2.4	Prompt Engineering	41
2.4.1	Prompt-Techniken	41
2.4.2	Grenzen beim Prompt-Engineering für LLMs	57
2.5	Grundlagen der Webentwicklung	57
2.5.1	Hardware und Software	57
2.5.2	Programmiersprachen	57
2.5.3	Design	61
2.5.4	Optimierung	61
2.5.5	Entwicklung	62
3	Implementierung	71
3.1	Modelle lokal aufsetzen	71
3.1.1	Install Ollama	71
3.1.2	Open WebUI	72
3.1.3	Python Client	72
4	Evaluation	73
4.1	Einfache HTML Seite	74
4.1.1	ChatGPT 3.5	74
4.2	Einfache HTML Seite	79
4.2.1	ChatGPT 3.5	79
5	Lessons Learned	83
6	Anwendungsszenarien	85
7	Diskussion und Ausblick	87
8	Fazit	89
	Literatur	91
	Glossar	94
	Anhang	95

Abbildungsverzeichnis

2.1	Large Language Models im Kontext von Künstlicher Intelligenz	8
2.2	KI Winterzyklen	9
2.3	Lernparadigmen des maschinellen Lernens	11
2.4	Biologische Nervenzelle	14
2.5	Künstliche Nervenzelle	14
2.6	Auswahl der richtigen Aktivierungsfunktion	15
2.7	Graph Identity Funktion und deren Ableitung	16
2.8	Graph der Funktion <i>Binary Step</i> und deren Ableitung	17
2.9	Graph Sigmoidfunktion und deren Ableitung	18
2.10	Graph Tangens Hyperbolicus und deren Ableitung	19
2.11	Graph ReLU und deren Ableitung	20
2.12	Graph Leaky ReLU und deren Ableitung	22
2.13	Graph Gaußfunktion und deren Ableitung	23
2.14	Aufbau eines neuronalen Netzwerkes	25
2.15	Aufbau eines FNN	26
2.16	Aufbau eines RNN mit möglichem rückwärts gerichteten Verbindungen	27
2.17	Tokenisierung einer JavaScript-Methode	31
2.18	Tokenisierung einer JavaScript-Methode	32
2.19	Transformermodel	33
2.20	Entwicklung der Large Language Model	34
2.21	Multi-Agenten-System in der Webentwicklung	40
2.22	Baumstruktur der „Tree of Thoughts“ Technik	55
2.23	Erzeugtes Formular mit Gemini	69

Tabellenverzeichnis

2.1	Wichtige Unterschiede von ReLU Aktivierungsfunktionen	21
-----	---	----

Listings

2.1	JavaScript Methode für einen API Aufruf	30
2.2	Zero-Shot Prompt als Python-String	41
2.3	Antwort des Zero-Shot-Prompts	41
2.4	Few-Shot Prompt als Python-String	42
2.5	Antwort des Few-Shot-Prompts	43
2.6	CoT Prompt als Python-String	44
2.7	Antwort des CoT-Prompts	44
2.8	Meta Prompt als Python-String	46
2.9	Antwort des Meta-Prompts	47
2.10	Chain Prompt Nr. 1 als Python-String	49
2.11	Antwort des Chain-1-Prompts	50
2.12	Chain Prompt Nr. 2 als Python-String	51
2.13	Antwort des Chain-2-Prompts	51
2.14	Chain Prompt Nr. 3 als Python-String	52
2.15	Antwort des Chain-3-Prompts	52
2.16	Ausgabe für DOMPDF Bibliothek	55
2.17	Ausgabe für MPDF Bibliothek	55
2.18	Ausgabe für TCPDF Bibliothek	56
2.19	Hello World in HTML	58
2.20	Hello World in Python	59
2.21	Hello World in Java	59
2.22	Hello World in clientseitigen JavaScript	60
2.23	Hello World in serverseitigem JavaScript	61
3.1	Ollama Hostanpassng für Netzwerkbetrieb	71

1.1 Hintergrund und Kontext

Durch die zunehmende Globalisierung und Digitalisierung wird die Gesellschaft der Gegenwart und Zukunft geprägt. Der Ausbau von Hochgeschwindigkeitsnetze und die globale Corona-Pandemie haben diese Entwicklung noch einmal beschleunigt. Immer mehr Unternehmen erkennen die Potenziale der Digitalisierung und stellen ihre Geschäftsprozesse um. Ganze Wertschöpfungsketten werden auf cloudbasierte Umgebungen umgestellt. Angefangen bei der Kommunikation, über Beschaffung und Produktion bis zum Verkauf der Waren und Dienstleistungen, vergleiche mit [1, Seite 21 ff.] und [2]. In allen Stufen der Prozesse kommen webbasierte Anwendungen zum Einsatz, um die Kommunikation der Anwender mit den Systemen zu ermöglichen oder Schnittstellen für die Datenübertragung zwischen den verschiedenen Systemen zu gewährleisten. Durch wachsende Anzahl von Web-Anwendungen wächst auch der Druck für die Entwicklungsfirmen, ihre Anwendungen den schnell und oft wechselnden Kundenanforderungen anzupassen.

Durch diesen Prozess getrieben, müssen Entwicklungsfirmen in immer kürzeren Release-Zyklen Softwarekomponenten hinzufügen und vorhandene erweitern. Gleichzeitig wachsen aber auch die Anforderungen an Stabilität und Sicherheit der cloudbasierten Anwendungen, sowie der Bedarf an kostengünstigeren IT-Abläufen (Beweis fehlt). Ein weiteres Problem ist der wachsende Fachkräftemangel in der Wirtschaft und die damit verbundenen steigenden Gehälter der Entwickler (Beweis fehlt).

Die Verwendung künstlicher Intelligenz bei der Programmierung gewinnt immer mehr an Bedeutung. Eine Technologie die im besonderen Maße an dieser Entwicklung beteiligt ist, sind die Large Language Models. Insbesondere mit der Veröffentlichung vom ChatGPT wurde hier ein regelrechter Hype um die LLMs ausgelöst. Diese Modelle erlauben eine Softwareentwicklung mit natürlicher

Sprache. Tiefe Kenntnisse der verwendeten Programmiersprache sind nicht mehr in dem Maße erforderlich, wie ohne LLMs.

1.2 Problemstellung

So groß der Hype um Künstliche Intelligenz auch sein mag, zurzeit kann KI nicht alle Anforderungen selbstständig lösen. Dies sollte auch bei der Verwendung von KI generierten Inhalten und Programmcodes beachtet werden.

KI denkt nicht, KI trifft keine Entscheidungen. Eine KI antwortet auf eine Eingabe nicht mit der besten Antwort, sondern mit der Wahrscheinlichsten.

VATTENFALL ONLINE , KI für Unternehmen – die Grenzen der KI

Der Mensch muss die generierten Ergebnisse überprüfen, ehe erstellte Programmcodestücke in vorhandene Programme eingefügt und in Produktionsumgebungen implementiert werden.

Viele Entwickler setzen auf Chatbots, wie ChatGPT oder Gemini zur Generierung von Code, wie eine Umfrage von *stackoverflow* vom Mai 2024 zeigt [3]. Gleichzeitig wachsen auch die technischen Schulden bei Softwareprojekten, da diese Modelle nicht für die Entwicklung von Software optimiert sind (Beweis fehlt).

1.3 Stand der Forschung

In [4] wird eine bis dato fehlende Literaturrecherche zum Thema Codegenerierung durch große Sprachmodelle bemängelt, was in dieser Arbeit nachgeholt wird und haben im Juni 2024 Literatur zusammengetragen, welche sich mit Codegenerierung befasst.

Um die Prompts im Ingenieurwesen zu optimieren, wird in [5] die GPEI Methodik vorgeschlagen, welche aus vier Schritten besteht. Zuerst wird das Ziel definiert, dann ein Entwurf der Anforderung, im Anschluss die Bewertung gefolgt von Iterationen.

Es gibt Bestrebungen kleinere Modelle die auf Codegenerierung spezialisiert sind, mit den großen Sprachmodellen zu testen, so auch in [6]. Hier werden die Modelle als „Granite Code Models“-Familie zusammengefasst.

Eine weitere Arbeit die sich mit kleinen Modellen, die besonders für das Generieren von Code trainiert wurden, befasst sich die Arbeit [7] mit StarCoder 2 betrachtet.

Der wissenschaftlicher Artikel [8] befasst die sich ebenfalls mit der Web-Entwicklung mittel GPT-3. Hierbei wird die Verwendung von Generativ Adversarial Networks (GANs) vorgeschlagen, ein neuer Ansatz, mit der die Nachbearbeitung minimiert und die Codequalität optimiert wird.

1.4 Zielsetzung und Forschungsfragen

Das Ziel in der Softwareentwicklung war und ist die Optimierung des Entwicklungsprozesses, um Ressourcen und Kosten einzusparen und dadurch einen Wettbewerbsvorteil zu erlangen. Die steigende Nachfrage von Cloud-Anwendungen steigt auch der Optimierungsdruck in diesem Bereich besonders stark.

Vor diesem Hintergrund lässt sich die Zielsetzung bereits aus dem Titel „*Evaluierung und Optimierung von Large Language Models für die Entwicklung von Webanwendungen*“ dieser Arbeit herleiten. Sie untersucht die Möglichkeiten mit natürlicher Sprache Code zu generieren. In dieser Arbeit wird, wie auch in [4, vgl. Seite 2] Language-to-Code, kurz NL2Code verwendet. Diese Arbeit soll eine Auswahl von Modellen evaluieren und dessen Brauchbarkeit für die Softwareentwicklung aufzeigen. Um die Antworten der Modelle zu optimieren, soll eine Evaluation von Methodiken erfolgen, bei der deren Anwendung auf die Modelle eine Verbesserung der Antworten ersichtlich ist. Des Weiteren soll gezeigt werden, ob und wie weit sich der Prozess der Codegenerierung automatisieren lässt und ob einige Programmiersprachen, die in der Webentwicklung Verwendung finden, besser unterstützt und geeignet sind als andere und somit zu bevorzugen sind.

Die vier Ziele dieser Arbeit lassen sich in den folgenden kurz formulierten Sätzen zusammenfassen,

Z1 Welche Modelle eignen sich für die Softwareentwicklung.

Z2 Welche Methodiken helfen die Qualität der Antworten von Modellen zu verbessern.

Z3 Wie weit lässt sich die Verwendung von großen Sprachmodellen, für die Erstellung von Webanwendungen automatisieren.

Z4 Sind einige Programmiersprachen für die Codegenerierung besser geeignet als andere.

1.4.1 Auswahl der LLMs

Wird noch im Verlauf der Arbeit geändert

Als Referenzen kommen ChatGPT3.5 und das aktuelle Google Sprachmodell der Gemini-Familie zum Einsatz.

Als lokale Modelle werden zurzeit deepseek-coder-v2, llama3.1-claude und llama3.2 verwendet. Diese Modelle kommen auch zum Einsatz, für die Orchestrierung und die Multi-Agenten-Systeme.

Das neue Model Mistral Large 2 (Links: [Mistral Large 2](#) | [Mistral AI](#) und [Mistral Large 2](#) | [the-decoder.de](#) [gelsen am: 03.11.2024]) soll in Sachen Coding mit Modellen wie GPT-4o, Claude 3 Opus und Llama 3 mithalten können. (Gibt es auch von mistral-large | ollama Models)

Evtl. werden die Granite Code Models aus [6] auch getestet.

1.4.2 Prompt-Engineering

Wird noch im Verlauf der Arbeit geändert

Ob alle in Kap. 2.4.1 vorgestellten Prompt-Techniken Verwendung finden, steht zurzeit noch nicht fest. Evtl. kommen andere hinzu.

1.5 Aufbau der Arbeit

Ein paar Worte zum Aufbau dieser Arbeit. Um ein grundlegendes Verständnis für diese Arbeit zubekommen, werden im Kapitel 2 die Grundlagen besprochen.

Im Kapitel ?? wird der aktuelle Stand der Forschung vorgestellt und Erkenntnisse anderer Arbeiten diskutiert. Die Implementierung der Test LLMs wird in Kapitel 3 besprochen und in Kapitel 4 die Ergebnisse evaluiert.

Die negativen und positiven Erfahrungen und Herausforderungen werden in Kapitel 5 aufgegriffen und Lösungsansätze vorgeschlagen, die in den nachfolgenden Kapiteln vorgestellt werden.

Bevor in Kapitel 8 auf mögliche Folgearbeiten eingegangen wird, gibt es in Kapitel 6 Anwendungsszenarien, die auf den zuvor gewonnen Ergebnissen aufbauen und vorgestellt werden.

1.6 Abgrenzung

In dieser Arbeit fokussiert sich die Betrachtung auf den Bereich der Webanwendungsentwicklung und deren verwendete Programmiersprachen. Parallelen zu anderen Anwendungsbereichen, wie beispielsweise Desktop-Anwendungsentwicklung werden hier nicht expliziert betrachtet können aber durchaus vorkommen.

Auch wenn rechtliche und ethische Überlegungen einen wichtigen Aspekt in Umgang mit Künstlicher Intelligenz darstellt, wird dies in dieser Arbeit nicht betrachtet. Es gibt hinreichend Literatur zu diesen Themen, die in dieser Arbeit Beachtung finden, es wird aber nicht explizit darauf eingegangen.

Mein roter Faden: noch was zum Testen

Ein Tool zur Orchestrierung von Multi-Agenten-Systemen OpenAI Swarm, gefunden auf Golem | Karrierewelt.

Die hier besprochenen Grundlagen gehen nicht in eine Tiefe, um alle evtl. Fragen zu klären. Jedes einzelne Gebiet könnte eine Arbeit füllen. Stattdessen soll hier lediglich ein kleiner Einblick geben werden.

2.1 Künstliche Intelligenz

Die Grafik 2.1 soll die Einordnung der besprochenen Begriffe im Bereich der Künstlichen Intelligenz (KI) zeigen.

In den folgenden Kapiteln werden die wichtigsten Begriffe und Technologien erläutert.

Eine explizite Definition für *künstliche Intelligenz* ist zurzeit noch nicht einheitlich erfolgt. Geschuldet ist diese Tatsache, dass der Begriff *Intelligenz* nicht eindeutig definiert ist. Somit finden sich viele Versuche eine Definition für künstliche Intelligenz herzuleiten. Ein Ansatz Intelligenz zu erklären und definieren kommt von Jean Piaget¹, welche in dieser Arbeit verwendet wird,

Intelligenz ist ein Zustand der Balance oder des Gleichgewichts, der durch eine Person erreicht wird, wenn sie dazu fähig ist, angemessen mit den ihr vorliegenden Daten umzugehen. Aber sie [d.h. Intelligenz] ist kein statischer Zustand, sondern in dem Sinne dynamisch, dass sie sich selbst kontinuierlich an neue Umweltreize anpasst

Jean Piaget

In dieser Arbeit wird als Definition für die Künstliche Intelligenz, die Definition aus [9, 6 ff.] verwendet.

¹Jean Piaget war ein Schweizer Biologe und Pionier der kognitiven Entwicklungspsychologie. Er lebte von 9.Aug. 1896 bis 16. Sep. 1980

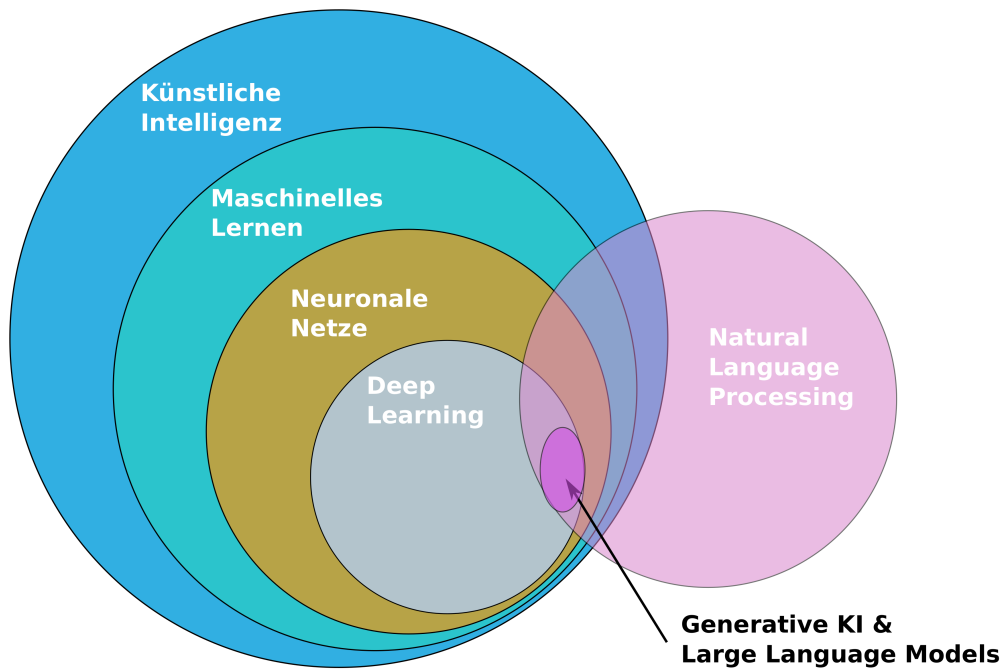


Abbildung 2.1: Large Language Models im Kontext von Künstlicher Intelligenz

Systeme der künstlichen Intelligenz (KI-Systeme) sind vom Menschen entwickelte Softwaresysteme (und gegebenenfalls auch Hardwaresysteme), die in Bezug auf ein komplexes Ziel auf physischer oder digitaler Ebene handeln, indem sie ihre Umgebung durch Datenerfassung wahrnehmen, die gesammelten strukturierten oder unstrukturierten Daten interpretieren, Schlussfolgerungen daraus ziehen oder die aus diesen Daten abgeleiteten Informationen verarbeiten, und über das bestmögliche Handeln zur Erreichung des vorgegebenen Ziels entscheiden. KI-Systeme können entweder symbolische Regeln verwenden oder ein numerisches Modell erlernen, und sind auch in der Lage, die Auswirkungen ihrer früheren Handlungen auf die Umgebung zu analysieren und ihr Verhalten entsprechend anzupassen.

2.1.1 Historisches

An dieser Stelle eine kleine historische Exkursion in der Entwicklung der künstlichen Intelligenz.

1966: Rückschläge bei der maschinellen Übersetzung brachten die Entwicklung nahezu zum Erliegen, lediglich einige wenige Gruppen. Durch die Bedrohungsszenarien des *Kalten Krieges* wurden von der

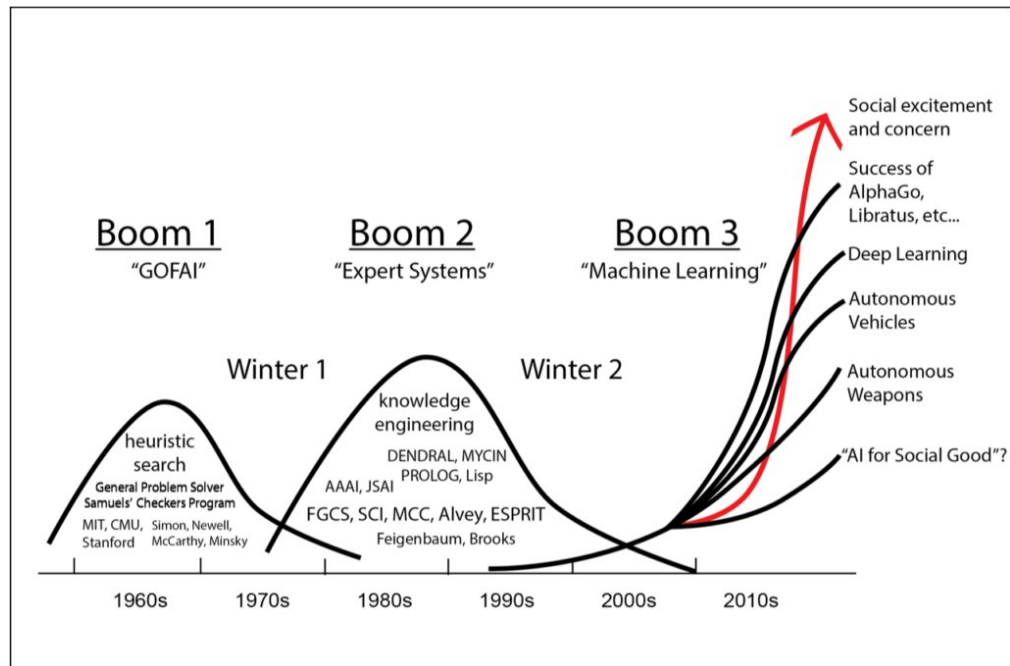


Abbildung 2.2: KI Winterzyklen

US-Regierung und Militär Unsummen von Geldern bereitgestellt, um die Forschung von maschinellen Übersetzungen voran zutreiben. Durch die ausbleibenden Erfolge wurden diese Gelder jedoch gestrichen.

Frank Rosenblatt führte 1958 das Perzeptron ein, das in der Lage war einfache logische Operationen in Neuronalen Netzen auszuführen. Ein Problem was diese Netzwerke nicht lösen konnten war die *nicht lineare Trennbarkeit*, wie beispielsweise das XOR-Problem. Dieses Problem wurde in der Arbeit von Marvin Minskys und Seymour Papert gezeigt. Diese Arbeit beeinflusste die Entwicklung so massiv, dass **1969: die Auswirkungen der Perzeptron-Kritik** dazu beitrugen den ersten KI-Winter auszulösen.

1971-75: Die Finanzierungskürzung der DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), die aufgrund der Unzufriedenheit, bei den Fortschritten natürliche Sprache in realen Szenarien, effektiv durch Systeme verarbeiten zu können, trug ebenfalls zur Auslösung des ersten KI-Winters bei. Diese Entscheidung übertrug sich auch auf andere Bereiche in der KI Entwicklung.

1973: Der Fallout des Lighthill-Berichts war der entscheidende Faktor, das den KI-Winter auslöste. Dieser Bericht bewertet die wies auf erhebliche Mängel in den Bereichen Robotik und Sprachverarbeitung hin. Der Bericht führte zu einer erheblichen Skepsis gegenüber der KI und in vielen Projekten zur Kürzung der Fördermittel. Er wirkte sich auch auf die Moral und das Vertrauen der Community aus, welche aus diesem Grund nur sehr kleine und vorsichtige Fortschritte in der KI Forschung erzielte.

