|  |
| --- |
|  |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| THEIA Baustellen App | |
| Eine Lösungsarchitektur für eine mobile Applikation | |
| **Masterthesis** | |
| Studiengang: | MAS-IT Software Architecture |
| Autor\*in: | Zürcher Amos | Software Architect |
| Betreuer\*in: | Staub Bill | Business Unit Lead “Business Solutions” |
| Auftraggeber\*in: | Hellion AG |
| Expert\*in: | Kleiner Helmut Max, Schmidhauser Arno |
| Datum: | [Datum einfügen] |

Management Summary

**Ausgangslage**

**Ziel**

**Vorgehen**

**Ergebnisse**

Inhaltsverzeichnis

[Eine Lösungsarchitektur für eine mobile Applikation 1](#_Toc190417527)

[Management Summary 2](#_Toc190417528)

[1 Einleitung 5](#_Toc190417529)

[1.1 Ausganslage und Motivation 5](#_Toc190417530)

[1.2 Problemstellung 5](#_Toc190417531)

[1.3 Ziel der Arbeit 5](#_Toc190417532)

[1.4 Abgrenzung 6](#_Toc190417533)

[1.5 Aufbau der Arbeit 6](#_Toc190417534)

[2 Literaturreview 7](#_Toc190417535)

[2.1 Grundlagen 7](#_Toc190417536)

[2.1.1 Set Reconciliation Problem 7](#_Toc190417537)

[2.1.2 CAP Theorem 7](#_Toc190417538)

[2.2 Entwurfsmuster für die Datensynchronisation in mobilen Anwendungen 8](#_Toc190417539)

[2.2.1 Datensynchronisation 8](#_Toc190417540)

[2.2.2 Datenspeicher und Verfügbarkeit 10](#_Toc190417541)

[2.2.3 Datenübertragung 11](#_Toc190417542)

[3 Methodik 14](#_Toc190417543)

[3.1 Projektmanagement 14](#_Toc190417544)

[3.2 Masterthesis Zeitplan 15](#_Toc190417545)

[3.3 Entwurf der Lösungsarchitektur 16](#_Toc190417546)

[3.4 Analyse der Datensynchronisation 16](#_Toc190417547)

[3.5 Umsetzung der Baustellen App als MVP 16](#_Toc190417548)

[4 Ergebnisse 17](#_Toc190417549)

[4.1 Pflichtenheft 17](#_Toc190417550)

[4.1.1 Authentifizierung 17](#_Toc190417551)

[4.1.2 Projektübersicht 17](#_Toc190417552)

[4.1.3 Projektdetails 18](#_Toc190417553)

[4.1.4 Notizen zum Projekt 19](#_Toc190417554)

[4.1.5 Inbetriebnahme 19](#_Toc190417555)

[4.1.6 Mockups zur Benutzeroberfläche der mobilen Applikation 20](#_Toc190417556)

[4.1.7 Nicht Funktionale Anforderungen 23](#_Toc190417557)

[4.2 Anwendungsfälle Baustellen App 25](#_Toc190417558)

[4.3 Lösungsarchitektur 26](#_Toc190417559)

[4.3.1 Einführung und Ziele 26](#_Toc190417560)

[4.3.2 Qualitätsziele 26](#_Toc190417561)

[4.3.3 Stakeholder 27](#_Toc190417562)

[4.3.4 Randbedingungen 27](#_Toc190417563)

[4.3.5 Kontextabgrenzung 28](#_Toc190417564)

[4.3.6 Lösungsstrategie 29](#_Toc190417565)

[4.3.7 Bausteinsicht 30](#_Toc190417566)

[4.3.8 Laufzeitsicht 41](#_Toc190417567)

[4.3.9 Verteilungssicht 42](#_Toc190417568)

[4.3.10 Querschnittliche Konzepte 43](#_Toc190417569)

[4.3.11 Architekturentscheidungen 45](#_Toc190417570)

[4.3.12 Qualitätsanforderungen 53](#_Toc190417571)

[4.3.13 Risiken 53](#_Toc190417572)

[4.3.14 Risiko Zuverlässigkeit - Verfügbarkeit 54](#_Toc190417573)

[4.4 Umsetzung der «Baustellen App» als PoC 55](#_Toc190417574)

[5 Diskussion / Zusammenfassung 56](#_Toc190417575)

[5.1 Überschrift 56](#_Toc190417576)

[5.2 Überschrift 56](#_Toc190417577)

[6 Abbildungsverzeichnis 57](#_Toc190417578)

[7 Tabellenverzeichnis 57](#_Toc190417579)

[8 Glossar 57](#_Toc190417580)

[Literaturverzeichnis 59](#_Toc190417581)

[9 Anhang 60](#_Toc190417582)

[9.1 Sourcecode 60](#_Toc190417583)

[10 Verwendung von KI 61](#_Toc190417584)

[11 Selbständigkeitserklärung 62](#_Toc190417585)

# Einleitung

## Ausganslage und Motivation

Für die Versorgung ihrer Mitarbeitenden mit projektrelevanten Informationen, hat die Helion AG die Isolutions AG angefragt, eine Offerte für eine Mobile Applikation namens «THEIA Baustellen App» zu erstellen. Diese Applikation sollte mit einer API eines bestehende Systems kommunizieren. Eine erwähnenswerte Anforderung an die Applikation ist die erwartete offline Fähigkeit.

Die Helion AG ist eine Expertin für Energielösungen in der Schweiz und hat sich zum Ziel gesetzt die Energiewelt voranzutreiben. Helion AG bietet Lösungen im Bereich Photovoltaik, Stromspeicher, Smart Energy, Wärmepumpen und Ladesationen für Elektrofahrzeuge. Die Dienstleistungen umfassen die Beratung, Verkauf, Montage und Wartung und wird von einem Team von über 500 Mitarbeitenden ausgeführt.

Heute ist es besonders für die Mitarbeitenden auf der Baustelle schwierig auf die benötigten Informationen zum Projekt zu zugreifen. Ausserdem gibt es im Projektablauf Prozesse, welche die Interaktion der Mitarbeitenden erfordern. Zum Beispiel, wird für den Abschluss des Projekts ein Inbetribenahmeprotokoll mit einer vorgegebenen Checkliste verlangt. Weitere Prozesse sind Materialbestellungen, Informationsaustausch mit dem Projektmanagement oder Backoffice, usw. Heute werden diese Prozesse zum grossen Teil auf Papier durchgeführt.

Da die Anzahl der Mitarbeitenden und das Auftragsvolumen in den letzten Jahren gewachsen ist, stellt sich der Helion AG auch die Herausforderung ihre Prozesse in der Projektumsetzung zu überarbeiten. Deshalb hat sich die Helion AG dazu entschieden einen mobile Applikation für Ihre Mitarbeitenden umzusetzen.

Im Verlauf der Antragstellung dieser Master Thesis, hat sich die Helion AG dazu entschieden , die «THEIA Baustellen App» nicht in zusammenarbeit mit Isolutions zu erstellen. In Absprache mit den Experten und der Studienleitenden der Master Thesis, wurde entschieden, die Arbeit trotzdem auf Basis der Anforderungen der Helion AG durchzuführen.

## Problemstellung

Die bestehende Lösung THEIA besteht aus einem Desktop Client und einem Backendsystem. Der Kontext in dem dieses Client/Server System arbeitet, zeichnet sich durch eine stabile Netzwerkverbindung aus und der Speicher im Client ist keine limitierende Ressource. Ausserdem werden Daten höchstens lokal zwischengespeichert aber nicht persistiert, da von einem permanent verfügbaren Backen ausgegangen werden kann.

Mit der Implementierung einer mobilen Applikation werden diese zwei Vorteile der Desktop Lösung negiert. In einer mobilen Applikation kann nicht von einer durchgehenenden Netzwerkkonnektivität ausgegangen werden und der Speicher auf dem Gerät ist limitiert und meistens nicht erweiterbar. Tatsächlich ist eine spezifische Anforderung an die mobile App, die offline fähigkeit. Da gemäss Helion AG die Verbindung in das Internet auf der Baustelle oft nicht gewährleistet ist.

Aufgrund dieser Ausgangslage ist die klar, dass auf die Verfügbarkeit der Projektdaten, Funktionalität der App ohne Internet, und Konsistenz der Daten ein spezielles Augenmerk gelegt werden muss. Es gibt unterschiedliche Ansatze, Entwurfsmuster und Mehtoden für die Synchronisierung von Daten, Sicherstellung von Verfügbarkeit und Konsistenz. Es stellt sich die Frage, welches Entwurfsmuster ist am besten geeignet, um die Anforderungen der Helion AG an diese Applikation zu erfüllen.

## Ziel der Arbeit

Das Ziel dieser Arbeit ist es in einem Softwarearchitekturdokument (SAD) eine mögliche Lösungsarchitektur aufzuzeigen. Folgende Lieferobjekte werden erarbeitet, um die Fragen der Problemstellung zu beantworten.

* Lösungsarchitektur für die «Baustellen App» nach Arc42.
* Architekturentscheid für die Umsetzung der Datensynchronisation.
* ~~Minimum Viable Product (MVP) der Baustellen App umsetzen.~~

In Absprache mit dem Expertengremium wurde am 27.01.2025 entschieden, die Zielsetzung „ein MVP der Baustellen App umzusetzen“ angepasst. Neu Lautet das Ziel:

* Ein PoC der Baustellen App umsetzen.

Der PoC muss folgende Anforderungen erfüllen:

* Er zeigt die Funktion des eingesetzten Entwurfsmusters für die Datensynchronisation.
* Er demonstriert den Zugriff eines Benutzers auf Projektdaten.

## Abgrenzung

Folgende Punkte sind nicht Teil der Masterthesis:

* Die Lösungsarchitektur konzentriert sich auf die Frage der Datensychnronisation und offline Modus. Eine vollständige Implementierung der Funktionalen Anforderungen ist nicht Teil dieser Arbeit.
* Auf Grund der vorhandenen Infrastruktur beschränkt sich der PoC auf die Plattform Apple iOS.
* Eine Integration in die IT-Landschaft der Helion AG ist nicht teil dieser Masterthesis.

Wie bereits in der Ausgangslage erwähnt, hat sich die Helion AG aus dem Projekt zurückgezogen. Das führt zu einigen Einschränkungen:

* Es steht kein Backend mehr zur Verfügung. Deshalb muss für den MVP ein eigenes Backend erstellt werden.
* Auf Grund der zeitlichen Einschränkung ist Sicherheit kein Bestandteil dieser Arbeit.
* Die Lösungsarchitektur beschreibt den MVP entsprechend der Anforderungen der Helion AG.

In Absprache mit dem Expertengremium wurde am 27.01.2025 die Zielsetzung für die „Umsetzung eines MVP der Baustellen App“ angepasst. Deshalb ergeben sich zusätzliche Abgrenzungen:

* Der PoC hat keine Benutzerverwaltung. Es wird ein statischer Benutzer hinterlegt.
* Der PoC wird nicht den Funktionsumfang enthalten, wie er in der Lösungsarchitektur beschrieben wird.

## Aufbau der Arbeit

Die Masterarbeit ist folgendermassen aufgebaut. Zuerst wird in einer Einführung die Ausgangslage, Motivation, Problemstellung und die Zielsetzung erläutert.

Das zweite Kapitel beschäftigt sich mit dem Literaturreview rund um das Thema Datensynchronisation. Der Autor setzt sich mit der Beziehung und Problematik von Partitionstoleranz, Konsistenz und Verfügbarkeit in einem Verteilten System ausseinander und beleuchtet Datenübertragung, -synchronisation und -speicherung für mobile Applikationen.

Im dritten Kapitel geht der Autor auf die Methodik ein. Durch Transparenz in der Methodik soll die Reproduzierbarkeit gewährleistet werden und die Grundlage für eine kritische Bewertung legen.

Im vierten Kapitel ist das Pflichtenheft aus der Anfrage der Helion AG an die Isolutions AG aufgeführt. Dieses Pflichtenheft ist die Grundlage für die Lösungsarchitektur.

Im fünften Kapitel werden die Lieferobjekte beschrieben. Im ersten Teil wird die Lösungsarchitektur aufgezeigt. Der zweite Teil befasst sich bessonders mit der Datensynchronisation und des gewählten Entwurfsmusters. Die Validierung der Umsetzung des MVPs schliesst dieses Kapitel ab.

# Literaturreview

Dieses Kapitel beinhaltet die Grundlagen zur Datensynchronisation und Datenkonsistenz.

## Grundlagen

In einem Multiusersystem mit verteilten Komponenten, wie beispielsweise einer Webapplikation mit einer Frontendkomponente als Client und dem Backend als Server, gibt es zum einen den Aspekt der Synchronisation von Daten zwischen den Komponenten und zum anderen den simultanen Zugriff von meheren Clients auf die möglicherweise gleichen Datensätze. Der Aspekt der Datensynchronisation hat vor allem Einfluss auf die Verfügbarkeit der Anwendung und damit auf das Benutzererlebnis. Der zweite Aspekt beeinflusst primär die Konsistenz der Daten, welche für eine Geschäftsapplikation wie in diesem Fall, von grosser Bedeutung ist.

### Set Reconciliation Problem

Das «Set Reconciliation Problem» beschreibt den Umstand, dass in einem System mit verteilten Knoten, ein Datenset sich auf einem Knoten über die Zeit verändert und die Änderungen an einem bestimmten Punkt wieder zusammengeführt werden sollen [1]. Jedes Client/Server System oder ein System bestehend aus Backend/Server und mobilen Clients wird mit diesem Problem konfrontiert. Eine einfache Lösung wäre ein Reset der Datensets von einem Masterset aus [1]. Komplexere Lösungen verwenden Algorithmen um die Differenz der Datensets zu bestimmen und zusammenzuführen [2]. Primär hängt die Wahl der verwendeten Lösung ab von den Anforderungen an das System, die für die Umsetzung verfügbare Zeit und Budget und der verfügbaren Infrastruktur (Speicher, Netzwerkbandbreite, Rechenleistung) ab [1].

### CAP Theorem

Gemäss [3] spielt in einem verteilten System das CAP Theorem eine Rolle. Das CAP Theorem wurde als erstes von Eric Brewer im Kontext eines Webservices implementiert von einem Set an Servern, in geografisch verteilten Datencentren [3]. Der Einflussbereich des CAP Theorems ist anwendbar auf jedes System welches gemeinsame Datensets in verteilten Konten verwendet [3]. In den nächsten Abnschitten werden die drei Komponenten des Cap Theorems erläutert.

#### Konsistenz

Consistency bzw. Konsistenz beschreibt die Eigenschaft, dass der Informationsgehalt von Daten für alle Komponenten oder Teilnehmer in einem System zu jedem Zeitpunkt gleich ist [3].

A diagram of a server

Description automatically generated

Abbildung Konsistentes System

A diagram of a server

Description automatically generated

Abbildung Inkonsistentes System

Abbildung 7 zeigt ein verteiltes System von drei Clients, welche den Datensatz {p} vom Server abfragen. {p} ist in diesem Fall konsistent, da alle Komponenten im System mit {p1} den gleichen Informationsgehalt von {p} haben.

Abbildung 8 zeigt ein inkonsistentes System. Dies ist beispielsweise in dem Moment der Fall, wenn der Client A den Datensatz {p} bearbeitet und an den Server sendet, mit der Anweisung den Datensatz {p} anzupassen zu {p2}. Der Datensatz {p} ist nicht mehr Konsistent da der Client B und C den Datensatz {p1} haben, wärend Client A und der Server den Datensatz {p2} haben.

Um die Konsistenz wieder herzustellen, muss Client B und C den Datensatz {p} abfragen, um die Version {p2} zu erhalten.

#### Verfügbarkeit

Als Verfügbar bzw. Available gilt ein Service, wenn der Service auf eine Anfrage eine Antwort zurücksendet. Je nach Art des Systems ist die Zeitspanne von der Anfrage bis zu der Antwort auch von Bedeutung. In einem Echtzeit-System oder einer Benutzeranwendung ist eine Antwort welche zu lange braucht genau so schlecht wie keine Antwort [3].

#### Partitionstoleranz

Die Partionstoleranz bzw. Partition Tolerance beschreibt die Fähigkeit eines verteilten Systems, mit Kommunikationsausfällen oder -verzögerungen umzugehen. Ein System ist partitionstolerant, wenn es trotz Kommunikationsausfall zwischen Knoten im System weiter arbeiten kann [4].

## Entwurfsmuster für die Datensynchronisation in mobilen Anwendungen

Gemäss [5] gibt es einige Design Pattern für die synchronisation von Daten im mobilen Applikationsdesign. Diese Entwurfsmuster werden in diesem Abschnitt beschrieben. Sie lassen sich grob in 3 Bereiche aufteilen, „Datensynchronisation“, „Datenspeicher und Verfügbarkeit“ und „Datenübertragung“ [6].

### Datensynchronisation

Dieser Bereich lässt sich in zwei Entwurfsmuster einteilen. Synchrone und Asynchrone Datensynchronisation. Beide Varianten haben Vor- und Nachteile und eignen sich für spezifische Einsatzgebiete.

#### Synchrone Datenübertragung

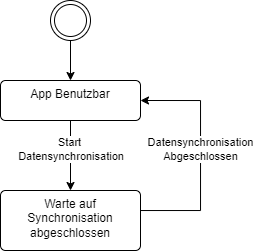


Abbildung Datensynchronisation als synchroner Fluss [5]

In Abbildung 3 wird ein synchroner Datenfluss in einer mobilen App dargestellt. Eine Synchrone Datenübertragung führt in jedem Softwaresystem dazu, dass der Prozess der Anfragenden Komponente auf die Antwort wartet. Im Kontext einer Mobilen Applikation bedeutet dies, dass die Benutzeroberfläche blockiert wird. Erst wenn die Synchronisation der Daten abgeschlossen ist, kehrt die Applikation wieder in einen benutzbaren Zustand zurück. Die synchrone Datenübertragung kommt in folgenden Fällen zur Anwendung:

* Ein komplettes Datenset ist für die Funktion der Applikation dringend nötig [5].
* Wenn die Antwort nötig ist um zu bestimmen in welchen Status die Applikation vorrücken soll [5].

**Vorteile:**

* Das Statusmanagement der Anwendung ist simpel. Da der Statuswechsel strikt seqeunziell ist, werden zusätzliche Zustände, wie sie in der asynchronen Datenübertragung verwendet werden, nicht benötigt [5].

**Nachteil:**

* Wie bereits in der Erklärung beschreiben, ist die Benutzeroberfläche für den Benutzer gesperrt, weil der darunterliegen Prozess auf die Anwtort der Datensynchronisation wartet. Entsprechend leidet die Benutzererfahrung [5].

