

# Meetings

## 26.4

Teameinteilung:

Connor & Jette: Smart KGraphs

Mika & Bennet: Future Work vom letzten Projekt

## 3.5

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - Installation erfolgreich
  - Anpassung der KGraph Grammatik um eine Knotenreferenz
  - Gespräch mit Alex um besser zu verstehen wie die SCCharts Synthese funktioniert
- Mika & Bennet
  - Installation erfolgreich
  - Angefangen sich einzuarbeiten und zu gucken was im letzten Projekt gemacht wurde.

### sonstiges

- Felix nimmt auch am Projekt teil
- es wird diese Woche entschieden welchem Team er sich anschließen wird oder ob er ggf. an etwas eigenem arbeitet

## 17.5

Felix hat sich Bennet & Mika angeschlossen

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - neues Thema: Übersetzung von imperativen Sprachen zu Datenflussdiagrammen an Beispiel von C
  - Überblick verschafft welche Konstrukte noch fehlen
    - loops
    - pointer
    - structs
  - Niklas klärt, ob ein erneutes Proposal stattfinden soll
- Felix, Mika & Bennet
  - Depthmap weiter angeguckt
  - konzentrieren sich auf SMap
    - wo wird diese überhaupt genutzt/geupdatet
  - wollen debugging nutzen, um mehr darüber herauszufinden

## 25.5

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - condition der while-loop als dataflow mit eigenem Kasten dargestellt
  - versucht eine Option einzufügen, um auszuwählen, ob condition als Text oder dataflow angezeigt werden soll
- Felix, Mika & Bennet
  - beim Auswerten welche Regionen collapsed werden müssen, werden nicht mehr alle Knoten aufgerufen. Dadurch ist die Performance besser geworden
  - deprecated Code aufgeräumt
  - nächstes Ziel: Struktur von depthmap nochmal angucken und die Eltern-Kind Beziehung schon beim Initialisieren erzeugen

am 2.6.: Zwischenvorstellung von Connor & Jette beim K-Meeting

## 31.5

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - bisheriges While-Beispiel als sctx nachgebaut
  - serialisierung eingebaut
  - multiplexer
    - skin als kgt Datei gebaut

- toPort annotation hinzugefügt
  - sctx beispiel gebaut
- Felix, Mika & Bennet
  - Depthmap rewrite mehr oder weniger vorbei
  - depth map sucht erst später nach parents und initialisiert sie dann!(Mika Felix)
    - parents werden jetzt sofort initialisiert
    - neu bau ist schneller
  - expand collaps wird nun pro graph nur einmal aufgerufen (Bennet) anstelle von 1 mal pro knoten
    - rewrite expand collaps (da nun nur noch einmal aufgerufen)
  - als nächstes:
    - hinzufügen von nodes nur dann wenns nötig wird / sichtbar?
      - im pullrequest hatte nre was geschrieben (nodes einfach nicht hinzufügen).
      - nicht 100% notwendig fraglich obs unbedingt geändert werden muss
    - rendering info nicht aus daten vom rendern sondern von dem smodel

## 7.6

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - statt mehrere Multiplexer beim while wird nur noch ein multiplexer benutzt (durch figure annotation)
  - skin wird im Code erstellt (WIP)
- Felix, Mika & Bennet
  - Code Together with live share
  - Depthmap weiter aufgeräumt (Enums besser benutzt)
  - ziel weniger html elemente generieren wenn elemente nicht angezeigt werden
  - Probleme: rect region absolute bounds berechnung macht probleme
    - corrolation zwischen kgraph und der angezeigten view im browser ist unklar
      - niklas konnte aber einsicht über das layouting geben (automatischen verschieben, Position ist nicht 0,0 sondern eher zentriert)
    - bsp. root 12,12 dann ein child mit 12,12 dann wird daschild bei 24,24 dargestellt...
  - am anfang des renderns liegt der graph mit zoom 1 oben links dann wird nachträglich alles verschoben.
  - schritte beim rendern
    - rendern mit scalarung von 1
    - danach screen fit
  - findboundsintransformationsdata (views-common.ts zeile 308) macht das was wir eigentlich wissen wollen (nur abhängig vom parrent!)
  - Gespräch mit max lieferte erkänntnisse über actions in sproty und dass wir mit einer action die depthmap aufbauen könnte!

