

# Arbeitsdokumentation des Backendteam

Team Backend

29. April 2019

Die Umsetzung der in der API-Spec definierten Funktionalität erfolgt im Backend. Dies ist eine Java-Applikation, welche auf einem Tomcat-Applikationsserver läuft. Die Applikation übernimmt unter anderem folgende Aufgaben:

- Bereitstellen der Routen
- Businesslogik
- Authentifizierung und Authorisierung
- Speichern in einer Datenbank

## 1 Einstieg in Spring Boot

Die Entwicklung erfolgt mithilfe des Frameworks [Spring Boot](#). Das Framework bietet verschiedene Features, die die Entwicklung erleichtern oder strukturieren. Es ist zum Beispiel möglich, einen [objektrelationalen Mapper](#) zu nutzen, der den Datenbankzugriff stark abstrahiert. Auch das Bereitstellen des Web-Services wird durch Spring Boot vereinfacht. Zusätzlich hat das Framework eine gewisse *Meinung*, mit welchen Mustern entwickelt werden soll.

Zum Einstieg in das Backend-Projekt betrachten wir die Flugzeugverwaltung. Die findet im Paket Plane statt, in dem zwei Klassen und ein Interface definiert werden (vgl. [Abbildung 1](#)).

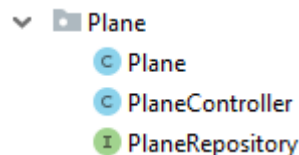


Abbildung 1: Inhalt des Package Plane

Dabei ist die Klasse Plane das Business-Objekt, welches ein Flugzeug repräsentiert. Im PlaneController werden die Webservice-Routen und die Business-Logik definiert und das PlaneRepository abstrahiert das Speichern von Plane-Objekten in der Datenbank.

Schauen wir uns nun zunächst einen Ausschnitt aus der Plane-Klasse an:

```
@Entity
public class Plane {

    @Id
    @GeneratedValue(strategy =
        GenerationType.IDENTITY)
    private Integer id;
    private String number;
    private String name;
    ...
}
```

Die @Entity-Annotation gibt an, dass die Klasse in der Datenbank gespeichert werden soll, wobei die id der Primärschlüssel hierfür ist und vom Framework generiert werden soll.

Das PlaneRepository verwaltet dann die Datenbank-Interaktion und stellt dafür unter anderem die Methoden aus Abbildung 2 bereit. Diese Methoden erbt es von einem Interface, welches aus dem Spring-Framework kommt. Daher wird der Datenbankzugriff in der Entwicklung stark vereinfacht. Es ist an keiner Stelle nötig, SQL-Befehle zu formulieren. Auch Schemata werden automatisch generiert. Dies ist ein besonders großer Vorteil, da so eine Änderung in der Java-Klasse automatisch im Datenbankschema übernommen wird.

Abbildung 3 zeigt die MySQL-Tabelle, die vom objekt-relationalen Mapper generiert wurde, um die Plane-Objekte zu persistieren. Diese Tabelle wird automatisch durch die Entity-Annotation erstellt. Wenn sich die Klasse verändert, wird auch beim nächsten Start der Applikation auch die Tabelle geändert. Durch diese Abstraktion wird ein hypothetisches Datenbank-Team in der Entwicklung unnötig, da nur noch zu Kontroll- und Test-Zwecken direkt auf die Datenbank zugegriffen wird.

Der PlaneController enthält nun die Business-Logik:

```
@RestController
@RequestMapping(path = "planes")
public class PlaneController {
    ...
    @GetMapping(path =("/{id}")
    public Plane detail(@PathVariable int id) {
```

All Methods	Instance Methods	Abstract Methods
Modifier and Type		Method and Description
long		<b>count()</b> Returns the number of entities available.
void		<b>delete(T entity)</b> Deletes a given entity.
void		<b>deleteAll()</b> Deletes all entities managed by the repository.
void		<b>deleteAll(Iterable&lt;? extends T&gt; entities)</b> Deletes the given entities.
void		<b>deleteById(ID id)</b> Deletes the entity with the given id.
boolean		<b>existsById(ID id)</b> Returns whether an entity with the given id exists.
Iterable<T>		<b>findAll()</b> Returns all instances of the type.
Iterable<T>		<b>findAllById(Iterable&lt;ID&gt; ids)</b> Returns all instances of the type with the given IDs.
Optional<T>		<b>findById(ID id)</b> Retrieves an entity by its id.
<S extends T> S		<b>save(S entity)</b> Saves a given entity.
<S extends T> Iterable<S>		<b>saveAll(Iterable&lt;S&gt; entities)</b> Saves all given entities.

