Gliederung der schriftlichen Arbeit - ALT

1. Einleitung
   1. Aufgabestellung und Rahmenbedingung
   2. Motivation
2. Grundlagen
   1. Stand der Technik
   2. Raspberry Pi
      1. Hardware
      2. Software
   3. Android Smartphone
      1. Android Betriebssystem
      2. Konnektivität
   4. Android Applikation
      1. Android Manifest
      2. Android Activity
      3. Android Ressource
      4. Android Layout
      5. Android View
   5. Lösungsansätze
      1. Android Applikation
      2. Übertragungsart
      3. Signalempfang und Auswertung
      4. Ausführung der Übertragene Signal
3. Vorbereitung
   1. Raspberry Pi
      1. Inbetriebnahme und Vorbereitung
      2. Werkzeugen
      3. Installation des Webservers
      4. Einrichtung des Webservers
   2. App Entwicklungsumgebung
      1. Anlegen des Projekts
      2. Einbindung Externe Library
      3. Einstellung der Version Kontrollsystem
4. Implementierung
   1. Raspberry Pi Software
      1. Kommunikation Komponente
      2. Interpreter Komponente
   2. Android App (Pi$Control)
      1. Oberfläche
      2. Kommunikation Komponente
5. Test
6. Schlussbetrachtung
   1. Erreichter Stand und Ausblick
   2. Fazit & Ausblick
7. Weiterentwicklung
8. Quellenverszeichnis
9. Anhang

Gliederung der schriftlichen Arbeit - NEU

Inhaltsverzeichnis

[1. Einleitung 5](#_Toc505773158)

[1.1. Problemstellung/Zielsetzung 5](#_Toc505773159)

[1.2. Motivation 6](#_Toc505773160)

[2. Grundlagen 7](#_Toc505773161)

[2.1. Stand der Technik 7](#_Toc505773162)

[2.2. Raspberry Pi 9](#_Toc505773163)

[2.2.1. Hardware 9](#_Toc505773164)

[2.2.2. Software 13](#_Toc505773165)

[2.3. Android Smartphone 15](#_Toc505773166)

[2.3.1. Hardware 15](#_Toc505773167)

[2.3.2. Software 15](#_Toc505773168)

[2.3.3. Android-Anwendung 18](#_Toc505773169)

**Abkürzungsverzeichnis**

API Application Programming Interface

HTTP Hypertext Transfer Protocol

XML Extensible Markup Language

GUI Graphical User Interface

GPIO General Purpose Input Output

Raspi Raspberry Pi

PHP Hypertext Preprocessor

NFC Near Fields Communication

ISR Interrupt Service Routine

# Einleitung

Das Schwerpunktthema des diesjährigen Workshops lautet Eingebettete Systeme. Dies Beschreibt ein in ein umgebendes technisches System eingebettetes und mit diesem in Wechselwirkung stehendes Computersystem. Der Computer übernimmt komplexe Steuerungs-, Regelungs-, Überwachungs- und Datenverarbeitungsaufgaben und verleiht damit dem umgebenden System oft einen entscheidenden Wettbewerbsvorsprung. Die sind heutzutage in alle Bereiche der Technik eingedrungen unter anderen in der Industrie, Automobile, Medizin, und in der Kommunikation. In Moderne Personenkraftwagen der Oberklasse sind beispielsweise zwischen 70 und 80 integrierte und miteinander vernetzte Steuergeräte enthalten (1). Eingebetteten System erfordern in der meistens fällen ein Bedienung- oder Steuerungssystem.

Heutzutage besteht ein Trend, eingebettet System mit Smartphone zu steuern. Dieser Trend kann man besonders in Hausautomatisierung, und Robotik besonders beobachten. In Der Robotik Branche ist die Steuerung von Dronen, Saugroboter und Quadrokopter durch Smartphone immer beliebter. Unterwegs über Internet oder Zuhause Über Wlan werden eingebettet Hausgeräte mit Smartphone gesteuert. Bei einem Smartphone handelt sich um ein Mobiltelefon, dass neben dem Telefonierten noch zahlreiche weitere technische Funktionen aufweist. Dies ist eine Mischung aus Handy, Computer und Spiele-Konsole.