## 14.6

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - skin für multiplexer wird im code erstellt
  - input ports beim multiplexer werden durch annotationen in 2 Gruppen aufgeteilt, allerdings gibt es noch keinen größeren Abstand zwischen diesen
  - großer multiplexer wird jetzt auch im if-stmt benutzt
  - als nächstes kommt break/continue
- Felix, Mika & Bennet
  - In KLighD: Offset der Childareas direkt in die Koordinaten der Kinder einbeziehen
    - Alle auf den selben KLighD-Branch bringen, d.h. eclipse neu aufsetzen
  - Absolute Positionen können jetzt aus den relativen Positionen korrekt und direkt beim init der Depthmap berechnet werden
  - Expand/collapse funktioniert jetzt auch mit diesen Positionen direkt aus dem SModel
  - Jetzt: Visibility-Buffer entfernen, childareas auch für KEdges, KLabel etc. anpassen, Code aufräumen, depthmap in der updateModel action bereits initialisieren/updates

## 21.6

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - label vom multiplexer entfernt
  - breite vom multiplexer angepasst basierend auf den labeln der ports (WIP)
  - ein Kasten für break hinzugefügt zu dem die Variablen vor dem break stmt führen
  - der output davon wird momentan noch für die nachfolgenden stmts benutzt, eig sollte das break quasi ignoriert werden für diese (WIP)
  - multiplexer für break hinzugefügt (WIP)
    - die eingänge die vom break kommen sitmmen schon, der Rest allerdings noch nicht
    - das conditional das vom if-stmt kommt wird noch nicht inlined
  - todo: Kontrolle dass es auch für verschachtelte if-stmts funktioniert
  - Niklas Vorschlag: multiplexer und break box zusammenführen
- Felix, Mika & Bennet
  - depthmap wird jetzt nur bei setModelAction und updateModelAction neugeneriert/geupdated
  - Visibility Buffer ist entfernt

- KEdges und KLabels erhalten nun auch die korrekten Positionen der childareas, d.h. die Edges und Labels im Diagramm sind nicht mehr verschoben
- Mit den Bookmarks angefangen:
  - Erste Version zum Hin-/und Herspringen zwischen Positionen per Knopfdruck steht
  - Bookmarks werden zurzeit aber nicht längerfristig gespeichert, sondern nur bis zum nächsten Knopfdruck
    - TODO: Bookmarks (auch mehrere) wirklich abspeichern

## 28.6

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - break box und den dazugehörigen multiplexer vereint
  - break state bekommt richtigen input
  - Variablen die sich nicht verändern gehen nicht in den break state sondern direkt zum output des while states
  - conditional vom break state ist inlined
  - Serialisierung repariert
  - todo: verschachtelte if-stmts und mehrere break-stmt in einem while
- Felix, Mika & Bennet
  - wir bleiben bei vscode da thea später als plugin in vscode genutzt wird!
  - migration almost complete
  - Vortrag am Mittwoch gesamt veranstaltung 9:30 tee 9:45 kmeeting
  - Folien überarbeiten!
  - Zukunft:
    - reinrauszoomen immernoch bei großen diagrammen so langsam das gebufferte sachen unschön sind
    - smothere animation!
    - gespeichertes model aufteilen!

## 30.6. KMeeting Bennet Mika Felix

- Neue Ideen:
  - zoom actions zusammenführen Buffern nerft
  - Gespeichertes Diagram für regions abhängig machen
  - Update Model umschreiben sodass nur einzelne nodes angepasst werden (engere Zusammenarbeit mit Max)

## 05.07

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - verschachtelte ifs:
    - conditional wird inlined
    - inputs werden fast richtig gesetzt (WIP)
    - if-conditions werden verundet
  - mehrere breaks:
    - für jedes break wird ein state erstellt
    - output von einem break wird ggf als input für das vorherige break benutzt
  - break ohne input wird dennoch dargestellt, um zu visualisieren dass ein break nichts tut
  - multiplexer von if-stmts ohne inputs werden nicht mehr dargestellt
  - continue stmt wird genauso wie break umgesetzt
  - 9.7 beim Tee vorstellen
- Felix, Mika & Bennet
  - Pull Request Anmerkungen behandelt
  - Childarea integration in Kinder position vom KGraph zum SModel verschoben
    - Dabei Bug bei Positionierung der Decorations behoben
  - Jetzt:
    - Placeholder unter potenziellem Text platzieren
    - Depthmap lazy Änderungen statt einmal Initialisierung am Anfang (Kompatibilität mit Max)
    - isNodeTitle wird nicht korrekt gesetzt fixen