#### Asynchrone Datenübertragung

A screenshot of a phone

Description automatically generated

Abbildung Darstellung einer asynchronen Datensynchronisation

In der Abbildung 10 ist der Abblauf einer asynchronen Datensynchronisation zu sehen. Der Unterschied zur synchronen Datensynchronisation ist, dass sich die Applikation bei der Initiierung der Synchronisation in zwei verschiedene Zustände begibt. Die Benutzeroberfläche kehrt in den benutzbaren Zustand zurück, wärend gleichzeitig die Datensynchronisation im Hintergrund läuft [5] dargestellt als Zustand „Synchronisieren“.

**Vorteil:**

* Die Applikation bleibt für den Benutzer benutzbar [5].
* Ausserdem erlaubt eine asynchrone Datensynchronisation den Austausch von Daten auch wenn die mobile App nicht im Vordergrund ist [5].

**Nachteile:**

* Mehrere konkurrierende Anfragen an ein Datenset können auftreten und müssen behandelt werden [5]. Eine mögliche Lösung ist die asynchrone Übertragung von Transaktionen, welche nach der Übertragung synchron angewendet werden [5].
* Die übertragene Datenmenge kann nicht vorausgesagt werden. Das kann einen negativen Einfluss auf die Kosten der Netzwerkbandbreite und deren Verfügbarkeit haben [5].

### Datenspeicher und Verfügbarkeit

In diesem Bereich gibt es ebenfalls zwei Entwurfsmuster, welche sich auf die lokale Verfügbarkeit auf dem Gerät auswirken. Bei der Wahl dieser Entwurfsmuster sind bessonders der verfügbare Speicherplatz auf dem Gerät und die Netzwerkbandbreite von Bedeutung [5].

#### Parial Storage

Das erste Entwurfsmuster ist „Partial Storage“ bzw Teilspeicher. Dieses Entwurfsmuster reduziert den Speicherbedarf der Daten auf dem Gerät, da mit diesem Muster nur die gerade benötigten Daten vom Backend geladen werden.

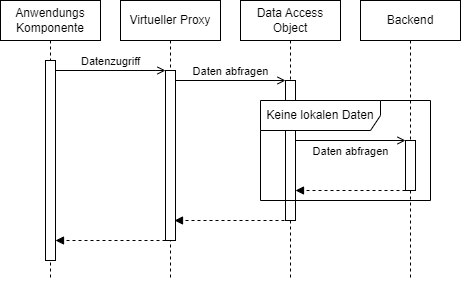


Abbildung Ablauf von Partial Storage Datenabfragen

In Abbildung 5 ist der Ablauf und das Prinzip von „Partial Storage“ zu sehen. Oft wird das Muster „Partial Storage“ mit der Implementierung des „Virtual Proxy“ und des „Data Access Object“ Entwurfmusters umgesetzt [5]. Der „Virtual Proxy“ imitiert das eigentliche Datenobjekt, in dem es das gleiche Interface wie das Datenobjekt implementiert [7]. Der virtuelle Proxy fängt Methoden Calls und Zugriffe auf Objekt Attribute ab und erlaubt so eine gezielte Initialisierung von Feldern in dem Moment wenn sie gebraucht werden, dieses Vorgehen nennt sich auf „Lazy Loading“ [5]. Das „Data Access Object“ bzw. DAO ist für die Abfrage der Daten zuständig [7] in dem es den Zugriff auf Daten abstrahiert. Sind die angefragten Daten im lokalen Speicher oder einem Cache verfügbar, antwortet das DAO mit einer Kopie der Daten aus dem lokalen Speicher. Ansonsten initiert das DAO eine Datenabfrage über das Netzwerk an das Backend [5].

**Vorteile:**

* Der benötigte Speicher auf den mobilen Gerät ist reduziert, da nur die benötigten Teile eines Datensatzes in den lokalen Speicher geladen werden [5]. Dieser Umstand erlaubt auch die Verwendung von weitaus umfangreicheren Datensätzen [5].
* Dieses Muster erlaubt eine granulare Kontrolle darüber, wann welche Daten synchronisiert werden [5].

**Nachteile:**

* Die Netzwerkverbindung ist für dieses Muster ein Schwachpunkt. Da das Lazy-Loading eine Netzwerkverbindung erfordert um Daten nachzuladen, kann ein Unterbruch des Netzwerks die mobile App unbrauchbar machen [5].

#### Complete Storage

Das zweite Entwurfsmuster ist der Complete Storage bzw. Komplettspeicher. Im Gegensatz zum Partial Storage wird in diesem Muster der komplete Datensatz auf ein mobiles Gerät geladen. Dieser Prozess wird üblicherweise beim Start der Applikation ausgeführt, damit subsequente Datenanfragen immer aus dem lokalen Speicher beantwortet werden können.

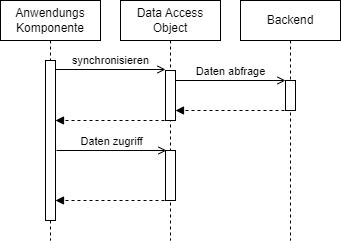


Abbildung Darstellung der Complete Storage Datenabfrage

In der Abbildung 6 ist zu erkennen, dass der Datentransfer initial gestartet wird und das DAO alle Datensätze aus dem Backend abfragt. Die Daten werden im lokalen Gerätespeicher abgelegt und subsequente Datenzugriffe erfolgen aus dem lokalen Speicher [5].

**Vorteil:**

* Die Abhängigkeit zur Netzwerkkonnektivität ist gering. Nachdem die Daten initial synchronisiert wurden, kann die Applikation auch ohne Konnektivität verwendet werden. [5]

**Nachteil:**

* Es wird mehr Specher auf dem mobilen Gerät vorausgesetzt [5].
* Die Datenübertragung ist verschwenderisch was die Netzwerkbandbreite anbelangt. Weil beim Synchronisationsereignis alle Daten auf einemal übertragen werden [5].

### Datenübertragung

Dieser Abschnitt behandelt das Thema Datenübertragung. Das Ziel ist die optimierte Übertragung von Daten aus dem Backend zu der mobilen Applikation und zurück. Bei der Wahl des Entwurfmuster zur Datenübertragung, muss primär der Typ der zu übertragenden Daten, die verfügbare Netzwerkbandbreite in Betracht gezogen werden [5].

#### Full Transfer

Für kleine Datensätze oder Daten, welche jeweils als ganzes verändert werden, beispielsweise ganze Dateien, eignet sich das Entwurfsmuster „Full Transfer“. Das Entwurfsmuster zeichnet sich dadurch aus, dass der komplete Datensatz übertragen wird und den aktuellen Datensatz auf dem mobilen Gerät ersetzt.

A black background with white squares

Description automatically generated

Abbildung Darstellung des Full Transfer Übertragungsmuster

In der Abbildung 7 ist zu erkennen, dass der „Full Transfer“ ein sehr einfaches Entwurfsmuster ist. Der Transfer wird für das gesamte Datenset initiert [5].

**Vorteile:**

* „Full Transfer“ hat den Vorteil, dass es ein einfach zu implementierendes Entwurfsmuster ist [5].

**Nachteile:**

* Der Nachteil ist, dass die Daten redundant gesendet werden und dadurch wird Bandbreite verschwendet [5].

#### Timestamp Transfer

Das Muster „Timestamp Transfer“ basiert auf dem Vergleich von Zeitstempeln in einem Datensatz.

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Abbildung Darstellung des Musters Timestamp Transfer

Die Abbildung 7 ist dargestellt, wie die prinzipielle Logik eines „Timestamp Transfers“ aussieht. Damit dieser Vergleich möglich ist, muss der Datensatz mit zusätzlichen Felder mit dem Zeitstempel der letzten Mutation und der Erstellung des Datensatzes erweitert werden [5]. Die mobile Applikation sendet die Zeitstempel an den Server. Dieser vergliecht die Zeitstempel von der mobilen Applikation mit den eigenen Datensätzen und sendet aktuellere Datensätze an den Client [5]. Es werden jeweils ganze Datensätze übermittelt.

**Vorteile:**

* Die zu synchronisierenden Daten können gezielt anhand ihrer aktualität ausgewählt werden. Sowohl für den Upload wie auch für den Download. Dadurch wird die Menge an zu übertragenden Daten verringert [5].

**Nachteile:**

* Die Löschung von Datensätzen benötigt zusätzliche Logik. Da in diesem Fall der gelöschte Datensatz nicht mehr für den Zeitstempelvergleich zur Verfügung steht[5].
* Die Quelle für den Zeitstempel muss konsistent sein, damit die Zeitstempel vergleichbar bleiben [5].

#### Mathematical Transfer

Das dritte Entwurfsmuster macht sich mathematische Algorithmen zu Nutze, um zu bestimmen welche Teile eines Datensatzes übermittelt werden sollen [5]. Es werden nur Daten ausgetauscht, welche geändert wurden. Die mathematischen Algorithmen sind in der Lage, Änderungen effizienter zusammen zu führen und die Menge an Daten in einer Übertragung auf ein minimum zu reduzieren [5]. Beispiele für mathematische Methoden sind:

* Der Vergleich von Checksummen [5]
* „Invertible Bloom Lookup Tables“ (IBLTs) [8]
* “Characteristic Polynomial Interpolation” [5]

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

Abbildung Darstellung des Musters Mathematischer Transfer

Wie in Abbildung 9 zu sehen ist, weist das Muster „mathematischer Transfer“ Ähnlichkeiten zum „Timestamp Transfer“ Muster auf. Der Unterschied ist die mathematische Berechnung der Änderungen [5].

Vorteile:

* Mit diesem Muster kann die benötigte Bandbreite auf ein Minimum reduziert werden [5]. Das Muster kommt in Frage, wenn die effiziente Nutzung der verfügbaren Bandbreite kritisch ist.

Nachteile:

* Mathematische methoden für die Berechnung sind oft stark abhängig vom Kontext der Daten [5]. Ändert der Datenkontext muss auch der Algorithmus angepasst werden.
* Die Komplexität von Mathematischen Methoden ist hoch. Entsprechend wird für die Implementierung mehr Zeit benötigt [5].

# Methodik

In diesem Kapitel wird die verwendete Methodik beschrieben Durch die Transparenz in der Methodik wird nicht nur die Reproduzierbarkeit gewährleistet, sondern auch die Grundlage für eine kritische Bewertung der Arbeit gelegt.

## Projektmanagement

Für die Umsetzung wurde eine Agile Vorgehensweise gewählt. In einem Projektboard in Github werden Tasks erfasst und iterativ abgearbeitet. Die Tasks sind primär auf die Lieferobjekte zugeschnitten. Das Projektboard orientiert sich dabei an der Kanban Methode [9]. Das Projektboard befindet sich auf Github:

<https://github.com/users/zuercheram/projects/2/views/3>

Der Gesamtvortschritt der Masterthesis ist in einem übergeordneten Projektplan dargestellt. Er zeigt die Termine, Meilensteine und geplante Umsetzungsabschnitte für die Masterthesis.

## Masterthesis Zeitplan



## Entwurf der Lösungsarchitektur

Die Lösungsarchitektur wurde auf Basis der Qualitätsanforderungen erstallt. Als Modell für das Software Architektur Dokument diente das arc42-Modell von Dr. Peter Hruschka und Dr. Gernot Starke [10]. Die Lösungsarchitektur beschreibt die statische Sichtweisen auf die Bausteine, die erwarteten Verhaltensweisen der Anwendung, Konzepte, Strategien und Architekturentscheidungen. Dies fördert eine klare Kommunikation und ein gemeinsames Verständins mit den Stakeholdern. Alle Diagramme und visuellen Darstellungen wurden mittels der Software «Draw.Io» erstellt.

## Analyse der Datensynchronisation

Um die Frage nach der geeignetsten Methode für die Datensynchronisation zu beantworten wurde eine Nutzwertanalyse durchgeführt. Beurteilt wurden die drei Varienten «Full Transfer», «Timestamp Transfer» und «Mathematical Transfer». Beurteilt wurden die drei Varianten nach den Kriterien Komplexität, Speicherbedarf, Rechenleistung, Netzwerkbandbreite und wie die Variante mit Datenkonflikten umgeht.

## Umsetzung der Baustellen App als PoC

Ursprünglich wurde die Umsetzung der «Baustellen App» im MVP Umfang als Ziel der Arbeit gesetzt. Der MVP entspricht der in der Lösungsarchitektur wie in Kapitel 4.3 beschreiben. Auf Grund des Umfangs des MVPs würde dies den Rahmen der Master Arbeit sprengen. Deshalb wurde entschieden, den Umzusetzenden Umfang zu reduzieren. Für die Umsetzung wird deshalb ein PoC als Ziel gesetzt. Dieser PoC soll insbesondere die folgenden Punkte aufzeigen:

* Das Projekt Feature wurde im Backend und im Mobile Client umgesetzt.
* Benutzer müssen sich authentifizieren um auf Projekte zuzugreifen.
* Die offline Funktionalität und Datensynchronisation muss umgesetzt sein.

Die Backend Services werden mit ASP.NET 9 und C# umgesetzt. Die Mobile App wird mit dem multiplattform Framework .NET MAUI umgesetzt. Verwendet wird «Visual Studio 2022» als Entwicklungsumgebung. Für die Quellcodeverwaltung und CI/CD Pipeline werden GitHub Workflows verwendet. Die Plattform für die «Baustellen App» wird der Public Cloud «Azure» gehostet.

# Ergebnisse

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Arbeit dargelegt. Zuerst werden die Anforderungen an die „Baustellen App“ dargelegt (Kapitel 4.1). Anschliessend folgen die Lösungsarchitektur für den MVP (Kapitel 4.3) inklusive der Nutzertanalyse (Kapitel 4.3.7.4). Zum Abschluss wird die Implementierung beschrieben (Kapitel ).

## Pflichtenheft

Im Pflichtenheft sind die buisnessrelevanten Anforderungen an die Applikation aufgeführt. Zusätzlich zu den Anforderungen sind Mockups im Pflichtenheft enthalten. Die Mockups visualisieren wie Anforderungen in die Benutzeroberfläche realisiert werden sollen. Die Mockups sind Illustrationen und fokusieren sich auf das Layout und positionierung von Informationen auf dem Bildschirm. Je nach Plattform werden sich die Elemente visuell von den Mockups unterscheiden.

Die Anforderungen und Mockups sind aus dem Angebot «Konzeption THEIA für die Baustelle» für die Helion AG abgeleitet. Das Angebotsdokument wurde von der Isolutions AG verfasst. Da das Angebotsdokument interne Informationen enthält, wurden die Anforderungen generalisiert.

Die Helion AG will die «Baustellen App» mehreren Phasen umsetzen. Die erste Implementierung soll als MVP ausgelegt sein. Mit dieser ersten Version soll die Stossrichtung der mobilen Applikation und die Akzeptanz bei den Anwendenden überprüft werden. Weitere Funktionen werden anschliessend geplant und implementiert.

### Authentifizierung

In diesem Abschnitt sind die Anforderungen an die Authentifizierung aufgelistet.

Tabelle Anforderungen an die Authentifizierung

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr | Name | Beschreibung |
| REQ-001 | Authentisierung | Die Benutzer müssen sich beim Einstieg in die App als erstes authentifizieren. Erst nach Authentisierung und Autorisierung können die Benutzer auf die Inhalte zugreifen. |
| REQ-002 | Speicherung der Session | Nach dem Einloggen bleibt die Session des Benutzers in der App gespeichert, damit sich der Benutzer nicht immer wieder neu anmelden muss. Nach einer zu definierenden Zeitdauer wird die Session ungültig und der Benutzer muss sich neu anmelden. |
| REQ-003 | Logout | Der Benutzer muss die Möglichkeit haben, sich wieder abzumelden. |

### Projektübersicht

In diesem Abschnitt sind Anforderungen an die Projektübersicht.

Tabelle Anforderungen an die Projektübersicht

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr | Name | Beschreibung |
| REQ-004 | Projektliste | Nach dem Start der Applikation soll als erste Seite eine Liste mit den Projekten dargestellt werden. Vorausgesetzt der Benutzer ist eingeloggt. |
| REQ-005 | Personalisierte Projekte | In der Projektliste werden nur diejenigen Projekte angezeigt, auf die der Benutzer die Berechtigung zum Zugriff hat. |
| REQ-006 | Projektname | Jedes Projekt ist mit dem Namen und der Ortschaft der Baustelle aufgelistet. |
| REQ-007 | Projektsuche | In einem Suchfeld kann ein Projekt nach dem Namen und der Ortschaft gesucht werden. Die Liste passt sich entsprechend dem Suchbegriff laufend an. Der Suchbegriff muss wieder gelöscht werden können. |
| REQ-008 | Projektauswahl | Mittels Touch auf eines der Projekte können die Projektdetails aufgerufen werden. |
| REQ-009 | Offlinefähigkeit | Projekte sollen auch Offline verfügbar sein. Der Benutzer kann in der Projektliste Projekte markieren welche offline verfügbar sein sollen. Sämtliche Projektdaten zu einem markierten Projekt sollen offline verfügbar sein. |

### Projektdetails

In diesem Abschnitt sind Anforderungen an die Projektdetails.

Tabelle Anforderungen an die Projektdetails

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr | Name | Beschreibung |
| REQ-010 | Projektdetails | Es werden die wichtigsten Infos eines Projektes gemäss obigen Mockups angezeigt. Ist eine Internetverbindung vorhanden, werden die Daten vom Backend geladen. Ohne Internetverbindung werden die Daten aus dem lokal Speicher geladen. |
| REQ-011 | Adressen in Maps öffnen | Kontakt- und Objektadresse können per Touch in Karten (ios) oder Maps (android) geöffnet werden. |
| REQ-012 | Absprung auf externe Ablagen | Wird auf dem Projekt ein Link zu einer externen Ablage mitgeliefert, wird in der Detailsansicht ein Link Button auf die externe Ablage angezeigt. |
| REQ-013 | Notizen zum Auftrag | Über einen weiteren Button kann die Projektnotizen-Funktion aufgerufen werden. |
| REQ-014 | Inbetriebnahme | Über einen weiteren Button kann die Inbetriebnahme-Funktion aufgerufen werden. |
| REQ-015 | Zurück zur Übersicht | Mittels eines Zurück-Buttons muss wieder in die Projektübersicht gewechselt werden können. |
| REQ-016 | Offlinefähigkeit | Sämtliche Daten dieses Projekts müssen auch ohne aktive Internetverbindung auf den Smartphones abrufbar sein. Online Links auf externe Ablagen funktionieren im Offline-Modus nicht. |
| REQ-017 | Absprung nach MS Teams | In den Projekten kann ein Link auf einen Teams Channel oder Chat hinterlegt werden. In der Projektansicht wird dieser Link als Button angezeigt. Ein Klick auf den Button, leitet den Benutzer weiter zu Teams. |
| REQ-018 | Absprung nach MS SharePoint | In den Projekten kann ein Link auf eine SharePoint Ablage hinterlegt werden. In der Projektansicht wird dieser Link als Button angezeigt. Ein Klick auf den Button leitet den Benutzer weiter auf die SharePoint Ablage. |
| REQ-019 | Logistik Fehler melden | Logistik Fehler werden in einer bestehenen Power App erfasst. In der Projektansicht gibt es einen Button mit einem Deeplink auf diese Power App. Ein Klick auf den Button leitet den Benutzer zur Power App für die Meldung von Logistik Fehlern. |

### Notizen zum Projekt

In diesem Abschnitt werden Anforderungen zu den Projektnotizen aufgeführt.