Abbildung 2: Ausschnitt der Methoden, die das PlaneRepository bereitstellt


plane		
	<b>id</b>	int
	name	varchar(255)
	<b>needed_authorization</b>	varchar(255)
	number	varchar(255)
	picture_url	varchar(255)
	position	varchar(255)
	<b>price_per_booked_hour</b>	double
	<b>price_per_flight_minute</b>	double

Abbildung 3: Generierte Tabelle, die Plane-Objekte speichert

```

        return planeRepository.findById(id)
            .orElseThrow(() -> new
                NoSuchElementException());
    }
    ...
}

```

Hier ist die Definition der unter dem Pfad `<server>:<port>/planes/{id}` anzufindenden Methode gezeigt. Es wird in der URL also Parameter angegeben, welches Flugzeug angezeigt werden soll, woraufhin das Flugzeug in der Datenbank gesucht wird. Wird es gefunden, wird es zurückgegeben, wird kein Flugzeug gefunden, wird eine Exception geworfen. Hierbei übernimmt Spring Boot, oder genauer, die Jackson-Bibliothek das *Marshalling* und *Unmarshalling*, also das Umwandeln von JSON zu einfachen Java-Objekten und umgekehrt. Außerdem gibt es eine Klasse, welche Exceptions fängt und daraufhin an den Client passende Fehlermeldungen zurücksendet.

Dieser Dreiklang aus Business-Objekt, dazugehörigem Controller und Repository ist relativ typisch für das Projekt.

## 2 Die Business-Objekte und -Logik

### 2.1 Relationen mit Hibernate

Eine Übersicht über die Business-Objekte des Projekts kann das Diagramm in Abbildung 4 geben. Es wurde aus den Datenbanktabellen generiert, welche wiederum *Hibernate*, dem objekt-relationalen Mapper generiert wurden.

Relationen zwischen Objekten/Entitäten werden im Quellcode über Annotationen wie `@OneToOne`, `@OneToMany` und `@ManyToMany` zwischen den Objekten abgebildet. Listing 1 zeigt einen Ausschnitt der Member-Klasse, die das zentrale Business-Objekt ist, welches ein Vereinsmitglied abbildet. Ein Vereinsmitglied hat unter anderem ein Logbuch, abgebildet als `pilotLog`, für seine Flüge und eine Reihe von Berechtigungen und Lizenzen, wie zum Beispiel die Privatpilotenlizenz, abgebildet als eine Liste von `flightAuthorization`-Objekten.

Alle diese Objekte sind *Hibernate*-Entitäten. Dadurch werden entsprechende Tabellen in der Datenbank angelegt. Durch die Annotationen werden nun die Relationen charakterisiert. Der Parameter `cascade = CascadeType.ALL` gibt an, dass wenn ein Member über das `MemberRepository`, welches sich analog dem `PlaneRepository` verhält, aus der Datenbank geladen werden

soll, auch gleich das Objekt, mit dem der Member in Relation steht, mitgeladen werden soll.

Listing 1: Verknüpfung zu anderen Entitäten in der Member-Klasse

```
@OneToMany(cascade = CascadeType.ALL)
private List<FlightAuthorization>
    flightAuthorization = new ArrayList<>();

@OneToOne(cascade = CascadeType.ALL)
private PilotLog pilotLog;
```