Jedoch ist die Form der Steuerung über Smartphone immer speziell zu einem eingebetteten System, da Sie schon vordefinierte Steuerelemente bieten. Dies hat den Nachteil, dass bei der Entwicklung eines eingebetteten Systems, die Steuerung neu zu Implementierung ist. Um die Entwicklung des Steuerungssystems zu erleichtern, ist es sinnvoll, Ein allgemein einsetzbares Steuerungssystem. Diese Bachelor Arbeit umfasst der Entwurf und die Implementierung ein Solches System für den Raspberry Pi. Sie dient auch als Leitfaden, damit Nachbau und Weiterentwicklung ermöglich wird.

# Problemstellung/Zielsetzung

Ziel dieser Bachelorarbeit, ist die Entwicklung einer Universell Android Applikation für die Bedienung auf Raspberry Pi basierten eingebettet Systeme. Die Applikation überträgt Signal zu den Raspberry Pi über eine Drahtlose Schnittstelle. Der Raspberry soll vorher mit einer Bibliothek und eine API ausgestattet werden.

Aufgabe der Bibliothek ist das Empfange und Weiterleiten von Signale an den API. Letztgenanntes ermöglich dem Nutzer mithilfe vordefinierten Klassen und Methoden auf übertragene Signal zuzugreifen und die Auszuführende Aktion zu bestimmen. Die Bibliothek und Die API sollen deutlich getrennt sein und sich Daten und Nachrichten Austauschen. Die Gleiche Philosophie soll auch bei der Android Applikation verwendet werden.

Die Android-Anwendung besteht aus eine Konfigurierbare Graphische Oberfläche und eine Kommunikation Schnittstelle. Die Oberfläche ist die Benutzerfenster und biete unter anderen Steuerelemente. Der Nutzer soll je nach Wunsch Steuerelemente Einfügen oder Löschen können; Beim Einfügen bestimmt er die Eigenschaften des Elements. Aufgabe der Kommunikation Schnittstelle ist die Übertragung der von Oberfläche durch Touchscreen Berührung generierten Signal an dem Raspberry Pi. Eine weitere Aufgabe ist das Mitteilen von Raspberry Pi Ausgabe an der Oberfläche. Es sei den auf Android Smartphone oder auf Raspberry Pi sollen eine sollen Komponenten nicht vermischt werden.

Sowohl auf Android als auch auf Raspberry Pi sollen die Komponente deutlich getrennt werden. Zweck ist, dem Nutzer eine große Flexibilität zu bieten und Ihm der Austausch von Komponente zu erleichtern, wenn er sich beispielweise für eine Andere Übertragung Schnittstelle entscheidet.

Die Applikation, seine Bibliothek und API sollen den Idealen Einstiegpunkt für die Entwicklung der Bedienung auf Raspberry Pi basierten eingebettet Systeme über Android Smartphone.

Weiterhin werden alle Schritte beim Entwurf, sowie der Implementierung Dokumentiert, damit zukünftige Nachbau und Erweiterungen unkompliziert gemacht werden können.

# Motivation

Die Motivation sich mit dem Thema dieser Bachelorarbeit auseinanderzusetzen, ist das Anwendung und die Erweiterung der während der Studienzeiten erworbenen Wissen in der Soft- und Hardware. Kenntnissen aus der Software Entwicklung werden angewendet. Es wird Praktisch umgesetzt, wie man ein Projekt vom Grundidee bis zum Implementierung einschließlich Test gestaltet. Die Hauptvoraussetzung für die Implementierung des Android Applikation, ist das Kenntnisse der im Fach Projekt Software Entwicklung kennengelernte Android Framework. Das Raspberry Pi Framework benötigt Kenntnissen vom Raspberry Pi Umwelt, spricht Linux Betriebssystem und seine bekannten GPIO-Pins und deren Programmierung. Grundlagen aus dem Elektrontechnik werden beim Test benötigt. Lichter werden am GPIO-Pins angeschlossen, um die Funktionalität der Applikation zu testen.

Vom Grundidee bis zur Implementierung und Test werden nicht nur im Studium erworbenes Wissen, sondern auch die Ergebnisse eigene Recherche eingesetzt, um diese Bachelorarbeit nach besten wissen und Gewissens abzuschließen.