Tabelle Anforderung zu den Notizen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr | Name | Beschreibung |
| REQ-020 | Notizen-Übersicht | In einer Liste werden sämtliche bisher erfassten Notizen zum ausgewählten Projekt angezeigt. |
| REQ-021 | Filter nach Kategorie | In einem Dropdown Feld kann die jeweilige Notizen-Kategorie gefiltert werden. Standardmässig ist kein Filter gesetzt. |
| REQ-022 | Detailansicht Notizen | In einer Detailansicht können die Notizen angezeigt werden. Externe Links (z.B. auf Word-Dokumente welche in SharePoint abgelegt sind) können angeklickt und im externen Browser (Safari oder Chrome) angezeigt werden, falls die entsprechenden Berechtigungen vorhanden sind. Eingebettete Bilder werden geladen und angezeigt. |
| REQ-023 | Notiz editieren und erstellen. | Notizen können editiert und erstellt werden. |
| REQ-024 | Zurück zur Übersicht | Mittels eines Zurück-Buttons muss wieder in die Notizen-Übersicht gewechselt werden können. |
| REQ-025 | Offlinefähigkeit | Sämtliche Notizen der geladenen Projekte müssen auch ohne aktive Internetverbindung auf den Smartphones abrufbar sein. Externe Links funktionieren offline nicht. |

### Inbetriebnahme

In diesem Abschnitt werden Anforderungen zu der Inbetriebnahme aufgeführt.

Tabelle Anforderungen zu der Inbetriebnahme

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr | Name | Beschreibung |
| REQ-026 | Inbetriebnahme | Für jedes Projekt kann eine Inbetriebnahme erfasst werden. Ist bereits eine Inbetriebnahme da, kann diese editiert werden. |
| REQ-027 | Checkliste anzeigen | Es werden drei Checklisten mit erforderlichen Dokumenten, IBN SOP 2.0 und Bilder angezeigt. Die Checkpunkte können je Projekt verschieden sein. Jedes Checklisten-Item ist entweder Pflichtfeld oder Optional. |
| REQ-028 | Vorhandene Bilder | Sind bereits Bilder vorhanden, können diese via Ansicht-Icon angezeigt werden (aktuell nicht vorhanden im Mockup) |
| REQ-029 | Neue Bilder hinzufügen | Im App kann pro Checklisten-Item eines oder mehrere Bilder Heraufgeladen werden. Entweder werden diese gleich mit der Kamera aufgenommen, oder sie werden aus der Camera Roll hinzugefügt. Sobald die Fotos hochgeladen wurden, sind sie auch über die Ansicht verfügbar (REQ-28). |
| REQ-030 | Anmerkungen | Es können Anmerkungen in einem Textfeld erfasst oder editiert werden. Dabei ist keine Formatierung vorgesehen, also einfach ein Textfeld. |
| REQ-031 | Speichern und Inbetriebnahme | Der aktuelle Stand der Checkliste kann jederzeit gespeichert oder gespeichert und abgeschlossen werden. Ist der IBN einmal abgeschlossen, kann er im App nur noch angeschaut werden. |
| REQ-032 | Offlinefähigkeit | Sämtliche Inbetriebnahmen der geladenen Projekte (eines je Projekt) müssen auch ohne aktive Internetverbindung auf den Smartphones abrufbar sein. Auch müssen vorhandene Bilder angezeigt und neue Bilder (Multi-upload) hinzugefügt werden können. Sobald eine Onlineverbindung wieder verfügbar ist, werden die Daten über die APIs ins Backend geladen. |

### Mockups zur Benutzeroberfläche der mobilen Applikation

Mit den Mockups soll das Konzept der Benutzeroberfläche visualisiert werden. Die Mockups wurden mit dem UI/UX Design Tool Figma[[1]](#footnote-1) erstellt. Benutzt wurden standart Asset Bibliotheken. Das Look and Feel der visuellen Elementen entspricht nicht dem finalen Aussehen in der Applikation, sondern dient nur zur Veranschaulichung des Benutzeroberfläche und der User Experience

#### Benutzeroberfläche für die Authentifizierung

A screenshot of a login screen

Description automatically generated

Abbildung Loginmaske

#### Projektbezogene Ansichten

A screenshot of a phone

Description automatically generated

Abbildung Projektübersicht

A screenshot of a phone

Description automatically generated

Abbildung Projektdetailansicht

#### Notizenansichten

A screenshot of a phone

Description automatically generated

Abbildung Notizenübersicht

A screenshot of a cell phone

Description automatically generated

Abbildung Notizdetailansicht

A screenshot of a phone

Description automatically generated

Abbildung Neue Notiz erfassen

### Nicht Funktionale Anforderungen

In diesem Abschnitt werden die nicht funktionalen Anforderungen augelistet

Tabelle Auflistung der nicht funktionalen Anforderungen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nr | Name | Beschreibung |
| REQ-NF-001 | Leistung | Die App soll reaktionsschnell sein, insbesondere beim Laden von Inhalten und beim Wechseln zwischen den Ansichten. |
| REG-NF-002 | Benutzerfreundlichkeit | Die Benutzeroberfläche sollte intuitiv gestaltet sein, um eine nahtlose Experience zu gewährleisten. |
| REG-NF-003 | Sicherheit | Die App sollte sicher sein, sowohl in Bezug auf Datenübertragung wie auch lokale Datenspeicherung. Authentifizierung über Azure AD muss möglich sein. |
| REG-NF-004 | Verteilbarkeit | Die App sollte möglichst einfach auf den Geräten der Mitarbeitenden installiert werden können. |
| REG-NF-005 | Wartbarkeit | Die App sollte wartbar sein, neue Versionen sollen möglichst einfach auf die Geräte der Mitarbeitenden verteilt werden können. |
| REG-NF-006 | Offlinefähigkeit | Damit die App auch auf der Baustelle und im Keller verwendet werden kann, sollen die Funktionen auch offline verfügbar sein. Nicht geladene Inhalte sollen bei Onlineverbindung heruntergeladen werden können. Für Online-only Inhalte sollte eine passende Fehlermeldung angezeigt werden. |
| REG-NF-007 | Gerätekompatibilität | Die App soll auf Android Version 12 und neuer sowie iOS 16 und neuer lauffähig sein. |

## Anwendungsfälle Baustellen App

Basierend auf den Anforderungen aus dem Pflichtenheft, wurden für den MVP der Baustellen App Anwendungsfälle abgeleitet. Die Anwendungsfälle dienen zur Visualisierung welche Aktionen das System asuführen kann, welche Aktoren mit dem System interagieren und in welche Beziehung die Aktoren und Aktionen stehen. [11]

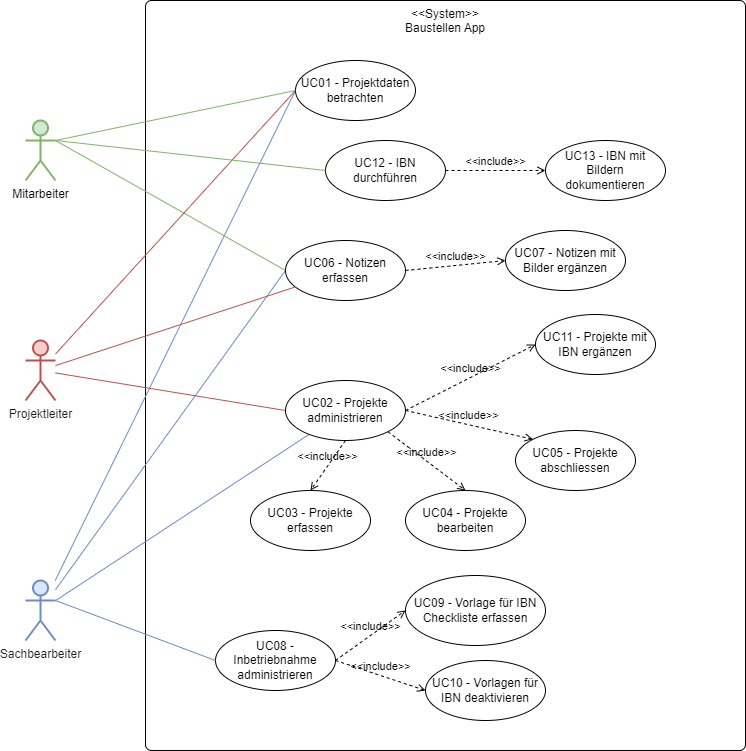


Abbildung Anwendungsfalldiagramm für die Applikation Baustellen App

In der nachfolgenden Tabelle sind die Anwendungsfälle beschrieben.

Tabelle Beschreibung der Anwendungsfälle

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Name | Kurzbeschreibung |
| UC01 | Projektdaten betrachten | Projektdaten können von allen Akteuren der «Baustellen App» betrachtet werden. Sachbearbeiter betrachten Projekte in der «Baustellen App» via Desktop Client. Projektleiter und Mitarbeiter müssen Projekte mit dem moblien Client aufrufen können. |
| UC02 | Projekte administrieren | Sachbearbeiter und Projektleiter administrieren die «Baustellen App» Projekte. |
| UC03 | Projekte erfassen | Sachbearbeiter und Projektleiter eröffnen Projekte. |
| UC04 | Projekte bearbeiten | Sachbearbeiter und Projektleiter bearbeiten Projekte |
| UC05 | Projekte abschliessen | Sachbearbeiter und Projektleiter schliessen Projekte ab. |
| UC06 | Notizen erfassen | Sachbearbeiter, Projektleiter und Mitarbeiter können Notizen zu einem Projekt erfassen. Diese Notizen erlauben den Austausch von zusätzlichen, projektbezogenen Information. |
| UC07 | Notizen mit Bildern ergänzen | Sacbearbieter, Projektleiter und Mitarbeiter können zu ihren Notizen Bilder hinzufügen. Die Bilder stammen entweder aus der Fotobibliothek des Gerätes oder werden direkt mit der Gerätekamera aufgezeichnet. |
| UC08 | Inbetriebnahme (IBN) administrieren | Sachbearbeiter verwalten die Vorlagen für die Checklisten. |
| UC09 | Vorlage für IBN Checkliste erfassen | Sachbearbeiter erfassen neue Vorlagen für Checklisten. |
| UC10 | Vorlage für IBN deaktivieren | Sachbearbeiter deaktivieren Vorlagen, damit diese nicht weiter verwendet werden können. |
| UC11 | Projekte mit IBN ergänzen | Sachbearbeiter oder Projektleiter wählen aus den Vorlagen der IBN Checklisten eine aus und fügen diese Vorlage einem Projekt hinzu. |
| UC12 | IBN durchführen | Mitarbeiter führen die IBN auf der Baustelle durch und füllen dabei die Checkliste in der «Baustellen App» aus. |
| UC13 | IBN mit Bildern dokumentieren | Für die Belegbarkeit der durchgeführten IBN erfasst der Mitarbeiter Bilder und fügt diese Bilder der IBN hinzu. |

## Lösungsarchitektur

In diesem Kapitel wird die Lösungsarchitektur für die Baustellen App aufgezeigt. Als Grundlage für die Dokumentation wurde das Template Arc42 von Dr. Peter Hruschka und Gernot Starke verwendet [10]. In der Lösungsarchitektur wird die Umsetzung der Baustellen App als MVP bezeichnet. Im Rahmen der Masterthesis wird die Baustellen App als PoC umgesetzt, um spezifische Anwendungsfälle aufzuzeigen. Die Lösungsarchitektur hingegen beschreibt den kompletten Funktionsumfang des MVPs.

### Einführung und Ziele

Die «Baustellen App» ist ein Softwaresystem und soll als Kernanwendung für die Projektabwicklung der Helion AG dienen. Von der Beratung über den Verkauf, Planung und Durchführung der Dienstleistungen der Helion AG, bietet die Baustellen App Unterstützung für die durchführenden Personen und dient als zentraler Zugriffspunkt für Projektdaten, Administration und Prozessdurchführung. In die Baustellen App soll in einem ersten Schritt als MVP mit einem minimalen Funktionsumfang für eine kleine Benutzergruppe umgesetzt werden.

### Qualitätsziele

Die Qualitätsziele an den MVP sind aus den Anforderungen der Helion AG abgeleitet. Im Zentrum steht die Prämisse: Die Lösung soll die Mitarbeitenden in ihrer Arbeit unterstützen.

Tabelle Qualitätsanforderungen an die Baustellen App

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Qualitätsziel | Beschreibung |
| QZ-001 | **Zuverlässigkeit**   * Verfügbarkeit | Ein wichtiges Qualitätsziel ist die Verfügbarkeit der App und der Daten in der App. Es ist dringend notwendig, dass der Monteur auf der Baustelle zugang zu den Projektdaten hat und wichtige Arbeitsschritte wie die Materialbestellung und Inbetriebnahme durchführen kann. Dies muss er auch tun können, wenn keine Internetverbindung vorhanden ist. |
| QZ-002 | **Sicherheit**   * Integrität | Die zentrale Speicherort für die Daten der Applikation, ist das Backend System der Baustellen App. Da wärend der Verwendung der mobilen App im offline Modus konkurierende Datenmanipulationen auftreten können, muss sichergestellt werden, dass die Integrität der Daten gewährleistet ist.  Das System muss Konflikte in konkurrierenden Datenbearbeitungen transparent lösen. |
| QZ-003 | **Benutzbarkeit**   * Bedienbarkeit | Das System soll dem Mitarbeiter auf der Baustelle unterstützen. Jede Interaktion mit der Applikation muss effizient und einfach erledigt werden können. Systemprozesse sollen den Benutzer nicht blockieren.  Wenn das System auf die Antwort eines Prozesses warten MUSS, dann ist dies dem Benutzer transparent darzustellen. |

### Stakeholder

In der folgenden Tabelle werden die Stakeholder des MVPs aufgelistet und beschrieben.

Tabelle Stakeholder des Baustellen App MVPs

|  |  |
| --- | --- |
| Wer | Interesse, Bezug |
| Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen auf der Baustelle | Will schnell und immer auf Projektdaten zugreifen und Notizen sehen und erfassen können. Erwartet Zugriff auf Funktionen und Daten via mobilem Endgerät.   * Kann alle Projekte betrachten * Kann in allen Projekten Notizen erfassen * Kann Dokumente abfragen * Kann Bilder aufnehmen und in Notizen Ablegen |
| Projektleiter/innen | Muss auf die Projektdaten zugreifen können. Sowohl im Backoffice wie auch auf der Baustelle. Will Projekte primär am Desktop administrieren. Will Projektdaten auf der Baustelle mit einem mobilen Endgerät betrachten.   * Kann Projekte erstellen * Kann **seine** Projekte bearbeiten * Kann Notizen erfassen |
| Sachbearbeiter/innen | Bearbeitet Projektdaten aus dem Backoffice. Verwendet primär einen Desktoprechner.   * Kann Projekte erstellen * Kann alle Projekte bearbeiten * Kann Notizen erfassen |

### Randbedingungen

In der folgenden Tabelle sind die relevanten Randbedingungen beschrieben.

Tabelle Randbedingungen

|  |  |
| --- | --- |
| Id | Randbedingung |
| RB001 | Der MVP muss mobile Endgeräte mit Betriebsystem ab iOS Version 16 und Android Version 12 kompatibel sein. |
| RB002 | Für die Umsetzung müssen Microsoft Technologien wie ASP.NET und C# verwendet werden. |
| RB003 | Als Plattform für die Baustellen App soll die Public Cloud von Micorosoft «Azure» zum Einsatz kommen. |

### Kontextabgrenzung

Im folgenden Abschnitt wird der Kontext der Baustellen App als Blackbox aufgezeigt und Beschrieben.

#### Fachlicher Kontext (Blackbox)

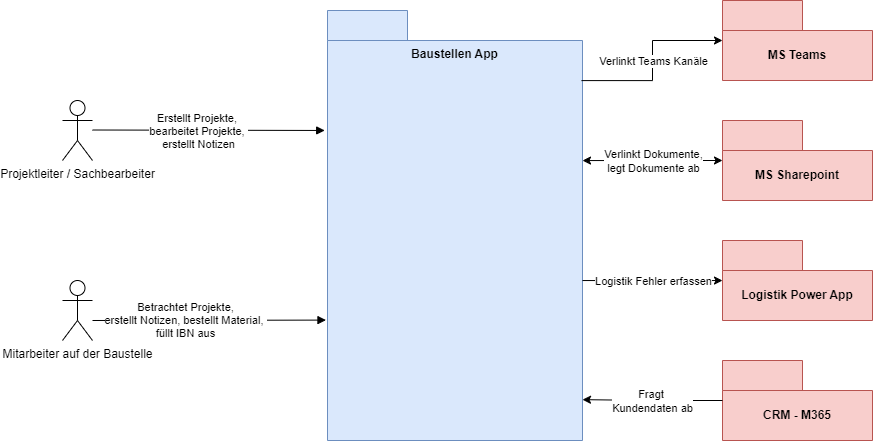


Abbildung Fachlicher Kontext

In der Folgenden Tabelle werden die Akteure/Akteurinnen und externen Systeme beschrieben.

Tabelle Akteure/Akteurinnen und System im Kontext der Baustellen App

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor/System | Beschreibung |
| Projektleiter | Der/Die Projektleiter/in ist verwantwortlich für das Mangement der Projekte der Helion AG. Er/Sie kann die Ihm/Ihr zugewiesenen Projekte bearbeiten. |
| Sachbearbeiter | Der/ Sachbearbeiter/in ist im Backoffice der Helion AG tätig und kann alle Projekte betrachten und bearbeiten. Er/Sie mutiert Projektdaten auf Anweisung und führt im Rahmen der Backofficetätigkeit nötige Prozessschritte in der Baustellen App aus. |
| Mitarbeiter auf der Baustelle | Der/Die Mitarbeiter/in auf der Baustelle ist für die Umsetzung der Projekte auf der Baustelle zuständig. Er/Sie führt Materiallbestellungen aus und nimmt Anlagen gemäss Protokoll in Betrieb. |
| MS Teams | Wird für die Kollaboration von Personal und Kunden verwendet. Für das Projekt wichtige Chats und Kanäle, können in der Baustellen App verlinkt werden. |
| MS Sharepoint | Sharepoint wird für die Ablage von Dokumenten verwendet. Die Baustellen verlinkt einerseits auf Dokumente in Sharepoint und legt andererseits Dokumente in Sharepoint ab. |
| Logistik Power App | In diesem System werden Materialbestellungen für ein Projekt abgewickelt. Ist die Materialbestellung fehlerhaft, kann dies via «Baustellen App» gemeldet werden. |
| CRM – M365 | In diesem System werden die Kundendaten der Helion AG verwaltet. Die Baustellen App Bezieht Kundendaten aus diesem System. |

### Lösungsstrategie

In diesem Abschnitt wird die Lösungsstrategie für die «Baustellen App» aufgezeigt

#### Offline Verfügbarkeit

Um dem Mitarbeiter auf der Baustelle eine einfache Möglichkeit zu bieten auf die Projektdaten zuzugreifen, wird eine native, mobile Applikation erstellt. Dieser mobile Client bietet die Möglichkeit die Applikation offline zu nutzen, Daten zu erfassen und Bilder zu speichern. Die Datenmanipulationen werden auf dem mobilen Gerät zwischen gespeichert und in das Backend synchronisiert, wenn Konnektivität wiederhergestellt wurde. Damit Projektdaten offline Verfügbar werden, erhält der Benutzer die Möglichkeit, Projekte als «Favoriten» zu markieren. Markierte Projekte werden Synchronisiert.