Der **1987: Zusammenbruch der LISP-Maschine** markierte den Beginn des *zweiten KI-Winters*. Die spezialisierten LISP-Maschinen, erfuhren einen Nachfragerückgang, ausgelöst durch neu entwickelten Allzweckcomputer von IBM und Apple. Dieses Ereignis zeigt auch beispielhaft wie technologische und wirtschaftliche Faktoren zur Neubewertung und Neuausrichtung ganzer Fachrichtungen führen können.

Die **1988: Strategischen Kürzungen im Computerbereich** durch die US-Regierung trugen ebenfalls zum Ausbruch des *zweiten KI-Winters* bei. Auslöser waren die enttäuschenden Ergebnisse und unerfüllten Erwartungen der Forschung in verschiedenen KI Projekten. Dadurch erfolgte eine Neubewertung der Investitionspriorisierung und führte zu einer deutlichen Kürzung der Gelder. Diese Bewertung wirkte sich auch auf viele weitere Projekte der KI-Entwicklung aus, sodass diese ganz aufgegeben und neue Technologien erforscht und entwickelt wurden.

In den **1990er Jahre: war der Niedergang von Expertensystemen** ebenfalls ein Auslöser, der dazu betrug, dass die Entwicklung von KI-Systemen stagnierte. Deren Wartung war sehr kosten- und arbeitsintensiv, ebenfalls wurden die ständig aktuell benötigten Datenbanken nicht automatisiert aktualisiert. Auch erfüllten sie nicht die in ihnen gesetzten Erwartungen.

In den Jahren nach 2000 bis 2020 trat ein bedeutender Wandel bei den KI-Technologien ein, der als **KI-Frühling des frühen 21. Jahrhunderts** gesehen wird. Besonders die Fortschritte im Bereich *maschinelles Lernen*, *Deep Learning*, und *neuronale Netze* sorgten für neue Investitionen in diesen Bereichen. Besonders namhafte Tech-Firmen, wie IBM, Google und Microsoft stellten große Budgets für die Forschung. Gefördert wurde die Entwicklung durch neue leistungsfähigere Rechner und Daten die in großen Mengen zur Verfügung standen. Hinzu kam, dass KI in die Mainstream-Technologie integriert und in viele Geschäftsprozesse Einzug hielt.

2.1.2 Maschinelles Lernen

Das Gebiet um das Maschinelle Lernen (ML) ist ein Teilgebiet der Künstlichen Intelligenz. Für das maschinelle Lernen wird in dieser Arbeit die allgemein gültige Definition nach Tom M. Mitchell verwendet.

A computer program is said to learn from experience E with respect to some class of tasks T and performance measure P, if its performance at tasks in T, as measured by P, improves with experience E.

Ein Computerprogramm lernt aus Erfahrung E in Bezug auf eine Klasse von Aufgaben T und ein Leistungsmaß P, wenn sich seine Leistung bei Aufgaben in T, gemessen an P, mit der Erfahrung E verbessert.

Mitchell, Tom M

MACHINE LEARNING

Bei dieser Definition ist,

E die **Erfahrung**, die Daten aus denen das System lernt,

T beschreibt die **Aufgabe**, die das System erledigen soll und

P ist die **Leistungskennzahl** an dem der Erfolg des Systems die Aufgabe zu lösen gemessen wird.

ML und KI sind nicht wirklich in der Lage selbstständig zu lernen oder denken, sie imitieren dies lediglich. ML ist aber wohl in der Lage komplexe Muster und Funktionen in großen Datenmengen zu erkennen. Durch die Unfähigkeit zu lernen sind KI Technologie nicht in der Lage neuen Inhalte zu schaffen.

Es ist auch egal wie gut die Modelle trainiert werden, eine 100% Fehlerfreiheit gibt es nicht. Für die Praxis bedeutet dies, die Ausgaben von Modellen müssen durch Menschen immer wieder evaluiert werden, um dessen Richtigkeit sicherzustellen. Zudem sollten keine Modelle verwendet werden, wenn die Lösung eines Problems durch einen konkreten Algorithmus erfolgen kann. Hier können die Ergebnisse nachvollzogen werden und sind für den Menschen besser zu verstehen.

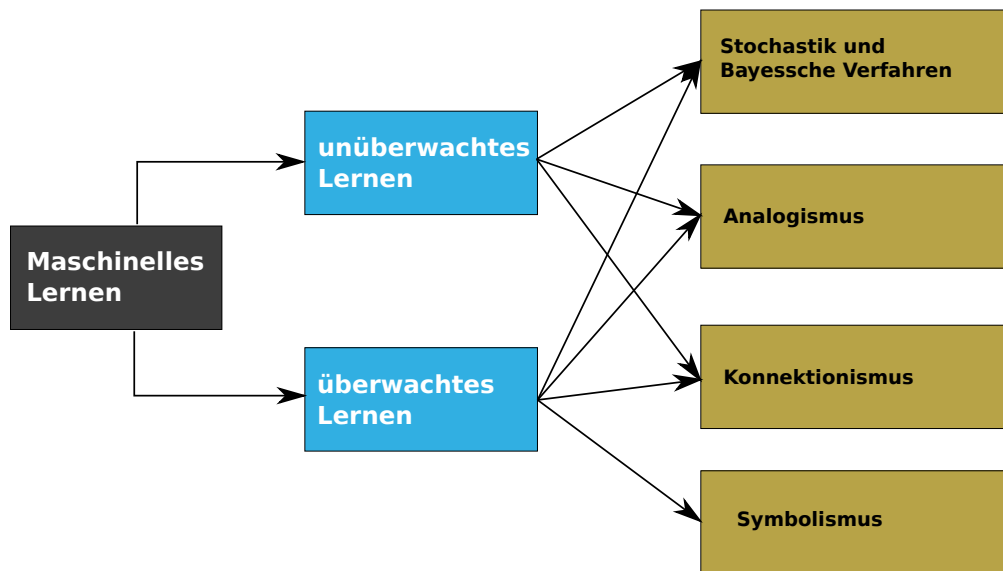


Abbildung 2.3: Lernparadigmen des maschinellen Lernens

2.1.3 Lernparadigmen des ML

Das maschinelle Lernen wird in zwei wichtige Formen der Lernparadigmen unterteilt. Dem überwachten (supervised Learning) und unüberwachten Lernen (unsupervised Learning). Abbildung 2.3 zeigt die wichtigsten Lernparadigmen des maschinellen Lernens und dessen Methodiken.

Überwachtes Lernen

Bei überwachtem Lernen sind für die Eingaben der Trainingsdaten dazugehörige Ausgaben (Labels) definiert. Das Ziel ist es eine Funktion zu trainieren um künftige Eingaben korrekt klassifizieren oder vorhersagen zu können.

Unüberwachtes Lernen

Bei unüberwachtem Lernen sind die gelabelten Ausgaben nicht vorhanden. Hierbei wird beispielsweise durch Clustering oder Dimensionsreduktion versucht Muster und Strukturen zu erkennen.

2.1.4 Theoretische Grundlagen des Lernens

In den folgenden Kapiteln werden vier wichtige Konzepte zum maschinellen Lernen besprochen.

Stochastik und Bayessches Theorem

Als Teilgebiet der Mathematik befasst sich die Stochastik mit Wahrscheinlichkeitsverteilung und zufälligen Prozessen. Auf dem Gebiet des maschinellen Lernens werden mithilfe der Stochastik Prognosen erstellt. Es wird versucht auf der Basis vorhandener Daten, bei neuen Daten eine Wahrscheinlichkeitsverteilung vorherzusagen. Durch geeignete Modellierung wird versucht einen kontrollierten Umgang mit Unsicherheiten zu erlangen.

Bei dem Bayesschen Theorem handelt es sich um stochastische Methoden, die auf dem Bayesschen Theorem basieren. Mit dessen Hilfe soll auf Basis der vorliegenden Daten das beste Modell, für die Vorhersage gefunden werden. Das Verfahren berücksichtigt immer die neuesten Daten, um die Wahrscheinlichkeitsverteilung zu aktualisieren. Siehe Formel 2.1

$$P(A|B) = \frac{P(B|A) \cdot P(A)}{P(B)} \quad (2.1)$$

Analogismus

Dieser Lernansatz sucht nach Ähnlichkeiten in den Daten. Er basiert auf der Annahme, dass ähnliche Daten ähnliche Vorhersagen oder Klassifizierungen besitzen. Dieses Modell lernt, indem neue Daten mit bekannten verglichen und nach ähnlichen Strukturen und Mustern gesucht. Ein bekanntes Verfahren für diesen Lernansatz ist der k-Nearest Neighbors (k-NN).

Der Analogismus wird im überwachten Lernen als auch im unüberwachten Lernen angewandt, um Muster und Strukturen zuerkennen.

Konnektionismus

Der Lernansatz des Konnektionismus beruht auf kleine Einheiten die miteinander verbunden sind. Diese werden als Neuronen bezeichnet, die den Nervenzellen von Organismen nachempfunden sind. Die Künstlichen neuronalen Netze sind die bekanntesten Vertreter auf denen auch Deep Learning Modelle basieren.

Auch dieser Lernansatz wird im unüberwachten und überwachten Lernen angewandt.

Symbolismus

Anders als beim Konnektionismus arbeiten die Einheiten beim Symbolismus mit explizite formale Regeln und Symbole, um das Wissen darzustellen. Der Symbolismus ist weniger flexible im Umgang mit unvollständigen Datensätzen und Unsicherheiten. Daher hat dieser Lernansatz weniger Relevanz als der Konnektionismus.

Dieser Lernansatz findet im überwachten Lernen Anwendung, als Beispiel sind hier Entscheidungsbäume zu nennen.

2.1.5 Neuronale Netze

Neuronale Netze oder auch künstliche neuronale Netze (KNN) sind spezifische Typen des maschinellen Lernens. Sie sollen die biologischen Neuronen des Gehirns nachempfinden. Die Abbildung 2.4 von [10] zeigt eine stark vereinfachte biologische Nervenzelle.

Bei Nervenzellen werden elektrische Eingangssignale über Dendriten aufgenommen und in den Zellkern geleitet. Dort werden die eingehenden Signale zusammen geführt und es bildet sich das Aktionspotential. Übersteigt das Aktionspotential das Schwellenpotential der Zelle, so wird das Signal über das Axon abgeleitet, die Nervenzelle „*feuert*“.

Bevor das Signal die nächste Nervenzelle reizen kann, muss es über den synaptischen Spalt. Hierbei ist die Präsynapse das Axon der sendenden Zelle, die Postsynapse ist ein Dendrit der empfangenden Nervenzelle. Der Reiz wird durch die Botenstoffe Dopamin oder Serotonin übertragen. Dopamin wirkt als Verstärker der Reizübertragung, während Serotonin hemmend wirkt.

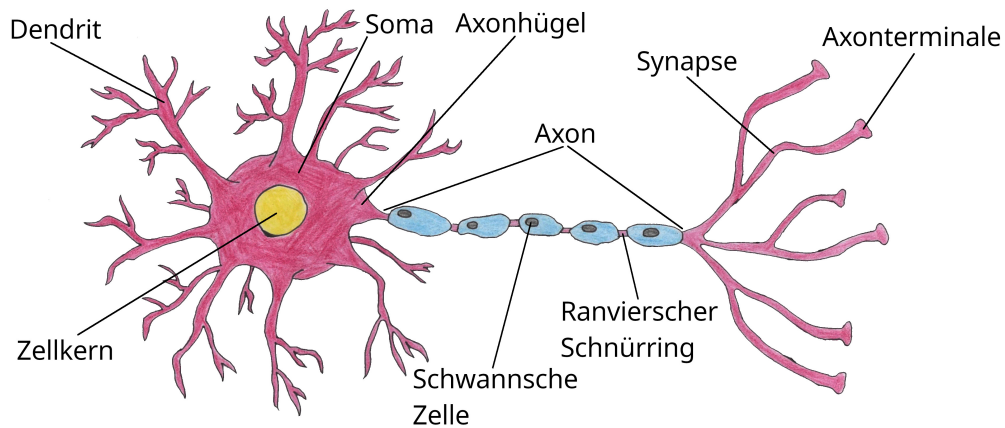


Abbildung 2.4: Biologische Nervenzelle

Neuronen im neuronalen Netz

Die kleinste Einheit in künstlichen neuronalen Netzen sind die Neuronen. Sie sind den biologischen Nervenzellen nachempfunden.

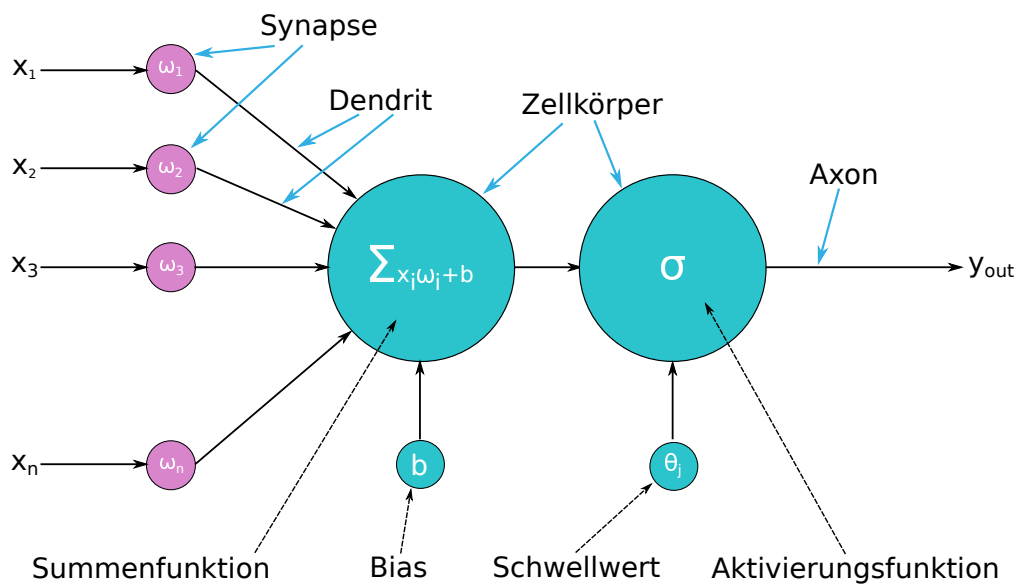


Abbildung 2.5: Künstliche Nervenzelle

Sie haben als Eingangswert einen Vektor und als Ausgangssignal ein Skalar. Außer in der Eingabe Schicht ist jedes Eingangssignal x_n ein Ausgangssignal y_{out} eines anderen Neuron. Die Wichtungen der Eingangssignale modellieren den synaptischen Spalt zwischen zwei biologischen Nervenzellen. Dieser kann

ebenfalls verstärkten oder hemmend wirken. Alle Eingangssignale zusammen mit den Wichtungen, werden durch die Summenfunktion aufaddiert. Im Anschluss wird das Bias mit eingerechnet. Die Formel 2.2 zeigt die Summenfunktion für n Eingangssignale mit Beachtung des Bias Wert.

$$y = x_1 + x_2 + \dots + x_n + b \quad (2.2)$$

Durch das Bias wird die Berechnung in der Summenfunktion flexibler, eine Verschiebung in Richtung der y-Achse ist möglich, ohne die Wichtungen anzupassen und es ermöglicht eine Ausgabe auch, wenn alle Eingänge *Null* sind.

Nach der Summenfunktion wird das Signal an die Aktivierungsfunktion übergeben. Diese Funktion leitet ein Signal erst weiter, wenn ein festgelegter Schwellwert überschritten wird. Die Analogie zur biologischen Nervenzelle ist das Aktionspotential, welches durch die Reize anderer Nervenzellen aufgebaut wird und wie beim künstlichen Neuron führt das Überschreiten eines Schwellenwertes dazu, dass das Neuron „feuert“.

Je nach Problem ist es wichtig die richtige Aktivierungsfunktion zu wählen. In [11] wird beschrieben wie dies erfolgen kann, hier ist die Abbildung 2.6 entnommen.

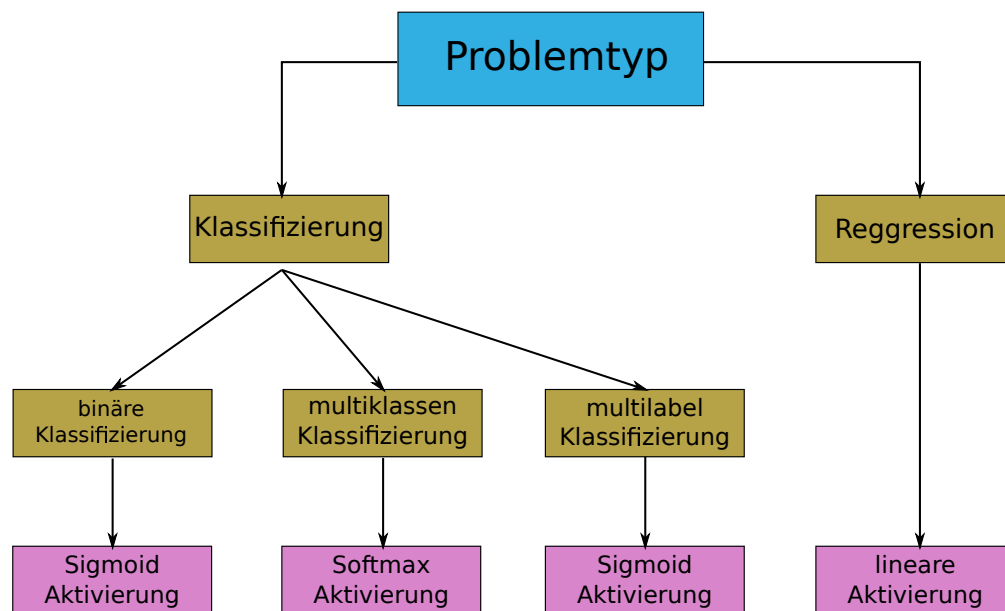


Abbildung 2.6: Auswahl der richtigen Aktivierungsfunktion

Im Folgenden werden einige Aktivierungsfunktionen vorgestellt.

Identity-Aktivierungsfunktion

Die Gleichung der Identity Funktion ist in Formel 2.3 zu sehen. Da die Ausgabe der Eingabe entspricht,

sind alle Werte möglich die in der Summenfunktion entstehen. Aus ihr geht hervor das der Wertebereich theoretisch von $-\infty$ bis ∞ reicht.

Einsatz findet die Identity Funktion beispielsweise in der Ausgabeschicht, wenn die Ausgabe lineare oder direkt proportionale zur Eingabe geben soll. Dies kann bei Regressionsaufgaben der Fall sein. Eine weitere Möglichkeit ist der Einsatz in den Stellen im neuronalen Netz bei der die Ausgabe einfach nur weiter gegeben werden muss, ohne diese zu ändern. Ebenfalls kann die Identity Funktion als Grundlage für kombinierte Aktivierungsfunktionen dienen.

$$\sigma(x) = x \quad (2.3)$$

Der Graph der Identity Funktion und dessen Ableitung ist in Abbildung 2.7 dargestellt.

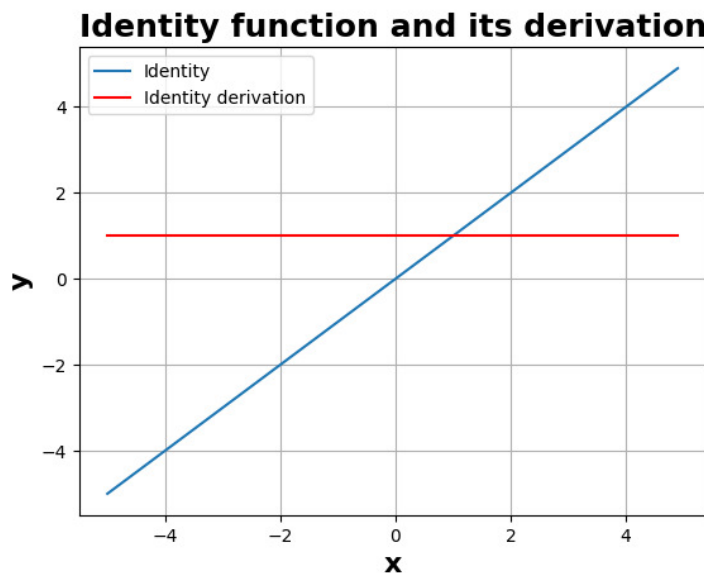


Abbildung 2.7: Graph Identity Funktion und deren Ableitung

Die Identity ist eine sehr einfache Funktion, bei der der Funktionswert gleich dem Eingangswert ist. Die Abbildung 2.7 zeigt die Ableitung der Funktion, die immer den Wert eins annimmt und somit streng monoton steigend ist. Dadurch ist die Anpassung der Gewichte durch Backpropagation sehr einfach.

Binary Step

Wie in [12, S. 311–312] beschrieben, kann die binäre Step-Aktivierungsfunktion eingesetzt werden, wenn es schwellen basierte Klassifizierung geht. Sie eignet sich nicht für Multiklassen-Klassifizierung.

Der Funktionswert der Gleichung kann entweder *eins* oder *null* annehmen. Die Formel 2.4 zeigt diese

Definition.

$$\sigma(x) = \begin{cases} 1 & : x \geq 0 \\ 0 & : x < 0 \end{cases} \quad (2.4)$$

Die Abbildung 2.8 zeigt den Funktionsverlauf und die Ableitung dieser Funktion. Die Funktion liefert entweder *null* bei negativen Zahlen oder *eins* bei positiven Zahlen.

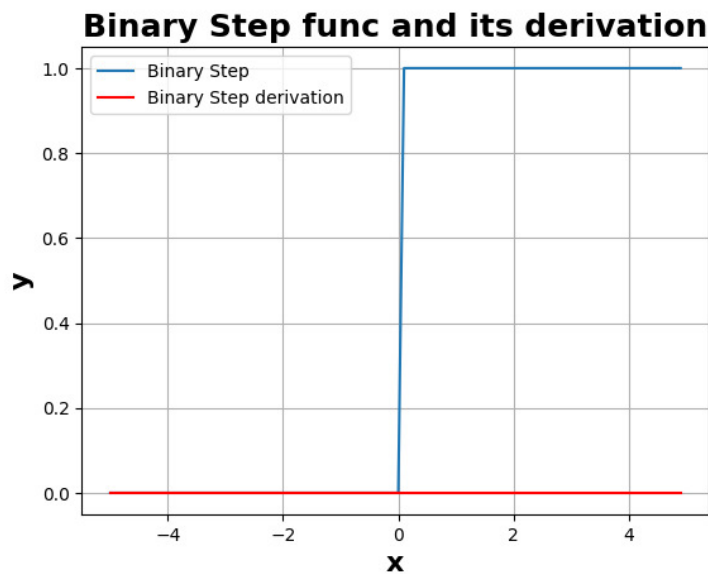


Abbildung 2.8: Graph der Funktion *Binary Step* und deren Ableitung

Ein Problem, welches ebenfalls in [12, S. 311–312] beschrieben wird, ist das der Gradient für x Null ist. Dieser Umstand kann dazu führen, dass die Backpropagation nicht ausgeführt werden kann.