## 13.07

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - breaks
    - inputs von break sind jetzt immer richtig
    - conditions und break input wird nicht mehr dubliziert, wenn es für mehrere breaks gebraucht wird
  - label entfernt
  - pointer
    - pointeradresse einen neuen wert zuweisen funktioniert (\*pointer = 20)

- visualisierung dazu: variable die diesen speicherort hat wird der wert zugewiesen
- methoden mit pointer als argument aufrufen funktioniert
- allerdings wird noch nicht unterschieden ob auf den pointer geschrieben wird oder nicht
- array zuweisung geht jz auch wenn rechts nur auf eine anderes array zugegriffen wird

KMeeting 14.7.

(Vorstellung für kommende änderungen)

1. zoom actions zusammenführen Buffern nerft
  - wäre schöner mit debounce bzw wenn man auf die queue zugreifen kann !!!
  - sonst so gut und mit dem sproty leuten kommunizieren
2. Gespeichertes Diagram für regions abhängig machen
  - Problem da die linien sich scalieren
  - wie weit rendering ein bootleneck ist ?
    - ohne smartzoom vs mit -> wenn viel ausgeblendet ists gut sonst so lala
    - stark rein zoomen parents werden gerändert -> aber nix was außerhalb ist

kann weggelassen werden wenn die queues passen!
3. Update Model umschreiben sodass nur einzelne nodes angepasst werden (engere Zusammenarbeit mit Max)
  - regions sollten nach und nach hinzugefügt werden ? -> Nachladen von einzelnen Graph elementen

- Share Feature für Bookmarks
- Größe Der Lupen (Gesamt größe und Viewport Zoom) -> werden teilweise sehr groß
  - Lupen haben Keine Klick funktionalität wäre aber schön ?
  - Mehrwert von Lupen ist fraglich -> was ist eine andere option? bisher keine bessere idee
  - vielleicht bei linguafranka orientieren
- Laden braucht Lange!
- Große Regionen und der Titel sollte dann größer sein
- (Original Layout -> topdown würde helfen! -> Viele Deklarationen sind auch problematisch!)
  - TOP Down Ansatz wie wird damit umgegangen ?
- Transparenter Region Titel im hintergrund aber Größer
  - Ist die RegionÜberschrift gleich Groß (Regions abhängig)? Warum haben größere Blocks nicht größere Texte haben ?
  - Optische text größe mit upper bound wird kleiner wenn kein platz da ist.
  - Unterschiedlich große Regionen sind eher unschön ! Top Down Layout würde das lösen !
  - Gleichmäßiges aufteilen von zeilen und spalten PT21 sehr klein weil wenig drinne ist -> TOP DOWN wie groß macht man die
- Sachen vor dem zoom lesbar solten auch nach dem zoom lesbar sein !
  - nicht zu früh ausblenden !
  - anomalie sollte man lösen !
  - morphin/overlay als Lösung ?

26.07

Fortschritt

- Connor & Jette
  - pointer
    - Funktionen haben Pointer nur als Output, wenn diese auf den Pointer geschrieben haben
    - Compound-Strmts haben Pointer als Output, wenn eine Funktion mit dem Pointer aufgerufen wird, der den Pointer verändert
    - pointer in compound strmts funktionieren allgemein, auch wenn pointer erst in diesen deklariert wird
  - globale Variablen werden unterstützt
    - bisher nur primitive Datentypen erlaubt
    - jede Funktion die eine globale Var benutzt bekommt diese als Input
    - jede Funktion die auf globale Variable schreibt, bekommt diese als Output
    - Funktionen die solche Funktionen aufrufen, bekommen entsprechend die globalen Variablen auch als Input/Output
    - Reihenfolge der Funktionsdefinitionen im C-Code ist irrelevant
  - structs
    - struct-Definitionen funktionieren
    - man kann mit "struct.field" auf die einzelnen Felder zugreifen und schreiben
    - Array als struct field hierbei werden Arrays als struct fields wie multidimensionale Arrays visualisiert
    - Schreibweise "pointer struct field" funktioniert
    - structpointer können als Parameter von Funktionen benutzt werden
    - compound strmts haben richtigen Output, auch wenn das struct field ein Array ist
    - **todo:** struct Visualisierung ist noch nicht ganz fertig
  - n-dimensionale Arrays
    - Schreiben auf multidimensionale Arrays funktioniert jetzt
    - Lesen aus multidimensionalen Arrays wurde verbessert, so dass es nicht mehr auf dem Fall für Unsupported AST-Nodes beruht