#### Datensynchronisation

Da hier ein Multi-User System mit verteilten Komponenten und offline Fähigkeit realisiert werden soll, wird an die Synchronisation der Daten besondere Anfordrungen gestellt. Anhand einer Nutzwertanalyse (Kapitel 4.3.7.4) wurde die geeignetste Methode festgestellt. Die gewählte Methode hat die Konsequenz, dass Konflikte anhand der «Last Write Wins» Regel gelöst werden. Diese Entscheidung und damit die Konsequenz wurde von der Helion AG akzeptiert.

#### Wartbarkeit und Erweiterbarkeit

Die «Baustellen App» wird in Modular aufgebaut. Die Module sind nach fachlichen Anforderungen getrennt. Ein Modul bündelt zusammenhängende Funktionen. Die Module werden als Microservices aufgebaut. Damit wird die zukünftige Erweiterbarkeit garantiert.

#### Sicherheit

Benutzer müssen sich Authentifizieren. Auf Grund der Wahl der Helion AG der Azure Cloud als Plattform für die «Baustellen App», wird für die Authentifizierung wird Azure Entra ID eingesetzt. Ein Rollenmodell, welche entlang der fachlichen Akteure aufgebaut ist, gewährt gezielte Rechte für die Anwender.

#### Performance

Um schnelle Antwortzeiten für Anfragen an das Backend zu erreichen, wird das Backend als Microservice Architektur aufgebaut. Die Last wird so auf mehrere Serivces verteilt, welche einzeln skalierbar sind. Dadurch kann die «Baustellen App» sehr flexibel auf Lastschwankungen reagieren.

#### Web Frontend

Für das Management der Projekte wird ein Webportal realisiert. Da diese Arbeit vorwiegend am Desktop geschieht, bietete ein Webportal die bessere Benutzererfahrung für die Administration von Datensätzen als eine mobile App. Das Webportal wird als Single Page Application (SPA) mit dem bewährten Angular Framework realisiert.

#### Mobile App

Für die Anwendung im Feld kommt eine mobile App für iOS und Android zum Einsatz. In diesem Kontext ist Verfügbarkeit (auch offline) und Geschwindigkeit von Bedeutung. Die mobile Applikation ist auf diese Qualitätsmerkmale zugeschnitten, damit der Mitarbeiter auf der Baustelle die bestmögliche Effizienz in der Verwendung der Baustellen App erhält. Die Mobile Applikation wird mit dem Framework .NET Maui von Microsoft realisiert. Dies ermöglicht den Bau einer mobilen Applikation für iOS und Android aus einer Codebase.

#### Auslieferungsstrategie

Das Backend wird in einer public Cloud auf einer Container Plattform betrieben. Das Webfrontend ist über die gleiche Domäne wie das Backend verfügbar und kann von jedem Rechner mit Verbindung zum Internet aufgerufen werden. Die mobile App wird als Download im Cloudstorage zur Verfügung gestellt. Mitarbeiter können die App über einen offiziellen Link auf ihr Gerät herunterladen und installieren.

### Bausteinsicht

Im folgenden Kapitel werden die statischen Bausteinen in verschiedenen Ebenen dargestellt.

#### Whitebox des Gesamtsystem (Level 0)

Die erste Bausteinsicht wird mit zwei Diagrammen dargestellt.

##### Fachlicher Kontext

In Abbildung 18 sind die fachlichen Beziehungen zu den verscheidenen Bausteinen dargestellt.

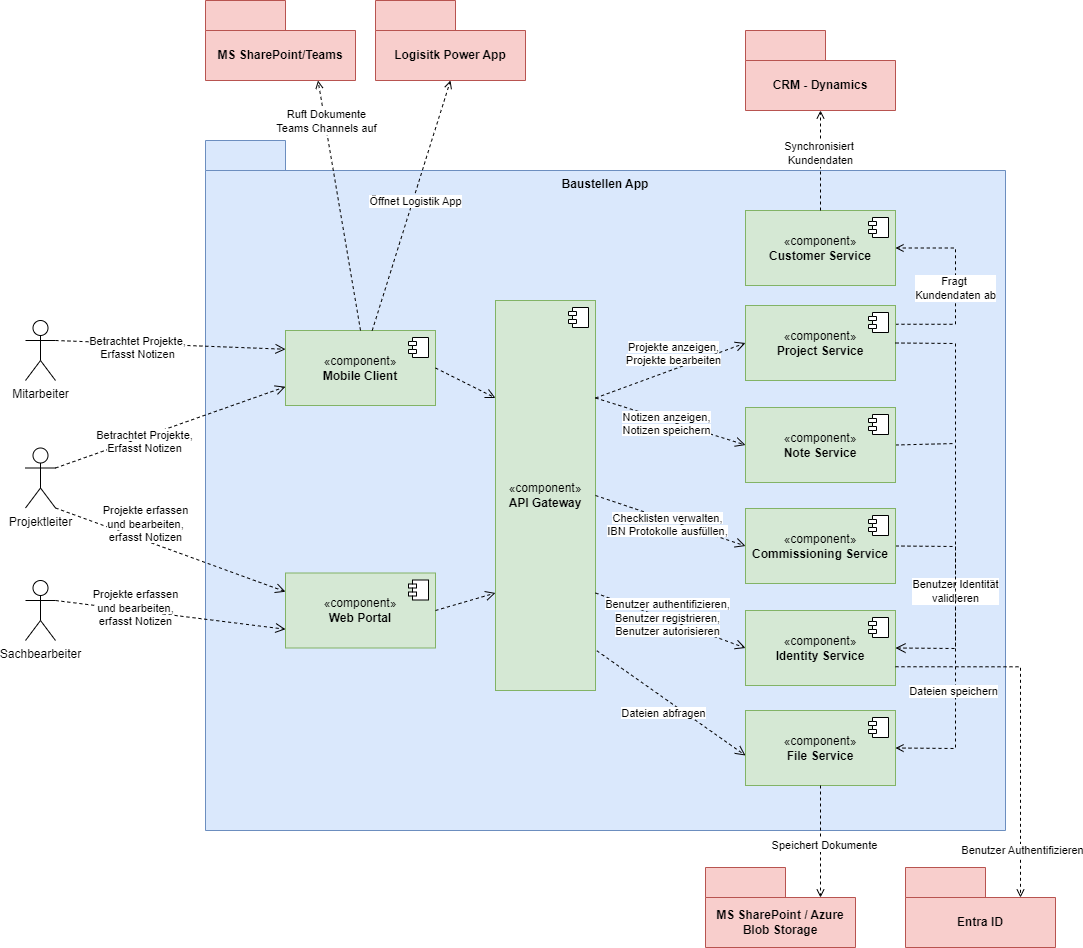


Abbildung Bausteinsicht Level 0 Fachlicher Kontext

##### Technischer Kontext

Im Abbildung 19 sind die Schnittstellen unter den einzelnen Komponenten dargestellt.

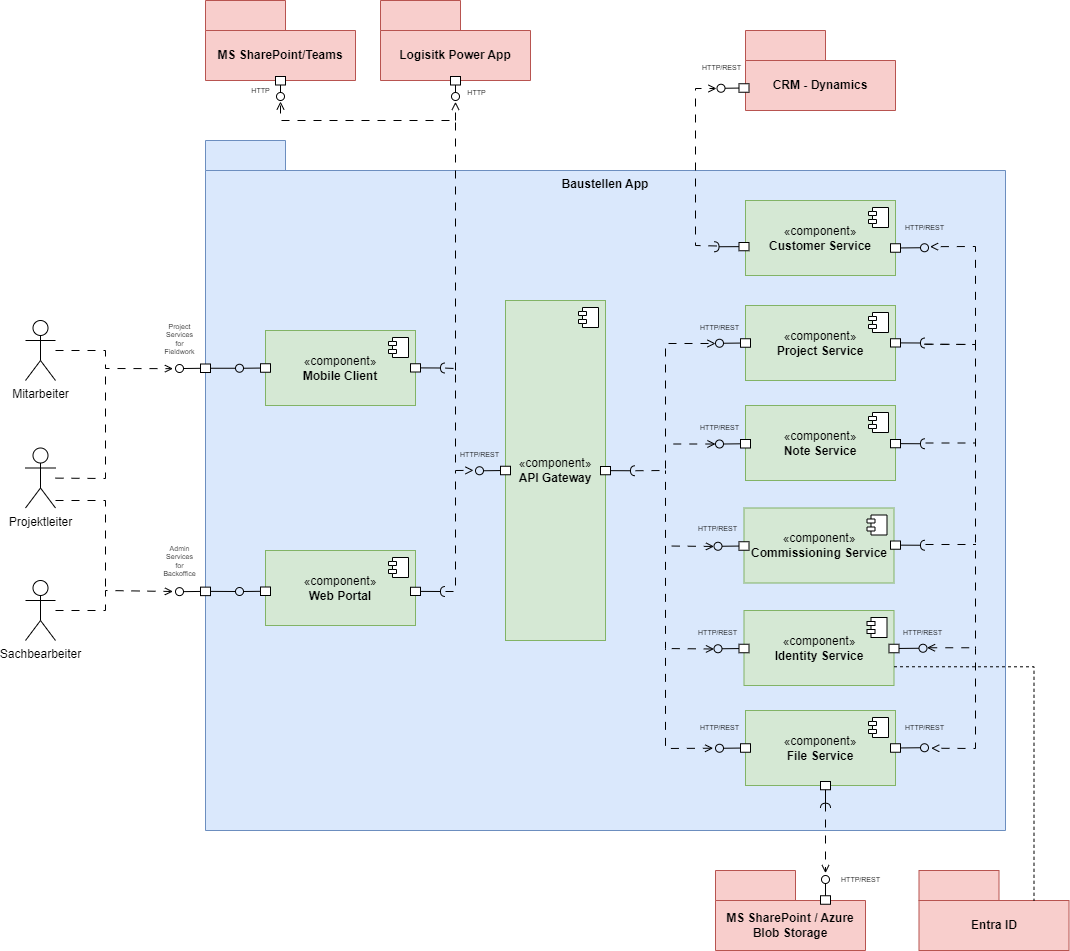


Abbildung Bausteinsicht Level 0 Technischer Kontext

##### Begründung

Die Baustellen App besteht aus verschiedenen Komponenten, um die Last und Verantwortlichkeiten zu verteilen. Die Buisesslogik der gesamten Applikation wird in die Domäne Projekte, Notizen, Inbetriebnahme und Identität aufgeteilt und als Microservices aufgebaut. Dadurch lässt sich das System in Zukunft um weitere Domänen erweitern. Schnittstellen zu den Services und dem API Gateway werden als REST/HTTPS Schnittstellen implementiert. REST/HTTPS ist stabil, bewährt und etabliert. Damit Probleme bezüglich CORS in der Webapplikaiton verhindert werden können, wird zwischen Services und Web oder Mobile Frontend ein API Gateway realisert. Ausserdem implementiert der Gateway die Authentifizierung der Benutzer.

##### Enthaltene Bausteine

Tabelle Beschreibung der System Bausteine

|  |  |
| --- | --- |
| Baustein | Beschreibung |
| Mobile Client | Die mobile App ist der Zugang für Mitarbeiter auf der Baustelle. Der Haubtzweck ist die Informationsbeschaffung auf der Baustelle für die Mitarbeiter und Projektleiter. |
| Web Portal | Im Webportal werden die Projekte administriert. Das Webportal ist für den Zugang von einem Desktop/Laptop Rechner ausgelegt. |
| API Gateway | Der ApiGateway ist ein Reverse Proxy. Er dient als Single Entry Point für das Webportal und den mobile Client und verteilt die Anfragen an die Services im Backend. Ausserdem sichert er die Routen indem er die Weiterleitung für nicht authentifizierte Benutzer blockiert. |
| Project Service | Der Projekt Service erlaubt die Erfassung und Bearbeitung der Projekte. |
| Note Service | Der Notizen Service erlaubt das Erfassen und Bearbeiten von Notizen. |
| Commissioning Service | Der Inbetriebnahme Service beinhaltet das erfassen von IBN Checklisten. Der Service erlaubt dann das erstellen von IBN Protokollen anhand der IBN Checklisten. |
| Identity Service | Dieser Service kümmert sich um die Benutzerverwaltung. Benutzer können erfasst und einer Applikationsrolle zugeordnet werden. Dieser Service Authorisiert die Benutzer innerhalb der Services. |
| File Service | Der File Service ist für das Speichern und Ausliefern von Dateien wie Dokumente oder Bilder zuständig. |
| Customer Service | Der Customer Service synchronisiert Kunden Daten aus dem CRM der Helion AG und stellt sie für die Baustellen App zur Verfügung. |

##### Schnittstellen

In der folgenden Tabelle werden die Schnittstellen zu den externen Systemen beschrieben.

Tabelle Beschreibung der Schnittstellen des Gesamtsystems zu den externen Systemen

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Schnittstelle | Risiko | Beschreibung |
| MS SharePoint/Teams | Für das Projekt relevante Chats und Dokumente können nicht geöffnet werden | Teams und SharePoint sind Standard Applikationen aus dem Hause Microsoft und dienen er Kollaboration (Teams) der Mitarbeiter und Dokumenten Management (SharePoint) im Projekt. |
| CRM – Dynamics | Aktuelle Kundendaten können nicht in die Baustellen App synchronisiert werden | Das CRM enthält die Kundendaten der Helion AG und soll als Masterquelle für Kundendaten in den Projekten eingesetzt werden. |
| Logistik Power App | Fehler in den Materiallieferungen können nicht erfasst werden. | Die Logistik App ist eine Power App, welche ua. für die Material Bestellung verwendet wird. Aus dem Projekt soll die Logistik App geöffnet werden können, um Fehler in den Materiallieferungen erfassen zu können. |

#### Mobile App (Level 1)

In diesem Abschnitt wird die Komponente „Mobile App“ beschrieben.

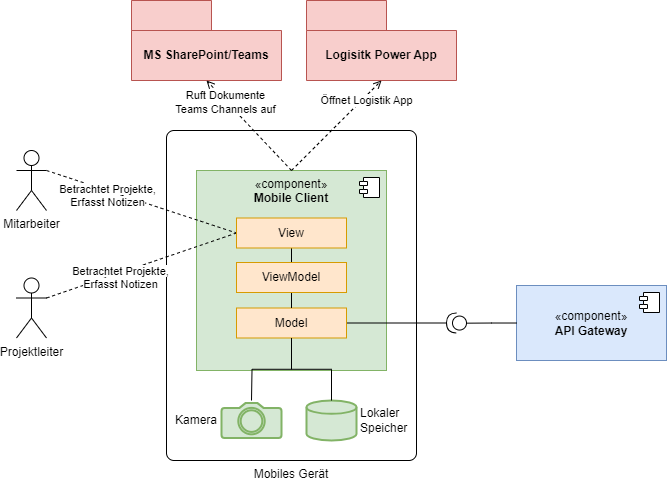


Abbildung Bausteinsicht der mobilen App Level 1

##### Zweck/Verantwortung

Die mobile App ist der Client für die Installation auf einem mobilen Gerät. Er dient als Zugang zu den Projekten, Notizen und Inbetriebnahme Protokollen für die Mitarbeiter auf der Baustelle.

##### Schnittstellen

Tabelle Beschreibung der Schnittstellen der mobilen App

|  |  |
| --- | --- |
| Schnittstelle | Beschreibung |
| MS SharePoint/Teams | Aus der Projektansicht in der Baustellen App öffnet der Benutzer ein Dokument (SharePoint) oder Chat (Teams) in der jeweiligen externen App oder in deren Webansicht im Browser. Dokumente oder Chats sind als externe URLs abgelegt. |
| Logistik Power App | Der Benutzer verwendet die Logistik Power App, um Fehler in der Materialbestellung zu melden. Im Projekt wird eine externe URL auf das Meldeformular in der Logistik Power App hinterlegt. Das Formular öffnet sich in einer externen App oder dem Browser. |
| API Gateway | Über den API Gateway findet die Kommunikation mit den Backend Services statt. |
| Lokaler Speicher | Wird zum lokalen Speichern der Daten verwendet, damit die mobile App auch offline verwendet werden kann. |
| Kamera | Wird verwendet um Bilder für die IBN Protokolle oder die Notizen zu machen. |

##### Qualitäts-/Leistungsmerkmale

* Die mobile App unterstützt Betriebsysteme ab Android 12 und iOS 16.
* Die App ist für die Verwendung im Portraitmodus optimiert.
* Die App speichert Daten lokal, damit die Applikation offline verwendet werden kann.
* Das Software Design wird nach dem Entwurfsmuster MVVM umgesetzt (Siehe Kapitel 4.3.8.5).

#### Web Portal (Level 1)

In diesem Abschnitt wird die Komponente «Web Portal» beschreiben.

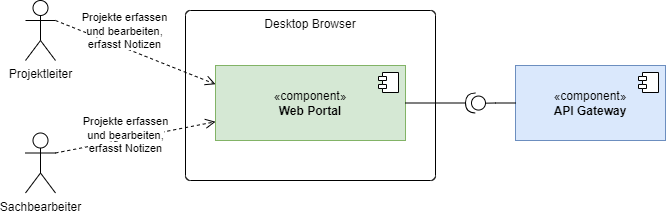


Abbildung Bausteinsicht Web Portal Level 1

##### Zweck/Verantwortung

Das Web Portal wird zur Administration der Daten durch Sachbearbeiter und Projektleiter verwendet.

##### Schnittstellen

Tabelle Beschreibung der Schnittstellen des Web Portals

|  |  |
| --- | --- |
| Schnittstelle | Beschreibung |
| API Gateway | Über den API Gateway findet die Kommunikation mit den Backend Services statt. |

##### Qualitäts-/Leistungsmerkmale

* Ist für die Verwendung im Desktop Browser optimiert.