Sigmoidfunktion

Die Sigmoidfunktion ist eine der bekanntesten Aktivierungsfunktionen und eine Sonderform der logarithmischen Funktion. Ein Eingangswert x liefert einen garantierten Ausgabewert zwischen *null* und *eins*. Sie ist monoton steigend und überall differenzierbar. Der Einsatz der Sigmoidfunktion als Aktivierungsfunktion in einer Hidden-Schicht ermöglicht dem neuronalen Netz eine nicht lineare Trennbarkeit im 2-dimensionalen zu lernen. Ebenfalls ermöglichen ihre Eigenschaften, bei kleinen Netzwerktiefen den Backpropagation-Algorithmus einfach anzuwenden und ermöglicht das Lernen des Netzwerks. Bei großen Netzwerken mit vielen Schichten kann es aber zum „Problem der verschwindenden Gradienten“ führen auch bekannt als *Vanishing-Gradient-Problems*. Es ist bekannt, dass die Ableitung der Sigmoidfunktion einen Maximalwert von 0,25 annehmen kann. Bei mehreren Schichten wird das Produkt der Ableitung immer kleiner bis dieser

sich *null* annähert.

Die Formel 2.5 zeigt die Sigmoidfunktion, die Formel 2.6 die erste Ableitung der Sigmoidfunktion.

$$\sigma(x) = \text{sig}(x) = \frac{1}{1 + e^{-x}} \quad (2.5)$$

$$\sigma'(x) = \text{sig}(x) * (1 - \text{sig}(x)) \quad (2.6)$$

Der Graph der Sigmoidfunktion und ihre Ableitung ist in Abbildung 2.9 dargestellt. Hierbei ist zu erkennen, dass die Ableitung eine Symmetrie im Ursprung zeigt. Im Ursprung die maximale Steigung zu finden ist und für kleine und große x -Werte gegen *null* konvergiert.

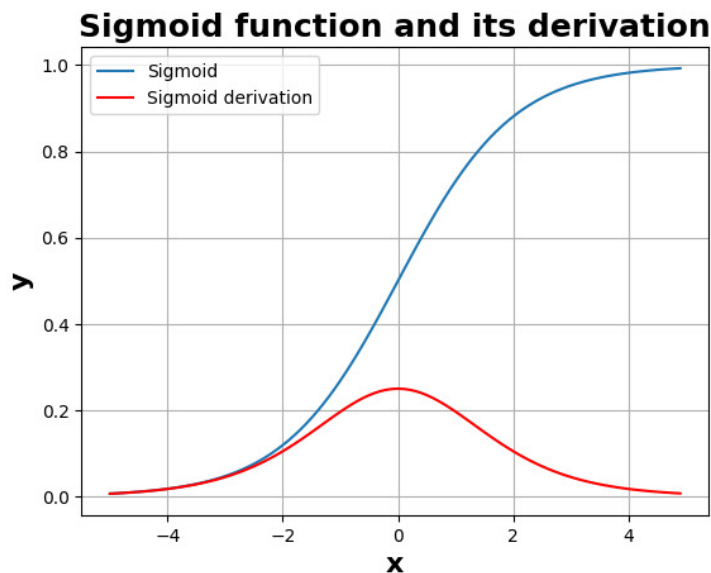


Abbildung 2.9: Graph Sigmoidfunktion und deren Ableitung

Diese Funktion hat zwei Nachteile. Zum einen bei kleinen und großen Werten, konvergiert der Gradient gegen null. Somit wird die Verlustfunktion sehr klein und die Aktualisierung der Gewichte während des Lernens wird verhindert.

Tangens Hyperbolicus

Ebenso wie die Sigmoidfunktion ist auch die Tangens Hyperbolicus eine monoton stetig steigende Funktion, die symmetrisch zum Ursprung ist. Der Ausgabewert liegt garantiert hier zwischen -1 und 1 , was dazu beiträgt, dass die Ausgabe der Schicht um eins zentriert bleibt, welches ein Vorteil bei Normalisierung der

Ausgabewerte ist. Auch hier haben wir, in tiefen Netzen das „Problem des verschwindenden Gradienten“ wie bei der Sigmoidfunktion. In flachen Netzen erleichtern die Eigenschaften den Optimierungsprozess.

$$\sigma(x) = \tanh(x) = \frac{e^x - e^{-x}}{e^x + e^{-x}} \quad (2.7)$$

$$\sigma'(x) = \tanh^2(x) \quad (2.8)$$

Die Abbildung 2.7 zeigt den Graphen der Tangens Hyperbolicus Funktion und deren Ableitung. Deutlich zu erkennen ist die Symmetrie zum Ursprung bei der Ableitung, hier rot dargestellt.

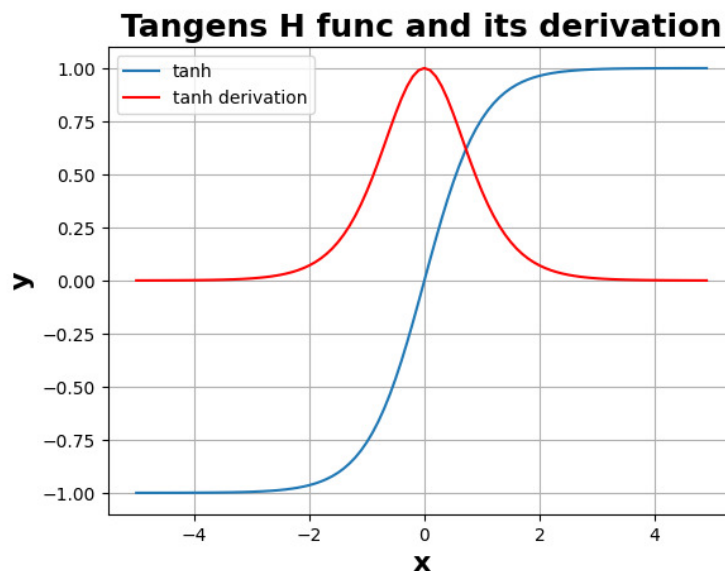


Abbildung 2.10: Graph Tangens Hyperbolicus und deren Ableitung

Die Verwendung der Tangens Hyperbolicus als Aktivierungsfunktion kann bei sehr großen Netzen zu sehr rechenintensiven Prozessen führen, da wie in der Formel 2.7 zu erkennen ist, die Exponentialfunktion oft verwendet wird.

ReLU

Die Rectified Linear Unit (ReLU) ist eine weitere weit verbreitete Aktivierungsfunktion. Bei dieser Funktion handelt es sich um eine gesättigte Funktion, da bei unendlich großen x die Ausgabe gegen unendlich geht, siehe Formel 2.9, hingegen bei Eingaben $x < 0$ die Ausgabe immer *null* liefert, vgl. mit Formel 2.10. Diese Funktion gehört ebenfalls zu den nicht linearen Aktivierungsfunktionen. Laut [13] ist die Funktion linear, allerdings nur bei positiven Eingangssignalen.

$$\lim_{z \rightarrow \infty} \sigma(x) = +\infty \quad (2.9)$$

Wie in [13] beschrieben wird diese Funktion bei Quantifizierungs-, Klassifizierungs- und Verstärkungs-lernproblemen verwendet. Bei Quantisierungsproblemen wird versucht die Ausgaben auf wenige diskrete Stufen zu reduzieren. Da viele Eingaben durch ReLU Funktion eine Ausgabe von *null* erzeugen (auch bekannt als: Prinzip der geringen Wirkung [engl. Sparsity Effect]), werden auf natürlichem Wege eine Menge an Signalen eliminiert, was ein Vorteil für die Quantisierung darstellt. Durch ihr nicht lineares Verhalten ist diese Funktion auch für Klassifizierungsprobleme effizient. Häufig wird beobachtet das, bei Verstärkungsproblemen ein Rückgang des Gradienten erfolgt. Da die ReLU das *Problem des verschwindenden Gradienten* mildert, schafft sie dadurch eine stabile Lernumgebung. Zudem werden unnötige Aktionen durch das *Prinzip der geringen Wirkung* vermieden.

$$\sigma(x) = \begin{cases} x & : x > 0 \\ 0 & : x \leq 0 \end{cases} \quad (2.10)$$

$$\sigma'(x) = \begin{cases} 1 & : x > 0 \\ 0 & : x \leq 0 \end{cases} \quad (2.11)$$

Die Abbildung 2.10 zeigt die Graphen der ReLU Funktion und dessen Ableitung. Bei Eingaben kleiner als *null* liefert die Funktion immer *null* als Ausgabe.

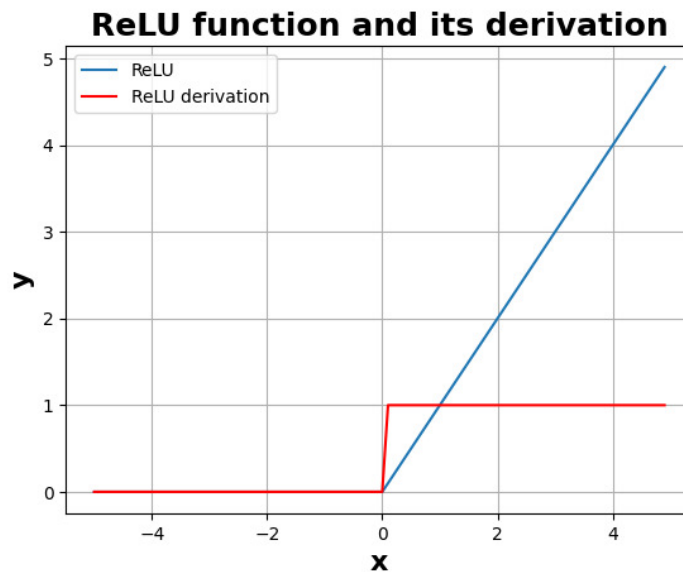


Abbildung 2.11: Graph ReLU und deren Ableitung

Die folgenden Eigenschaften sind [14] entnommen. Es wurde festgestellt, dass die ReLU-Funktion die Konvergenz des Gradientenabstiegs, aufgrund seiner linearen, nicht gesättigten Form stark beschleunigt. Da die Funktion keine Exponentialfunktion ist, sind die Kosten bei der Berechnung relativ gering. Ein Nachteil dieser Funktion ist bei sehr großen Gradienten zu sehen. Hierbei kann es passieren, dass die Gewichte so aktualisiert werden, dass das Neuron nie wieder aktiviert wird und immer *null* als Ausgabe hat. In diesem Fall können ganze Teile des Netzwerk „Tot“ bleiben.

Wie [13] entnommen kann es vorkommen, dass das Gradientenabstiegsoptimierung abstürzt. Der Grund ist, dass diese Funktion eine Diskontinuität bei $x = 0$ besitzt, was zu einem undefinierten Gradienten führt.

Leaky ReLU

Bei der Leaky ReLU handelt es sich um eine Variante der ReLU Funktion. Wie auch bei der ReLU ist die Leaky ReLU eine nicht lineare stetige Funktion, auch im Bereich von $x = 0$, was bei dem Optimierungsprozess, auch bei tiefen Netzen hilfreich sein kann. In Sachen Effizienz ist die Leaky ReLU mit der einfachen ReLU vergleichbar.

An dieser Stelle sei noch die parametrische ReLU, PReLU erwähnt. Bei der PReLU ist der Parameter α nicht fest hinterlegt, sondern kann beim Training, wie ein Bias aktualisiert werden. Die Tabelle 2.1 zeigt eine Zusammenfassung der Unterschiede und ist [15] entnommen.

	ReLU	LReLU	PReLU
Vorteil	Löst Gradientenprobleme	Löst Gradientenprobleme	Löst Gradientenprobleme
Nachteil	Sterbendes Relu-Problem	Inkonsistente Ausgabe für negative Eingabe	Feinabstimmung α
Hyperparameter	nein	nein	ja
Geschwindigkeit	schnell	am schnellsten	
Genauigkeit	hoch	höher	am höchsten
Konvergenz	langsam	schnell	am schnellsten

Tabelle 2.1: Wichtige Unterschiede von ReLU Aktivierungsfunktionen

Da diese Funktion auch bei negativen x -Werten einen Gradienten ungleich *null* besitzt, wird das „Problem der verschwindenden Gradienten“ umgangen und somit wird auch das Problem der „toten Neuronen“ verringert. Die Formel 2.13 zeigt diese Eigenschaft. Da Alpha einen sehr geringen Wert hat, kann es dennoch passieren, dass bei sehr tiefen Netzen das Lernen sehr langsam verläuft. Ein weiterer Nachteil der

Funktion sind die positiven Werte welche keinerlei Begrenzung besitzen, dieses Problem wird in Formel 2.12 deutlich. Bei extrem großen Werten kann es im Netzwerk zu numerischen Problemen führen.

$$\sigma(x) = \begin{cases} x & : x > 0 \\ \alpha x & : x \leq 0 \end{cases} \quad (2.12)$$

$$\sigma'(x) = \begin{cases} 1 & : x > 0 \\ \alpha & : x \leq 0 \end{cases} \quad (2.13)$$

Die Abbildung 2.12 zeigt den Graphen der Leaky ReLU Funktion mit einem α -Wert von 0,2. Ebenso ist die Ableitung dieser Funktion zu sehen, als roter Graph dargestellt.

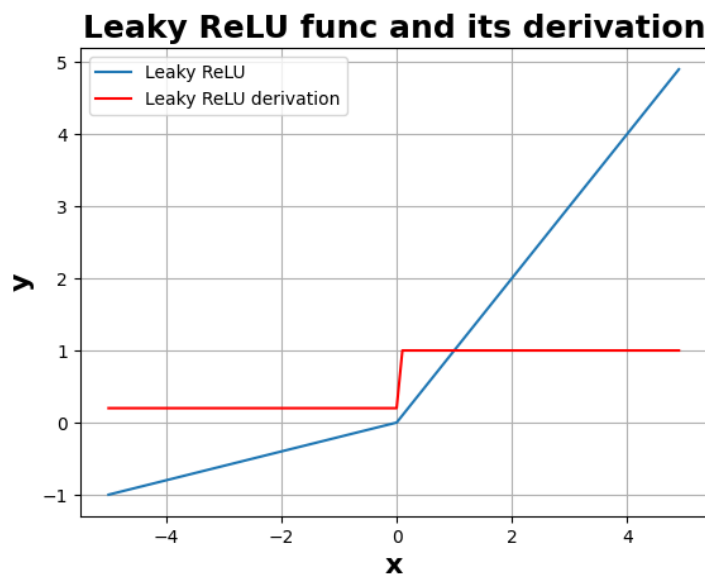


Abbildung 2.12: Graph Leaky ReLU und deren Ableitung

Der Einsatz der Leaky ReLU gegenüber der Standard ReLU, kann bei sehr tiefen neuronalen Netzen erfolgen. wenn es um sehr komplexe Klassifizierungsprobleme geht oder wenn die Standard-ReLU nicht funktioniert, beispielsweise wenn festgestellt werden kann, dass sehr viele inaktive Neuronen während des Trainings entstehen. Ein weiteres Beispiel bei der die Leaky ReLU verwendet werden sollte wird in [16] genannt. Es wird empfohlen die Leaky ReLU zu verwenden, wenn die Daten ein großes Rauschen oder viele Ausreißer aufweisen.

Gaußfunktion

Abgeleitet wird diese Aktivierungsfunktion von der Gaußschen Normalverteilung ab und symmetrisch

um den Ursprung. Somit werden für kleine positive und negative Eingabewerte, hohe Ausgabewerte und für hohe positive und negative Eingangswerte niedrige Ausgabewerte erzeugt. Daraus folgt die stärkste Aktivierung der Neuronen erfolgt bei Werten nahe dem Ursprung. Die Ausgaben liegen zwischen *null* und *eins*. Sie ist stetig und unendlich oft differenzierbar. Diese Eigenschaft ist ein Vorteil für den Gradientenabstieg. Die Gaußfunktion ist wie Sigmoid oder Tangens Hyperbolicus sehr rechenintensiv, aufgrund Verwendung der Exponentialfunktion.

Die Gaußfunktion wird in neuronalen Netzen verwendet, die zur Mustererkennung und Klassifikation dienen. Hierbei handelt es sich um eine radiale Aktivierungsfunktion, bekannt als *Radial Basis Function* (RBF).

$$\sigma(x) = e^{-x^2} \quad (2.14)$$

$$\sigma'(x) = -2xe^{-x^2} \quad (2.15)$$

In der Abbildung 2.13 zeigt den Graphen der Gaußfunktion und dessen Ableitung. Hier ist zu erkennen, dass die Ableitung eine Antisymmetrie um den Ursprung aufweist, was mit $f'(-x) = -f'(x)$ ausgedrückt werden kann. Ebenfalls strebt die Ableitung für sehr kleine und sehr große x -Werte schnell gegen *null*, was das „Problem der verschwindenden Gradienten“ begünstigt.

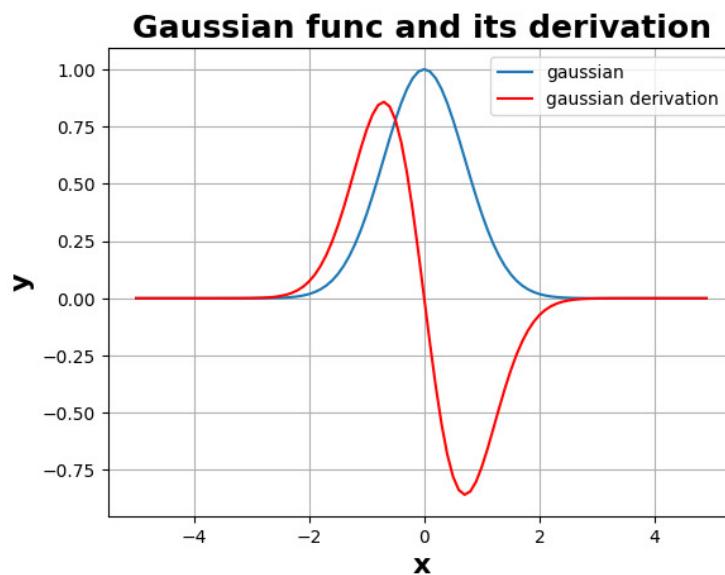


Abbildung 2.13: Graph Gaußfunktion und deren Ableitung

Ein Nachteil der Gaußfunktion kann entsteht bei sehr tiefen neuronalen Netzen. Hier kann die schnell wegen

ihrer gegen *null* strebende Natur, zur eine Abnahme oder zum Erliegen der Aktivierungen von nachfolgenden Neuronen kommen und das Training erschweren. Die Gaußfunktion finden in den Standardnetzwerken eher wenig Anwendung. Ihre Stärken kommen erst in speziellen Netzen wie das RBF-Netz zur Geltung, wo ihre lokalen Aktivierungseigenschaften optimal genutzt werden können.

Softmax

Die Softmax Aktivierungsfunktionen wird häufig in der Ausgabeschicht eines neuronalen Netzes eingesetzt. Als Eingang dient nicht ein einzelnes Signal, wie bei den zuvor vorgestellten Funktionen, viel mehr werden alle Ausgaben der vorherigen Schicht verwendet, um Prognosen zu erstellen.

$$\sigma(x)_j = softmax(x_j) = \frac{e^{z_j}}{\sum_{k=1}^K e^{z_k}} \text{ für } j = 1, \dots, K. \quad (2.16)$$

Als Ausgabe wird ein Vektor erstellt der die prozentuale Verteilung der Eingangswerte darstellt. Zusammen ergeben die Ausgaben 1, also 100%, welches Formel 2.17 zeigt.

$$\sum_{i=1}^k softmax(z_j) = 1 \quad (2.17)$$

Die Softmax wird hauptsächlich angewandt, um Klassifizierungsprobleme die aus mehreren Klassen bestehen zu lösen. Für die eine Wahrscheinlichkeitsverteilung errechnet wird. Durch ihre Differenzierbarkeit kann der Backpropagation-Algorithmus angewandt werden, um die Gewichte zu optimieren.

Nachteilig auf die Softmax-Funktion wirken sich Ausreißer aus. Eine deutlich größeres Eingangssignal kann dominieren, auch wenn es nicht korrekt ist. Was zu einer Fehlinterpretation der Vorhersage kommen.

Maxout

Die Maxout ist ein leistungsstarkes Modell welches in [17] vorgestellt wurde und dient zur Ergänzung der Dropout-Technik. Die Funktion verwendet für die Berechnung genau wie die Softmax, die Ausgaben von Neuronen der vorherigen Schicht. Jedes Maxout-Neuron hat mehrere Transformationsvektoren und einen Bias-Vektor. Jede Transformation erhält seinen eigenen Bias-Wert. Aus den Berechnungen sucht der Algorithmus das Maximum aus den Ergebnissen heraus und liefert dieses als Output. Die Formel 2.18 zeigt den Maxout.

$$\sigma(x)_j = max(\omega_1^T x + b_1, \omega_2^T x + b_2, \dots, \omega_j^T x + b_j) \quad (2.18)$$

Bei der Dropout Technik handelt es sich um ein Verfahren welches beim Training neuronaler Netze angewandt wird. Es soll das Overfitting verhindern. Durch dieses Verfahren sollen Modelle robuster und die Abhängigkeit von einzelnen Neuronen soll vermieden werden. Im Trainer kommt es zum Deaktivieren

einzelner zufällig ausgewählter Neuronen. Das Verfahren ist besonders bei tiefen Netzen mit vielen Parametern nützlich.

Arten der neuronalen Netzen

Neuronale Netze bestehen meist aus mehreren Schichten. Die Schichten wiederum enthalten eine definierte Menge an Neuronen und können in drei Arten eingeteilt werden. Die Eingabeschicht (Input layer) nimmt die Daten $\vec{x} = (x_1, \dots, x_n)^T$ für das Netzwerk entgegen. In einigen Netzen werden diese Daten in dieser Schicht normalisiert. Nach der Eingabeschicht folgen ein oder mehrere versteckte Schichten (Hidden layer), welche die Daten verarbeiten. Zum Schluss kommt die Ausgabeschicht (Output layer) die die Ergebnisse $\vec{y} = (y_1, \dots, y_n)^T$ des Netzwerks bereitstellt.