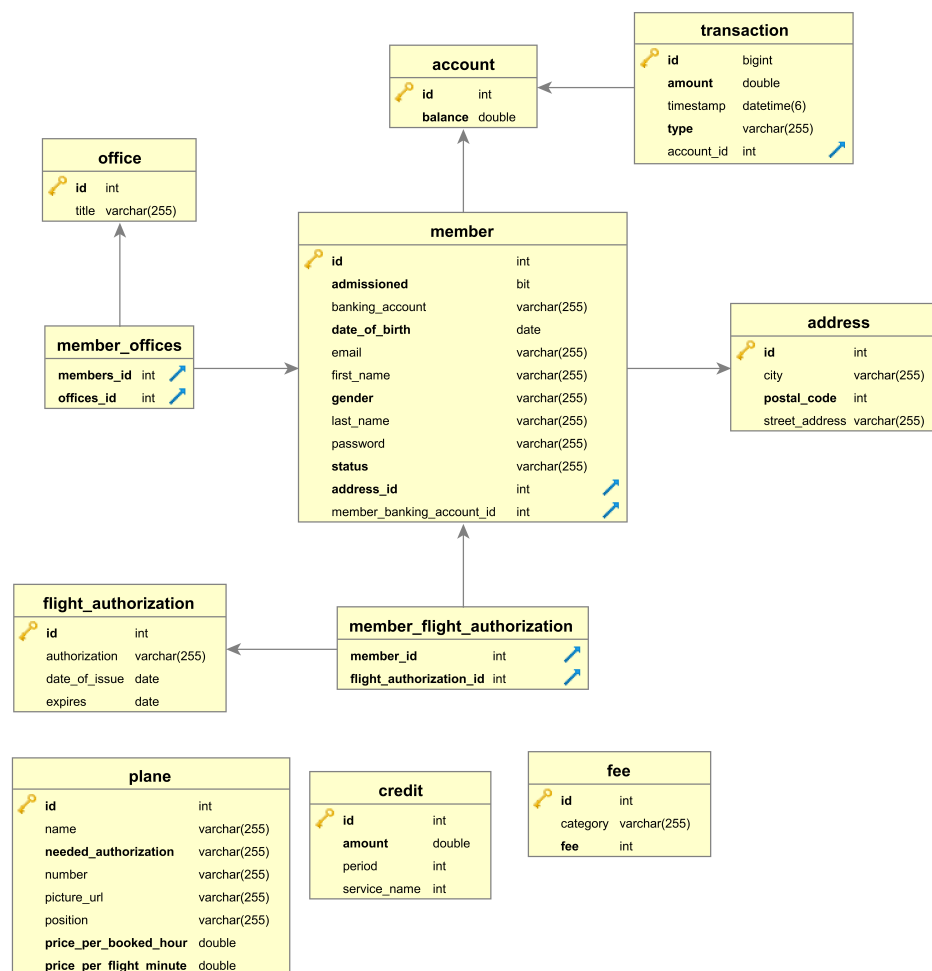


Abbildung 4: Diagramm des Datenbanktabellen

## 2.2 Vereinskonto

Während der Member ein schönes Beispiel ist, wie relativ typische Sachverhalte mit Hibernate umgesetzt werden können, ist das *Vereinskonto* ein schönes Beispiel für Stellen, an denen wir etwas kreativer werden mussten im Umgang mit dieser Technologie.

Die Mitglieder besitzen ein digitales Konto, in dem ihre Transaktionen - zum Beispiel das Zahlen der Mitgliedsgebühr und ihr Kontostand - verwaltet werden. Auch der Verein hat so ein Konto. Hier wird es nun schwierig: Die Mitgliederkonten sind Objekte, die Mitgliedern zugeordnet sind. Wie also das Vereinskonto gestalten? Es wurden zwei Vorschläge diskutiert:

- Das Vereinskonto ist von einer anderen Klasse als das Mitgliedskonto und ein *Singleton*.
- ein *unsichtbares* Mitglied repräsentiert den Verein und dessen Konto ist das Vereinskonto.

Die Umsetzung des Vereinskontos als Singleton, eine Klasse, von der immer maximal eine Instanz existiert, scheint logisch. Der zweite Vorschlag wurde formuliert, falls sich der erste als nicht umsetzbar erweist, mangelt aber der Eleganz des Ersten.