- Label der Condition-Box des Whiles angepasst
- Klammern auf der linken Seite eines Assignments werden berücksichtigt
- Felix, Bennet & Mika:
  - Bookmark URL implementiert
  - Bookmark copy to clipboard angefangen
  - Options Veränderungen triggern jetzt kleinen redraw ohne neues Layouting
  - Transparenter Text erst verworfen und jetzt wieder aufgenommen:
    - Titel sollte bis zu einem gewissen Punkt größer und überlappend dargestellt werden
    - Titel braucht dafür ein Hintergrundfeld für die Lesbarkeit
  - Placeholder sind immer noch nicht vernünftig scaliert
    - Setze für die Lupe eine feste Größe fest und mache sie nicht direkt abhängig von der Größe der Region
  - Das initialisieren der Regionen der Dephtmap funktioniert jetzt lazy
  - zusätzliche Idee: Bei Änderungen im Editor sollte nur der tatsächliche Unterschied (Diff) neu gerendered werden

## 02.08

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - structs können auch als globale variablen deklariert werden
  - struct Definitionen nicht notwendig, um mit structs zu arbeiten
  - kleine Visualisierungsverbesserung bei arrays/structs
  - "allowNonFlowPortsToSwitchSides" property funktioniert
  - keine überflüssigen ports mehr beim multiplexer
  - return
    - return bekommt eine box genau wie continue und break. Variablen die reinkommen sind aber nur pointer die als parameter deklariert wurden
    - multiplexer auch für returns mit return values, da wird aber kein leerer multiplexer angezeigt
  - casts führen nicht mehr zu Fehlern
    - werden aber nicht visualisiert
  - letzte todos: robustness erhöhen und letzte struct feature
- Mika, Bennet & Felix
  - Lupen sehen besser aus und skalieren wie der text
  - Overlay von titeln
    - titel überdeckt teils andere titel(childs)
    - solange text nicht lesbar ist wird der titel angezeigt
    - titel sollte am ende smoth von der größe übergehen
    - vielleicht die box transparent machen ?
      - schwarze blöcke sind problematisch
      - sehrleichte transparenz
  - makrostates node Titel sind extrem klein
    - titel unterscheidung ( Nodes zu Nodes )
    - titels größer machen bei Großen Nodes -> mit box ..
    - label merken und mergen wenn sie überlappen ?
  - methoden:
    - Lupe kann nicht ausgeblendet werden
    - text wird größer als teoretisch möglich...
    - wird noch was angezeigt falls nicht dann ausblenden...
    - weil beim + der graph sich ändert
  - bookmarks:
    - URL übergabe ist möglich und wird dann hinzugefügt
    - Load/Save to clipboard
    - bookmarks sind nur dann gut wenn das rendern identisch ist. (gleich großer bildschirm etc.) linke seite, oben ist gleich aber breite/höhe kann sich verändern
    - besser wäre die range anzeigen lassen und zoom passend wählen.
    - falls man länger an einer stelle ist dann automatisch n bookmark erstellen
  - Dokumentation & Presentation

## 16.8.

### Fortschritt

- Connor & Jette
  - unbekannte Typen werden unterstützt
  - Fehler in switch entdeckt
  - robustness hinzugefügt
    - equations werden nur hinzugefügt wenn sie korrekt sind
    - Objekte die null sind werden abgefangen
    - momentan wird per "println" darüber informiert, dass nicht alles übersetzt werden konnte. Könnte zukünftig eine Warnung im Diagramm sein.
  - unbekannte Funktionen haben pointer die als Argumente übergeben werden als output
  - "return \*pointer" funktioniert richtig