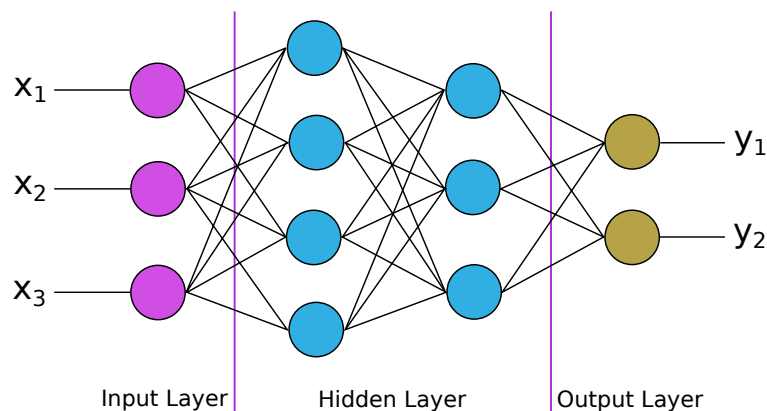


Abbildung 2.14: Aufbau eines neuronalen Netzwerkes

Alle Verbindungen oder nur ausgesuchte.

Im Folgenden werden einige neuronale Netze vorgestellt.

Einschichtige Netze (Perzeptrons)

Ein Perzeptron ist die einfachste Form eines neuronalen Netzes und besteht aus nur einem Neuron. Sie ist ein einfaches mathematisches Modell einer biologischen Zelle, welches von Frank Rosenblatt im Jahr 1958 entwickelt wurde. Das Perzeptron besitzt einen Ausgang und mehreren Eingängen. Alle Eingangssignale haben Gewichte, des Weiteren hat ein Perzeptron einen Bias, sowie einen vorgegebenen Schwellenwert. Ein Perzeptron kann als Ergebnis entweder *Null* oder *Eins* ausgeben, d.h. das Ergebnis ist binär. Wenn das Ergebnis *Eins* ist, wird auch der Begriff das „Neuron feuert“ verwendet.

Das Perzeptron kann zur Datenanalyse eingesetzt werden, wenn die Daten linear trennbar sind. D.h. in einem Graph sind die Daten durch eine klare Linie trennbar.

Feedforward Neural Netzwerke (FNN)

Ein FNN besteht aus einer Eingabeschicht, mindestens einer versteckten Schicht und einer Ausgabeschicht. Ein FNN ist in der Struktur und Aufbau vergleichbar mit Abbildung 2.15. Ein FNN hat in der Eingabeschicht genau so viele Neuronen wie Eingangswerte der Daten. Alle anderen Schichten können beliebig viele Neuronen enthalten. Da eine Schicht immer nur mit der nachfolgenden verbunden ist, fließen die Daten in diesem Netzwerk nur in eine Richtung. Somit können bereits verarbeitete Daten nicht noch einmal für eine weitere Verarbeitung herangezogen werden.

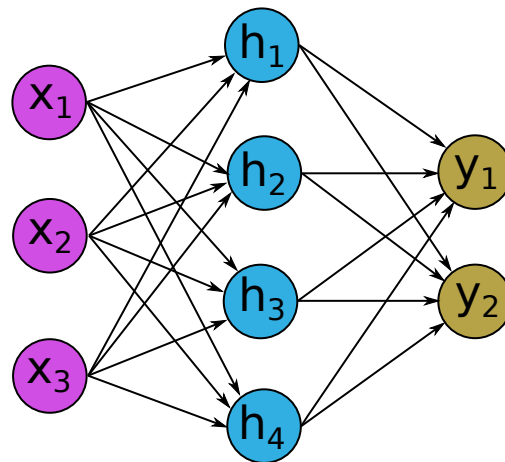


Abbildung 2.15: Aufbau eines FNN

FNNs in vielen Bereichen eingesetzt, so beispielsweise bei der Bild- und Spracherkennung, aber auch bei Vorhersagen und Entscheidungsfindung.

Rekurrente neuronale Netze (RNNs)

Lernprozess im neuronalen Netz / Training

Ein wichtiger Bestandteil im überwachten Training für neuronale Netzwerke ist die Backpropagation. Hierbei wird die Fehlerrate, welcher durch die Vorwärtspropagation entsteht, rückwärts durch das Netz propagiert und die Gewichte werden aktualisiert. Für das Training sind Trainingsdaten notwendig, bei denen die Ergebnisse bekannt sind, welches zum Errechnen der Fehlerrate erforderlich sind. Dieser Verlust wird dann rückwärts durch das Netz propagiert. Das am häufigste angewandte Verfahren ist das Gradientenabstiegsverfahren.

Insgesamt kann der Backpropagation-Algorithmus in vier Teilschritte unterteilt werden.

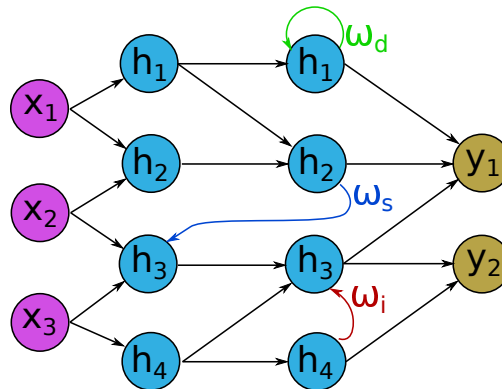


Abbildung 2.16: Aufbau eines RNN mit möglichem rückwärts gerichteten Verbindungen

Vorwärtspropagation: Zuerst werden die Trainingsdaten an das Netzwerk übergeben und die Berechnung des Ergebnisses kann erfolgen. Die Berechnung erfolgt anhand der vorgegebenen Gewichte, diese werden mit den jeweiligen Eingängen multipliziert und mit dem Bias-Wert addiert. Zum Schluss steht ein Ergebnis fest, welches am Anfang mit hoher Wahrscheinlichkeit vom erwarteten Ergebnis abweicht.

Fehlerberechnung: Das tatsächliche Ergebnis wird mit dem erwarteten Ergebnis verglichen und die Differenz gebildet. Hieraus ergibt sich der Fehler des Netzwerkes.

Rückwärtspropagation: Der errechnete Fehlerwert wird zur Berechnung des Gradienten verwendet. Das Ergebnis wird dann von der Ausgangsschicht durch das Netz rückwärts propagiert und Bezug auf jedes einzelne Gewicht genommen, um die Änderung des jeweiligen Gewichtes zu errechnen.

Gewichte aktualisieren: Um die Größe der Änderung zu bestimmen wird eine Lernrate benötigt, welche die maximale Änderung der Gewichte vorgibt. Nun werden die Gewichte in entgegengesetzter Richtung des Gradienten angepasst, wodurch das Verfahren den Namen „Gradientenabstieg“ erhielt.

Dieses Verfahren wiederholt, bis die *Anzahl der Epochen* erreicht ist. Die „Anzahl der Epochen“ ist ein weiterer Wert für die Backpropagation erforderlich ist. Wird Wahl der Epochen zu gering gewählt ist das Model nicht ausreichend trainiert, eine zu hohe Anzahl zieht das Training in Länge ohne maßgebliche Erfolge zu verzeichnen.

Die Backpropagation bringt einige Vorteile. Sie ist einfach zu implementieren, da für fast jede Sprache eine entsprechende Library existiert. Des Weiteren ist der Algorithmus flexibel und lässt sich leicht an verschiedenen Netzwerke und Architekturen anpassen und deckt somit ein weites Spektrum im Bereich KI ab. Ein weiterer Vorteil ist, es werden keine zusätzlichen Parameter benötigt, es genügen die Trainingsdaten.

Er bringt aber einige Einschränkungen mit sich. So wird ein Modell schlecht trainiert, wenn die Datenqualität

ungenügend ist. Dazu zählen Rauschen, unvollständig und verzerrte Daten. Bei sehr tiefen Netzen, kann die Trainingsdauer sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, was sich in einigen Fällen als unpraktisch erweisen kann. Durch den Matrix-basierten Ansatz steigt der Rechenbedarf mit steigender Netztiefe, was möglicherweise an die Ressourcengrenze der Hardware stößt.

2.1.6 Deep Learning

Der Bereich Deep Learning DL ist ein Bestandteil der Bereiche ML und KI. Hierbei werden tiefe neuronale Netze verwendet, mit vielen Hidden Layer, um eine umfangreiche innere Struktur zu bilden. Dadurch können große Mengen an Daten effizient verarbeitet und Datenmuster erkannt werden.

Mithilfe von DL werden Probleme im Bereich Klassifizierung, Regression und Vorhersagen gelöst.

Deep learning is a type of machine learning in which a model learns to perform classification tasks directly from images, text, or sound. Deep learning is usually implemented using a neural network architecture. The term “deep” refers to the number of layers in the network—the more layers, the deeper the network. Traditional neural networks contain only 2 or 3 layers, while deep networks can have hundreds.

MathWorks

INTRODUCING DEEP LEARNING WITH MATLAB

In ?? wird *Deep Learning*, aufbauend auf einer *Machine Learning* Aussage beschrieben als,

Machine learning describes the capacity of systems to learn from problem-specific training data to automate the process of analytical model building and solve associated tasks. Deep learning is a machine learning concept based on artificial neural networks. For many applications, deep learning models outperform shallow machine learning models and traditional data analysis approaches.

Schmidhuber

DEEP LEARNING

2.1.7 Natural Language Processing

Natural Language Processing, kurz NLP ist ein Teilgebiet der Informatik und nutzt Deep Learning. NLP soll es digitalen Systemen in die Lage versetzen Texte und Sprachen zu erkennen, um diese zu verstehen und verarbeiten zu können. Dabei muss NLP die Bedeutung (Semantik) der Texte erkennen, die Grammatik

und Beziehungen zwischen den Teilen der Sprache herstellen, Wortarten wie Verben, Adjektive und Nomen spezifizieren, sowie verschiedene Formen der Sprache beherrschen wie beispielsweise Prosa oder wissenschaftliches Schreiben.

NLP wird aber auch in anderen Bereichen eingesetzt. Mithilfe von NLP können Bilder generiert, Suchmaschinen abgefragt, Chatbots für den Kundenservice betrieben werden und Sprachassistenten wie Amazon Alexa, MS Cortana und Apple Siri nutzen ebenfalls die NLP Techniken.

Zunehmend findet NLP Einsatz im unternehmerischen Bereich. Hier werden vor allem Prozesse automatisiert um die Produktivität der Mitarbeiter zu steigern. Neben Aufgaben wie Kundensupport, Datenanalyse oder Dokumentenverwaltung kommt NLP auch in der Entwicklung von Software zum Einsatz. Hierbei werden fast alle Segmente der Entwicklung abgedeckt, von der Codegenerierung über Test und Qualitätsmanagement bis hin zur Bereitstellung.

Erste große Erfolge haben NLP mit neuronalen Netzen wie den *Feedforward Neural Networks* und *Convolutional Neural Networks*, wie in [18] zeigt. Mit der Einführung von ChatGPT und BERT, wurde auch hier die neuen Transformer Modellen eingesetzt. NLP hat die großen Sprachmodelle erst ermöglicht.

2.2 Large Language Model

Die Teilgebiete Deep Learning und Natural Language Processing haben es den großen Sprachmodellen LLM ermöglicht kommunikationsfähig zu werden. Sie verstehen Anfragen und können Antworten generieren. Die LLMs sind in der Lage Bilder und andere Medien wie Video oder Audio zu generieren.

Diese Modelle wurden mit sehr großen Datenmengen trainiert und sind daher in der Lage natürliche Sprache zu verstehen.

2.2.1 Grundlagen

Die großen Sprachmodelle können menschliche Sprache arbeiten. Sie sind speziell für die Lösung sprachbezogene Probleme geeignet, wie Textgenerierung, Klassifizierung und Übersetzung. Sie nehmen Anfragen sog. *Prompts* entgegen und errechnen daraus die wahrscheinlichste Antwort. Des Weiteren können Prompts als Anweisung (instruction-tuning) oder in Dialogform (chat fine-tuning) gestellt werden. Die heutigen Sprachmodelle sind Modelle, welche die Transformer Technik verwenden.

Die grundlegende Funktionsweise der Large Language Models kann in vier Hauptkomponenten unterteilt werden,

1. Tokenisierung: zerlegen der Texte in einzelne Token

2. Embedding: Vergleiche mit anderen Vektoren und Einordnung in einer Gesamtstruktur
3. Vorhersage: Wahrscheinlichkeit des nächsten Tokens berechnen
4. Dekodierung: Auswahl der Ausgabestrategie

Die folgenden Unterpunkte erläutern die Hauptkomponenten näher.

Tokenisierung

Der erste Schritt besteht darin die eingegebenen Texte zu zerlegen. Die Zerlegung kann unterschiedlich gestaltet sein. Von einzelnen Zeichen, über Teilworte bis hin zu ganzen Worten. Welche Zerlegung gewählt wird, hängt maßgeblich von zwei verschiedenen Parametern ab. Zum Einem welcher Informationsgehalt ist in einem Token enthalten. Beispielsweise haben einzelne Zeichen nicht den gleichen Informationsgehalt wie ganze Worte. Der andere Aspekt ist die Anzahl der Tokens. Für ASCII bräuchte man Token, für die Worte aus der deutschen Sprache benötigt man, laut [19] etwa 300'000 bis 600'000 Token.

Der im Listing 2.1 zu sehen Methodenausschnitt einer JavaScript-Methode, wird mithilfe der Tokenisierung wie in Abbildung 2.17 gezeigt, zerlegt.

```
1  async function fetchUserData(apiUrl) {  
    try {  
        const response = await fetch(apiUrl);  
        if (!response.ok) {  
            throw new Error(  
6          'HTTP error! Status: ${response.status}'  
            );  
        }  
        console.log(`${response.status}`)  
        const data = await response.json();  
11       return data;  
    } catch (error) {  
        console.error("Fehler beim Abrufen:", error);  
        return null;  
    }  
16 }
```

Listing 2.1: JavaScript Methode für einen API Aufruf

In der Abbildung 2.17 ist die Tokenisierung mittel Wortteilen farblich gekennzeichnet, wie diese für die LLMs verwendet wird. Diese Tokenisierung wurde mit <https://tiktokenizer.vercel.app/> erstellt und *codellama/CodeLlama-70b-hf* als Model verwendet.



```
async function fetchUserData(apiUrl) {
  try {
    const response = await fetch(apiUrl);
    if (!response.ok) {
      throw new Error(
        'HTTP error! Status: ${response.status}'
      );
    }
    console.log(`${response.status}`);
    const data = await response.json();
    return data;
  } catch (error) {
    console.error("Fehler beim Abrufen:", error);
    return null;
  }
}
```

Abbildung 2.17: Tokenisierung einer JavaScript-Methode

Die Tokenisierung von Quellcode stellt besondere Anforderungen. Hier muss die Sprache erkannt werden, um die Verwendung verschiedener Keywords zu realisieren. Ebenfalls müssen unterschiedliche Operatoren und Strukturen angewandt werden, z.B. `===` in JavaScript und `:` in PHP. Bei natürlicher Sprache leitet sich die Bedeutung der Worte durch den Kontext ab, während er bei Programmcode konsistent verarbeitet werden muss. Die Semantik muss erhalten bleiben, sodass Variablennamen ihre spezifische Bedeutung behalten und die Rolle Sonderzeichen beachtet werden. Beispielsweise für Klammern aller Art und auch für das Semikolon. Mathematische Symbole spielen ebenso eine wichtige Rolle, wie mehrdeutige Symbole wie `*` (bezeichnet in C/C++ ein Malzeichen aber auch einen Zeiger), `&` oder `|`. Eine weitere Besonderheit sind die Kommentare, die für den Programmcode nicht relevant sind. Des Weiteren ist die Größe der Token zu beachten. Zu kleine Token, z.B. durch Wortzerlegung kann problematisch sein, beispielsweise bei Methodennamen `is_authorized_call`, könnte in `"is"`, `""`, `"authorized"`, `""` und `"call"` verlegt werden. Auch sind Konstrukte wie *CamelCase* oder *Snake_case* zu beachten.

Embedding

Nach der Tokenisierung erfolgt das Embedding. D.h. die Token werden auf Vektoren abgebildet. Diese Technik ermöglicht es den neuronalen Netzen und damit den Modellen mit Text zu arbeiten. So erzeugen zwei semantisch ähnliche Token auch ähnliche Vektoren. Des Weiteren werden auch die Positionen der Token im Satz beachtet. Die Abbildung zeigt 2.18 die Wortvektoren am Beispiel des Wortes „man“, welche mithilfe der Webseite <http://vectors.nlp.eu/explore/embeddings/en/> erstellt wurde.

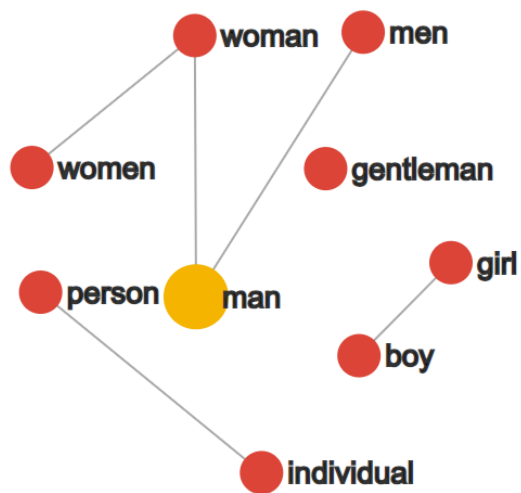


Abbildung 2.18: Tokenisierung einer JavaScript-Methode

Vorhersage

Die dritte Hauptkomponente ist die Vorhersage, ist die wichtigste der Komponenten und wird in [20] ausführlicher beschrieben. Diese Komponente macht den großen Teil der Modelle aus und ist dafür verantwortlich, dass sie zu groß sind. Die Wahl eines geeigneten Verfahrens hängt von der Fähigkeit ab mit großen Datenmengen umzugehen. Ziel ist immer möglichst viele Daten mit möglichst wenig Rechenaufwand zu trainieren. Die meisten der heutigen Modelle verwenden für die Vorhersage die Transformer-Architektur.

Dabei kommen Mechanismen wie der Selbstaufmerksamkeitsmechanismus *Self-Attention* zum Einsatz. Er verfügt über mehrere Schichten und verwendet meist Feedforward-Neuronale-Netze. Dies ermöglicht den Modellen die Eingabesequenzen parallel zu verarbeiten und die Textsequenzen in verschiedenen Kontexten zu betrachten. Die Technik verzichtet auf wiederkehrende Architektur wie die Faltung des neuronalen

Netzes. Die Abbildung 2.19 zeigt alle Komponenten des Transformermodells und ist aus [20] entnommen. Hierbei wird jedes Wort mit jedem anderen Wort des Satzes in Beziehung gebracht. Dadurch lernt das Modell, in dem es die Beziehungen vergleicht und die Worte werden gewichtet.

Ein weiterer Mechanismus ist der zur Anwendung kommt, ist die *Multi-Head Attention*.

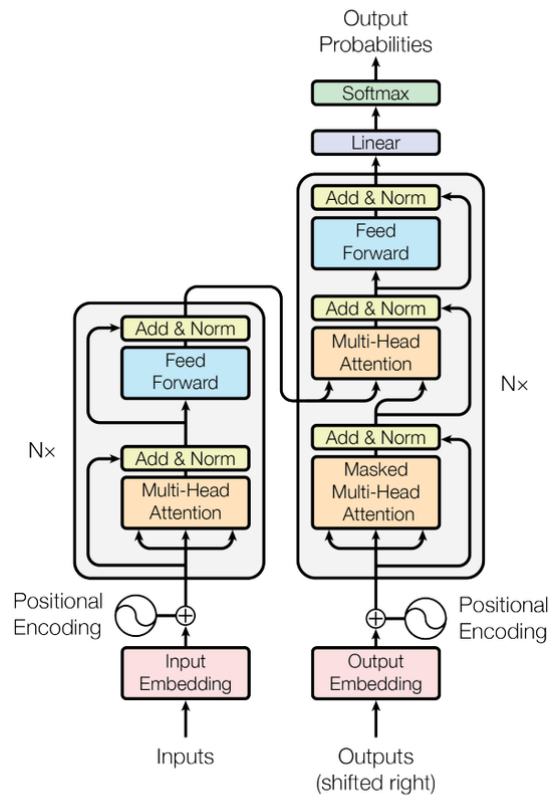


Figure 1: The Transformer - model architecture.

Abbildung 2.19: Transformermodell

Der Tranformer liefert einen hochdimensionalen Vektor, der alle Informationen des Eingangstextes enthält.

Dekodierung

Dieser Vektor muss nun wieder in Text umgewandelt werden. Diese erfolgt je nach Aufgabe, um den Anforderungen gerecht zu werden. Je nach Aufgabe erfolgen dann verschiedene Verarbeitungsschritte. Beispielsweise kann bei der Textgenerierung die „Greedy Decoding“ angewandt werden.

Bei der Dekodierung geht es darum den wahrscheinlichsten oder eine Auswahl zutreffen aus n -wahrscheinlichen Token. Die Ausgaben sollen möglichst kohärente Antworten erzeugen.

2.2.2 Historie der LLM

Die Grundsteine für die Forschung der natürlichen Sprache legte Ferdinand de Saussure² bereits 1906 bis 1912 an der Universität von Genf. Seine Arbeit wurde von Albert Sechehaye und Charles Bally weitergeführt und veröffentlichte in seinen Namen das Werk „Grundlagen der allgemeinen Sprachwissenschaften“.