#### API Gateway (Level 1)

In diesem Abschnitt wird die Komponente «API Gateway» beschrieben.

A green rectangular object with black text

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Bausteinsicht Api Gateway Level 1

##### Zweck/Verantwortung

Der API Gateway ist für das Routing von Anfragen an das «Baustellen App» Backend zuständig. Die Komponente ist ein Reverse Proxy welcher die Anfragen der mobilen App und des Web Portals an die Microservices im Backend weiterleitet. Die Hauptaufgabe des API Gateways ist die Kapselung der verschiedenen Service Domänen hinter einer öffentlichen Domäne. Der Gateway sichert die Routen zu den Backendservices for Unauthorisiertem Zugriff. Zusätzlich ermöglicht der Gateway die Einhaltung der CORS Regeln für das Web Portal.

##### Schnittstellen

Tabelle Beschreibung der Schnittstellen des API Gateways

|  |  |
| --- | --- |
| Schnittstelle | Beschreibung |
| Ankommende Anfragen von «Mobile App» und «Web Portal» | Die Schnittstelle für die Clients ist gegenüber dem Internet exponiert und über eine öffentliche Domäne aufrufbar. Der API Gateway nimmt an dieser Schnittstelle die Anfragen der Clients entgegen. |
| Backend Services | Anhand von URI Pfadregeln leitet der Reverse Proxy die Anfragen über die Backend Schnittstellen an die Backend Services weiter. |

##### Qualitäts-/Leistungsmerkmale

* Sichert Backend Services vor unauthoriziertem Zugriff.
* Kapselt Anfragen an Backend Services für die „Baustellen App“ Clients.

#### Customer Service (Level 1)

In diesem Abschnitt wird die Komponente „Customer Serivce“ beschreiben.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Bausteinsicht Customer Service Level 1

##### Zweck/Verantwortung

Der «Customer Service» ist für die Ablage und Synchronisation von Kundendaten aus dem Backend verantwortlich. Die Kundendaten werden über die API des «Customer Service» verfügbar gemacht.

##### Schnittstellen

Tabelle Beschreibung der Schnittstellen des Customer Service

|  |  |
| --- | --- |
| Schnittstelle | Beschreibung |
| CRM – Dynamics | Schnittstelle zum CRM von HELION AG für die Synchronisation von Kundendaten in die Baustellen App. |
| Project Service | Fragt Kundendaten vom «Customer Service» ab für die Verwendung in einem Projekt. |

##### Qualitäts-/Leistungsmerkmale

* Importiert und normalisiert Kundendaten für die Verwendung in der Baustellen App.
* Stellt Kundendaten innerhalb der Baustellen App zur Verfügung.

#### Project Service (Level 1)

In diesem Abschnitt wird die Komponente «Project Service» beschrieben.

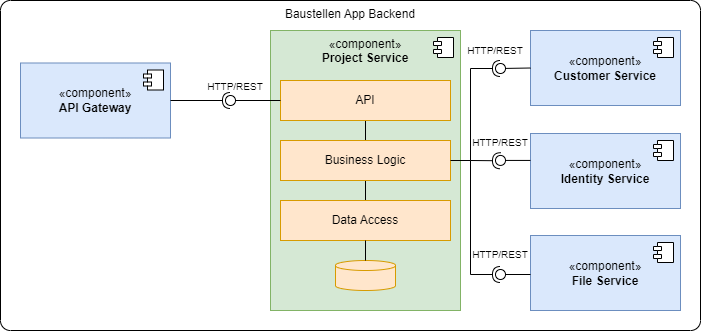


Abbildung Bausteinsicht des Project Service Level 1

##### Zweck/Verantwortung

Der «Project Service» ist für die Projektdaten verantwortlich. Der Service bietet standard Datenmanipulationen für Projekte. Projekte können erstellt, verändert und abgeschlossen werden. Eine Such Api erlaubt die Implementierung von Projektsuchen in Clients. Der Project Service bietet ausserdem eine Api für die offline Synchronisation an.

##### Schnittstellen

Tabelle Beschreibung der Projekt Service Schnittstellen

|  |  |
| --- | --- |
| Schnittstelle | Beschreibung |
| API Gateway | Über diese Schnittstelle werden Anfragen von den Clients an den «Project Service» gestellt. |
| Customer Service | Der «Project Service» fragt über diese Schnittstelle Kundendaten zu den Projekten ab. |
| Identity Service | Authoriziert Zugriff auf die API Endpoints des «Project Service» und stellt Benutzerdaten zu den Projekten zur Verfügung. |
| File Service | Schnittstelle für die Ablage von Dokumenten zu Projekten zur Verfügung. |

##### Qualitäts-/Leistungsmerkmale

* Der Service ermöglicht die Synchronisation von Projekdaten für die offline Verwendung.
* Aktionen sind authorisiert und Zugriff auf Projektdaten ist gesichert.

#### Note Service (Level 1)

In diesem Abschnitt wird die Komponente «Note Service» beschrieben.

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Bausteinsicht des Note Service Level 1

##### Zweck/Verantwortung

Der Notiz Service ist für die Erstellung und Bearbeitung von Notizen zuständig. Enthält eine Notiz Bilder, werden die Bilddaten an den «File Service» zur Ablage übergeben.

##### Schnittstellen

Tabelle Beschreibung der Note Service Schnittstellen

|  |  |
| --- | --- |
| Schnittstelle | Beschreibung |
| Identity Service | Authoriziert Zugriff auf die API Endpoints des «Note Service» und stellt Benutzerdaten zu den Notizen zur Verfügung. |
| File Service | Schnittstelle für die Ablage von Bildern zu Notizen. |
| API Gateway | Über diese Schnittstelle werden Anfragen von den Clients an den «Note Service» gestellt. |

##### Qualitäts-/Leistungsmerkmale

* Zugriff auf die Notizen ist abgesichert.
* Notizen können für die offline Verwendung synchronisiert werden.

#### Commissioning Service

In diesem Abschnitt wird die Komponente «Commissioning Service» beschrieben.

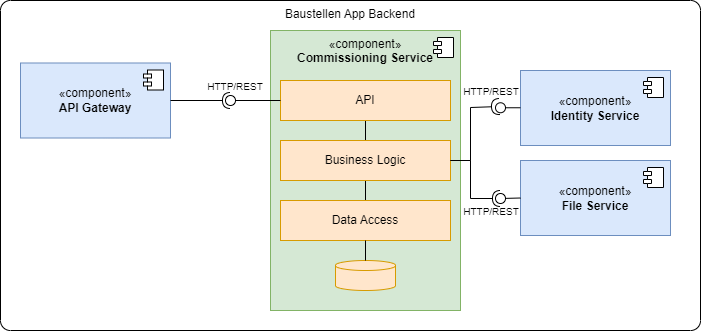


Abbildung Bausteinsicht Commissioning Service Level 1

##### Zweck/Verantwortung

Der «Commissioning Service» verwaltet die Inbetriebnahmen. Checklisten können als Vorlagen angelegt und einer Inbetriebnahme zugeordnet werden. Wird eine Inbetriebnahme durchgeführt, wird die ausgefüllte Checkliste als Protokoll abgelegt.

##### Schnittstellen

Tabelle Beschreibung der Commissioning Service Schnittstellen

|  |  |
| --- | --- |
| Schnittstelle | Beschreibung |
| Identity Service | Authoriziert Zugriff auf die API Endpoints des «Commissioning Service» und stellt Benutzerdaten für die Abnahmeprotokolle zur Verfügung. |
| File Service | Schnittstelle für die Ablage der Abnahme Protokolle. |
| API Gateway | Über diese Schnittstelle werden Anfragen von den Clients an den «Note Service» gestellt. |

##### Qualitäts-/Leistungsmerkmale

* Zugriff auf die Inbetriebnahmedaten sind gesichert.
* Aktionen sind Authorisiert.
* Daten für die Inbetriebnahme können für die offlin Verwendung synchronisiert werden.

#### Identity Service (Level 1)

In diesem Abschnitt wird die Komponente Identity Service beschriben.

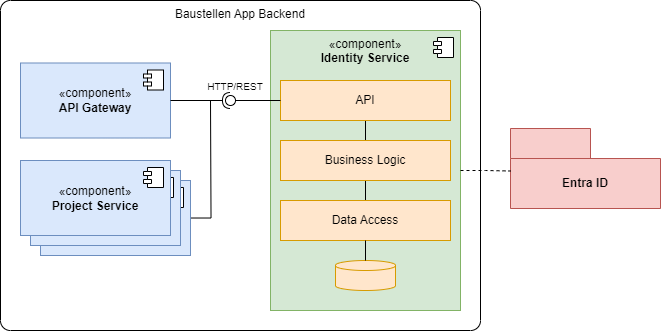


Abbildung Bausteinsicht Identity Service Level 1

##### Zweck/Verantwortung

Der «Identity Service» stellt Benutzerdaten zur Verfügung und erlaubt die Registrierung von neuen Benutzern. Der Service stellt das Rollenmanagement zur Verfügung und Authorisiert Benutzer anhand ihrer Rolle. Der «Identity Service» bietet die Challenge für die Authentifizierung durch Entra ID an. Dadurch können sich Benutzer in der Baustellen App Authentifizieren.

##### Schnittstellen

Tabelle Beschreibung der Identity Service Schnittstellen

|  |  |
| --- | --- |
| Schnittstelle | Beschreibung |
| API Gateway | Über diese Schnittstelle werden Anfragen von den Clients an den «Note Service» gestellt. Beispielsweise werden Benutzerdaten angefragt oder die Clients triggern die Login Challenge. |
| Business Services (Projekte, Notizen, IBN) | Buisness Services fragen Benutzerdaten ab und Authorizieren Aktionen. |
| Entra ID | Authentifiziert den Bneutzer und gibt ein Access Token zurück. |

##### Qualitäts-/Leistungsmerkmale

* Kapselt die Authentifizierung in Microsoft Entra ID.

#### File Service (Level 1)

A computer screen shot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Bausteinsicht File Service Level 1

##### Zweck/Verantwortung

Der «File Service» Kapselt den Zugriff auf «MS SharePoint» und «Azure Blob Storag». Der Service erlaubt die Ablage und Abfrage von Dokumenten und Bildern. Bilder werden durch den Service auf dem «Azure Blob Storage» abgelegt. Dokumente speichert der «File Service» in «MS SharePoint».

##### Schnittstellen

Tabelle Beschreibung der File Service Schnittstellen

|  |  |
| --- | --- |
| Schnittstelle | Beschreibung |
| API Gateway | Über diese Schnittstelle werden Anfragen von den Clients an den «File Service» gestellt. Primär wird die Schnittstelle genutzt für die Abfrage von Bildern. |
| Business Services (Projekte, Notizen, IBN) | Diese Schnittstelle wird genutzt, um Bilder oder Dokumente abzulegen. Ausserdem veranlassen Services die Löschung von Bildern oder Dokumenten über diese Schnittstelle. |
| Azure Blob Storage | Über diese Schnittstelle werden Bilder gespeichert, abgefragt oder gelöscht. |
| MS SharePoint | Über einen SharePoint Konnektor speichert der «File Service» Dokumente in SharePoint ab. Über den Konnektor kann der Service Dokumente aus SharePoint abfragen und ausgeben. |

##### Qualitäts-/Leistungsmerkmale

* Ermöglicht authorisierten Zugriff auf Bilder und Dokumente
* Abstrahiert Zugriff auf physische Ablagen

### Laufzeitsicht

In diesem Kapitel werden die Laufzeitsichten für die «Baustellen App» Aktivitätsszenarien dargestellt. Als erstes wird der Ablauf der Datensynchronisation dargestellt. Diese Sequenz ist Bestantteil von darauf folgenden Laufzeitsichten und wird in diesen als Blackbox dargestellt.

#### Datensynchronisation zwischen Mobile Client und Backend

In diesem Abschnitt wird die Datensynchronisation im Detail beschrieben. Zuerst wird der Vergleichsalgorithmus im Backend und im Frontend aufgezeigt. Danach wird die Sequenz der Datensynchronisation von und zum «Mobilen Client» und den verschiedenen Backend Services dargestellt.

##### Ablauf der Datensynchronisation im Mobile Client

A diagram of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Schematischer Ablauf der Datensynchronisation im Mobilen Client

Die Abbildung 29 zeigt die Schritte einer Datensynchronisation im Mobilen Client auf. Es ist zu beachten, dass nach dem ersten Schritt, dem Senden der Zeitstempel der lokalen Datensätze, die Sequenz auf die Andwort vom involvierten Backend Service wartet. Dieser wird im folgenden Abschnitt 4.3.8.1.2 beschreiben. Der mobile Client erwartet in der Antwort aus dem Backend eine Liste mit aktuelleren Datensätzen und eine Liste mit IDs zu älteren Datensätzen. Die empfangenen Datensätze überschreiben die lokal gespeicherten Datensätze. Anschliessend sendet der mobile Client alle Datensätze, zu denen eine ID als Antwort vom Backend erhalten wurde, aus dem lokalen Speicher an das Backend.

##### Ablauf der Zusammenführung der Datensätze im Backend

A diagram of a data flow

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Schematischer Ablauf der Datensynchronisation in den Backend Services

In der Abbildung 30 ist zu sehen wie die Zusammenführung der Datensätze, anhand des Zeitstempels, im Backend behandelt wird. Die Antwort an den mobilen Client enthält eine Liste mit den Datensätzen, welche im Backend einen aktuelleren Zeitstempel hatten und eine Liste mit IDs von Datensätzen, zu denen der Zeitstempel aus dem mobilen Client aktueller war.

##### Synchronisation der supportenden Services

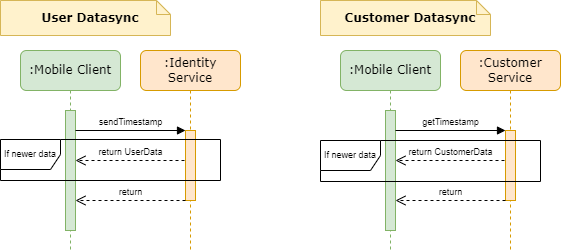


Abbildung Laufzeitansicht zur Datensynchronisation der support backend Services

Daten aus «Identity Service» und «Customer Service» werden bei der Erstellung und Bearbeitung von Projekten benötigt. Auf dem mobile Client müssen deshalb die Datensets beider Services als ganzes Synchronisiert werden. Der Zeitstempel gilt deshalb in beiden Services für das gesamte Datenset.

##### Synchronisation von Projektdaten

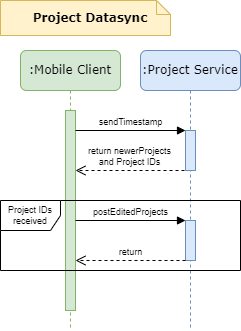


Abbildung Laufzeitansicht zur Datensynchronisation Mobile Client zu Project Service

Wie in Abschnitt 4.3.8.1.1 und 4.3.8.1.2 ausgeführt, werden Projektdatensätze anhand ihres Zeitstempels, des Zeitpunkts der letzten Manipulation, zusammengeführt. Abbildung 32 zeigt den Abauf der Synchronisation von Projektdaten auf.

##### Synchronisation von Notizdaten

A diagram of a service

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Laufzeitansicht zur Datensynchronisation von Mobile Client zu Note Service

Wie in Abschnitt 4.3.8.1.1 und 4.3.8.1.2 ausgeführt, werden Notizdatensätze anhand ihres Zeitstempels, des Zeitpunkts der letzten Manipulation, zusammengeführt. Enthält ein Notizdatensatz Bilder, werden diese mittels «File Service» im Azure Blob Storage abgelegt.

##### Synchronisation von Inbetriebnahmedaten

A diagram of a service

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Laufzeitansicht zur Datensynchronisation von Mobile Client zu Comissioning Service

Die Inbetriebnahmedaten bestehen aus zwei Datensatztypen. Die Vorlagen für die IBN Checklisten werden wie die Benutzer und Kundendaten als komplettes Datenset in den mobile Client geladen. Die Inbetriebnahme Protokolle mit Bildern und Checklisten werden als individuelle Datensätze, wie in Abschnitt 4.3.8.1.1 und 4.3.8.1.2 beschrieben, synchronisiert. Die Inbetriebnahme Datensätze werden als Protokolle via «File Service» in SharePoint abegelegt. Enthält ein IBN Datensatz Bilder, werden diese ebenfalls via «File Service» im Azure Blob Storage abgelegt.

#### Projektadministration über das Web Portal

In diesem Abschnitt geht es darum die Abläufe von Projektadministrationsszenarios aus dem Web Portal heraus aufzuzeigen. Aus dem «Web Portal» werden Datenänderungen über standart CRUD Operationen durchgeführt. Da das «Web Portal» für die Verwendung in einem Desktop Browser vorgesehen ist, wird davon ausgegangen, dass zu jeder Zeit Konnektivität von «Web Portal» zu Backend besteht.

A diagram of a service

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Laufzeitansicht zur Projektadministration im Web Portal

#### Notizen erfassen im Web Portal

Im «Web Portal» können Notizen erfasst und mit Bildern ergänzt werden. Im folgenden Laufzeitdiagramm ist der Ablauf für das Erfassen einer Notiz im «Web Portal» aufgezeigt.

A diagram of a service

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Laufzeitsicht zur Erfassung und Bearbeitung von Notizen im Web Portal

#### Inbetriebnahme Checklisten administrieren im Web Portal

Bezüglich Inbetriebnahme wird das «Web Portal» für die Administrierung von Checklisten für die Inbetriebnahmeprotokolle verwendet.

A diagram of a webpage

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Lauftzeitsicht zur administration von Checklisten

### Verteilungssicht

In diesem Kapitel wird die Infrastruktur für die «Baustellen App» beschrieben.

#### Infrastruktur Ebene 1

Die «Baustellen App» setzt auf Plattform-As-A-Service (PaaS) in der Azure Cloud. Zum Einsatz kommt ein «Container App Environment». Die Container App Plattform ist eine Abstraktion der Kubernetes Plattfrom (K8s). Microsoft beschreibt «Container App» als serverlose Plattform für Microservice Applikationen. «Container App» übernimmt die Konfiguration und Orchestrierung der Container [12].