Bei der Implementierung des Vereinskontos als Singleton gab es Hürden:

Das Konto sollte vom Mitgliedskonto erben, mit den zwei Unterschieden, dass es zum einen ein Singleton ist und zum anderen andere Transaktionen speichert. Das ganze lies sich implementieren, wenn auch mit einigem Aufwand und einem zwischenzeitlichen versteckten Bug, der eine halbe Woche später gefunden wurde und über einige Tage analysiert werden musste.

## 2.3 Transactions

In den Konten werden verschiedene Transaktionen gespeichert. Grundsätzlich gibt es aus Vereinssicht zwei Typen von Transaktionen:

- Einem Mitgliedskonto wird Geld hinzugefügt oder abgezogen. *externe Transaktion*
- Es wird Geld zwischen dem Vereinskonto und einem Mitgliedskonto überwiesen. *interne Transaktion*

*Externe Transaktionen* werden als solche bezeichnet, weil Geld *von außen kommt* respektive *abfließt*, während bei *internen* Geld innerhalb des Vereins bewegt wird.

Auch hier wurden zwei verschiedene Implementierungen vorgeschlagen:

In der Ursprünglichen ist eine Transaktion einem Konto zugeordnet und beschreibt eine positive oder negative Wertänderung. Dies wurde zwischenzeitlich kritisch gesehen und es wurde überlegt, stattdessen eine Transaktion immer als Geldfluß zwischen zwei Konten abzubilden. Es wurde der Vorteil hierbei gesehen, dass *interne Transaktionen* so leichter abbildbar sind. Tatsächlich erwies sich der Ansatz als schwierig zu implementieren, daher wurde auf den ersten zurückgewechselt und dieser erweitert. *Externe Transaktionen* werden als eine Transaktion im Mitgliedskonto implementiert, bei *internen Transaktionen* werden zwei Transaktionen gespeichert: eine im Mitgliedskonto und eine Vereinskonto-Transaktion im Vereinskonto. Diese enthält zusätzlich die ID des Mitglieds, welches an der Transaktion beteiligt ist.

## 2.4 Events

Besonders bei den Business-Transaktionen ist, dass hierbei *Events* genutzt werden. Diese Funktionalität wird ebenfalls vom Framework bereitgestellt, und ermöglicht es, die Businesslogik geschickt zu koppeln. Bei einer Implementierung der Businesslogik per Events gibt es drei zentrale Elemente:

**Event** bündelt alle notwendigen Informationen.

**Eventpublisher** Veröffentlicht Events, generisch

**EventListener** Verarbeitet Events, enthält Großteil der Logik

Betrachten wir dies am Beispiel der externen Transaktionen:

Listing 2: Ausschnitt aus AccountController, in dem Event veröffentlicht wird

```
@PostMapping(path =("/{id}/transactions")
public Transaction addTransaction(@RequestBody
    Transaction transaction, @PathVariable int id) {
    Account acc = accountRepository.findById(id)
        .orElseThrow(() -> new
            NoSuchElementException("Account with
                the id " + id + " does not exist"));
    publisher.publishEvent(new
        ExtTransactionEvent(acc, transaction));
    return transaction;
}
```

Listing 2 zeigt einen Teil des AccountControllers. Wird im Frontend befohlen einem Mitglied Geld zum Konto hinzuzufügen, schickt dieses das entstehende Transaktionsobjekt und die Id des betroffenen Kontos. Daraufhin wird ein Event veröffentlicht.

Dieses Event wird im Eventlistener verarbeitet:

Listing 3: Eventlistener für externe Transaktionen

```
@EventListener
public void makeExternalTransaction(final
    ExtTransactionEvent transactionEvent) {

    Transaction tr =
        transactionEvent.getTransaction();
    Account account = transactionEvent.getAccount();

    tr.setType(tr.getAmount() > 0 ?
        Transaction.FeeType.EINZAHLUNG :
        Transaction.FeeType.AUSZAHLUNG);

    checkIfBalanceGetsLow(account, tr);

    account.addTransaction(tr);
    accountRepository.save(account);
}
```

Die Business-Logik findet hier an zwei Stellen statt:

- in der Methode selbst wird geprüft, ob das Guthaben des Mitglieds durch die Transaktion unter 200 € sinkt. Falls dies passiert, wird ein weiteres Event veröffentlicht, welches das Versenden einer Mail an das Mitglied veranlasst.
- Außerdem wird beim Speichern des Accounts/Kontos die Transaktion validiert. Dies geschieht mittels Java-Validation-Annotationen.