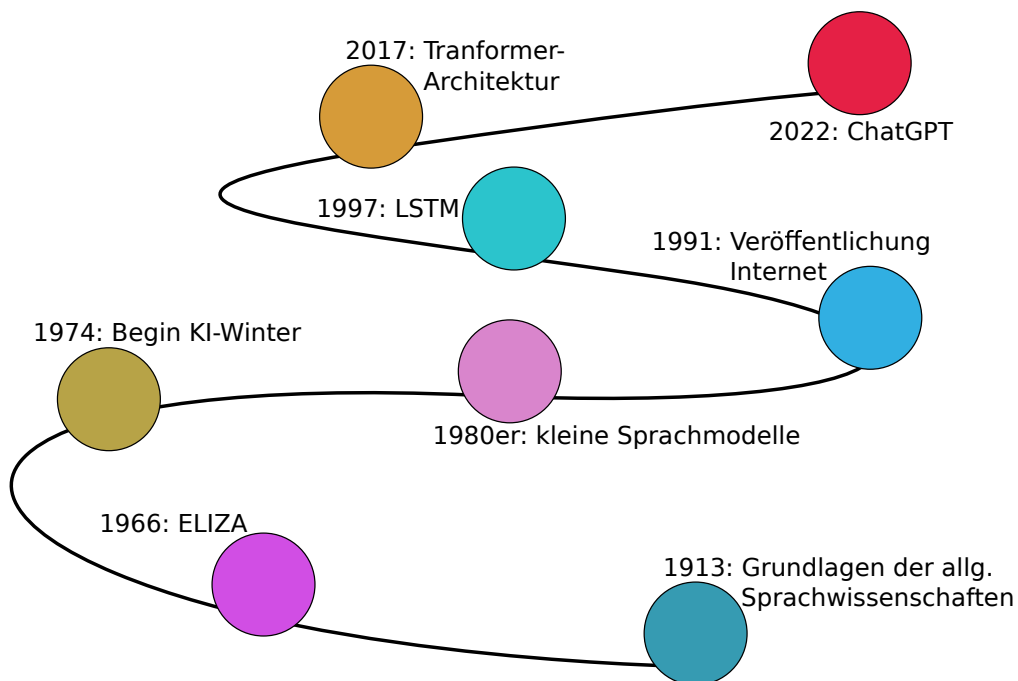


Abbildung 2.20: Entwicklung der Large Language Model

Das erste Programm welches NLP anwandte, war ELIZA. Es war der erste Chatbot, der im Jahr 1966 von MIT-Informatiker Joseph Weizenbaum entwickelt wurde. Das Programm verwendet eine Mustererkennung in den Nutzereingaben und konnte so eine menschliche Konversation simulieren. Dies sollte der Beginn der Erforschung und Entwicklung natürlicher Sprache und noch besseren LLMs sein.

²Ferdinand de Saussure, lehrte von 1906 bis 1912 an der Universität Genf, Indogermanische und Allg. Sprachwissenschaften, sowie Sanskrit. Er starb 1913

In der Zeit von 1974 bis 1980 spricht man vom „ersten KI-Winter“. Viele Universitäten hatten die Forschung an neuronalen Netzen eingestellt und die Forscher organisierten sich neu und verlagerten ihren Schwerpunkt auf Wahrscheinlichkeitstheorie und Statistik. Neuronale Netze und Maschine Learning wurde hauptsächlich dafür genutzt, um Telefonanrufe zu beantworten und andere automatisierbare Prozess zu erledigen.

In den 1980er wurden die ersten kleinen Sprachmodelle entwickelt. Diese Modelle wurden hauptsächlich entwickelt, um das nächste Wort in einem Satz hervorsagen zu können. Sie konnten mit kleinen Datensätzen trainiert werden und berechneten nach jedem neuen Wort das nächste Wort neu.

Ende der 1980er nahm die Rechenleistung enorm zu und auch die Algorithmen bei der Verarbeitung natürlicher Sprache verbesserten sich zusehends. Hinzu kam das 1989 erfundene Internet, was 1991 der Öffentlichkeit zugänglich wurde. Damit wuchsen in den 1990er riesige Datenmengen, die für das Training der Modelle verwendet werden konnten.

Ab den 1990er Jahren wurden im Bereich Deep Learning große Fortschritte erzielt und die ersten großen Sprachmodelle wurden entwickelt. Diese Modelle arbeiteten ebenfalls mit neuronalen Netzen. Im Jahr 1997 wurden Long Short-Term Memory Netzwerke eingeführt, welche tiefe und komplexe neuronale Netzwerke ermöglichten, die große Datenmengen verarbeiten konnten.

Im Jahr 2017 führte Google Brain die Transformer-Architektur ein, die bis heute in großen Sprachmodellen verwendet wird. Der große Hype um KI und den großen Sprachmodellen wurde mit der Einführung von ChatGPT, im November 2022 ausgelöst. In den Folgejahren haben Lösungen wie Hugging Face³ und BARD⁴ zur Weiterentwicklung erheblich beigetragen.

2.2.3 Grenzen und Probleme bei LLMs

Auch wenn Künstliche Intelligenz mit ihren großen Sprachmodellen in vielen Bereichen der privaten Nutzer und in den Prozessen von Unternehmen immer präsenter wird, haben die diese auch Grenzen. Im folgen werden kurz die wichtigsten Grenzen und Probleme erläutert.

Ressourcenverbrauch

Mit dem Aufkommen der großen Sprachmodelle ist auch der Verbrauch an Ressourcen enorm angestiegen. Dabei stehen diese nur in einem begrenzten Maß zur Verfügung. Kleine und mittlere Unternehmen kommen hier schnell an ihre Grenzen und nutzen daher die Modelle der Anbieter wie OpenAI, Google oder

³Hugging Face, ist ein US-Unternehmen die Anwendungen für ML entwickeln und besonders für ihre Transformer-Bibliotheken bekannt sind

⁴BARD, ist eine von Google entwickeltes kostenlosen großes Sprachmodell, welches im März 2023 veröffentlicht wurde. Es kann über Text-, Bild- oder Audiodateien interagieren

Microsoft. Auch hier gilt Ressourcenbegrenzung, sodass die Modelle nicht unendlich groß werden können. Die folgenden Ressourcen, die hier genannt werden, haben direkten Einfluss auf die Modelle und deren Betrieb,

- Speicher
- Rechenleistung
- Netzwerk
- Energie
- Finanzen

Im Lebenszyklus der großen Sprachmodelle werden Ressourcen in unterschiedlichen Mengen benötigt.

Entwicklung

Bei der Entwicklung von Modelle ist die Finanz-Ressource die mit dem größten Anteil, für die Gehälter des Entwicklungsteams. Fehlen die finanziellen Ressourcen können die Modelle nicht weiter entwickelt und verbessert werden. Ebenso negativ auf die Modelle wirken sich unzureichender Speicher und Rechenleistung aus, die Grenzen für Modelle aufzeigen.

Training

Beim Training und bei der Feinabstimmung wird viel Speicher benötigt. Trainingsdaten werden in Dateien gehalten, Modelle haben sehr viele Parameter, die Platz benötigen und Zwischenstände sind ebenfalls zu sichern. Oft werden Grafikprozessoren verwendet, um das Training mit möglichst vielen parallel arbeitenden Prozessen durchzuführen. Diese Hochleistungshardware benötigt im Allgemeinen eine separate Kühlung. Darüber hinaus werden verteilte Systeme eingesetzt die wiederum immensen Netzwerkverkehr verursachen. Diese Hardware muss durch Kauf oder Leasing finanziert werden. Zu diesen Kosten kommen Energiekosten hinzu und Kosten für Personal.

Bereitstellung und Betrieb

Die Modelle selbst benötigen riesige Mengen an Speicher. Ebenso werden Chatverläufe und Zwischenresultate im Speicher gehalten. Für das Generieren der Antworten wird viel Rechenleistung benötigt und bei vielen Anfragen müssen leistungsstarke Server skaliert werden. Des Weiteren kommen Netzwerke und evtl. Lizenzen hinzu. Somit benötigt auch der Betrieb sehr viel Energie, was hohe Kosten verursacht genauso wie Kosten für Hardware und Personal.

Trainingsdaten

Ein besonderes Augenmerk sollte den Trainingsdaten zukommen. Mit einer guten Datenqualität lassen sich unter anderem Halluzinationen verringern.

Bevor die Daten zum Training verwendet werden, sollten eine Datenbereinigung erfolgen. Um hochwertige Daten zubekommen, werden ungenaue, inkonsistente, irrelevante und voreingenommene Datensätze entfernt. Anschließend erfolgt eine Datenerweiterung. D.h. unvollständige Daten können mit kontextbezogenen hochwertigen Daten aufgefüllt werden, die bereits geprüft wurden. Am Schluss sollten die Daten validiert und überprüft werden. Dies kann manuell, durch automatisierte Tests oder durch externe Quellen validiert und geprüft werden.

Eine weitere Methode die Trainingsdaten zu verbessern ist das Aufzeichnen der Interaktion zwischen Nutzer und Modell. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass die Datenschutzrichtlinien für personenbezogene Daten zu beachten sind. Hierbei können die Antworten auf die Fragen validiert werden und beim nächsten Training können diese Daten mit einfließen.

Halluzinationen

In großen Sprachmodellen kann es dazu kommen, dass der Inhalt plausibel erscheint, aber sachliche Unstimmigkeiten enthalten bis hin zu frei erfundenen Informationen, die nicht der Realität entsprechen. Diese können dazu führen, dass Menschen falsche Entscheidungen treffen. Was besonders im Finanzsektor und wenn es um Entscheidungen geht, die direkt Menschen betreffen. Bei der Erstellung von Code fallen die Halluzinationen meist schon in der Testphase auf und können behoben werden.

Halluzinationen bei großen Sprachmodellen sind das Ergebnis falscher oder unvollständiger Trainingsdaten. Ein weiterer schon zuvor genanntes Problem, dass Halluzinationen entstehen lässt, ist das fehlende Verständnis des Ganzen, das fehlende Verständnis der Welt, da LLMs nicht die richtige Antwort geben, sondern die wahrscheinlichste, diese selbst aber nicht validieren können. Halluzinationen können aber auch durch veraltete Daten, Verallgemeinerung in Trainingsdaten, Mehrdeutigkeit in den Datensätzen und kognitive Vorurteile entstehen.

Um Halluzinationen zu verhindern können unter anderem verschiedene Prompt-Techniken, wie Kapitel 2.4.1 beschrieben, Anwendung finden.

2.2.4 Verständnis für die LLMs

Viele Nutzer (Privatnutzer aber auch Firmen) wissen nicht, was hinter den großen Sprachmodellen steckt oder wie diese funktionieren. Dieses Unwissen birgt die Gefahr, dass Nutzer nicht korrekte Eingabe in

die LLMs übergibt und dann die Ergebnisse der LLMs falsch interpretieren oder die LLMs nicht korrekte Aussagen trifft. Werden aufgrund dieser falschen Ergebnisse Entscheidungen getroffen, können diese enorme finanzielle und personelle Einbußen nach sich ziehen. Zudem kann es weiterhin zu Desinformation, Diskriminierung, juristische Probleme und zum Vertrauensverlust in die Technologie führen.

Um diesen Problemen bei Entwicklern entgegenzuwirken, sind vor, während und nach der Einführung einer LLM zur Codeentwicklung, die Nutzer aufzuklären. Sie müssen sich im klaren sein, dass LLMs Fehler produzieren und es erforderlich ist, die Ergebnisse zu validieren. Nur so kann die ein Vertrauensverlust und eine stetige Weiterentwicklung der Modelle erfolgen.

2.3 Koordinationsstrategien für LLMs

Die Large Language Models haben große Leistungen auf dem Gebiet der Verarbeitung natürlicher Sprache gezeigt. Zunehmend arbeiten mehrere LLMs für diese Aufgaben zusammen. In diesem Fall spricht man von Agenten, die jeweils eine LLM darstellen können.

Werden für unterschiedliche Aufgaben verschiedene Modelle verwendet, spricht man von Agenten. Ein Agent ist eine autonome Einheit. Sie ist in der Lage ihre Umwelt wahr zunehmen, Entscheidungen zu treffen und führt ihre Handlungen aus, um ein definiertes Ziel zu erreichen. Dies kann beispielsweise durch die BDI-Architektur umgesetzt werden. Jeder Agent ist auf unterschiedliche Aufgaben spezialisiert. In [21] werden Multi-Agenten-System mit Team aus der Softwareentwicklung verglichen und gleich gesetzt.

Es gibt einige Methoden Large Language Model miteinander zu kombinieren, beispielsweise „Pipeline-Architektur“ und „Modular Approaches“. Im Folgen Kapiteln werden die zwei Ansätze für die Zusammenarbeit von mehreren LLMs, *Orchestrierung* und *Multi-Agenten-System (MAS)* kurz erläutert.

2.3.1 Orchestrierung von LLMs

Bei der Orchestrierung von LLMs wird die Steuerung, der Agenten mittels eines zentralisierten Systems umgesetzt, es erfolgt eine koordinierte Nutzung. Meist wird ein Problem in Teilprobleme zerlegt und die Agenten bearbeiten Teilprobleme meist parallel. Die zentrale Steuerung entscheidet welche Teilaufgabe, welcher Agent am besten geeignet ist für die Lösung der Teilaufgabe.

Die zentrale Rolle in der Orchestrierung von LLMs übernimmt dabei der Orchestrator. Dieser steuert die Aufgabenverteilung, koordiniert und kombiniert die Ergebnisse und leitet sie in die entsprechenden Agenten oder erstellt daraus die Antwort, außerdem kann er zusätzliche Aufgaben wie Fehlerbehandlung, Skalierung, Datenschutz und Sicherheit ausführen.

Im Bereich der Softwareentwicklung mit Spezialisierung auf internetbasierte Anwendungen, bei der bestimmte Standards erwartet, spezielle Frameworks und Bibliotheken eingesetzt werden, könnte eine Orchestrierung bei der Umsetzung der Programmcodeerstellung wie folgt beschrieben, helfen. Bei der Lösung von Anforderungen sind nicht immer alle Agent beteiligt, vielmehr sucht der Orchestrator die jeweiligen optimalen Agenten aus.

Der Orchestrator übernimmt auch hier die oben beschriebenen Aufgaben. Ein Frontend-Agent nutzt eines der großen Sprachmodelle, um Nutzeranforderungen in die Benutzeroberflächen der Anwendungen zu implementieren und könnte das Design verwalten. Gleichzeitig wäre es möglich, dass dieser Agent Tools wie React.js oder Vue.js unterstützen. Für die serverseitigen Anwendungen ist der *Backend-Agent* verantwortlich und verwaltet die Logik der Anwendung. Er könnte mit Frameworks wie Node.js, Express und Django umgehen. Um die Anwendung mit einer Datenbank auszustatten, kann ein *Datenbank-Agent* eingesetzt werden. Er kennt verschiedenen Datenbanken wie MySQL oder PostgreSQL. Dieser verwaltet die Datenbank und deren Abfragen. Der *Test-Agent* testet die Anforderung die von durch den Frontend-, Backend- oder Datenbank-Agent umgesetzt wurden.

Ein letzter wichtiger Agent könnte noch der NLP-Agent sein. Dieser Agent nimmt natürliche Sprachanweisungen und Anforderungen entgegen, übersetzt diese in technische Anforderungen als Prompt für die Sprachmodelle. Die Ergebnisse der Bearbeitung werden zum Schluss von dem Agenten in eine vom Menschlichen verständliche Sprache überführt und zurückgegeben.

2.3.2 Multi-Agenten-Systeme

Multi-Agenten-Systeme (MAS) bestehen ebenfalls aus mehreren Agenten. Im Gegensatz zur Orchestrierung sind Multi-Agenten-Systeme in ihrer Steuerung dezentralisiert. Alle Agenten haben unterschiedliche Lösungsansätze für ein Problem. Je nach deren Fähigkeit hat dieser auch seine ganz eigenen Ziele, welche zu den anderen Agenten entweder als kollaborativ oder als kompetitiv ausgerichtet sind. Die Hauptarbeit zur Lösungsfindung eines Problems übernimmt der Agent, mit dem besten Lösungsansatz für das Problem. Die anderen Agenten können den ausführenden Agenten unterstützen. Um die beste Lösung zu finden, müssen die Agenten untereinander kommunizieren. Teil der Kommunikation kann es sein, einfache Informationen austauschen, um eine gemeinsame Strategie fest zulegen oder um zu Verhandeln, welcher Agent die Lösung eines Problems übernimmt.

Im Bereich der Webentwicklung mit MAS, könnte ein derartiges System wie folgt aussehen und folgende Aufgaben übernehmen. Auch hier werden nicht alle Agenten für die Lösung einer Anforderung benötigt. Vielmehr entscheidet jeder Agent für sich, ob und wie viel er zur Lösung beitragen kann.

Die Abbildung 2.21 zeigt das Schema eines MAS für die Webentwicklung.

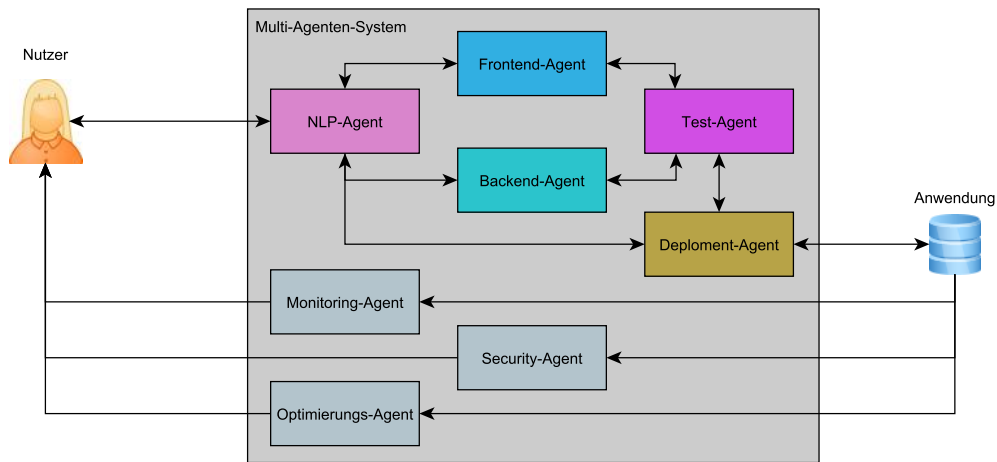


Abbildung 2.21: Multi-Agenten-System in der Webentwicklung

Ein *Frontend-Agent* ist für das Design und die Benutzeroberfläche verantwortlich. Hierbei erzeugt dieser Agent Ausgaben in HTML, JavaScript und CSS um die Oberflächen zu erstellen. Dazu kann er Frameworks, wie React verwenden und auf externe Designer Tool zugreifen. Ein weiterer Agent ist der *Backend-Agent*, der für die serverseitige Anwendung zuständig ist. Er erstellt seine Funktionen in PHP, Python oder NodeJS. Der Backend-Agent hat Zugriff auf Frameworks und externe Bibliotheken. Der erstellt und verwaltet zudem die Datenbankoperationen (CRUD-Operations). Hinzu kommt noch ein *Test-Agent*, welcher automatisierte Tests durchführt. Um die Funktionalität der Anwendung zu gewährleisten, arbeitet der Test-Agent mit dem Frontend- und Backend-Agent eng zusammen. Der Test-Agent stellt sicher, dass jegliche Codeänderung getestet wird und führt Unit-, Inetraktions- und End-to-End-Tests durch. Wird ein Fehler festgestellt, kann der Test-Agent ein Ticket erstellen oder direkt mit dem Frontend- oder Backend-Agenten kommunizieren.

Ein weiterer Agent könnte ein *Deployment-Agent* sein. Dieser führt automatische Depolymets in verschiedene Umgebungen (QA, Test oder Produktion) durch. Er ist in den Continuous Integration (CI) und Continuous Deployment (CD) Workflow integriert, welche die Bereitstellung auf verschiedenen Servern (VMware, Bare-Metal) und Cloud-Umgebungen (AWS, Azure, Google) bewerkstelligt. Des weitere könnten beispielsweise Security-Agent, Monitoring-Agent und Optimierungs-Agent Einsatz finden.

Auch hier kann ein NLP-Agent zum Einsatz kommen und die Kommunikation zwischen Mensch und System managen.

2.4 Prompt Engineering

Prompt Engineering optimiert die Antworten große Sprachmodelle, ohne Parameter, wie Bias und Gewichte des Models ändern zu müssen. Dieser Bereich hat in den letzten Jahren enorm an Bedeutung gewonnen und sich zu einer eigenen Disziplin im Bereich der Künstlichen Intelligenz entwickelt.

Ein Prompt oder Anweisung muss entweder als Anweisung oder als Frage gestellt werden. Dies kann, wie in [22] beschrieben, in Form von einer einfachen Anweisung bis hin zu detaillierten Beschreibungen oder spezifischen Aufgaben erfolgen.

[Hier Beispiel von ChatGPT oder Gemini einfügen, kann als Bild]

2.4.1 Prompt-Techniken

Siehe Prompting Techniques Hinweise für die Optimierung von Prompts. Die folgenden Techniken dienen dazu die Abfragen zu optimieren und somit eine bessere Antwort von den Sprachmodellen zu erhalten.

Zero-shot Prompting

Bei dieser Technik handelt es sich um das Senden einer einfache, klare und präzise Anweisungen, ohne Angabe von Beispielen und sonstigen zusätzlichen Informationen an die Modelle. Hierbei handelt es sich meistens um eine Domain-spezifische Anweisung. Es findet kein explizites Training vorher statt. Die Anweisung sollte ein klar definiertes Ziel haben

```
prompt_string: str = """
Generiere eine JavaScript-Funktion, die ein DIV Tag sucht und einen Text
einfügt.
"""
```

Listing 2.2: Zero-Shot Prompt als Python-String

Im Folgenden die Antwort vom Modell. Hierbei wurde das Modell *deepseek-coder-v2* verwendet und über die API abgefragt.

```
Natürlich! Hier ist ein Beispiel für eine JavaScript-Funktion, die ein '
DIV'-Element sucht und Text hinzufügt:

2  '''javascript
function addTextToDiv(selector, text) {
    // Das Element mit dem angegebenen Selektor suchen
```

```

7      const divElement = document.querySelector(selector);

      // Wenn das Element gefunden wurde, fügen Sie den Text hinzu
      if (divElement) {
          divElement.innerText = text;
      } else {
12         console.log("Das DIV-Element mit dem angegebenen Selektor wurde
            nicht gefunden.");
      }
  }

  // Beispielaufruf der Funktion
17 addTextToDiv('div', 'Hallo, dies ist ein eingefügter Text.');
```

'''

In diesem Code:

- 'selector' ist der CSS-Selektor für das 'DIV'-Element.
- 22 - 'text' ist der Text, den Sie dem 'DIV' hinzufügen möchten.
- Die Funktion verwendet 'document.querySelector(selector)' um das Element zu finden.
- Wenn das Element gefunden wird, fügt die Funktion 'innerText' des Elements den angegebenen Text hinzu.

Listing 2.3: Antwort des Zero-Shot-Prompts

Um bessere Lösungen von den Modellen zu bekommen, kann es sinnvoll sein, weitere Angaben, zum Beispiel zur Arbeitsweise oder die Definition, der zu verwendenden Bibliotheken hinzuzufügen. In [23] wird eine Methode vorgeschlagen, zur Verbesserung der Zero-shot Anweisungen.