- Diskussion bezüglich der Visualisierung von pointern insbesondere die tilde
  - tilde könnte weg, da in der Visualisierung die Adresse, die eigentlich in der pointer Variable gespeichert ist, eh nicht interessiert
  - dann kann auch das "" weg wenn auf Inhalte zugegriffen wird ("int x = \*pointer")
- Mika, Bennet & Felix
  - transparentz, smothe übergänge, title overlays
    - funktioniert jetzt, und ist als option verfügbar !
    - wird kleiner auf exakte größe und dann wirts größer...
    - problem kurz vor der standard ansicht wirts zu klein zum lesen ...
      - orientiert sich am overlay threshold von den labeln (falls die eingblendet werden wird das original groß)
    - titles overlay wird von später entstehenden regionen überdeckt!
      - reihenfolge ist relevant -> (kinder werden immer über den parent gelegt!)
      - z order ist problmatisch wenn es nur auf der selben ebene ist / z order wurde in svg subteil nicht unterstützt
      - später hinzufügen ist problematisch
      - merken und dann zeichnen.
      - stack approach aussnutzen und nach den kindern das zeichnen
    - eingeklapte states problem (title overlay) check obs kinder hat war gut -> ist jetzt gelöst
      - problem falls nicht sccharts genutzt werden vielleicht hat es da kinder für label oder so -> check ob es graph elemente gib(graph strucktur prüfen)
      - jedes kind prüfen ist unschön
      - randfälle testen!
    - Threshold unter 4 gehts kaputt
  - VSCode:
    - Alles in VSCode extension testen hatte alles geklappt
    - richtige jar etc.
    - Demo klappt ohne probleme ist relativ schnell
  - Bookmarks:
    - klappen sind "klug" nummeriert (aufsteigend)und falls 2 gelöscht wird wird nicht bookmark2 neu erstellt!
  - review soweit durch außer einen unterschiedlichen aufklapp für verschiedene regionen
  - Typescript update von 3.8 auf 4.2 macht probleme
  - zoomactions zusammen führen klappt (jedenfalls in sproty)
  - Overall sieht es gut aus!
  - Aufbau Dokumentation richtung abschluss arbeit aber weniger
    - Motivation
    - Konzepte was umgesetzt wurde
      - nicht code zeile für zeile beschreiben sondern eher abstrakter
    - ältere berichte anschauen als eindruck
    - david wolf ~19 seiten
    - zeitplan: 27.sep späteste abgabe
  - Vortrag:
    - richtung 45min (inkl. fragerunde)

23.08

Fortschritt

- Connor & Jette
  - unbekannte Casts werden als unbekannte Funktionen übersetzt, da diese beiden Anwendungen nicht unterschieden werden können
  - "~" und "" werden nicht mehr angezeigt, da wir nur an den wirklichen Werten interssiert sind und nicht an den Adressen dieser Werte
  - doku
    - können "future work" Kapitel machen, wenn genug Inhalt vorhanden ist
    - bezüglich Evaluation: erörtern wie die Visualisierung bei großen Code aussieht und was da noch verbessert werden könnte
  - Vortrag: 20.9
- Bennet, Mika & Felix
  - Macrotitles (Statititles größer anzeigen(überlappen)) zurückstellen weil es schwierig ist das abzuspeichern usw.
  - Ausarbeitung anfangen
    - Beispiele vor und nachher
      - version von david aufbauen ...(Klighd muss man neu bauen problematisch da alles neu ist)
      - standallone ist ausreichen
      - nicht ganz einfach da setup vom master geholt wird
      - davids änderungen waren in keinem release ... sondern nur im nightly
      - zurückbauen unserer änderungen (child regions, node titels in semantic) im letzten realease kein neuestes klighd semantics zurücksetzten sollte fast reichen ?
      - Keith branch von david nehmen..
      - setup lalac runterladen und dann ne ältere version nutzen könnte aber kaputt gegangen sein !
    - performance vergleich mit aktueller version
  - PR reviews durchschauen und kümmern
    - StartConfig von config nach semantic verschieben ist schwierig weil es kein kleid in semantic ist usw.
    - sproty pull request noch in eclipse anmelden und zustimmen
  - plugins mit ui dependency rausnehmen

- finden welche (.ui, piccolo bartic ist für das zeichnen in eclipse -> also alles was piccolo hat [schauen die am ende aber was genau die wollen])