## 2.5 Validation

Zur Validierung von Objekten bietet Java die Möglichkeit, dies per Annotationen zu tun. Listing 4 zeigt einige davon. Diese definieren allgemein, welche Bedingungen für *valide* Instanzen gelten. In diesem Fall darf z. B. der Text nicht kürzer als 4 und nicht länger als 50 Zeichen sein.



Listing 4: Validierung von Business-Objekten per Annotation

```
@NotNull
private FeeType type;
@NotBlank
@Pattern(regexp = "{4,50}")
private String text;
```

Diese Validierungsregeln können nun an verschiedenen Stellen geprüft werden. Dies geschieht automatisch vor dem Speichern in der Datenbank. Dies ist der Regelfall der Prüfung im Projekt. Eine weitere Methode ist, direkt zu Beginn im Controller die Validität der mit der Request gesendeten Objekte zu kontrollieren (vgl. Listing 5).

Listing 5: Beispiel für Validierung von Request-Parametern

```
public List addPlaneLogEntry(@Validated @RequestBody
    PlaneLogEntry entry, @PathVariable int id)
```

## 2.6 Emails

In einigen Fällen sollen Mails an Mitglieder des Vereins geschickt werden. Dies geschieht wieder per Events. Es gibt ein `EmailNotificationEvent` und einen dazugehörigen Eventlistener. Versendet wird die Mail durch eine vom Spring-Framework bereitgestellte Mail-Sender-Klasse. Das HTML, was den Mailinhalt ausmacht wird vorher mit der Templating-Engine *Thymeleaf* generiert. Diese hätte theoretisch auch genutzt werden können, um HTML für die Vereinswebseite zu generieren. Dann gäbe es kein separates Frontend sondern das Backend würde das HTML dynamisch generieren.

Da der Mailversand mindestens mehrere Sekunden dauert, was verhältnismäßig sehr lange ist, ist das `EmailNotificationEvent` *asynchron*. Dies bedeutet, dass die Bearbeitung der Events in einem anderen Thread geschieht. Diese Events wurden asynchron implementiert, da sonst eine spürbare Verzögerung z. B. beim Erstellen eines neuen Mitglieds auftritt. Transaktions-Events wurden jedoch bewusst synchron implementiert, da dies Vorteile in der Fehlerbehandlung bietet.

Ein Problem mit dem Mailversand ist, dass der Nutzer keine direkte Möglichkeit hat, zu sehen, ob die Mail wirklich versandt wurde. Der `JavaMailSender` schickt die Mail an einen SMTP-Server, der dann versucht, diese an den Empfänger zuzustellen. Gelingt dies nicht, erfährt dies der `JavaMailSender` nicht.

## 2.7 ExceptionHandling

Im Gegensatz zum *unsichtbaren* Fehler der nicht versendeten Mail werden normalerweise Fehler explizit behandelt. Java bietet dazu Exceptions, die im Fehlerfall geworfen werden und dann an anderer Stelle behandelt werden können.

Im Projekt ist der generelle Ansatz, dass bei einem Fehler die passende Exception mit erklärendem Text geworfen wird und dann in einem für die Applikation zentralen Ort behandelt werden. Dieser Ort ist der *ControllerAdvice*. Hier ist definiert, was bei welcher Exception geschehen soll.

Da das Backend per HTTP mit dem Frontend kommuniziert, müssen Fehler über dieses Protokoll ans Frontend vermittelt werden. Dazu gibt es unter anderem die HTTP-Statuscodes, von denen die 404 - Not found wohl am bekanntesten ist. Der ControllerAdvice nimmt nun den relevanten Text aus den Exceptions und sendet ihn mit dem passenden HTTP-Statuscode ans Frontend zurück. Listing 6 zeigt den Teil des ControllerAdvice, in dem die NoSuchElementException gefangen wird und ihr Inhalt mit dem 404-Status ans Frontend zurückgeschickt wird.