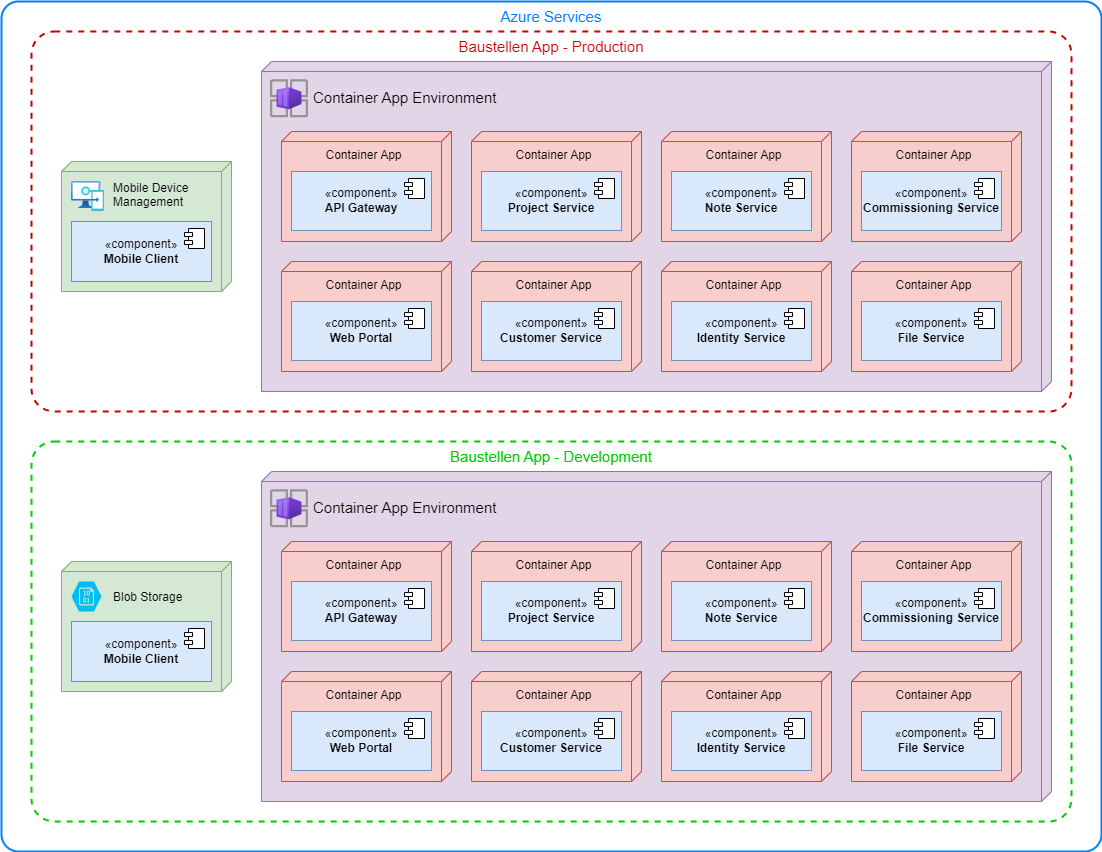


Abbildung Verteilung der Anwendungskomponenten auf Infrastrukturkomponenten

Es werden zwei strukturell gleiche Umgebungen aufgebaut. Eine Produktion für die Anwendung im Tagesgeschäft der Helion AG. Die zweite Umgebung dient der Integration und Testing von neuen Funktionen. In der Abbildung 29 fällt ein Unterschied zwischen Produktion und Development für die Verteilung des «Mobilen Clients» auf. In der Produktion wird die App via Device Management verteilt, wärend für die Development Umgebung das Anwendungsartefakt für den «Mobile Client» in einem Blob Storage abgelegt wird. Testanwender laden und installieren die Applikation aus dem Blob Storage.

#### Infrastruktur Ebene 2

In diesem Abscnitt werden einzelne Infrastrukturkokmponenten und die Kommunikation dazwischen dargestellt. In der Abbildung 39 sind zwei «Resource Groups» (RG) zu erkenne. Infrastrukturkomponenten für die Produktive- und die Entwicklungsumgebung werden in diesen «Resource Groups» zusammengefasst. Dargestellt ist nur die RG für die Entwicklungsumgebung (d1). Die Produktion ist nur angedeutet anhand de «baupp-p1-resource-group». Die Resourcen innehalb der RG sind für beide Umgebungen genau gleich.

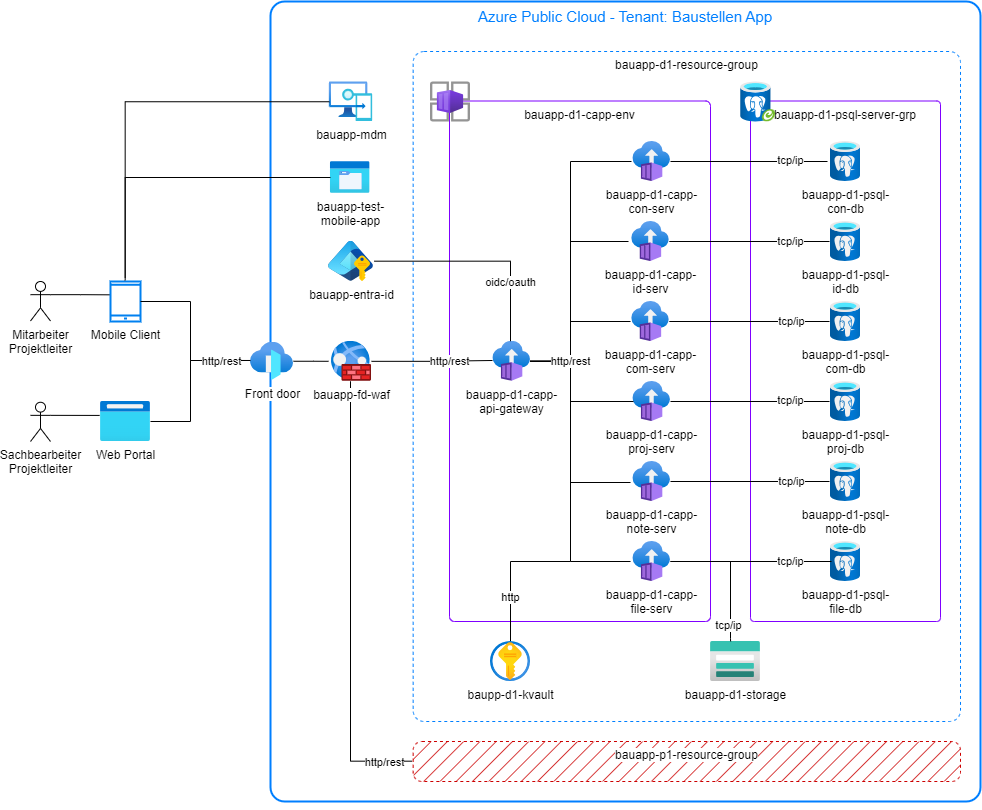


Abbildung Netzwerkansicht über die Entwicklungsumgebung der Baustellen App

### Querschnittliche Konzepte

In diesem Kapitel werden die wichtigsten, querschnittliche Konzepte der «Baustellen App» beschrieben.

#### Sicherheit

Dieser Abschnitt beschreibt die Sichreheitskonzepte für die Baustellen App.

##### Benutzer Authentifizieren

Benutzer müssen sich in der Baustellen App Authentifizieren damit ihnen Zugang zu der Applikation gewährt wird. Die Identität der Benutzer wird durch den Dienst «Entra ID» von Microsoft bestätigt. Benutzer werden in Entra ID registriert. Danach Authentifizieren sie sich gegenüber «Entra ID». Die eingesetzte Technologie für die Authentifizierung ist OpenId Connect, welche auf Oauth 2.0 basiert [13]. Authentifizierte Benutzer erhalten ein JWT Token. Dieses Token wird in den Clients gespeichert. Anfragen an das Backend enthalten dieses Token im http Kopf. Die Backend Services werten dieses Token aus und überprüfen dessen Gültigkeit gegenüber «Entra ID». Dadurch wird sichergestellt, dass der Zugriff auf das Backend nur von Autentifizierten Benutzern ausgeführt werden kann.

A computer screen shot of a diagram

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Authentifizierung mit Azure Entra ID

In der Abbildung 29 wird dargestellt, wie die Komponenten für die Authentifizierung zusammenarbeiten. In Abbildung 30 ist der Ablauf der Authentifizierung und der Token validierung dargestellt.

A black screen with white text

AI-generated content may be incorrect.

Abbildung Ablauf der Authentifizierung und Token Validierung

#### Deployment

Die «Baustellen App» weist drei verschiedene Deployment Ziele aus.

* Mobile App
* Web Portal
* Backend Services

Zuständig für das Deployment sind Github Workflows. Damit lässt isch das Deployment automatisieren und in Pipelines aufbauen. Entsprechend sind drei Pipelines für jeweils ein Deployment-Ziel geplant. Der Ansatz für das Deployment wird Continous Integration / Continous Deployment gewählt. Diese Strategie ermöglicht häufiges Deployen von neuen Features und eine hochgradige Automatisierung der Integration, Qualitätssicherung und Ausrollen der Applikationen.

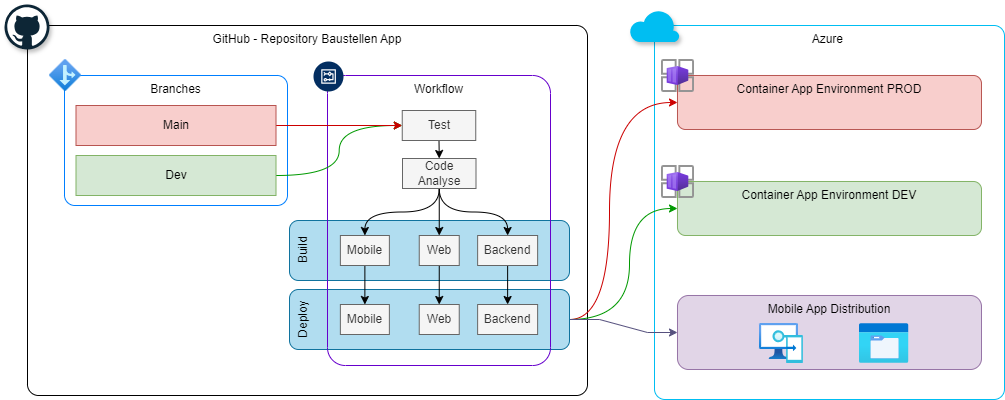


Abbildung Darstellung des Build und Deployment Flows

In der Abbildung 31 ist dargestellt wie der Quellcode der «Baustellen App» verwaltet, kompiliert und verteilt wird. Die CI/CD Pipeline wird mit GitHub Workflows realisiert. Der gesamte Quellcode wird im ersten Schritt getestet. Anschliessend wird der Code Analysiert durch ein Code Analyse Tool. Werden diese Qualitätsschritte erfolgreich abgeschlossen, wird für jeweils für die Mobile App, das Web Portal und alle Backend Services ein Build ausgeführt. Die Build Artefakte werden in der Deployment Pipeline auf die jeweiligen Plattformen verteilt. Backend und Web Portal werden als Container in das Container App Environment auf Azure kopiert. Die Mobile App wird in die MDM App gepusht für die Verteilung auf den mobilen Geräten der Mitarbeiter. Die Umgebungen sind zweistufig aufgebaut. Eine Development Umgebung für das Testing von neuen Integrationen und eine produktive Umgebung für den Live Einsatz.

#### Qualitätssicherung

In diesem Abschnitt wird die geplante Qualitätsicherung von der Entwicklung bis zur Integration in die Produktion beschrieben.

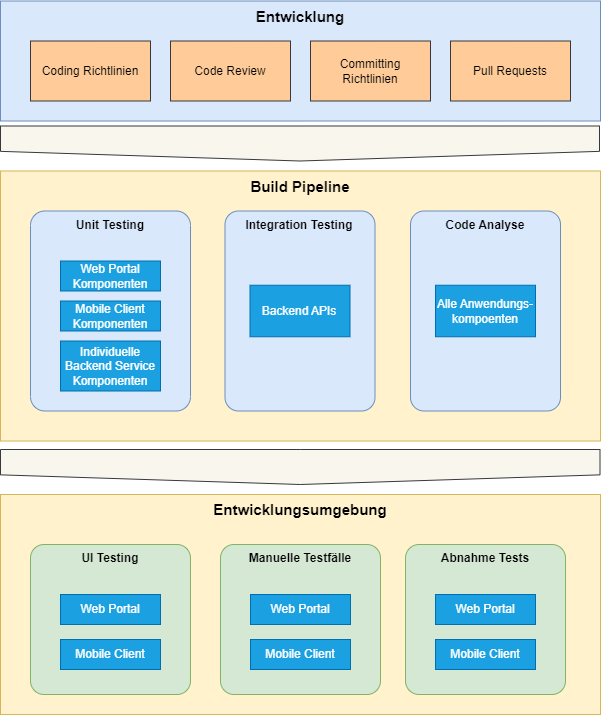


Abbildung Darstellung der Qualitätsicherungslevels mit den betroffenen Komponenten

Die Qualitätsicherung wird für die «Baustellen App» in mehrere Levels aufgeilt. Im folgenden werden die einzelnen Levels beschrieben.

##### Stufe Entwicklung

Tabelle Qualitätsmassnahmen wärend der Entwicklung

|  |  |
| --- | --- |
| Massnahme | Beschreibung |
| Coding Richtlinien | Das Ziel dieser Massnahme ist eine vereinheitlichung des Quellcodes. Damit wird die Lessbarkeit des Codes und damit die Wartbarkeit erhöht. Die Coding Richtlinien werden im Entwickler Team erarbeitet, verabschieded und niedergeschrieben. Es werden grundsätzlich Best Practices und die programmiersprachspezifische Formattierung angewendet. |
| Code Review | Wärend der Entwicklung gilt das 4-Augen Prinzip. Entwickler Reviewen ihren Code gegenseitig. Sie honorieren klüge und saubere Lösungen und kritisieren Verletzungen der Coderichtilinien. Das Code Review soll auch technische Fehler oder mögliche Bugs aufdecken. |
| Committing Richtlinien | Die Committing Richtlinien erzwingen Massnahmen zur Qualitätssteigern. Bzw. keine übermittlung von unkompilierbarem Code in das remote Repository. |
| Pull Requests | Wie in Abschnitt 4.3.10.2 dargestellt. Gibt es Main und ein Dev Branch, welche die entsprechende CI/CD Pipeline versorgen. Für die Implementierung von neuen Funktionen, wird auf sogenannten «Feature Branches» gearbeitet. Diese Branches können nur via Pull Request (PR) in den Dev Branch zusammengeführt werden. Damit der Pull Request ausgeführt werden kann, muss ein anderer Entwickler den Code Testen, Reviewen und den PR bestätigen. Damit wird sichergestellt, dass der Codie auf Dev immer lauffähig ist, sowohl technisch als auch fachlich. |

##### Stufe «Build Pipeline»

Auf dieser Ebene werden drei Massnahmen für die Qualitätssicherung beschrieben. Das erfolgreiche Passieren dieser Massnahmen ist Bedingung für die weitere Ausführung der Pipeline.

Tabelle Qualiätsmassnahmen auf der Stufe Build Pipeline

|  |  |
| --- | --- |
| Massnahme | Beschreibung |
| Unit Testing | Unit Tests werden wärend der Entwicklung implementiert. Algorithmen und Business Logik Bausteine werden mittels Unit Tests auf die korrekte Funktion getestet. Unit Tests kommen auch im «Web Portal» und im «Mobile Client» zum Einsatz, um die Frontend Logik zu testen. Die Unit Tests sollen funktionskritische Logik Testen. Es wird keine spezifische, prozuentuale Testabdeckung im Code angestrebt. Folgende Technologien kommen zum Einsatz:   * C# code wird mittels NUnit getestet (Backend und Mobile Client) * Angular App/Typescript wird mit Karma/Jasmine getestet (Web Portal) |
| Integration Testing | Auf der Ebene der Backend APIs werden Integration Test implementiert. Damit wird der Service von der API über alle Ebenen bis zur Datenbank getestet. Schnittstellen zu externen Systemen werden wärend des Testings als Mocks implementiert. Integrationstests werden für die folgenden Services angewendet:   * Identity Service * File Service * Customer Service * Project Service * Note Service * Commissioning Service   Für das Integrationstesting wird wärend des Testsetups ein WebServer und eine InMemory Datenbank hochgefahren. Via Http Client werden API Anfragen an die Temporäre Umgebung abgesetzt und die Antwort der API ausgewertet. Diese Testumgebung ist volatil und wird nach abschluss des Tests wieder abgebaut. |
| Code Analyse | Für die Code Analyse kommt ein externes Analyse Werkzeug zum Einsatz. Verwendet wird der kostenpflichtige Service von Sonarcloud. Sonarcloud bietet gründliche Code Analysen für alle gängigen Programmiersprachen. Die Analse Regeln werden laufend erweitert und verbessert. Deshalb ist Sonarcloud ein verlässliches Werkzeug für die Aufdeckung von Fehlern oder unsauberer Programmierung im Code. |

##### Stufe Entwicklungsumgebung

Wurde die Anwendung in die Entwicklungsumgebung ausgerollt, werden folgende Qualitätsmassnahmen durchgeführt, bevor auf die Produktion ausgerollt werden kann.

Tabelle Beschreibung der Massnahmen auf der Entwicklungsumgebung

|  |  |
| --- | --- |
| Massnahme | Beschreibung |
| UI Testing | Die Benutzeroberflächen müssen in zwei Komponenten aufgeteilt werden.  **Web Portal:**  Das «Web Portal» wird mittels Selenium automatisch getestet. Selenium emuliert einen Browser. Die Tests in Selenium werden mittels Code programmiert. Im Fall der Baustellen App wird dies C# sein. Der Code beschreibt was Selenium mit der zu testenden App tun soll. Beispielsweise, gehe auf Adresse XY und klicke auf den Button mit der ID «html-element-id». Danach wird das Ergebnis mit einem erwarteten Ergebnis verglichen.  **Mobile Client:**  Für das Automatisierte Testing des UI des Mobile Clients gibt es speziallisierte Anbieter von Testumgebungen mit realen Geräten. Diese Umgebungen sind sehr kostspielig. Deshalb wird in Absprache mit dem Kunden vorerst auf die automatisches UI Testing für den «Mobile Client» verzichtet. Als alternative kommmen manuelle Testfälle zum Einsatz. |
| Manuelle Testfälle | Manuelle Testfälle werden primär für das Testing des «Mobilen Clients» eingesetzt. Jeder Testfall ist wie ein Drehbuch und beschreibt:   * Wie der Test vorbereitet werden muss * Schritt für Schritt wie der Test durchgeführt werden muss * Welches Ergebnis nach der Durchführung des Tests erwartet wird.   Ein manueller Test soll eine isolierte Funktion der Anwendung testen. |
| Abnahme Tests | Abnahme Tests sind erweiterte manuelle Testfälle, welche umfangreichere Szenarien testen sollen. Der Kunde ist für die Durchführung der Abnahme Tests verantwortlich. Er Verifiziert das Ergebnis und gibt auf Basis der Abnahme Tests das GO für das Deployment auf die Produktion. |

### Architekturentscheidungen

Im folgenden Abschnitt werden die wichtigsten Architekturentscheidungen für die Umsetzung der Baustellen App dokumentiert.