Few-Shot Prompting

Bei komplexen Aufgaben liefert die Verwendung von Zero-shot Anweisungen oft unzureichende Ergebnisse. Hierfür finden Few-shot Prompts Verwendung. Bei dieser Technik werden ein oder mehrere Beispiele einer Antwort der Anweisung beigelegt, die als eine Art Antwortvorlage für das Modell dienen. Das Listings ?? zeigt beispielhaft den Prompt als Python-String, welcher an das Modell übertragen wurde.

```

1 prompt_string: str = """
Hier sind zwei Beispiele eine JavaScript Funktion die jeweils ein DIV mit
  Text füllen:
Beispiel 1
```

```
““javascript
// JavaScript Funktion, die ein DIV mit einer ID findet und Text hinzufügt
6 function insertTextInDiv() {
    let divElement = document.getElementById('myDiv');
    divElement.innerText = 'Hallo Welt!';
}
““
11 Beispiel 2
““javascript
// JavaScript Funktion, die das erste DIV-Element auf der Seite sucht und
    Text einfügt
function insertTextInFirstDiv() {
    let divElement = document.querySelector('div');
16 divElement.innerText = 'Willkommen auf der Webseite!';
}

““
Aufgabe: "Generiere eine JavaScript-Funktion, die ein DIV-Tag mit einer
    bestimmten Klasse sucht und einen Text einfügt."
21 ““““
```

Listing 2.4: Few-Shot Prompt als Python-String

Das Ergebnis vom Modell *deepseek-coder-v1:latest* ist in Listing 2.5 zu sehen.

```
Hier ist eine JavaScript Funktion, die ein DIV-Tag mit einer bestimmten
    Klasse sucht und einen Text hinzufügt:

““javascript
4 // JavaScript Funktion, die ein DIV mit einer bestimmten Klasse findet und
    Text hinzufügt
function insertTextInDivWithClass(className) {
    let divElement = document.querySelector('div.' + className);
    if (divElement) {
        divElement.innerText = 'Hallo von der Funktion!';
9     } else {
        console.log('Es wurde kein DIV mit der Klasse "' + className + '"
            gefunden.');
```

```
14 Du kannst diese Funktion aufrufen und die gewünschte Klasse als Argument ü
    bergeben:

    '''javascript
    insertTextInDivWithClass('my-class'); // Ersetze 'my-class' durch deine
    tatsächliche Klasse
19 '''
```

Listing 2.5: Antwort des Few-Shot-Prompts

Wie erfolgreich diese Technik ist, wird in [24] beschrieben. Wie wichtig bei der Formulierung der Anweisungen das Format und die Beschriftung ist, zeigt [25] in seiner Studie. Wird ein Beispiel angegeben, kann dazu kommen, dass das Modell nicht die richtige Antwort findet. Dann sollten mehrere Beispiele an das Modell übergeben werden.

Chain-of-Thought Prompting (CoT)

Wenn mit den Zero-shot und Few-shot Techniken nicht das gewünschte Ergebnis von den Modellen erzielt wird, könnte die Chain-of-Thought CoT Technik Verwendung finden. Bei dieser Technik wird das Modell aufgefordert, sein Vorgehen zu belegen. Mit dieser Technik kann besser nachvollzogen werden, wie im Modell der Lösungsversuch abläuft.

```
1 prompt_string: str = """
    Generiere eine JavaScript-Funktion, die ein DIV-Tag sucht und einen Text
    einfügt. Denke Schritt für Schritt darüber nach, wie du die Aufgabe
    angehst.
    """
```

Listing 2.6: CoT Prompt als Python-String

Die Antwort.

```
Um eine JavaScript-Funktion zu erstellen, die ein DIV-Tag sucht und einen
    Text einfügt, können wir folgendermaßen vorgehen:
2
1. **Auswahl des DOM-Elements**: Wir müssen zunächst das DIV-Element
    finden, dem der Text hinzugefügt werden soll. Hierfür verwenden wir die
    Methode 'getElementById' oder andere Selektoren wie 'querySelector'.
```

2. ****Einfügen des Textes****: Sobald wir das DIV-Element gefunden haben, können wir den gewünschten Text in dieses Element einfügen. Dies erreichen wir mithilfe der Eigenschaft 'innerText' oder 'textContent'.

7 Hier ist eine detaillierte Implementierung der Funktion:

```

    ‘‘‘javascript
function insertTextIntoDiv(divId, text) {
    // 1. Auswahl des DOM-Elements
12    var divElement = document.getElementById(divId);

    // Überprüfen, ob das Element existiert
    if (divElement) {
        // 2. Einfügen des Textes
17        divElement.innerText = text;
    } else {
        console.error("Das DIV-Element mit der ID " + divId + " wurde
            nicht gefunden.");
    }
}
22 ‘‘‘

### Erklärung:
1. **getElementById**: Diese Methode gibt das Element mit der angegebenen
    ID zurück. Wenn das Element nicht existiert, wird 'null' zurückgegeben.
    Daher prüfen wir im Code, ob 'divElement' nicht 'null' ist, bevor wir
    versuchen, den Text einzufügen.
2. **innerText**: Diese Eigenschaft setzt den Text innerhalb des Elements.
    Wenn das Element bereits Inhalt enthält, wird dieser überschrieben.
27

### Verwendung:
Um die Funktion zu verwenden, rufen wir sie mit der ID des DIV-Elements
    und dem gewünschten Text auf:

    ‘‘‘html
32 <!DOCTYPE html>
    <html lang="de">
    <head>
        <meta charset="UTF-8">

```

```
37 <title>Beispiel</title>
</head>
<body>
    <div id="myDiv"></div>
    <script>
        // Funktion aufrufen
42     insertTextIntoDiv('myDiv', 'Hallo, Welt!');
    </script>
</body>
</html>
'''
47
In diesem Beispiel wird das DIV-Element mit der ID 'myDiv' gesucht und der
Text "Hallo, Welt!" darin eingefügt.
```

Listing 2.7: Antwort des CoT-Prompts

Wie gut die Technik bei Modellen funktioniert, wird in [26] untersucht.

Meta Prompting

Für Meta Prompting, sind nach [27] die wichtigsten Merkmale wie folgt,

- *Strukturierung* der Prompts beispielsweise bestimmen der Denkweise oder Reihenfolge vorgeben.
- *Syntax fokussiert*, dadurch wird die Syntax als Leitvorlage für die erwartete Antwort verwendet.
- *abstrakte Beispiele* die sich mit der Struktur des Prompt befassen, nicht mit der expliziten Lösung, wie die inhalts gesteuert Few-Shot-Prompts.
- *vielseitig* lässt es zu, dass der Prompt in vielen Bereichen anwendbar ist und geben Antwort auf eine Vielzahl von Problemen, sodass der Prompt nicht jedes Mal neu geschrieben werden muss.
- *kategorischer Ansatz* strukturiert den Aufbau der Prompts in logische Anordnung und Kategorisierung

Dem Modell wird wie bei der CoT Technik angewiesen, sein Vorgehen offen zulegen. Neben dem Ergebnis, wie beim CoT, soll hierbei auch der Ablauf und die Planung der Ergebnisfindung dargestellt werden. Ein Beispiel einer Anweisung könnte folgendermaßen aussehen und wird in Listing 2.8 gezeigt.

```
prompt_string: str = """
```



```
2  Bevor du den Code für die Erstellung einer PHP-Funktion schreibst, die
    HTML in ein PDF speichert, erkläre die Wahl der Tools, die notwendigen
    Installationsschritte und wie du die Funktion implementierst. Verwende
    DomPDF und beschreibe den gesamten Prozess in klaren Schritten, bevor
    du den Code präsentierst.
    "" "
```

Listing 2.8: Meta Prompt als Python-String

Das Listing 2.9 zeigt die ausführliche Antwort. Ebenfalls wurde hier das *deepseek-code-v2:latest* Modell angewandt.

```
2  Natürlich! Bevor ich dir den Code für eine PHP-Funktion zur Erstellung
    eines HTML-Inhalts zu PDF mit DomPDF schreibe, möchte ich zunächst die
    Wahl der Tools und deren notwendigen Installationsschritte erklären.
    Dann werde ich den gesamten Prozess in klaren Schritten beschreiben.

2  ### Wahl der Tools: DomPDF
    DomPDF ist eine leistungsstarke PHP-Bibliothek, die es ermöglicht, HTML-
    Inhalte direkt in PDF-Dateien zu konvertieren. Es basiert auf dem
    ebenfalls beliebten TCPDF und bietet einige Vorteile wie bequeme
    Integration und eine benutzerfreundliche API.

    ### Notwendige Installationsschritte:
7  1. **Serverkonfiguration**: Stellen Sie sicher, dass Ihr Server die
    notwendigen Erweiterungen (z.B. 'php-dompdf') aktiviert hat. Dies kann
    über die '.htaccess'-Datei oder eine Konfigurationsdatei in PHP
    erfolgen.
    2. **Bibliotheken herunterladen**: Laden Sie die DomPDF-Bibliothek von der
    offiziellen Website oder einem gängigen Paketmanager wie Composer
    herunter.
    3. **Composer verwenden**: Wenn du Composer verwendest, füge dies in
    deiner 'composer.json' Datei hinzu:
12  {
        "require": {
            "dompdf/dompdf": "^1.0"
        }
    }
    ""
17  Dann führe 'composer install' aus.
```

```
4. **Autoloader einbinden**: In deiner PHP-Datei, die DomPDF verwendet,
   binde den Autoloader von Composer ein:
   ```php
 require_once 'vendor/autoload.php';
   ```

22
   ### Implementierung der Funktion:
   1. **Initialisieren Sie DomPDF**: Erstellen Sie eine neue Instanz von
      DomPDF in Ihrer PHP-Datei.
   2. **HTML-Inhalt bereitstellen**: Übergeben Sie den HTML-Code oder die URL
      des HTML-Dokuments an die DomPDF-Instanz.
   3. **PDF generieren**: Rufen Sie die Methode auf, um das PDF zu erzeugen.
27 4. **Speichern oder Anzeigen des PDFs**: Speichern Sie das PDF in einer
      Datei oder geben Sie es direkt an den Browser aus.

   Hier ist ein Beispiel für eine einfache PHP-Funktion, die HTML-Inhalt zu
   einem PDF konvertiert:

   ```php
32 <?php
 require_once 'vendor/autoload.php';

 use Dompdf\Dompdf;

37 function generatePDF($html) {
 // Instanz von Dompdf erstellen
 $dompdf = new Dompdf();

 // HTML-Inhalt setzen
42 $dompdf->loadHtml($html);

 // (Optional) Konfigurieren Sie Dompdf, um die Größe des Blattes und
 andere Einstellungen anzupassen
 $dompdf->setPaper('A4', 'portrait');

47 // Rendern Sie das PDF
 $dompdf->render();

 // Speichern oder Ausgeben des PDFs
```

```

 $output = $dompdf->output();
52 file_put_contents('example.pdf', $output);
}

// Beispiel-HTML-Inhalt
$html = '<h1>Hallo, Welt!</h1><p>Dies ist ein Test für die Konvertierung
 von HTML nach PDF.</p>';
57 generatePDF($html);
?>
'''

Zusammenfassung:
62 1. **Installiere DomPDF und andere benötigte Bibliotheken**.
 2. **Initialisiere eine Instanz von DomPDF** in deiner PHP-Datei.
 3. **Setze den HTML-Inhalt oder die URL des HTML-Dokuments**.
 4. **Rendern Sie das PDF** und speichern oder geben Sie es aus.

67 Mit diesem Prozess kannst du einfach HTML-Inhalte in professionelle PDFs
 umwandeln, die dann gespeichert oder weiter verwendet werden können.

```

Listing 2.9: Antwort des Meta-Prompts

Meta-Prompts sind Token-Effizient und verringern die benötigte Anzahl an Token, da der Schwerpunkt wie beschrieben auf der Struktur liegt, nicht auf den expliziten Inhalt.

## Prompt Chaining

Hierbei wird eine komplexe Aufgabe in Unteraufgaben zerlegt. Die Antwort einer Unteraufgabe dient als Eingabe für die nächste Unteraufgabe. Diese Zerlegung ist hilfreich, um Komplexität einer Aufgabe zu verringern und eine Überforderung der Modelle zu verhindern. Durch diese Technik ist eine schrittweise Näherung an die Gesamtlösung der Aufgabe möglich.

Im Beispiel soll das Sprachmodell wieder eine PHP Funktion schreiben, die eine HTML Zeichenkette als PDF speichert.

```

prompt_string: str = """
Nenne mögliche PHP Bibliotheken, mit der PDF Dateien erstellt werden kö
 nnen.
3 """

```

Listing 2.10: Chain Prompt Nr. 1 als Python-String

Es gibt mehrere PHP Bibliotheken, die es ermöglichen, PDF-Dateien zu erstellen. Hier sind einige beliebte und weit verbreitete Bibliotheken :

2

1. **\*\*TCPDF\*\***:

- TCPDF ist eine leistungsstarke Open-Source-Bibliothek zur Erstellung von PDF-Dokumenten in PHP. Es bietet umfassende Unterstützung für verschiedene Funktionen wie Texte, Grafiken, Tabellen und mehr.
- [Offizielle Website](https://tcpdf.org/)
- [GitHub-Repository](https://github.com/tecnickcom/tc-lib-pdf)

7

2. **\*\*MPDF\*\***:

- MPDF ist eine weitere leistungsstarke PHP Bibliothek zur PDF-Generierung, die sehr beliebt ist und viele Funktionen bietet, einschließlich der Unterstützung für Unicode-Zeichen.
- [Offizielle Website](https://mpdf.github.io/)
- [GitHub-Repository](https://github.com/mpdf/mpdf)

12

3. **\*\*FPDF\*\***:

- FPDF ist eine einfache und leichtgewichtige Bibliothek zur PDF-Generierung in PHP, die auf der FPDF-Bibliothek basiert. Es ermöglicht das Erstellen von PDF-Dokumenten mit Text, Grafiken und vielen anderen Elementen.
- [Offizielle Website](https://tcpdf.org/downloads/)
- [GitHub-Repository](https://github.com/fpdf/fpdf)

17

4. **\*\*DomPDF\*\***:

- DomPDF ist eine PHP-Implementierung von PDFLib, einer leistungsstarken Bibliothek zur Erstellung von PDF-Dokumenten in C++. Es bietet auch die Möglichkeit, HTML in PDF umzuwandeln.
- [Offizielle Website](https://dompdf.github.io/)
- [GitHub-Repository](https://github.com/dompdf/dompdf)

22

5. **\*\*SnappyPdf\*\***:

- SnappyPdf ist eine PHP Bibliothek, die auf der wunderbaren Pdfcrowd API basiert und ermöglicht das Erstellen von PDF-Dokumenten aus HTML oder Textinhalten.
- [Offizielle Website](https://github.com/Knplabs/snappy)
- [GitHub-Repository](https://github.com/Knplabs/snappy)

27

Diese Bibliotheken bieten verschiedene Funktionen und Flexibilität, sodass Sie je nach Anwendungsfall die passende Wahl treffen können.

Listing 2.11: Antwort des Chain-1-Prompts

```
prompt_string: str = ""
2 Welche der folgenden Bibliotheken bieten die beste Unterstützung der
 Entwickler ,
 * TCPDF
 * MPDF
 * FPDF
 * DomPDF
7 * SnappyPdf
 ""
```

Listing 2.12: Chain Prompt Nr. 2 als Python-String

```
Um zu beurteilen, welche der angegebenen Bibliotheken die beste Unterstüt-
 zung für Entwickler bietet, ist es wichtig, verschiedene Kriterien zu
 berücksichtigen. Diese können unter anderem die Funktionalität, die
 Aktualität der Dokumentation, das Umfeld der Community, die Unterstüt-
 zung von Drittanbietern und die allgemeine Benutzerfreundlichkeit
 umfassen.
2
Hier ist eine kurze Bewertung einiger dieser Bibliotheken:

1. **TCPDF**: TCPDF (HTML2FPDF) ist eine leistungsstarke PDF-Bibliothek,
 die hauptsächlich in PHP entwickelt wurde und auf HTML2FPDF basiert. Es
 bietet eine Vielzahl von Funktionen für das Erstellen und Bearbeiten
 von PDF-Dokumenten. Die Dokumentation ist recht ausführlich, und es
 gibt eine aktive Community.
7 2. **MPDF**: MPDF (Multi-Purpose PDF Library) ist ebenfalls in PHP
 geschrieben und bietet ähnliche Funktionen wie TCPDF. Es unterstützt
 HTML sowohl im Text- als auch im Modus, was es für Entwickler attraktiv
 macht, die mit Webtechnologien arbeiten. Die Dokumentation ist gut und
 die Community ist aktiv.

3. **FPDF**: FPDF (Free Pascal PDF) ist eine andere weit verbreitete PHP-
 Bibliothek zum Erstellen von PDF-Dokumenten. Es ist in Free Pascal
```

geschrieben, aber auch viele PHP-Entwickler bevorzugen es für seine einfache Verwendung und die Fähigkeit, HTML zu rendern. Die Dokumentation ist gut verständlich.

4. **DomPDF**: DomPDF ist eine portierte Version von MPDF in PHP, die auf der DOM-Basis arbeitet. Es unterstützt das Rendern von HTML und bietet eine hohe Flexibilität bei der Erstellung komplexer PDF-Dokumente. Die Dokumentation ist gut, aber die Community ist kleiner als bei anderen Bibliotheken.

5. **SnappyPdf**: SnappyPdf verwendet die C-Bibliothek "snappy" von Google für das Komprimieren und Dekomprimieren der PDF-Dateien. Es unterstützt viele verschiedene Backends wie Ghostscript, Qpdf oder MuPDF. Die Verwendung erfordert jedoch evtl. zusätzliche Abhängigkeiten und ist nicht in allen Sprachen verfügbar.

**Empfehlung**: Wenn Sie eine Bibliothek für PHP-Projekte suchen, bei denen HTML unterstützt wird und Sie eine reaktionsfähige Unterstützung der Entwickler sowie eine aktive Community benötigen, würde ich **TCPDF** oder **MPDF** empfehlen. Beide Bibliotheken sind gut dokumentiert und haben aktive Communities. FPDF ist ebenfalls ein guter Ersatz, vor allem wegen seiner guten Leistung und der größeren Verbreitung im PHP-Umfeld.

**SnappyPdf** sollte nur dann in Betracht gezogen werden, wenn Sie speziell eine plattformübergreifende Lösung benötigen und bereits über die notwendigen Abhängigkeiten verfügen.

Listing 2.13: Antwort des Chain-2-Prompts

```
prompt_string: str = ""
Erstelle eine PHP Funktion, die eine HTML Zeichenkette in einer PDF Datei
speichert. Dafür soll die PHP Bibliothek 'DomPDF' verwendet werden.
"""
```

Listing 2.14: Chain Prompt Nr. 3 als Python-String

Um eine PHP Funktion zu erstellen, die eine HTML-Zeichenkette in einer PDF-Datei speichert, kann die PHP Bibliothek 'DomPDF' verwendet werden. Hier ist ein Beispiel, wie Sie dies tun können:

```
2 1. Installieren Sie zuerst die DomPDF Bibliothek über Composer:
 '''bash
composer require dompdf/dompdf
 '''
7
2. Erstellen Sie eine PHP Funktion, die die HTML-Zeichenkette enthält und
 die PDF speichert:

 '''php
<?php
12 require_once __DIR__ . '/vendor/autoload.php';

 use Dompdf\Dompdf;

 function saveHtmlToPdf($html) {
17 // Erstellen Sie eine Instanz von Dompdf
 $dompdf = new Dompdf();

 // Setzen Sie die HTML-Inhalte in Dompdf
 $dompdf->loadHtml($html);
22
 // (Optional) Konfigurieren Sie die PDF Optionen
 $dompdf->setPaper('A4', 'portrait');

 // Rendern Sie das PDF
27 $dompdf->render();

 // Speichern Sie das PDF in einer Datei
 $output = $dompdf->output();
 file_put_contents('output.pdf', $output);
32 }

 // Beispiel HTML-Inhalt
 $html = '<!DOCTYPE html>
<html lang="de">
37 <head>
 <meta charset="UTF-8">
 <title>Beispielseite</title>
```

```
</head>
<body>
42 <h1>Hallo Welt!</h1>
 <p>Dies ist ein Beispiel für die Verwendung von DomPDF in PHP.</p>
</body>
</html>'';

47 // Rufen Sie die Funktion auf, um das HTML als PDF zu speichern
 saveHtmlToPdf($html);
 ?>
 '''

52 In diesem Beispiel:
 1. Wir laden zuerst die DomPDF Bibliothek über Composer.
 2. Eine PHP Funktion 'saveHtmlToPdf' wird definiert, die eine HTML-
 Zeichenkette als Parameter enthält.
 3. Innerhalb der Funktion erstellen wir eine Instanz von Dompdf und setzen
 den in der Funktion übergebenen HTML-Inhalt.
 4. Wir rendern das PDF und speichern es als 'output.pdf'.

57 Sie können diese Funktion aufrufen und die gewünschte HTML-Zeichenkette an
 sie übergeben, um eine PDF-Datei zu erstellen und zu speichern.
```

Listing 2.15: Antwort des Chain-3-Prompts

## Tree of Thoughts (ToT)

Diese Technik wurde von [28] und [29] vorgeschlagen. (ToT) kommt bei komplexen Anforderungen zum Einsatz, wenn einfache Techniken, die zuvor genannt wurden, nicht mehr ausreichen. Auch bei dieser Technik wird die Anforderung in keine Aufgaben zerlegt. Dann werden mehrere Lösungen pro Aufgabe erstellt und im Anschluss bewertet. Dabei entsteht eine Baustruktur, von der die besten Lösungen ausgesucht werden.

Im Folgenden ein Beispiel einer Teilaufgabe, bei der drei mögliche Lösungsvorschläge vom Modell erstellt wurden. Die Listings 2.16, 2.17 und 2.18 zeigen die Ergebnisse des Modells. Es wurden jeweils andere PHP Bibliotheken für die Lösung vorgeschlagen. Als Modell wurde *deepseek-coder-v2* verwendet. Als Nutzereingabe wurde folgendes an das Modell übergeben,

*Erstelle drei verschiedene Methoden in PHP, die eine HTML Zeichenkette in ein PDF umwandeln und es als Datei, mit angegebenen Namen speichern.*



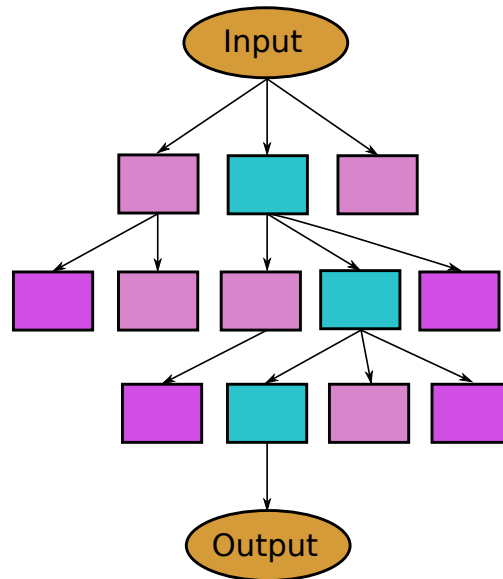


Abbildung 2.22: Baumstruktur der „Tree of Thoughts“ Technik

Die erste Lösung beinhaltet die Bibliothek *Dompdf*.