Listing 6: Globales Handling der NoSuchElementException

```
@ExceptionHandler(NoSuchElementException.class)
public ResponseEntity<String>
    handleNoEntryFound(Exception ex) {
    return new
        ResponseEntity<>(ex.getLocalizedMessage(),
            HttpStatus.NOT_FOUND);
}
```

## 3 Security

Ein integraler Bestandteil der Funktionalität der Applikation ist die *Security*, genauer; die Authentifizierung und Authorisierung der Nutzer. Bei der Authentifizierung wird sichergestellt, dass ein Nutzer tatsächlich der ist, für den er sich ausgibt, bei der Authorisierung wird geprüft, ob es einem Nutzer erlaubt ist, das zu tun, was er möchte.

### 3.1 Authentifizierung

Da HTTP ein *zustandsloses* Protokoll ist, muss jede einzelne Request vom Frontend ans Backend authentifiziert werden. Es gibt für die Sicherung von

REST-Services verschiedene Möglichkeiten, zum Beispiel *JSON Web Tokens (JWT)*, welches eine in der Praxis weit verbreitete Methode ist.

Es wurde sich jedoch gegen ein *komplexeres* Verfahren entschieden sondern die Authentifizierung so simpel wie gerade noch sicher gestaltet. Als Authentifizierungsmethode wird die *HTTP-Basic*-Authentifizierung genutzt, bei der Nutzernamen und Passwörter Base64-kodiert, also fast im Klartext, mit jeder Request im Authentifizierungsheader der Request übertragen werden. Diese Methode ist nur sicher, solange mit dem Server über HTTPS kommuniziert wird, damit ein Dritter nicht einfach die Zugangsdaten ablauschen kann. Der Server, auf dem die Applikation über den Verlauf des Projekts gehostet wurde, hat das für HTTPS nötige TLS-Zertifikat und erlaubt nur Kommunikation über HTTPS, daher ist die Methode als sicher anzusehen.

Die Implementierung der Authentifizierung erfolgte mittels *Spring Security*. Hier wird wieder viel abstrahiert. Spring Security stellt das Interface `UserDetailsService` bereit, welches die meisten Implementierungsdetails verbirgt. Im Projekt wird nur eine Methode überschrieben, und zwar die, die angibt, wie man die Daten eines Mitglieds abhängig vom Username lädt.

In einer zentralen Konfigurations-Klasse ist dann definiert, dass alle Requests autorisiert sein müssen und dass BCrypt zum Hashen der Passwörter verwendet wird.

### 3.2 Authorisierung

Bei der Authorisierung wird ebenfalls viel von Spring Security erledigt. Es wird eine Methode überschrieben, die definiert, wie die Rollen, die ein Mitglied hat. Listing 7 zeigt einen Ausschnitt der Methode, bei der anhand der *Offices* (Ämter) des Mitglieds die Berechtigungen (Rollen) bestimmt werden.

Listing 7: Bestimmung der Rollen anhand der Ämter

```
Collection<SimpleGrantedAuthority> authorities =
    getOffices()
        .stream()
        .map(off -> new
            SimpleGrantedAuthority("ROLE_" +
                off.toString()))
        .collect(Collectors.toList());
```

In den Controllern wird dann geprüft, ob ein Mitglied die benötigten Rechte hat. In Listing 8 wird geprüft, ob das Mitglied ein aktives Mitglied

ist (`hasRole('ACTIVE')`) und ob es auch sein eigenes Logbuch bearbeitet (`#memberId` ist der Parameter in der Request, der angibt, wessen Logbuch bearbeitet werden soll, `principal.id` ist die Id des Mitglieds, welches die Request durchführt).

Listing 8: Beispiel Berechtigungsprüfung

```
@PreAuthorize("hasRole('ACTIVE') and #memberId ==  
    principal.id")  
@PostMapping(path = "{memberId}/pilotlogentry")
```

## 4 Unit-Testing

Um die Codequalität zu gewährleisten, wurde über den Verlauf des Projekts stark auf Unit-Tests gesetzt. Es wurden insgesamt 53 Tests definiert, wobei die meisten die Controllerfunktionalitäten prüfen.