#### Aufteilung des Backends in «Micro-Services»

Tabelle Entwurfsentscheidung: Aufbau des Backends als Micro Service Architecture

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ADR-002 |
| Titel | Aufbau des Backends als Micro Service Architecture (MSA) |
| Kontext | Für den Aufbau des Backends stehen folgende Architekturen zur Auswahl:   1. **Micro Service Architecture**   Eine MSA hat einige wichtige Charakteristiken. MSA gilt als Wart- und Erweiterbar weil die Fachliche Logik der Anwendung auf voneinander unabhängige Services verteilt wird [14]. Insbesondere für komplexere Systeme eignet sich eine MSA [15] und bietet auf längere Sicht sollen auch die Kosten für eine MSA geringer ausfallen [15].   1. **Monolith**   Eine monolithische Architektur zeichnet sich dadurch aus, dass die Funktionen der Anwendung in einem ausführbaren Software System gekapselt sind und dieses System aus einer gemeinsamen Codebasis besteht [15]. Für ein simples Software System bietet sich diese Architektur an, da die Time-To-Market für ein einfaches Software System generell kurz ist [15].   1. **Serverless Architecture**   Eine Serverlose Architektur macht sich das PaaS [16] Angebot von Cloud Anbietern zu nutze. Eine Serverless Architecture bietet eine ser hohe Skalierbarkeit. Die Verantwortung über die Verfügbarkeit und Sicherheit der Serivces wird an den Platformbetreiber übergeben [16]. |
| Entscheidung | Das Backend der Baustellen App wird als Micro Service Architektur umgesetzt. |
| Begründung | Die Baustellen App wird in einem ersten Schritt als MVP entwickelt und soll in Zukunft weiter ausgebaut werden. Erweiterbarkeit ist deshalb von Zentraler bedeutung. MSA bietet eine gute Grundlage um eine verfügbare, performante und erweiterbare Applikation. |
| Konsequenz | Initial ist der Aufwand für die Umsetzung einer MSA höher, weil der zusätzliche Aufwand, insbesondere im Bereich Kommunikation unter den Services, hoch ist. Der Aufwand zahlt sich auf lange Sicht aus. |
| Alternativen | Monolith |

#### Einsatz von «asynchroner Datensynchronisation»

Wie im Kapitel 2.2.1 beschrieben steht für die Datensynchronisation zwei Muster zur Verfügung. In diesem Abschnitt ist der Entscheid für das asynchrone Entwurfsmuster beschrieben.

Tabelle Entwurfsentscheidung: Einsatz von Asynchroner Datensynchronisation

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ADR-002 |
| Titel | Verwendung von Asynchroner Datensynchronisation |
| Kontext | Zach McCormick und Douglas C. Schmidt beschreiben zwei Entwurfsmuster für die Datensynchronisation [5].   1. **Synchrone Datenübertragung**   Die synchrone Datenübertragung ist im Kapitel 2.2.1.1 beschrieben. Anwendung wartet nach der Initialisierung von Datensynchronisation auf die Antwort. Wärend des Synchronisationsvorgangs ist die Benutzerinteraktion blockiert.   1. **Asynchrone Datenübertragung**   Die asynchrone Datenübertragung ist im Kapitel 2.2.1.2 beschrieben. Die Synchronisation von Daten wird in eine Subprozess initiiert, wärend die Benutzeroberfläche für den Benutzenden interagierbar bliebt. |
| Entscheidung | Für die Datensynchronisation der Baustellen App wird die asynchrone Datensynchronisation verwendet. |
| Begründung | Die Helion AG setzt eine bedienerfreundliche Benutzeroberfläche voraus wie in den Qualitätszielen beschrieben (QZ-003). Deshalb wird auf das asynchrone Datensychnronisationspattern in der Umsetzung der Baustellen App gesetzt. |
| Konsequenz | Das Statemanagement der Applikation wird etwas komplexer. Sollte es sich zeigen, das gewisse Module der Baustellen App auf komplette Datensätze oder dringend auf die Antwort einer Schnittstelle angewiesen sind, muss das im Statemanagement berücksichtig werden. |
| Alternativen | Synchrone Datenübertragung |

#### Einsatz von «Complete Storage» für den mobilen Client

Tabelle Entwurfsentscheidung: Complete Storage für den mobilen Client

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ADR-002 |
| Titel | Anwendung des Complete Storage Pattern |
| Kontext | Zach McCormick und Douglas C. Schmidt beschreiben zwei Entwurfsmuster für die Datenspeicherung [5].   1. **Partial Storage**   Das Entwurfsmuster Partial Storage ist im Kapitel 2.2.2.1 beschrieben. Prinzipiel werden Daten nur geladen wenn sie benötigt werden. Dadurch wird der benötigte Speicher optimiert.   1. **Complete Storage**   Das Entwurfsmuster Complete Storage ist im Kapitel 2.2.2.2 beschrieben. Dies erhöht die Verfügbarkeit der Daten auch wenn die Netzwerk Konnektivität unterbrochen ist. |
| Entscheidung | Für den mobilen Client wird das Entwurfsmuster Complete Storage angewendet. |
| Begründung | Die wichtigste Anforderung an die mobile App ist die Offline Fähigkeit (QZ-001). Ein von Helion AG bestätigter Fakt ist, dass die Konnektivität der Geräte auf der Baustelle oft unterbrochen ist. Deshalb kommt für den mobilen Client nur das Muster Complete Storage in Frage, da eine Abfrage der Daten nach Bedarf oft nicht möglich ist.  Der Einsatz von «Complete Storage» bezieht sich auf offline synchronisierte Datensätze auf dem Projektlevel. Das bedeutet, dass jeweils ganze Projekte und zum Projekt gehörende Daten komplet synchronisiert werden. Alle Projekte zu synchronisieren wäre aus speichertechnischen Gründen nicht möglich. Der Benutzer muss zu synchronisierende Projekte auswählen (Favoritenfunktion). |
| Konsequenz | Der Speicherbedarf auf den mobilen Endgeräten ist begrenzt. Das muss in der Umsetzung berücksichtigt werden. Entsprechend muss fehlender Speicherplatz in der mobilen App behandelt werden. |
| Alternativen | Anzahl der zu speichernden Datensets beschränken. |

#### Einsatz von «Timestamp Transfair» für den mobilen Client

Der mobile Client von der «Baustellen App» hat die bedeutende Eigenschaft, dass der Client für unbestimmte Zeit offline sein kann. Wärend dieser Zeit können Datensätze auf dem mobilen Client und im Backend auseinander divergieren. Deshalb ist die art der Datenübertragung und Zusammenführung zwischen dem mobilen Client und dem Backend von grosser Bedeutung.

Als Basis für den Datentransfer wurden drei Verfahren in Betracht gezogen:

Tabelle Varianten für die Datenübertragung zwischen mobile Client und Backend

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Variante | Beschreibung |
| V1 | «Full Transfer» | Siehe Kapitel 2.2.3.1 |
| V2 | «Timestamp Transfer» | Siehe Kapitel 2.2.3.2 |
| V3 | «Mathematical Transfer» | Siehe Kapitel 2.2.3.3 |

Um diese Varianten objektiv zu vergleichen und zu bewerten, wurde eine Nutzwertanalyse durchgeführt. In der folgenden Tabelle werden die relevanten Kriterien für die Auswahl aufgezeigt.

Tabelle Bewertungskriterien bei der Auswahl des Datentransfermusters

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Bewertungskriterium | Beschreibung |
| K1 | Komplexität | Die betrachteten Lösungsvarianten unterscheiden sich in Bezug auf ihre Komplexität. Das Bewertungskriterium ist aus folgenden Gründen bedeutsam:   1. **Entwicklungszeit und Kosten**   Die Entwicklung komplexer Software erfordert oft viel Zeit und Ressourcen. Es wird berücksichtigt, wie sich die Wahl der Varainte auf die Entwicklungskosten und den Aufwand auswirken würde.   1. **Wartbarkeit**   Je komplexer eine Software ist, umso schwieriger kann es sein, Fehler zu finden und Anpassungen vorzunehmen. Je komplexer eine Software ist umso aufwendiger ist es die Software zu Warten.   1. **Fehleranfälligkeit**   Eine komplexe Software enthält tendenziell mehr Punkte an denen Fehler entstehen können. Einfache Architekturen sind oft robuster und weniger fehleranfällig.  **Bewertungsskala:**  1 = hohe Komplexität  2 = mittlere Komplexität  3 = geringe Komplexität |
| K2 | Speicherbedarf | Die Betrachteten Lösungsvarianten unterscheiden sich in Bezug auf den zusätzlichen Speicherbedarf. Dieses Kriterium ist aus folgenden Gründen wichtig:   1. **Zusätzlicher Speicher**   Gewisse Algorithmen benötigen für ihre Funktion zusätzlichen Speicherplatz. Der benötigte Speicherplatz kann sich mit dem Typ des Datensatzes stark verändern.   1. **Arbeitsspeicher (RAM)**   Kann der Algorithmus seine Daten im Arbeitsspeicher halten wärend der Verarbeitung oder verlangt die Menge an Daten eine Auslagerung in eine Datenbank. Dies hat Einfluss auf die Effizienz des Algorithmus.  **Bewertungsskala:**  1 = hoher zusätzlicher Speicherbedarf (RAM und Datenbank)  2 = mittlerer zusätzlicher Speicherbedarf (RAM oder Datenbank)  3 = kein zusätzlicher Speicherbedarf |
| K3 | Rechenleistung | Die betrachteten Lösungsvarianten unterscheiden sich in Bezug auf die Rechenleistung. Aus folgenden Gründen ist dieses Kriterium von Bedeutung:   1. **Auswirkung auf die Verfügbarkeit**   Dauert die Berechnung für die Zusammenführung lange, hat dies Auswirkungen auf die Antwortzeiten.   1. **Einfluss von grosser Divergenz**   Die Zusammenführung von Datensets kann mit zunehmender Divergenz Rechenintensiver werden.   1. **Einfluss auf die Skalierung**   Besonders bei wiedererlangen der Konnektivität wird der Datentransfer und damit das Zusammenführen von Datensätzen erwartet. Dies kann zu einem Performance Peak führen.  **Bewertungsskala:**  1 = hohe Rechenleistung  2 = mittlere Rechenleistung  3 = geringe Rechenleistung |
| K4 | Netzwerkbandbreite | Die betrachteten Lösungsvarianten unterscheiden sich in Bezug auf die benötigte Netzwerkbandbreite. Aus folgenden Gründen ist dieses Kriterium von Bedeutung:   1. **Kosten**   Für mobile Geräte entstehen für die Benutzung von Netzwerkbandbreite oft Kosten.   1. **Verfügbare Bandbreite**   Die tatsächlich verwendbare Bandbreite in einem mobilen Netz kann stark variieren.  **Bewertungskriterien:**  1 = hoher Bandbreitenbedarf  2 = mittlerer Bandbreitenbedarf  3 = geringer Bandbreitenbedarf |
| K5 | Geeignetes Konfliktmanagement | Die betrachteten Lösungsvarianten unterscheiden sich im Konfliktmanagement und in dessen Eignung für den mobile Client. Das Kriterium wird aus den folgenden Gründen bewertet:   1. **Konkurierende Änderungen**   Konkurierende Änderungen sind wahrscheinlich im Anwendungsszenario der Baustellen App. Die Datenübertragung muss mit konkurierende Änderungen umgehen können.   1. **Potenzieller Datenverlust**   Änderungen am selben Datensatz von unterschiedlichen Quellen kann zum Verlust von Daten führen. Die akzeptanz und der Umfang von Datenvelust muss mit den Anforderungen der Helion AG überinstimmen.  **Bewertungskriterien:**  1 = ungeeignetes Konfliktmanagement  2 = eingeschränkt geeignetes Konfliktmanagement  3 = geeignetes Konfilkmanagement |

In den folgenden Tabellen wird die Bewertung der Varianten im Bezug auf die oben beschriebenen Kriterien aufgezeigt.

Tabelle Bewertung der Komplexität der Varianten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variante | Komplexität | Begründung |
| «Full Transfer» | Geringe Komplexität | Wie in [5] gezeigt verwendet das Muster «Full Transfer» keine Algorithmen für die Bestimmung der zusammen zu führenden Daten. Entsprechend ist die Implementierung einfach und die Fehleranfälligkeit gering. |
| «Timestamp Transfer» | Mittlere Komplexität | Für die Implementierung wird ein Algorithmus benötigt, welcher Zeitstempel vergleicht [5]. Ausserdem werden Zusätzliche Endpoints für den Austausch der Zeitstempel benötigt. |
| «Mathematical Transfer» | Hohe Komplexität | Diese Variante verwendet komplexe mathematische Algorithmen [2] für die Berechnung der Zusammenführung von Datensätzen. Dies führt zu hohem Entwicklungsaufwand und insgesamt zu einem Komplexeren System [5]. |

Tabelle Bewertung des Speicherbedarfs der Varianten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variante | Speicherbedarf | Begründung |
| «Full Transfer» | Kein zusätzlicher Speicherbedarf | Diese Variante muss keine zusätzlichen Daten für die Datenübertragung abspeichern, weil der Datensatz jeweils als ganzes übermittelt wird [5]. |
| «Timestamp Transfer» | Mittlerer zusätzlicher Speicherbedarf | Damit der Zeitstempel verglichen werden kann, muss jeder Datensatz ein «Erstellt am» und «Modifiziert am» Datumsfeld enthalten [5]. Dadurch ist ein zusätzlicher Speicherbedarf pro Datensatz nötig. |
| «Mathematical Transfer» | Hoher zusätzlicher Speicherbedarf | Die Berechnung der Zusammenführung der Datensätzen benötigt oft zusätzlichen Speicher oder sogar separate Tabellen in der Datenbank [8]. Der Bedarf an Speicher kann mit der Zuhname der Differenz oder der Menge an Datensätze steigen [8]. |

Tabelle Bewertung der Performance der Varianten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variante | Rechenleistung | Begründung |
| «Full Transfer» | Geringe Rechenleistung | Es findet wird keine Rechenleistung für die Ausführung einer Zusammenführung benötigt [5]. |
| «Timestamp Transfer» | Geringe Rechenleistung | Der Vergleich der Timestamps benötigt keinen nennenswerten Mehraufwand von Rechenleistung [5]. |
| «Mathematical Transfer» | Hohe Rechenleistung | Die Berechnung für die Zusammenfühung kann je nach Algorithmus höher ausfallen oder mit der Zuhname von Datensätzen zunehmen [17]. |

Tabelle Bewertung der Netzwerkbandbreite der Varianten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variante | Netzwerkbandbreite | Begründung |
| «Full Transfer» | Hoher Bandbreitenbedarf | Gemäss [5] hat das «Full Transfer» Muster einen hohen Bedarf an Netzwerkbandbreite. Dies beruht auf der Tatsache, dass die Datensätze in ihrer Gänze übertragen werden. |
| «Timestamp Transfer» | Mittlerer Bandbreitenbedarf | Gemäss [5] benötigt dieses Muster weniger Banbreite als «Full Transfer». In diesem Muster werden nur die Datensätze übertragen, welche sich verändert haben oder neu dazu gekommen sind [5]. |
| «Mathematical Transfer» | Geringer Bandbreitenbedarf | Dieses Muster hat das potenzial den geringten Bandbreitenbedarf aufzuweisen [5]. Durch mathematische Algorithmen kann die Entscheidung, welche Daten übertragen werden, sehr granular ausfallen [5]. |

Tabelle Bewertung der Eignung des Konfliktmanagements der Varianten

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variante | Konfliktmanagent | Begründung |
| «Full Transfer» | Ungeeignet | Der «Full Transfer» überschreibt vorhandene Datensätze im Moment der übertragung [5]. Im Fall der Baustellen App würde dies zu unvorhersehbarem Datenverlust führen. Da mit dieser Variante zum Zeitpunkt der Synchronisierung nicht bestimmt werden kann, welche Änderung, die letzte aktuell gültige ist. |
| «Timestamp Transfer» | Geeignet | Mit dem «Timestamp Transfer» wird bei einem Konflikt der zuletzt geänderte Datensatz angewendet («Last Write Wins») [5]. Aus den Anforderungen der Helion AG kann dieses Verhalten als das Gewünschte verhalten bezeichnet werden, da keine Interaktion durch die Anwendenden nötig wäre. |
| «Mathematical Transfer» | Eingeschränkt Geeignet | «Mathematical Transfer» hat das potenzial Konflikte sehr granular aufzulösen [5]. Kokurierende Änderungen sind auch für mathematische Algorithmen nicht immer zu 100% auflösbar und erfordern entweder eine Regel oder manuelles Eingreifen zur Auflösung. |

In der folgenden Tabelle wird die gewählte Gewichtung der Kriterien aufelistet und Begründet.

Tabelle Aulistung und Begründung der Gewichtung der Kriterien

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kriterium | Gewichtung | Begründung |
| Komplexität | 20% | Da sich die Komplexität auf Aufwand und Kosten der Implementierung auwirkt und die zukünftige Erweiterbarkeit, ist dieses Kriterium hat dieses Kriterium eine höhere Gewichtung. |
| Speicherbedarf | 5% | Der Speicherbedarf wirkt sich im Endeffekt auf die Betriebskosten der Plattform aus. Deshalb wird dieses Kriterium betrachtet, hat jedoch eine geringe Gewichtung. |
| Rechenleistung | 5% | Die benötigte Rechenleistung wirkt sich im Endeffekt auf die Betriebskosten der Plattfrom aus. Deshalb wird dieses Kriterium betrachtet, hat jedoch eine geringe Gewichtung. |
| Bandbreite | 20% | Die verfügbare Bandbreite ist eine gegebene Grösse. Deshalb ist die effiziente Nutzung der verfügbaren Bandbreite eine wichtige Voraussetzung und wird entsprechend höher Gewichtet. |
| Konflikmanagement | 50% | Das Konfliktmanagement ist für die Helion AG ein zentraler Punkt. Benutzerinteraktion sollte möglichst keine erforderlich sein. Trotzdem muss die unumgängliche Divergenz zwischen Datensätzen gehandhabt werden. Deshalb ist dieses Kriterium sehr hoch gewichtet. |

Basierend auf der Bewertung der Kriterien ergibt sich folgendes Gesamtergebnis:

Tabelle Ergebnis der Nutzwertanalyse

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kirterium | Gewicht | «Full Transfer» | | «Timestamp Transfer» | | «Mathematical Transfer» | |
|  |  | Punkte | Gewichtet | Punkte | Gewichtet | Punkte | Gewichtet |
| Komplexität | 20% | 3 | 0.6 | 2 | 0.4 | 1 | 0.2 |
| Speicherbedarf | 5% | 3 | 0.15 | 2 | 0.1 | 1 | 0.05 |
| Rechenleistung | 5% | 3 | 0.15 | 3 | 0.15 | 1 | 0.05 |
| Bandbreite | 20% | 1 | 0.2 | 2 | 0.4 | 3 | 0.6 |
| Konfliktmanagement | 50% | 1 | 0.5 | 3 | 1.5 | 2 | 1 |
| **Summe** | **100 %** | **11** | **1.6** | **12** | **2.55** | **8** | **1.9** |

Die Nutzwertanalyse zeigt, dass die Variante «Timestamp Transfer» für die Implementierung in die «Baustellen App» am besten geeignet ist. Aus dieser Analyse ergibt sich folgende Architekturentscheidung:

Tabelle Entwurfsentscheidung: Einsatz von Timestamp Transfer für den Datentransfer

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ADR-004 |
| Titel | Anwendung des «Timestamp Transfer» Entwurfsmuster |
| Kontext | Der Datentransfer ist von zentraler Bedeutung für die Datensynchronisation zwischen der mobilen App und dem Backend der «Baustellen App». |
| Entscheidung | Für den Datentransfer wird das Entwurfsmuster «Timestamp Transfer» angewendet. |
| Begründung | Die Wahl des Datentransfer Entwurfsmuster wurde auf Grund der oben aufgeführten Nutzewertanalyse getroffen. |
| Konsequenz | Der Datentransfer erfolgt gemäss dem «Timestamp Transfer» Entwurfsmustere. Für die Zusammenführung von Datensätzen wird die «Last Write Wins» Regel auf Datensatzlevel angewendet. |
| Alternativen | Folgende Varianten wurden betrachtet:   * «Full Transfer» * «Timestamp Transfer» * «Mathematical Transfer» |

#### Einsatz des MVVM Entwurfsmuster in der mobilen App

Die Randbedingung RB002 gibt vor, dass Microsoft Technologien für die Umsetzung eingesetzt werden sollen. Deshalb kommt für die Umsetzung der mobilen App das Framework .Net MAUI zum Einsatz. Für die folgende Architekturentscheidung ist dieser Umstand von Bedeutung.