### 30.08

#### Fortschritt

- Connor & Jette
  - unions werden unterstützt
  - genutzte Bilder über KIELER exportieren
  - ob wir eine Selbstständigkeitserklärung brauchen wird noch geklärt
  - gibt nur eine digitale Abgabe der Dokumentation
  - bamboo Fehlermeldungen beheben durch pullen des Semantik masters
  - label von structs entfernen, damit in der Visualisierung die Indizezugriffe richtig angezeigt werden
- Mika, Bennet & Felix
  - Weiter am schreiben (Relativ gut dabei)
  - zurückbauen auf alte version auf david klappt
  - SVG's exportieren macht mehr Sinn (nicht verpixelt)
    - UI sachen müssen per Screenshot gemacht werden
  - Bei Performance ists eher schwierig
  - Titel Overlay noch versuchen
    - Idee: richtige position (Offsets und so von anderen regions mit einbeziehen) daher auf den ebenen bleiben und dann im zwei dimensional array einbauen.
  - Viewer Cache von (sprotty) spönemann zum mergen von set viewport actions
    - Das ausblenden (DOM Elemente nicht rendern) mit dem vergleichen was wir machen
  - Bei offenen PRs ping wenn alles fertig
  - Vortrag vor dem 28.9. am besten beim tee absprechen!

### 13.09

#### Fortschritt

- Connor & Jette
  - dokumentation
    - first-draft für conclusion & evaluation fertig
    - angefangen Feedback von Niklas einzuarbeiten
  - Fragen geklärt
  - über Evaluation gesprochen
  - über Folien gesprochen
- Bennet, Mika, Felix
  - Maxes arbeit mit einbinden ?
    - kann gerne als reference mit rein (unpublished masterthesis)
    - Max Kasperowski
  - muss es extra rein was eine child area ist (Bild mit html code) -> eher nicht
  - morgen übermorgen rückmeldungen zum text
  - Folien Vortrag anfangen ...

### 20.09

#### Fortschritt

- Connor & Jette
  - Vortragsfolien besprochen
  - Fragen geklärt
- Mika, Bennet, Felix
  - Aussarbeitung:
    - anpassungen laufen
    - Benchmark maschine informationen passen
    - Versionen bei david wolf kein titel overlay gibts nicht
    - sprotty bild -> neu machen wenn wirklich nötig
    - Screenshots unten expanded oben nicht -> ist ok mit erklärung
      - seltsam das gleicher content nicht gleichzeitig gerendert wird
      - abhängig von region nicht von tatsächlicher diagramm größe erklären!
  - Folien: 30min inclusive Fragen
    - Konzepte + benutzen keine Implementation!

- Am anfang eine gute motivation!
- Problem -> lösungsansätze
- Changes raus kann man muss man nicht?!-> eher ne normale outline
- wenn raus dann kurze Outline verbal
- kleine bilder an denen man sich langhangelt
- General Improvements
  - text -> bilder falls möglich
- SModel Layout informationen
  - Browser info auf Smodel info
  - Drei punkte etwas verloren
    - so wenig bulletpoint lists wie möglich
    - wenig text ist besser
  - Lazy Initialization -> schwierig ne Grafik zu haben
    - gerne zu max überleiten mit dem initialen aufbau von graphen
    - Inkrementeller aufbau als bild
- Bookmarks
  - motivation
  - christoph frikes sidebar feature als anwendungs beispiel
  - beispiel für zwei regionen die miteinander arbeiten und sehr weit von einander weg sind wäre schön
- Titelloverlay:
  - eine train region reicht damit alles auch groß genug ist
- Evaluation
  - Total Time in bzw unter expand collapse, Self Time total time ohne unteraufrufe nicht genau klar was damit gemeint ist
  - sagen was expand Collapse macht -> einsitiags punkt fürs updaten von detail levels
  - was sind critical regions
  - beispiel des anwendungs falls -> bsp reinzoomen
    - beim zoomen wird automatisch expandCollapse aufgerufen
    - self time kann raus!
    - balken diagram vielleicht ändern zu einem anderen diagramm typen Violinen diagramm
- Conlusion sollte noch ans ende
- Sprotty (Zoom actions Merge):
  - raus ist unötig lösungen für fertiges vorzustellen!