Der Test in Listing 9 zeigt einen typischen Unit-Test. Hier wird geprüft, dass es nur einmal möglich ist, einen jährlichen Dienst zu speichern. Es soll möglich sein, zu speichern, dass ein Mitglied im aktuellen Jahr als Fluglehrer tätig war. Es soll aber nicht möglich sein, dies noch ein zweites mal für das selbe Jahr zu speichern.

Mit dem `mockMvc` werden die Requests durchgeführt und es wird geprüft, dass der richtige HTTP-Statuscode zurückgegeben wird. Beim ersten Mal wird ein erfolgreiches Speichern erwartet, welches durch den Code 204 - No Content symbolisiert wird. Bei der zweiten Anfrage wird erwartet, dass das Backend die fehlerhafte Anfrage vom Client mit dem Statuscode 400 - Bad Request abweist.

Listing 9: Beispielhafter Unit-Test

```
@Test  
@WithMockUser(roles = {"SYSTEMADMINISTRATOR"})  
public void testJaehrlicherServiceDoppelt() throws  
    Exception {  
  
    Member mem =  
        TestUtil.saveAndGetMember(memberRepository,  
            officeRepository, enc, "wasGeht1");  
    Service ys = new  
        Service(ServiceName.J_FLUGLEHRER,  
            getNextBillingDate().minusYears(1),
```

```

        getNextBillingDate().minusDays(1), 123);

mockMvc.perform(post("/services/" + mem.getId())
    .contentType(MediaType.APPLICATION_JSON)
    .content(TestUtil.marshall(ys)))
    .andExpect(status().isNoContent());

mockMvc.perform(post("/services/" + mem.getId())
    .contentType(MediaType.APPLICATION_JSON)
    .content(TestUtil.marshall(ys)))
    .andExpect(status().isBadRequest());
}

```

Es gibt auch andere Tests, in denen zum Beispiel kontrolliert wird, dass die korrekte Anzahl an Einträgen in die Datenbank vorgenommen wurde.

Zu Beachten in dem Listing ist die Methode `TestUtil.marshall()`. Hier wird der Inhalt der Request von einem Java-Objekt zu JSON gemarshalt. Leider funktioniert das Marshalling in den Unit-Tests nicht *einfach so* wie in der eigentliche Applikation, stattdessen musste diese Marshalling-Methode implementiert werden.

Besonders nervig war, dass Datums-Objekte explizit definierte Serialisier-Klassen benötigen. Diese geben z. B. an, dass ein Datumsobjekt in das Format `YYYY-MM-DD hh:mm:ss` umgewandelt werden soll. Dies war relativ Aufwändig, hat aber auf der anderen Seite Einblicke in die Funktionsweise der Jackson-Bibliothek, die Spring für JSON-Serialisierung nutzt, gegeben.

## 5 Tooling

Neben der *Werk* - dem Quellcode - sei auch ein Blick auf die *Werkzeuge* geworfen. Im Folgenden soll kurz beschrieben werden, welche Entwicklungs- und Kollaborationstools hilfreich waren und welche Rolle diese spielten.

### 5.1 Git

Eine der zentralen Herausforderungen beim Programmieren ist die Versionsverwaltung. Die Software *Git* ist hier die Standardlösung. Auch im Projekt wurde Git von den Entwicklern genutzt, um den lokalen Stand der Entwicklung zu verwalten.

Git hat eine sehr wichtige Rolle gespielt und es sollte selbstverständlich sein, dass ein Softwareprojekt ein Versionsverwaltungssystem nutzt. Eventuell kritisch zu sehen ist der Umstand, dass keiner der Entwickler

sehr tiefe Kenntnisse in der Software hat. So wurde zum Beispiel das *Rebasing* kaum eingesetzt, obwohl an einigen Stellen definitiv sinnvoll wäre. Abbildung 5 zeigt den teilweise etwas chaotischen Verlauf der Entwicklungszweige (Branches).