```

<?php
2 require 'vendor/autoload.php';

use Dompdf\Dompdf;

function createPDF($html, $filename)
7 {
 $dompdf = new Dompdf();
 $dompdf->loadHtml($html);
 $dompdf->setPaper('A4', 'portrait');
 $dompdf->render();
12 file_put_contents($filename, $dompdf->output());
}

// ... more.

```

Listing 2.16: Ausgabe für DOMPDF Bibliothek

```

<?php
require_once('mpdf/autoload.inc.php');

```

```
use Mpdf\Mpdf;

5 function createPDF($html, $filename)
{
 $mpdf = new Mpdf();
 $mpdf->WriteHTML($html);
10 $mpdf->Output($filename, 'F');
}

// ... more.
```

Listing 2.17: Ausgabe für MPDF Bibliothek

Als dritte Ausgabe liefert coder,

```
<?php
2 require_once('tcpdf/tcpdf.php');

class CustomPDF extends TCPDF
{
 public function Header()
7 {
 $this->SetFont('helvetica', 'B', 20);
 $this->Cell(0, 15, 'Beispiel-PDF', 0, false, 'C', 0, '', 0, false, 'M'
 , 'M');
 }
}

12 function createPDF($html, $filename) {
 $pdf = new CustomPDF(PDF_PAGE_ORIENTATION, PDF_UNIT, PDF_PAGE_FORMAT,
 true, 'UTF-8', false);
 $pdf->SetDefaultMonospacedFont(PDF_FONT_MONOSPACED);
 $pdf->SetMargins(PDF_MARGIN_LEFT, PDF_MARGIN_TOP, PDF_MARGIN_RIGHT);
17 $pdf->SetHeaderMargin(PDF_MARGIN_HEADER);
 $pdf->SetFooterMargin(PDF_MARGIN_FOOTER);
 $pdf->setPrintHeader(false);
 $pdf->setPrintFooter(false);
 $pdf->AddPage();
22 $pdf->writeHTML($html, true, false, true, false, '');
 $pdf->Output($filename, 'F');
```

```
}

// ... more.
```

Listing 2.18: Ausgabe für TCPDF Bibliothek

### 2.4.2 Grenzen beim Prompt-Engineering für LLMs

Trotz der bemerkenswerten linguistischen Leistung, stoßen große Sprachmodelle an ihre Grenzen, unter anderem wie in [22] beschrieben,

## 2.5 Grundlagen der Webentwicklung

In diesem Unterkapitel soll kurz auf Anforderungen der Webentwicklung eingegangen werden.

### 2.5.1 Hardware und Software

Um Webseite ausliefern zu können sind Server notwendig. Häufig sind Metal Bare Server in Verwendung. Mit Aufkommen der Cloud Technologien wird die Auslieferung zunehmend mittels Container realisiert. Diese werden meist mithilfe von Kubernetes-Clustern oder ähnliche Plattformen verwaltet.

Des Weiteren wird für die Auslieferung ein Webserver benötigt. Zum einen sind es Apache<sup>5</sup> oder Nginx<sup>6</sup> welche die Auslieferung einfacher Webseiten und -Anwendungen übernehmen. Zum anderen sind es Anwendungsserver wie Tomcat<sup>7</sup> oder GlassFish<sup>8</sup>. Hinzu kommen noch Datenbanken welche die Inhalte und Einstellungen der Webanwendungen persistent speichern.

### 2.5.2 Programmiersprachen

Grundsätzlich kann jede Programmiersprache verwendet werden. Es gibt jedoch Programmiersprachen, die explizit für Webanwendungen entwickelt wurden und einige Funktionen mitbringen, welche die Entwicklung

---

<sup>5</sup>Der Apache HTTP Server ist der am weit verbreitetste Webserver und als freies Produkt der Apache Software Foundation verfügbar.

<sup>6</sup>Nginx ist leichtgewichtiger Webserver der besonders für Webseiten mit viel Traffic geeignet ist. Der Nginx welcher ebenfalls frei verfügbar ist.

<sup>7</sup>Der Tomcat ist ein Applikationsserver mit der Jakarta Servlets und Server Pages Spezifikation, der es ermöglicht javabasierende Anwendungen auszuführen.

<sup>8</sup>Der GlassFish ist ein weiterer Applikationsserver der Java-EE Projekte ausführen kann. GlassFish ist ebenfalls OpenSource und unterliegt der Eclipse Foundation.

vereinfachen. Die meisten visuellen Anwendungen erstellen HTML (**HyperText Markup Language**) Code als Grundgerüst und generieren CSS (**Cascading Style Sheets**) Dateien für das Layout, die als Standardformatierungssprache gilt. Anwendungen die als RestAPI (**Application Programming Interface**) fungieren liefern meist Ausgaben in Form von JSON (**JavaScript Object Notation**) aus. Neben JSON Format gibt es weitere beispielsweise XML (**Extensible Markup Language**) oder YAML (**YAML Ain't Markup Language**).

In den folgenden Kapiteln werden wichtigste Programmiersprachen kurz vorgestellt, welche die oben genannten Ausgaben erzeugen und Interpretieren können. Die hier aufgeführten sind bei weitem nicht alle Programmier- und Scriptsprachen die für eine Webanwendung verwendet werden können.

### PHP

PHP (**PHP Hypertext Preprocessor**) ist eine serverseitige Script-Sprache. PHP ist eine der beliebtesten und am weit verbreitetsten Sprachen für Webentwicklung. Entwickelt wurde PHP 1995 von Rasmus Lerdorf, was als Perl Ersatz gedacht war. Mit PHP lassen sich HTML Seite für Webanwendungen generieren oder Daten für Schnittstellen erzeugen, welche dann an die aufrufenden Clients gesandt werden.

Listing 2.19 zeigt eine einfache PHP Seite mit dem „Hello World“ Programm.

```
4 <!DOCTYPE HTML>
 <html>
 <head>
 <title>Hallo-Welt-Beispiel</title>
 </head>
 <body>
 <?php echo 'Hello World!'; ?>
 </body>
9 </html>
```

Listing 2.19: Hello World in HTML

Im Laufe der Zeit haben sich viele Frameworks rund um PHP entwickelt. Zu den bekanntesten zählen u.a. Symfony und Laravel. Diese Frameworks bieten eine Reihe von Funktionen, um Webanwendungen schnell und effektiv zu erstellen und folgen dabei den Codestandards.

Weil Webanwendungen immer weiter gewachsen sind, haben sich eine Vielzahl von Content Management Systemen (CMS) auf PHP basierend entwickelt. Hier sind Joomla, WordPress und Drupal als bekannte Namen zu nennen.

### Python

Python ist wie PHP eine serverseitig Scriptsprache. Auch hier werden entweder HTML Seiten erzeugt oder Daten für Schnittstellen dynamisch auf dem Server generiert und an die Clients gesandt.

Frameworks wie Flask und Gunicorn vereinfachen die Bereitstellung von Webanwendungen und RestAPIs. Das Listing 2.20 zeigt eine einfache Python „Hello World“ Anwendung, welche mit dem Flask Framework umgesetzt wurde.

```
1 from flask import Flask

app = Flask(__name__)

@app.route('/')
6 def hello_world():
 return 'Hello, World!'

if __name__ == '__main__':
 app.run()
```

Listing 2.20: Hello World in Python

### Java

Eines der populärsten Web-Frameworks für Java ist das Spring-Framework.

Das Listing 2.21 zeigt die „Hello World!“ Anwendung als Java Code, was mit dem Framework Spring umgesetzt wurde.

```
package de.example.helloworld;

import org.springframework.boot.SpringApplication;
import org.springframework.boot.autoconfigure.SpringBootApplication;
5 import org.springframework.web.bind.annotation.GetMapping;
import org.springframework.web.bind.annotation.RestController;

@SpringBootApplication
public class HelloWorldApplication {
10
 public static void main(String[] args) {
 SpringApplication.run(HelloWorldApplication.class, args);
 }
}
```

```
 }
}
15
@RestController
class HelloWorldController {

 @GetMapping("/")
20 public String hello() {
 return "Hello, World!";
 }
}
```

Listing 2.21: Hello World in Java

## JavaScript

Anwendungen, die mit JavaScript (JS) erstellt wurden, können entweder serverseitig oder clientseitig ausgeführt werden und erstellen die dort die Inhalte dynamisch. Im Jahr 1995 entwickelte das Unternehmen Netscape JavaScript für dynamische Webseiten mit dem Ziel, mit den Nutzern interagieren, Inhalte ändern, nachladen oder generieren und die Seitenstruktur verändern. Ursprünglich sollte JS nur in Webbrowsern laufen

Als bekannte Frameworks sind für die serverseitige Anwendungsentwicklung NodeJS zu nennen. Für die clientseitige wären hier die Frameworks jQuery, React und Angular populäre Vertreter.

Das Listing 2.22 zeigt eine clientseitige Anwendung in JavaScript während das Listing 2.23 einen serverseitigen JavaScriptcode zeigt, welche mit NodeJS umgesetzt wurde.

```
<!DOCTYPE html>
2 <html>
 <head>
 <title>Hello, World!</title>
 </head>
 <body>
7 <p id="demo">Ein Absatz</p>

 <script>
 document.getElementById("demo").innerHTML = "Hello, World!";
 </script>
12 </body>
```

```
</html>
```

Listing 2.22: Hello World in clientseitigen JavaScript

```
const express = require('express');
2 const app = express();
const port = 3000;

app.get('/', (req, res) => {
 res.send('Hello, World!');
7 });

app.listen(port, () => {
 console.log('Example app listening at http://localhost:${port}');
});
```

Listing 2.23: Hello World in serverseitigem JavaScript

### 2.5.3 Design

Sobald die webbasierten Anwendungen mit Nutzer interagieren müssen, ist UX ein wichtiger Bestandteil in der Konzeption dieser Anwendung.

### 2.5.4 Optimierung

Wenn es sich um Webanwendungen handelt, wie Onlineshops sind die SEO-Optimierungen wichtig, für das Ranking bei Suchmaschinen. Nur wer bei Suchmaschinen und seit neusten auch bei den großen Sprachmodellen, die Suchmaschinen integrieren, unter den ersten Einträgen gelangt, hat gute Aussichten auf hohe Gewinne durch Verkäufe.

- Fehlerfreies HTML Dokument
- Meta-Tag Angaben im *head*
- einzigartige und unverwechselbare Inhalte
- minimale Dateigrößen und skalierte Bilder

### 2.5.5 Entwicklung

Bei der Entwicklung von Webseiten werden längst schon die selben Prozesse und Tools verwendet wie bei anderen Softwareprojekten. Auch hier finden Tolls wie GitLab<sup>9</sup> und Jenkins<sup>10</sup> Anwendung. Gerade in der Entwicklung von cloudbasierten Anwendungen kommen Containertools wie Docker<sup>11</sup> in Verbindung mit Kubernetes<sup>12</sup> zum Einsatz. Diese Tools lassen sich hervorragend in CI/CD Pipelines integrieren. An deren Anfang steht auch hier der Entwickler, welcher durch KI Unterstützung erhalten kann.

#### Einsatz von KI

Der Einsatz von Künstlicher Intelligenz kann in allen Entwicklungsphasen eingesetzt werden, angefangen von der Codegenerierung über die Bereitstellung mittels Pipeline bis zur Inhaltserstellung.

Der Einsatz von NL2Code steckt hier noch in den Anfängen, bietet aber sehr gute Ansätze viele Aufgaben zu automatisieren oder als Werkzeug um die Entwicklung effizienter zu gestalten.

Die Codegenerierung für Designelemente kann ebenso mittels NL2Code erfolgen wie komplexe Backend-funktionalitäten. Ebenso kann die vorherige Konzeption durch eine LLM erfolgen. Im folgenden ein Beispiel für die Implementierung eines Formulars, welches die Adressdaten von Nutzer entgegen nimmt.

#### Nutzer Prompt

Wie muss ein Formular gestaltet werden, das auf einer Webseite die Adressdaten von Nutzer erfasst?

Antwort Gemini:

#### LLM Antwort Gemini

Die Gestaltung eines Formulars zur Erfassung von Adressdaten auf einer Webseite erfordert eine sorgfältige Planung, um sicherzustellen, dass die Nutzer die Informationen schnell und korrekt angeben können. Hier sind einige wichtige Aspekte zu berücksichtigen:

---

<sup>9</sup>Gitlab ist eine webbasierte Anwendung die Issue-Traking, CI/CD Pipelines, Dokumentation und mehr für Entwickler anbietet.

<sup>10</sup>Jenkins ist ein webbasiertes Tool für die kontinuierliche Integration welches viele Build-Tools, wie Ant und Maven integriert, Testtols wie JUnit und Emma bietet, sowie Verwaltungssystem wie CVS, Subversion und Git unterstützt. Jenkins kann durch viele Plugins erweitert werden.

<sup>11</sup>Durch die Containerisierung mit Docker können Anwendungen und deren Umgebungen einfach bereitgestellt und bei bedarf skaliert werden. Docker bietet eine Vielzahl von einsatzbereiten Container an, die einzeln oder in Clustern laufen können.

<sup>12</sup>Kubernetes ist Orchestrierungstool für Dockercontainer das von Google entwickelt wurde. Neben den Container-Anwendungen verwaltet Kubernetes auch die Umgebung für Container, wie beispielsweise Netzwerke.



Klare Struktur und übersichtliches Layout:

- Logische Reihenfolge: Die Felder sollten in einer logischen Reihenfolge angeordnet sein (z.B. zuerst Name, dann Straße, dann PLZ und Ort).
- Gruppenbildung: Ähnliche Felder können zusammengefasst werden (z.B. Vorname und Nachname in einer Zeile).
- Ausreichend Platz: Jedes Feld sollte ausreichend groß sein, um die Eingabe zu erleichtern.
- Beschriftungen: Jedes Feld muss eine klare und präzise Beschriftung haben.
- Platzhaltertexte: Platzhaltertexte in den Feldern können den Nutzern Hinweise geben, was sie eingeben sollen (z.B. "Musterstraße 12").

Typen von Eingabefeldern:

- Textfelder: Für Namen, Straßennamen, Orte usw.
- Numerische Felder: Für Postleitzahlen, Telefonnummern.
- Dropdown-Listen: Für Länder, Bundesländer oder bestimmte Auswahlmöglichkeiten.
- Checkboxes: Für Mehrfachauswahlen (z.B. Zustelloptionen).

Pflichtfelder:

- Kennzeichnung: Machen Sie deutlich, welche Felder zwingend ausgefüllt werden müssen (z.B. durch ein Sternchen).
- Begründung: Erklären Sie kurz, warum bestimmte Informationen benötigt werden.

Validierung:

- Echtzeit-Validierung: Überprüfen Sie die Eingaben direkt beim Ausfüllen, um Fehler sofort anzuzeigen.
- Typische Fehler: Überprüfen auf korrekte Formate (z.B. E-Mail-Adresse, Telefonnummer).

- Fehlermeldungen: Geben Sie klare und hilfreiche Fehlermeldungen aus.

Datenschutzhinweise:

- Transparenz: Informieren Sie die Nutzer darüber, welche Daten erhoben werden und wie diese genutzt werden.
- Einwilligung: Holen Sie eine ausdrückliche Einwilligung der Nutzer ein, bevor Sie die Daten verarbeiten.
- Datenschutzbestimmungen: Verlinken Sie auf Ihre Datenschutzbestimmungen.

Zusätzliche Tipps:

- Benutzerfreundlichkeit: Achten Sie auf eine einfache und intuitive Bedienung.
- Responsive Design: Das Formular sollte auf verschiedenen Geräten (Desktop, Tablet, Smartphone) gut aussehen und funktionieren.
- Barrierefreiheit: Achten Sie auf eine barrierefreie Gestaltung (z.B. ausreichende Kontraste, Beschriftungen für Formularelemente).
- Sicherheit: Schützen Sie die übermittelten Daten durch Verschlüsselung.

Beispiel eines Formulars:

Wird in einem neuen Fenster geöffnet [formidableforms.com](https://formidableforms.com)

Tools zur Erstellung von Formularen:

- Website-Baukästen: Viele Website-Baukästen (z.B. Wix, Squarespace) bieten integrierte Formular-Builder.
- Formular-Plugins: Für WordPress gibt es zahlreiche Plugins (z.B. Gravity Forms, Contact Form 7).
- Programmierung: Für individuelle Lösungen können Sie HTML, CSS und JavaScript verwenden.

Wichtiger Hinweis:

Die konkrete Gestaltung Ihres Formulars hängt von Ihren individuellen Anforderungen und den geltenden Datenschutzbestimmungen ab. Es ist ratsam, sich rechtlich beraten zu lassen, um sicherzustellen, dass Ihr Formular alle gesetzlichen Anforderungen erfüllt.

Daraus wird ein Prompt abgeleitet und ein weiterer Prompt an die LLM abgesetzt.

## Nutzer Prompt

Erstelle ein Formular das in eine HTML Struktur eingefügt werden kann. Es sollen die Felder Vor- und Zuname, Straße und Nummer, sowie Ort und Postleitzahl abgefragt werden. Dabei sollen die Punkte logische Reihenfolge, Gruppierung von Feldern, Beschriftung und Platzhalter, Kennzeichnung von Pflichtfeldern und responsive Design beachtet werden. Des Weiteren soll eine Echtzeit Validierung mittels JavaScript erfolgen.

## LLM Antwort Gemini

Absolut! Hier ist ein HTML-Formular, das die von dir genannten Anforderungen erfüllt und in eine bestehende Webseite eingebunden werden kann:

```
4 <!DOCTYPE html>
 <html>
 <head>
 <title>Adressformular</title>
```

```
 <style>
 /* Hier kannst du deinen eigenen CSS-Stil definieren */
 form {
 max-width: 400px;
 margin: 0 auto;
 }
```

```
14 label {
 display: block;
 margin-bottom: 5px;
 }
```

```
19 input {
 width: 100%;
 padding: 10px;
 margin-bottom: 15px;
 border: 1px solid #ccc;
 }
```

```
24 .error {
 color: red;
 font-size: 12px;
 }
```

```
</style>
</head>
<body>
```

```
29 <form id="addressForm">
 <label for="firstName">Vorname:*</label>
 <input type="text" id="firstName" name="firstName" required>
 <label for="lastName">Nachname:*</label>
 <input type="text" id="lastName" name="lastName" required>

34 <label for="street">Straße und Hausnummer:*</label>
 <input type="text" id="street" name="street" required>

 <label for="postalCode">Postleitzahl:*</label>
 <input type="text" id="postalCode" name="postalCode" required>
39 <label for="city">Ort:*</label>
 <input type="text" id="city" name="city" required>

 <div id="error"></div>

44 <button type="submit">Absenden</button>
</form>

<script>
const form = document.getElementById('addressForm');
49 const errorDiv = document.getElementById('error');

form.addEventListener('submit', (event) => {
 event.preventDefault();

54 // Hier kannst du deine eigene Validierungslogik hinzufügen
 // Zum Beispiel: Prüfen, ob alle Felder ausgefüllt sind, ob die
 // Postleitzahl numerisch ist, etc.

 // Beispielhafte Validierung:
59 if (!firstName.value
 || !lastName.value
 || !street.value
 || !postalCode.value
 || !city.value
64) {
 errorDiv.textContent =
```

```
 'Bitte füllen Sie alle Pflichtfelder aus.';
 return;
 }

 // Wenn alle Felder gültig sind, kannst du hier die Daten
 // weiterverarbeiten z.B. an einen Server senden oder lokal
 // speichern
 console.log('Formulardaten:', {
 firstName: firstName.value,
 lastName: lastName.value,
 street: street.value,
 postalCode: postalCode.value,
 city: city.value,
 });
});
</script>
</body>
</html>
```

Erklärung der wichtigsten Punkte:

- Struktur und Layout: Das Formular ist klar strukturiert und die Felder logisch gruppiert.
- Beschriftung und Platzhalter: Jedes Feld hat eine klare Beschriftung und teilweise Platzhaltertexte.
- Pflichtfelder: Pflichtfelder sind mit einem Sternchen gekennzeichnet und das required-Attribut sorgt dafür, dass diese Felder ausgefüllt werden müssen.
- Responsive Design: Das CSS sorgt dafür, dass das Formular sich an verschiedene Bildschirmgrößen anpasst.
- Echtzeit-Validierung: Das JavaScript-Script prüft bei jedem Versuch, das Formular abzuschicken, ob alle Pflichtfelder ausgefüllt sind. Du kannst diese Validierung noch erweitern, um beispielsweise die Eingabeformate zu überprüfen.

- **Datenverarbeitung:** Die gesammelten Daten werden im JavaScript-Code ausgegeben. Hier kannst du sie an einen Server senden oder anderweitig verarbeiten.

Verbesserungen:

- **Zusätzliche Validierungen:** Du kannst weitere Validierungen hinzufügen, z.B. um zu prüfen, ob die Postleitzahl numerisch ist oder ob die E-Mail-Adresse ein gültiges Format hat.
- **Benutzerfreundlichkeit:** Du kannst die Fehlermeldungen noch genauer gestalten und dem Benutzer Hinweise geben, wie er die Fehler beheben kann.
- **Styling:** Passe das CSS an, um das Formular optisch ansprechender zu gestalten.
- **Barrierefreiheit:** Achte darauf, dass das Formular auch für Menschen mit Behinderungen zugänglich ist (z.B. durch Verwendung von ARIA-Attributen).

**Integration in deine Webseite:** Kopiere den HTML-Code in den entsprechenden Abschnitt deiner Webseite. Passe den CSS-Stil an dein vorhandenes Design an und füge das JavaScript in den `<head>`-Bereich oder vor dem schließenden `</body>`-Tag ein. Wichtiger Hinweis:

- **Datenschutz:** Achte darauf, dass du die Datenschutzbestimmungen einhältst und die Nutzer darüber informierst, wie ihre Daten verwendet werden.
- **Sicherheit:** Wenn du die Daten an einen Server sendest, solltest du eine sichere Verbindung (HTTPS) verwenden und die Daten verschlüsseln.
- Mit diesem Formular hast du eine solide Grundlage für ein benutzerfreundliches und funktionales Adressformular.

Das Ergebnis ist ein Formular, das die geforderten Felder umsetzt und dies grundlegend validiert. Die Abbildung 2.23 zeigt das Ergebnis.

Vorname:\*

Nachname:\*



Füllen Sie dieses Feld aus.

Pahl

Straße und Hausnummer:\*

Postleitzahl:\*

Ort:\*

Absenden

Abbildung 2.23: Erzeugtes Formular mit Gemini





# IMPLEMENTIERUNG

## 3.1 Modelle lokal aufsetzen

Als Server dient ein Debian 12 System.

### 3.1.1 Install Ollama

Ein Skript ausführen

```
curl -fsSL https://ollama.com/install.sh | sh
```

Ein Model laden und im Anschluss starten, Beispiel

```
ollama pull deepseek-coder-v2:16b \
ollama run deepseek-coder-v2:16b
```

Config Ollama

Set correct IP and Post in /etc/systemd/system/ollama.service

```

3 diff --git a/ollama.service b/ollama.service
 --- a/ollama.service
 +++ b/ollama.service
 @@ -10,3 +10,4 @@
 RestartSec=3
 Environment="PATH=/usr/local/bin:/usr/bin"
 -
8 + Environment="OLLAMA_HOST=0.0.0.0"
 + Environment="OLLAMA_MODELS=/home/ai/models"
 +

```

Listing 3.1: Ollama Hostanpassng für Netzwerkbetrieb

### 3.1.2 Open WebUI

Optional kann ein grafisches Tool, zum Testen und verwalten vom Ollama-Server im Netzwerk installiert werden. Der Aufruf der UI, kann mittel Browser erfolgen. Hier wird die IP und der Port 8080 angegeben. Beispiel `http://192.168.2.45:8080`.