Tabelle Entwurfsentscheidung: Einsatz von MVVM für die mobile App

|  |  |
| --- | --- |
| ID | ADR-005 |
| Titel | Anwendung des «MVVM» Entwurfsmuster für die mobile App |
| Kontext | Das Softwaredesign der mobilen App ist von Bedeutung für die Umsetzung des Datentransfers und -speicherung.   1. **MVVM**   Das Model-View-ViewModel Muster trennt zwischen der Darstellung von Daten (View), Aufbereitung von Daten für die View und empfangen von Datenmanipulationen (ViewModel) und der Senden und Empfangen von Daten (Model). In .Net Maui Applikationen ist der Einsatz von MVVM gängige Praxis [18].   1. **Data Access Object (DAO)**   Auch das Data Access Object Pattern kapselt Datenabfragen. Für die Präsentationslogik wird die Quelle der Daten dadurch irrelevant [19]. |
| Entscheidung | Die mobile App wird mit dem Entwurfsmuster MVVM umgesetzt. |
| Begründung | Sowohl mit dem Muster MVVM und DAO lassen sich Datentransfer und -speicherung realisieren. Ausschlaggebend ist Wahl des Frameworks .Net Maui und dem von Microsoft empfohlenen Einsatz von MVVM. |
| Konsequenz | Die mobile Applikation trennt Präsentation und Datenabfrage gemäss dem MVVM Muster auf. |
| Alternativen | Data Access Object |

### Qualitätsanforderungen

Das folgende Kapitel beschreibt weitere Qualitätszenarien. Die wichtigsten Qualitätsziele sind in Kapitel 4.3.2 beschreiben. Hier werden weitere Qualitätsanforderungen aufgeführt und in entsprechenden Qualitätszenarien beschrieben.

#### Qualitätsszenario Offline Synchronisation

Tabelle Qualitätsanforderung Offline Synchronisation

|  |  |
| --- | --- |
| ID | QSZ-001 |
| Quelle des Auslösers | Projektleiter oder Mitarbeiter auf der Baustelle |
| Auslöser | Markiert ein Projekt als Favorit in der Projektübersicht. |
| Systembestandteil | Mobile App |
| Antwort | Projektdaten und dazugehörige Daten werden an das mobile Gerät geliefert und dort abgespeichert. |
| Antwortmetrik | Synchronisationsstatus |
| Anforderung | Der Synchronisationsstatus wird dem Benutzer angezeigt, damit dieser weiss ob die Synchronisation abgeschlossen ist.  **Stati:**   * Nicht Synchronisiert * Am Synchronisieren * Synchronisiert |

#### Qualitätsszenario Datensynchroinsation

|  |  |
| --- | --- |
| ID | QSZ-001 |
| Quelle des Auslösers | Mobile App |
| Auslöser | Wechselt vom offline in den online Modus |
| Systembestandteil | Mobile App |
| Antwort | Sendet lokale Datenmanipulationen an das Backend und empfängt aktuellere Daten vom Backend. |
| Antwortmetrik |  |
| Anforderung | * Die Synchronisation der Daten wird automatisch ausgelöst, wenn der mobile Client wieder Konnektivität besitzt. * Trifft für «Favorisierte» Projekte zu. |

### Risiken

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Risiken aufgeführt, bewertet und entsprechende Massnahmen beschrieben. Identifiziert als Risiko wurde die Datenintegrität und die Verfügbarkeit von Daten im mobilen Client.

#### Risiko Datensicherheit - Integrität

Tabelle Risikobewertung: Datenverlust wärend Datenzusammenführung

|  |  |
| --- | --- |
| ID | R001 |
| Risiko | Die gewählte Zusammenführungsstrategie «Last Write Wins» führt zu Datenverlust und verletzt das Qualitätsziel QZ-002 «Sicherheit – Datenintegrität». |
| Ursachen | Wenn offline Synchronisierte Daten sowohl in einem oder mehreren offline Client und/oder im WebPortal manipuliert werden, müssen diese Änderungen wärend der nächsten Synchronisation zusammengeführt werden. |
| Mögliche Auswirkungen | Der letzte Manipulation gemäss Zeitstempel wird angewendet. Alle früheren Manipulationen werden verworfen und gehen verloren. |
| Eintrittswahrscheinlichkeit | Hoch |
| Bewertung | Mittel |
| Mögliche Massnahmen | 1. Zusammenführung von Daten auf dem Attributlevel. Dadurch wird die Eintrittswahrscheinlichkeit gesenkt. 2. Einsatz des «Mathematical Transfer» Musters. 3. Einschränkung der Manipulationsmöglichkeiten in mobile Apps, welche offline sind. |
| Entscheidung | Dieses Risiko wurde mit dem Kunden Bewertet und die Massnahmen abgesprochen. Hier wurde zwischen Aufwand und Nutzen abgewägt. Sowohl «Mathematical Transfer» als auch Zusammenführung auf Attributlevel führt zu einer Erhöhung der Komplexität, bedeutet Mehraufwand und -Kosten und schmälert im Gegenzug die Wartbarkeit. Deshalb wurde entschieden auf «Timestamp Transfer» zu setzen auf Datensatzebene. Sollte isch die Auswirkungen des Risikos als zu Gross herausstellen, würde der Kunde potenziell auf die 3. Massnahme zurückgreifen. |

### Risiko Zuverlässigkeit - Verfügbarkeit

Tabelle Risikobewertung Zuverlässigkeit der Baustellen App

|  |  |
| --- | --- |
| ID | R002 |
| Risiko | Die Qualitätsanforderung QZ-001 «Zuverlässigkeit» kann nicht eingehalten werden. |
| Ursachen | * Das Projekt wurde vor dem Verbindungsunterbruch nicht mit der mobilen App synchronisiert. |
| Mögliche Auswirkungen | Besteht keine Verbindung zum Backend (offline), können keine Projektdaten aus dem Backend nachgeladen werden. Deshalb ist ein nicht synchronisiertes Projekt im Offlinemodus nicht einsehbar. Damit Projektdaten geladen werden können, muss sich der Bneutzer an einen Ort mit Verbindung in das Internet begeben. |
| Eintrittswahrscheinlichkeit | Mittel |
| Bewertung | Niedrig |
| Mögliche Massnahmen | 1. Hinweis in der mobilen App einblenden. 2. Benutzer schulen, dass vorgängig Projekte synchronisiert werden. 3. Projektsynchronisation in die AVOR für die Baustelle einbinden. 4. Alle Projekte auf den mobilen Client synchronisieren. 5. Die n zuletzt geöffneten Projekte werden synchronisiert. |
| Entscheidung | Mit dem Kunden wurde entschieden, dass die Benutzer Projekte als «Favoriten» markieren können. Diese Projekte werden in der mobilen App für die offline Verwendung synchronisiert. Ein Hinweistext weisst den Bneutzer an seine benötigten Projekte zu Favorisieren. |

## Umsetzung der «Baustellen App» als PoC

Im folgenden Abschnitt wird die Umsetzung der «Baustellen App» beschrieben. In Absprache mit den Experten wurde der Umfang der erwarteten Umsetzung wie folgt definiert:

* Sicherheit wurde implementiert. Benutzer müssen sich Authentifizieren und werden Authorisiert.
* Die offline Synchronisation wird implementiert.
* Der «Projekt Service» wird wie spezifiziert umgesetzt.

Auf Grund der Anpassung des Umsetzungsumfangs wird der das Applikationslieferobjekt als PoC bezeichnet.

# Diskussion / Zusammenfassung

Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit.

## Überschrift

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit.

Quatur ad quibusamus, et exerionem eostis peror sedipis aut int la peris eatibusam is aut autem imporum soluptatium coritas perepratem doluptas sitatur atium, ilitat velenihictem eaquas molor serit doloratiis abo.

## Überschrift

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit.

# Abbildungsverzeichnis

# Tabellenverzeichnis

[Tabelle 1 Anforderungen an die Authentifizierung 9](#_Toc188879484)

[Tabelle 2 Anforderungen an die Projektübersicht 10](#_Toc188879485)

[Tabelle 3 Anforderungen an die Projektdetails 10](#_Toc188879486)

[Tabelle 4 Anforderung zu den Notizen 10](#_Toc188879487)

# Glossar

**Backend**

Als Backend wird die Softwarekomponente eines verteilten Systems bezeichnet, welche auf einem Server betrieben wird und über ein privates Netzwerk oder das Internet erreichbar ist. Üblicherweise ist das Backend für die Persistierung von Daten zuständig und enthält unter Umständen Geschäftslogik, welche die ankommenden oder ausgehenden Daten entsprechend verarbeitet.

**CORS**  
Cross-Origin Resource Sharing ist ein auf HTTP-Headern basierender Mechanismus zur Einschränkung von Sideloading von Resourcen. Der Webserver konfiguriert die CORS Regeln im http Header und teilt damit dem Browser mit, von welchen anderen Domänen Inhalte geladen werden dürfen. Werden keine CORS Regeln definiert, wenden die meisten Browser eine Standartregel an, welche besagt, dass nur Inhalte von der Originaldomain geladen werden dürfen.

**CRUD**  
CRUD ist ein Akronym für Create, Read, Update, Delete und beschreibt die basis Operationen für Datensätze in einer Software Anwendung oder Datenbank.

**Desing Patter**  
Auf Deutsch Entwurfsmuster, ist ein Begriff aus der Softwareentwicklung. Ein Entwurfsmuster ist wie der Name sagt ein Muster um ein bestimmtes Problem zu lösen. Das Design Pattern beschreibt die Lösung ohne konkrete Implementierungen. Dadurch kann das Entwurfsmuster unabhängig von der Plattform eingesetzt werden.

**Domäne/Domain**Eine Domäne oder im englischen Domain ist ein eindeutiger Name einer Internet Resource. Domänennamen werden verwendet, um Services oder Webseiten im Internet aufrufbar zu machen. Der Domänenname wird, wie in einem Telefonbuch, auf eine Adresse eines bestimmten Webservers aufgelöst.

**Frontend**

Das Frontend ist der Teil eines Softwaresystems, welches für die Interaktion mit den Anwendern zuständig ist. Es stellt eine Benutzeroberfläche zur Verfügung.

**FQDN**Dies ist eine Abkürzung für „Fully Qualified Domain Name“. Der Begriff beschreibt den vollständigen und eindeutigen Domänennamen für eine Resource im Internet.

**MVP**

Minimum Viable Product ist die englische Beschreibung eines Produkts mit dem minimal nötigen Funktionsumfang, um von Kunden oder Benutzern verwendet zu werden und Rückmeldung für die zukünftige Funktionsentwicklung zu gewinnen. Dieser Term wird üblicherweise in der Software Entwicklung verwendet.

**Reverse Proxy**  
Ein Reverse Proxy wird vor die Webserver bzw. im Fall der Baustellen App vor die Microservices gesetzt. Der Reverse Proxy nimt Anfragen von Clients entgegen und leitet sie an die dahinter liegenden Services weiter.

**SAD**

Das Software Architektur Dokument ist das Ergebnis der Arbeit des Software Architekten. Das Dokument gibt darüber Auskunft, wie die Qualitätsanforderungen an die Applikation umgesetzt werden sollen. Es dokumentiert die relevanten Architekturentscheidungen, analysiert Risiken, definiert Massnahmen zur Risikominderung und enthält weitere Querschnittsthemen, welche aus Sicht des Architekten für die Applikation von Bedeutung sind.

**UI/UX**

UI ist die Abkürzung für User Interface. Zu Deutsch Benutzeroberfläche. UX steht für User Experience und beschreibt die Benutzererfahrung. Beide Begriffe zusammen behandeln das Aussehen und Verhalten von grafischen Oberflächen von Softwaresystemen, welche von menschlichen Anwendern verwendet werden.

**Use Cases**

Zu Deutsch Anwendungsfälle. Ein Anwendungsfall beschreibt eine Funktionalität eines Systems, welcher Aktor oder welches System diese Funktionalität verwendet

# Literaturverzeichnis

[1] «Data Syncing in Core Data Based iOS Apps | DENIVIP Media». Zugegriffen: 19. Oktober 2024. [Online]. Verfügbar unter: http://blog.denivip.ru/index.php/2014/04/data-syncing-in-core-data-based-ios-apps/?lang=en

[2] A. Selvan, «Set reconciliation in multi-node environment», in *2013 Fourth International Conference on Computing, Communications and Networking Technologies (ICCCNT)*, Juli 2013, S. 1–4. doi: 10.1109/ICCCNT.2013.6726730.

[3] S. Gilbert und N. Lynch, «Perspectives on the CAP Theorem», *Computer*, Bd. 45, Nr. 2, S. 30–36, Feb. 2012, doi: 10.1109/MC.2011.389.

[4] «Was ist das CAP-Theorem? | IBM». Zugegriffen: 25. Januar 2025. [Online]. Verfügbar unter: https://www.ibm.com/de-de/topics/cap-theorem

[5] Z. McCormick, «Data Synchronization Patterns in Mobile Application Design».

[6] D. Hasanenko, «Data Synchronization Patterns», Medium. Zugegriffen: 1. Juli 2024. [Online]. Verfügbar unter: https://hasanenko.medium.com/data-synchronization-patterns-c222bd749f99

[7] E. Freeman *u. a.*, *Head first design patterns: building extensible & maintainable object-oriented software*, Second edition. Sebastopol, CA: O’Reilly Media, 2020.

[8] M. Mitzenmacher und R. Pagh, «Simple multi-party set reconciliation», *Distrib. Comput.*, Bd. 31, Nr. 6, S. 441–453, Nov. 2018, doi: 10.1007/s00446-017-0316-0.

[9] «Kanban», *Wikipedia*. 12. Januar 2025. Zugegriffen: 27. Januar 2025. [Online]. Verfügbar unter: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Kanban&oldid=252173638

[10] D. G. Starke, «arc42 Template Overview», arc42. Zugegriffen: 27. Januar 2025. [Online]. Verfügbar unter: https://arc42.org/overview

[11] «Use case diagrams are UML diagrams describing units of useful functionality (use cases) performed by a system in collaboration with external users (actors).» Zugegriffen: 31. Dezember 2024. [Online]. Verfügbar unter: https://www.uml-diagrams.org/use-case-diagrams.html

[12] craigshoemaker, «Schnellstart: Bereitstellen Ihrer ersten Container-App über das Azure-Portal». Zugegriffen: 12. Februar 2025. [Online]. Verfügbar unter: https://learn.microsoft.com/de-de/azure/container-apps/quickstart-portal

[13] «How OpenID Connect Works - OpenID Foundation». Zugegriffen: 10. Februar 2025. [Online]. Verfügbar unter: https://openid.net/developers/how-connect-works/

[14] A. Razzaq und S. A. K. Ghayyur, «A systematic mapping study: The new age of software architecture from monolithic to microservice architecture—awareness and challenges», *Comput. Appl. Eng. Educ.*, Bd. 31, Nr. 2, S. 421–451, 2023, doi: 10.1002/cae.22586.

[15] «Monolithisch vs. Microservices - Unterschied zwischen Softwareentwicklungsarchitekturen - AWS», Amazon Web Services, Inc. Zugegriffen: 29. Januar 2025. [Online]. Verfügbar unter: https://aws.amazon.com/de/compare/the-difference-between-monolithic-and-microservices-architecture/

[16] «Was ist Serverless Computing? – Serverless Computing erklärt – AWS», Amazon Web Services, Inc. Zugegriffen: 29. Januar 2025. [Online]. Verfügbar unter: https://aws.amazon.com/de/what-is/serverless-computing/

[17] M. Mitzenmacher und G. Varghese, «The complexity of object reconciliation, and open problems related to set difference and coding», in *2012 50th Annual Allerton Conference on Communication, Control, and Computing (Allerton)*, Okt. 2012, S. 1126–1132. doi: 10.1109/Allerton.2012.6483345.

[18] michaelstonis, «Model View ViewModel - .NET». Zugegriffen: 7. Februar 2025. [Online]. Verfügbar unter: https://learn.microsoft.com/de-de/dotnet/architecture/maui/mvvm

[19] «Data Access Object», *Wikipedia*. 31. Juli 2021. Zugegriffen: 7. Februar 2025. [Online]. Verfügbar unter: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Data\_Access\_Object&oldid=214388984

# Anhang

## Sourcecode

Der Sourcecode zum PoC der Baustellen App befindet sich in folgendem Git Repository

<https://github.com/zuercheram/bauestellen-app>

# Verwendung von KI

In dieser Arbeit wurde auf die Verwendung von KI verzichtet.

# Selbständigkeitserklärung

Ich bestätige, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der im Literaturverzeichnis angegebenen Quellen und Hilfsmittel angefertigt habe. Sämtliche Textstellen, die nicht von mir stammen, sind als Zitate gekennzeichnet und mit dem genauen Hinweis auf ihre Herkunft versehen.

Ich bestätige weiterhin, dass ich bei der Erstellung dieser Studienarbeit durchgehend steuernd gearbeitet habe und von einer KI erzeugte Texte bzw. Textfragmente nicht unreflektiert übernommen habe.

Ort, Datum:

1. https://www.figma.com/ [↑](#footnote-ref-1)