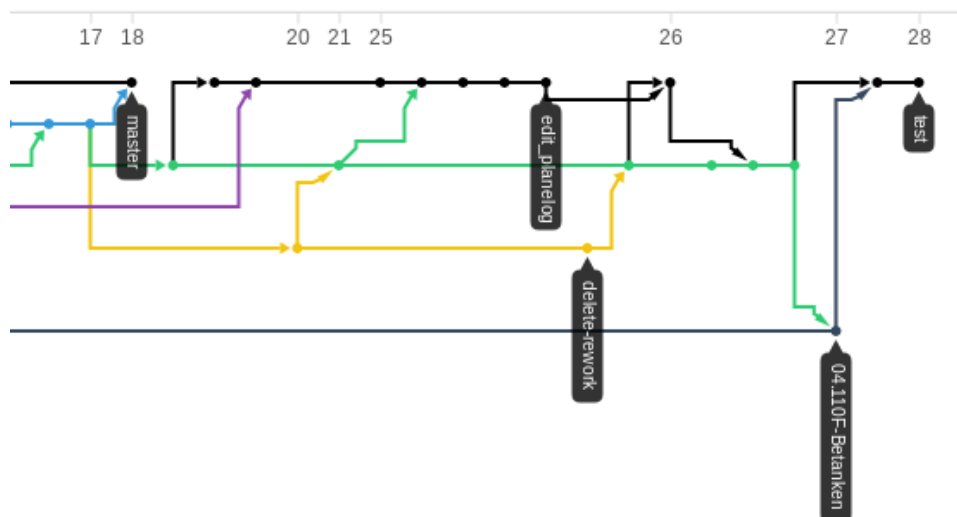


Abbildung 5: Netzwerk-Graph der Git-Branches

## 5.2 GitHub

Die Funktionalität von Git wird erweitert durch Github. Dies bietet die Möglichkeit, einen zentralen Punkt der Entwicklung zu haben und bringt einige wichtige *soziale Funktionen* mit sich.

Die wichtigste hierbei ist wohl die *Pull Request*. Dies ist die Bitte an andere, Änderungen aus dem eigenen Branch in einen anderen Branch zu ziehen. Ein Beispiel dafür kann sein, dass ein Entwickler ein Feature in einem Branch entwickelt hat und nun diesen Branch in den Hauptbranch mergen will. Dazu erstellt er eine Pull Request, und bittet dabei andere Entwickler, seinen Code zu reviewen. Im Backend wurden insgesamt knapp 20 Pull Requests geöffnet.

Neben Pull Requests zur Diskussion über Quellcode gibt es die Möglichkeit, über *Issues* Fehler zu dokumentieren. Dies erwies sich insbesondere in der Kommunikation zwischen den Teams als nützlich.

Ebenfalls sehr praktisch war der Discord-Bot, der in verschiedenen Kanälen alle nennenswerten Ereignisse im GitHub gepostet hat. So war es motivierten Teilnehmern einfach möglich, die Arbeit der anderen zu verfolgen.

### 5.3 Discord

Discord wurde als zentrale Chat-Plattform genutzt, zum einen, da es die Möglichkeit gibt, auf einem Server verschiedene Räume für verschiedene Gruppen zu gestalten und zum anderen, weil einige Teilnehmer Discord bereits beim Gaming verwenden.

Die Kommunikation über Discord ist insgesamt als positiv zu bewerten, auch wenn einige Teilnehmer schlecht erreichbar waren oder manche Nachrichten überlesen wurden.

### 5.4 IntelliJ IDEA

Als *integrierte Entwicklungsumgebung* wurde IntelliJ IDEA genutzt. IntelliJ bietet etwas mehr Features als Eclipse und ist generell besser *benutzbar*.

### 5.5 Datenbank

Bei der Datenbank für die lokale Entwicklung gab es verschiedene Ansätze. Einige Entwickler haben die von Spring automatisch konfigurierte H2-Datenbank genutzt, die den geringsten (keinen) Einrichtungsaufwand hat. Die Entwickler mit etwas größerem Interesse an den Ereignissen innerhalb der Datenbank nutzten lokale MySQL-Instanzen, auf die per HeidiSQL, DBeaver oder per Kommandozeile zugegriffen wurde.

### 5.6 REST-Client

Zum händischen Testen

### 5.7 ripgrep