```
sudo apt-get install ca-certificates curl
sudo install -m 0755 -d /etc/apt/keyrings
sudo curl -fsSL https://download.docker.com/linux/ubuntu/gpg \
-o /etc/apt/keyrings/docker.asc
sudo chmod a+r /etc/apt/keyrings/docker.asc

echo \
"deb [arch=$(dpkg --print-architecture) signed-by=/etc/apt/keyrings/docker.asc] \
https://download.docker.com/linux/ubuntu \
$(. /etc/os-release && echo "$VERSION_CODENAME") stable" | \
sudo tee /etc/apt/sources.list.d/docker.list > /dev/null
sudo apt-get update

sudo apt-get install docker-ce docker-ce-cli containerd.io \
docker-buildx-plugin docker-compose-plugin
docker run -d --network=host -v open-webui:/app/backend/data \
-e OLLAMA_BASE_URL=http://127.0.0.1:11434 --name open-webui \
--restart always ghcr.io/open-webui/open-webui:main
```

### 3.1.3 Python Client

```
pip3 install langchain
pip3 install ollama
pip3 install mistral
```

# EVALUATION

## Mein roter Faden

Alle Prompts und Ausgaben der LLMs kommen noch in den Anhang.

Auswertung des erzeugten Codes:

- Korrektheit
  - Syntax: Regeln nach Programmiersprache
  - Semantik: Funktionalität erfüllen, Aufgabe korrekt lösen
  - Fehlerfreiheit: keine Laufzeitfehler/unerwartete Ausgaben
- Qualität
  - Lesbarkeit: Struktur, einfach
  - Effizienz: Ressourcen schonen
  - Wartbarkeit: leicht verständlich
  - Best Practices: Coding Standards für den Kontext (z.B. WordPress)
- Relevanz für Aufgabenstellung
  - Vollständig: alle Aspekte der Aufgabenstellung
  - Präzision: genaue Lösung d. Aufgabe
  - Elemente: keine ungenutzten Elemente
- Anpassbarkeit
  - Parametrisierung: möglichst flexible, leichte Änderbarkeit für Parameter
  - Erweiterbarkeit: leicht erweiterbar
- Innovation

- alternative Lösungen: LLMs sollte mehrere anbieten können
- neue Ideen: hat der Code so was?

Wie können automatische Test umgesetzt und Code Metriken erstellt werden? Evtl. anderen Entwicklern zeigen und bewerten lassen!

## 4.1 Einfache HTML Seite

### 4.1.1 ChatGPT 3.5

#### Python Funktion

Schreibe eine Python Funktion die FPDF Dokument als Eingabe erhält und eine Zeichenkette zurückliefert.

(engl.: Write a Python function that takes FPDF document as input and returns a string.)

#### Antwort ChatGPT

Antwort.

## Copilot

Klar, ich kann dir dabei helfen! Hier ist ein Beispiel für eine Python-Funktion, die ein FPDF-Dokument als Eingabe erhält und den Textinhalt als Zeichenkette zurückliefert. Dafür verwenden wir die Bibliothek PyMuPDF (auch bekannt als fitz), um das PDF zu lesen:

```
import fitz # PyMuPDF

def pdf_to_string(pdf_path):
 # Öffne das PDF-Dokument
 document = fitz.open(pdf_path)
 text = ""

 # Iteriere durch jede Seite und extrahiere den Text
 for page_num in range(len(document)):
 page = document.load_page(page_num)
 text += page.get_text()

 return text

Beispielverwendung
pdf_path = "dein_dokument.pdf"
text_inhalt = pdf_to_string(pdf_path)
print(text_inhalt)
```

Stelle sicher, dass du die PyMuPDF-Bibliothek installiert hast. Du kannst sie mit folgendem Befehl installieren:

```
pip install pymupdf
```

Diese Funktion öffnet das PDF-Dokument, iteriert durch jede Seite und extrahiert den Text. Wenn du Fragen hast oder weitere Anpassungen benötigst, lass es mich wissen!

### Python Funktion

Schreibe eine Python Funktion die FPDF Dokument als Eingabe erhält und eine Zeichenkette zurückliefert. Verwende dafür die Python Bibliothek FPDF.

(engl.: Write a Python function that takes FPDF document as input and returns a string.)

### Copilot

Die Bibliothek FPDF wird hauptsächlich zum Erstellen von PDF-Dokumenten verwendet und bietet keine direkte Methode zum Extrahieren von Text aus einem PDF. Um Text aus einem PDF-Dokument zu extrahieren, könntest du eine andere Bibliothek wie PyMuPDF oder PyPDF2 verwenden.

Falls du jedoch darauf bestehst, FPDF zu verwenden, um ein PDF zu erstellen und dann den Text aus diesem PDF zu extrahieren, könntest du den Text während des Erstellungsprozesses speichern und später zurückgeben. Hier ist ein Beispiel, wie du das machen könntest:

```
from fpdf import FPDF

class PDF(FPDF):
 def __init__(self):
 super().__init__()
 self.text_content = ""

 def add_text(self, text):
 self.text_content += text + "\n"
 self.set_xy(10, 10)
 self.set_font('Arial', 'B', 12)
 self.multi_cell(0, 10, text)

 def get_text(self):
 return self.text_content

 def create_pdf_with_text(text):
 pdf = PDF()
 pdf.add_page()
 pdf.add_text(text)
```

```
pdf.output("output.pdf")
return pdf.get_text()
```

```
Beispielverwendung
```

```
text = "Dies ist ein Beispieltext für das PDF."
```

```
text_inhalt = create_pdf_with_text(text)
```

```
print(text_inhalt)
```

In diesem Beispiel wird der Text während des Erstellungsprozesses des PDFs in einer Zeichenkette gespeichert und kann später abgerufen werden. Wenn du Fragen hast oder weitere Anpassungen benötigst, lass es mich wissen!

### Python Funktion

Schreibe eine Python Funktion die FPDF Dokument als Eingabe erhält und eine Zeichenkette zurückliefert. Verwende dafür die Python Bibliothek FPDF und speicher das Ergebnis nicht als Datei zwischendurch ab.

### Copilot

Die Bibliothek FPDF ist hauptsächlich zum Erstellen von PDF-Dokumenten gedacht und bietet keine direkte Methode zum Extrahieren von Text aus einem PDF. Um Text aus einem PDF-Dokument zu extrahieren, könntest du eine andere Bibliothek wie PyMuPDF oder PyPDF2 verwenden.

Falls du jedoch darauf bestehst, FPDF zu verwenden, um ein PDF zu erstellen und dann den Text aus diesem PDF zu extrahieren, könntest du den Text während des Erstellungsprozesses speichern und später zurückgeben. Hier ist ein Beispiel, wie du das machen könntest:

```
from fpdf import FPDF

class PDF(FPDF):
 def __init__(self):
 super().__init__()
 self.text_content = ""

 def add_text(self, text):
 self.text_content += text + "\n"
 self.set_xy(10, 10)
 self.set_font('Arial', 'B', 12)
 self.multi_cell(0, 10, text)

 def get_text(self):
 return self.text_content

 def create_pdf_with_text(text):
 pdf = PDF()
 pdf.add_page()
 pdf.add_text(text)
 return pdf.get_text()
```



```
Beispielverwendung
text = "Dies ist ein Beispieltext für das PDF."
text_inhalt = create_pdf_with_text(text)
print(text_inhalt)
```

In diesem Beispiel wird der Text während des Erstellungsprozesses des PDFs in einer Zeichenkette gespeichert und kann später abgerufen werden. Wenn du Fragen hast oder weitere Anpassungen benötigst, lass es mich wissen!

## 4.2 Einfache HTML Seite

### 4.2.1 ChatGPT 3.5

#### HTML Startseite

Schreibe eine einfache HTML Seite für die Startseite eines Blogs.

ChatGPT 3.5

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="de">
<head>
 <meta charset="UTF-8">
 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
 <title>Mein Blog</title>
 <style>
 // styles.
 </style>
</head>
<body>
 <header>
 <h1>Willkommen auf meinem Blog</h1>
 </header>
 <nav>
 Startseite
 Über mich
 Blog
 Kontakt
 </nav>
 <div class="container">
 <article>
 <h2>Erster Blogbeitrag</h2>
 <p>Willkommen zu meinem ersten Blogbeitrag!</p>
 </article>
 <div>
 <footer>
 <p>© 2024 Mein Blog. Alle Rechte vorbehalten.</p>
 </footer>
 </div>
</body>
</html>
```

ChatGPT 3.5

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="de">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Mein Blog</title>
<style>
// styles.
</style>
</head>
<body>
<header>
<h1>Willkommen auf meinem Blog</h1>
</header>
<nav>
Startseite
Über mich
Blog
Kontakt
</nav>
<div class="container">
<article>
<h2>Erster Blogbeitrag</h2>
<p>Willkommen zu meinem ersten Blogbeitrag!</p>
</article>
<footer>
<p>© 2024 Mein Blog. Alle Rechte vorbehalten.</p>
</footer>
</body>
</html>
```



# LESSONS LEARNED

## Mein roter Faden

Dieses Kapitel wird die positiven und negativen Erfahrungen der Kapitel Implementierung und Evaluation auffassen. Die weiteren Kapitel bauen auf die hier gewonnenen Erkenntnisse auf.



# ANWENDUNGSSZENARIEN

6

Blaupause für Prompting Das Geheimnis hinter LLM-Halluzinationen [S. 16 ff.] noch testen und evaluieren.





# DISKUSSION UND AUSBLICK

## Mein roter Faden

### Struktur des Kapitels

1. **Einleitung:** Eine kurze Einführung in die Diskussion und den Ausblick.
2. **Zusammenfassung der Ergebnisse:** Eine kurze Übersicht über die wichtigsten Ergebnisse und in Relation mit den Forschungsfragen stellen.
3. **Diskussion der Ergebnisse:** Eine Analyse und Interpretation der Ergebnisse. Vergleich mit Stand der Forschung und früherer Arbeiten.
4. **Grenzen und Einschränkungen:** Eine Diskussion der Limitationen der Studie. Z.B. begrenzte Datenbasis, Grenzen der eingesetzter Tools und Technik.
5. **Impulse für zukünftige Forschung:** Vorschläge für weitere Studien. Verbesserungsmöglichkeiten der Methoden usw. und Zukunft des Forschungsfeldes und evtl. Trends.
6. **Praktische Anwendung:** Eine Diskussion der möglichen Anwendungen der Ergebnisse. In welchen Unternehmen und welche realen Anwendungen können die Ergebnisse eingesetzt werden.

Wie in [30] beschrieben,

### Impulse für zukünftige Forschungen

Ein interessantes Feld für die Forschung ist die Nutzung generativer KI und welche Auswirkungen dies auf das menschliche Denken und Handeln hat. In der Studie [31] wird von einem System 0 gesprochen, welches neben den bekannten

1. System 1: schnelles, intuitives und automatisches Denken

### 2. System 2: langsames, analytisches und reflektierteres Denken

eingeführt wird. Hierbei handelt es sich um ein Denken, welches die KI für den Menschen übernimmt. Entscheidungen und Daten werden durch die KI übernommen. Ein externes System, ähnlich wie eine USB-Festplatte eines PCs.

Inwieweit können auch *Small Language Models* für Programmieraufgaben eingesetzt werden. Könnte der enorme Energiebedarf und Ressourcen der LLMs durch SLMs ersetzt werden? Siehe Small Language Models (SLMs) oder Small but Powerful: A Deep Dive into Small Language Models (SLMs). Eine weitere Forschung kann die Evaluation sein, ob Finetuned SLMs, wie Phi-2, Google Gemini Nano oder Metas Llama-2-13b bessere Ergebnisse liefern, als die LLMs.

Ein weiteres Feld kann sich mit der Einführung einer KI in Firmen befassen und Fragen wie,

- Wie können Entwickler bestmöglich vorbereitet werden, um die Einführung von KI reibungslos zu ermöglichen?
- Wie kann Datensicherheit und Datenqualität sichergestellt werden?
- Evaluierung von Kosten/Nutzen für die Einführung von KI in Softwareunternehmen.

evaluieren.

# FAZIT



# LITERATUR

- [1] Volker M. Banholzer. *Künstliche Intelligenz als Treiber der Veränderung in der Unternehmenskommunikation 4.0?* Bd. 1/2020. Technische Hochschule Nürnberg Georg-Simon-Ohm, 2020. URL: [https://www.th-nuernberg.de/fileadmin/fakultaeten/amp/amp\\_docs/K%C3%BCnstliche\\_Intelligenz\\_und\\_die\\_Rolle\\_n\\_von\\_Unternehmenskommunikation\\_Banholzer\\_IKOM\\_WP\\_1\\_2020\\_\\_fin-1.pdf](https://www.th-nuernberg.de/fileadmin/fakultaeten/amp/amp_docs/K%C3%BCnstliche_Intelligenz_und_die_Rolle_n_von_Unternehmenskommunikation_Banholzer_IKOM_WP_1_2020__fin-1.pdf).
- [2] *Digitale Transformation: Fallbeispiele und Branchenanalysen*. 2022. URL: [https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/57358/978-3-658-37571-3.pdf?sequence=1&utm\\_source=textcortex&utm\\_medium=zenochat#page=70](https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/57358/978-3-658-37571-3.pdf?sequence=1&utm_source=textcortex&utm_medium=zenochat#page=70) (besucht am 19. 10. 2024).
- [3] Erin Yepis. *Developers want more, more, more: the 2024 results from Stack Overflow's Annual Developer Survey*. 24. Juli 2024. URL: <https://stackoverflow.blog/2024/07/24/developers-want-more-more-more-the-2024-results-from-stack-overflow-s-annual-developer-survey/> (besucht am 09. 08. 2024).
- [4] Juyong Jiang u. a. *A Survey on Large Language Models for Code Generation*. 1. Juni 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2406.00515> (besucht am 07. 11. 2024).
- [5] Juan David Velásquez-Henao, Carlos Jaime Franco-Cardona und Lorena Cadavid-Higuita. „Prompt Engineering: a methodology for optimizing interactions with AI-Language Models in the field of engineering“. In: *DYNA* 90.230 (3. Nov. 2023), S. 9–17. DOI: 10.15446/dyna.v90n230.111700. URL: <https://doi.org/10.15446/dyna.v90n230.111700>.
- [6] Mayank Mishra u. a. *Granite Code Models: A Family of Open Foundation Models for Code Intelligence*. 7. Mai 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2405.04324> (besucht am 08. 11. 2024).

- [7] Anton Lozhkov u. a. *StarCoder 2 and The Stack v2: The Next Generation*. 29. Feb. 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2402.19173> (besucht am 08.11.2024).
- [8] Sasikala C 1 Dr.M.Kalpana Devi 2,Tholhappiyan T 3, Sasikala Nataraj. „REVOLUTIONIZING WEB DEVELOPMENT WITH AN INTELLIGENT CHATBOT: a NOVEL APPROACH UTILIZING OPENAI'S GPT-3 AND ADVANCED NLP STRATEGIES“. In: *Machine Intennigence Research* 18.1 (17. Aug. 2024), S. 1098–1109. URL: <http://machineintelligenceresearchs.com/index.php/mir/article/view/90> (besucht am 08.11.2024).
- [9] Pekka Ala-Pietilä u. a. *Eine Definition der KI: Wichtigste Fähigkeiten und Wissenschaftsgebiete*. 5. März 2019. URL: [https://elektro.at/wp-content/uploads/2019/10/EU\\_Definition-KI.pdf](https://elektro.at/wp-content/uploads/2019/10/EU_Definition-KI.pdf) (besucht am 10.09.2024).
- [10] Johanna Pahl. *Zeichnung einer biologische Zelle*. 26. Sep. 2024.
- [11] Jason Brownlee. *How to Choose an Activation Function for Deep Learning*. 22. Jan. 2021. URL: <https://machinelearningmastery.com/choose-an-activation-function-for-deep-learning/> (besucht am 19.09.2024).
- [12] Siddharth Sharma u. a. *Activation Functions in Neural Networks*. Issue 12. Apr. 2020, S. 310–316. URL: <https://www.ijeast.com/papers/310-316,Tesma412,IJEAST.pdf> (besucht am 19.09.2024).
- [13] Brosnan Yuen u. a. „Universal activation function for machine learning“. In: *Scientific Reports* 11.1 (21. Sep. 2021), S. 18757. ISSN: 2045-2322. DOI: 10.1038/s41598-021-96723-8. URL: <https://doi.org/10.1038/s41598-021-96723-8>.
- [14] *CS231n Convolutional Neural Networks for Visual Recognition*. URL: <https://cs231n.github.io/neural-networks-1/> (besucht am 20.09.2024).
- [15] Nikhil Bhargav. *ReLU vs. LeakyReLU vs. PReLU | Baeldung on Computer Science*. 27. Nov. 2023. URL: <https://www.baeldung.com/cs/relu-vs-leakyrelu-vs-prelu> (besucht am 20.09.2024).
- [16] Srikari Rallabandi. „Activation functions: ReLU vs. Leaky ReLU - Srikari Rallabandi - Medium“. In: (27. März 2023). URL: <https://medium.com/@sreeku.ralla/activation-functions-relu-vs-leaky-relu-b8272dc0b1be>.

- [17] Ian J. Goodfellow u. a. *Maxout Networks*. version: 4. 20. Sep. 2013. DOI: 10.48550/arXiv.1302.4389. arXiv: 1302.4389[cs,stat]. URL: <http://arxiv.org/abs/1302.4389> (besucht am 20.09.2024).
- [18] Yoav Goldberg. „A Primer on Neural Network Models for Natural Language Processing“. In: *Journal of Artificial Intelligence Research* 57 (20. Nov. 2016), S. 345–420. DOI: 10.1613/jair.4992. URL: <https://jair.org/index.php/jair/article/view/11030>.
- [19] *Der Umfang des deutschen Wortschatzes*. 2020. URL: <https://www.duden.de/sprachwissen/sprachratgeber/Zum-Umfang-des-deutschen-Wortschatzes> (besucht am 23.09.2024).
- [20] Ashish Vaswani u. a. *Attention is all you need*. 12. Juni 2017. URL: <https://arxiv.org/abs/1706.03762> (besucht am 23.09.2024).
- [21] Zhuoyun Du u. a. *Multi-Agent Software Development through Cross-Team Collaboration*. 13. Juni 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2406.08979> (besucht am 04.10.2024).
- [22] Xavier Amatriain. *Prompt Design and Engineering: Introduction and Advanced Methods*. 24. Jan. 2024. URL: <https://arxiv.org/abs/2401.14423v3> (besucht am 12.10.2024).
- [23] Jason Wei u. a. *Finetuned language models are Zero-Shot learners*. 3. Sep. 2021. URL: <https://arxiv.org/abs/2109.01652> (besucht am 12.10.2024).
- [24] Tom B. Brown u. a. *Language Models are Few-Shot Learners*. 28. Mai 2020. URL: <https://arxiv.org/abs/2005.14165> (besucht am 12.10.2024).
- [25] Sewon Min u. a. *Rethinking the Role of Demonstrations: What Makes In-Context Learning Work?* 25. Feb. 2022. URL: <https://arxiv.org/abs/2202.12837> (besucht am 12.10.2024).
- [26] Jason Wei u. a. *Chain-of-Thought prompting elicits reasoning in large language models*. 28. Jan. 2022. URL: <https://arxiv.org/abs/2201.11903> (besucht am 12.10.2024).
- [27] Yifan Zhang, Yang Yuan und Andrew Chi-Chih Yao. *Meta Prompting for AI Systems*. 20. Nov. 2023. URL: <https://arxiv.org/abs/2311.11482> (besucht am 12.10.2024).
- [28] Jieyi Long. *Large language model guided Tree-of-Thought*. 15. Mai 2023. URL: <https://arxiv.org/abs/2305.08291> (besucht am 14.10.2024).
- [29] Shunyu Yao u. a. *Tree of Thoughts: Deliberate Problem Solving with Large Language Models*. 17. Mai 2023. URL: <https://arxiv.org/abs/2305.10601> (besucht am 14.10.2024).

- [30] Sandro Hartenstein und Andreas Schmietendorf. „KI-gestützte Modernisierung von Altanwendungen: Anwendungsfelder von LLMs im Software Reengineering“. In: *Softwaretechnik-Trends* Band 44, Heft 2. Gesellschaft für Informatik e.V., 2024. URL: <https://dl.gi.de/handle/20.500.12116/44181> (besucht am 15.08.2024).
- [31] Massimo Chiriatti u. a. „The case for human–AI interaction as system 0 thinking“. In: *Nature Human Behaviour* 8.10 (22. Okt. 2024), S. 1829–1830. DOI: 10.1038/s41562-024-01995-5. URL: <https://www.nature.com/articles/s41562-024-01995-5>.



# ANHANG