# Grundlagen

Dieser Kapitel befasst sich mit der verwendeten Komponente für das Thema dieser Bachelorarbeit. Um unsere Ziel leichter zu erreichen, ist es Wichtig, dass wir das Umfeld beschreiben und die Komponente besser kennenlernen. Der Raspberry Pi, seine Eigenschaften und seine Schnittstelle werden näher betrachtet. Besonders werden die General Purpose Input Output erklärt. Schließlich wird die drahtlose Verbindung Möglichkeiten betrachtet. Danach werden wir uns mit der Android Umgebung beschäftigen. Zuerst werden wir was über eine Android Smartphone erfahren spricht das Betriebssystem, die unterstütze Applikation und seine Konnektivität. Danach wird der Aufbau einer Android Applikation betrachtet. Die unterschiedlichen Komponenten und deren Zusammenhang werden erklärt. Die Nötige Konzepte der Android Framework wie, Manifest, Activity, Lifecycle einer Activity, Layout, Ressourcen, und View werden erklärt.

# Stand der Technik

Vor Anfang dieser Bachelorarbeit, wurde nach Projekten gesucht die das das Thema schon behandeln haben. In diesem Kapitel werden einige davon vorgestellt.

* **PiRelay[[1]](#footnote-1)**

PiReplay ist eine Android App zur Steuerung von Raspberry Pi GPIO-Pins. Die Applikation ist für das Ein- und Ausschalten von GPIO-Pins und kann bis zu fünf Raspberry Pi steuern. Zweck der Entwicklung dieser App, ist die Steuerung Hausgeräten wie Lichter, Ventilatoren, Motoren, Türen und Heizung. Davor muss aber der Raspberry Pi mit einem Webserver und ein PHP Skript ausgestattet sein. Die Oberfläche ist konfigurierbar und kann bis zu 100 Steuerelemente „Relay“ (vgl. Abbildung 1) (2).

Die Berührung eines „Relay“ sendet dem Webserver eine HTTP Anfrage über WLAN. Der Server bearbeitet die Anfrage und leitet die Informationen and dem PHP Skript weiter. Die Informationen enthalten die Pin-Nummer und das Signal. Mittels dieser Informationen, schaltet das Skript der Pin Ein oder Aus (3).

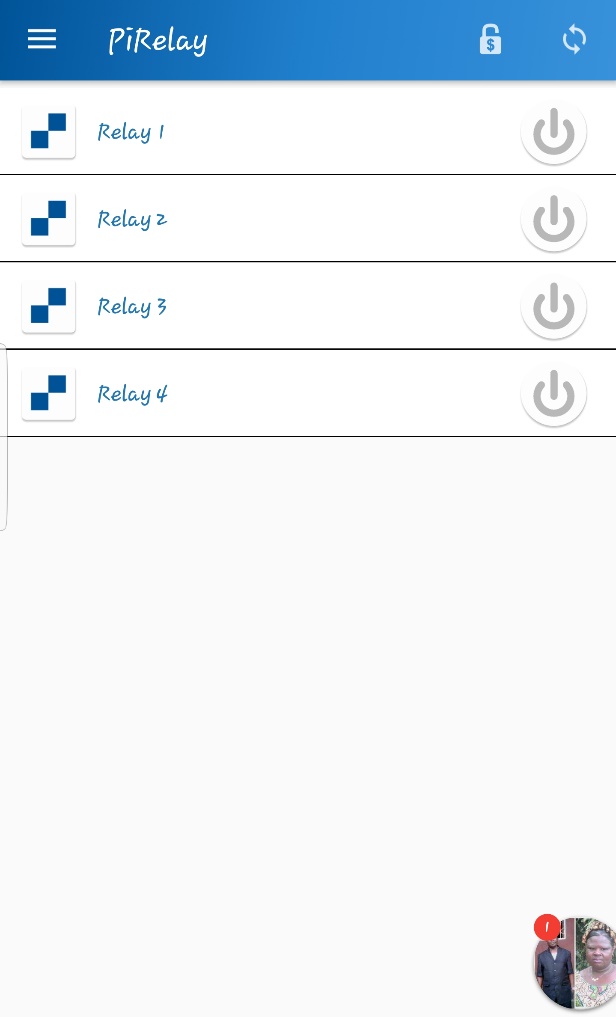


Abbildung : Graphische Oberfläche PiReplay

* **BlueTerm[[2]](#footnote-2)**

BlueTerm ist eine Android App zur Kommunikation mit allen Bluetooths serieller Adapter (4). Das Project besteht aus BlueTerm und zwei Python Skripten. Das erste Skript kümmert sich um die Bluetooth Kommunikation und der zweite behandelt der GPIO-Pin. Im Code ist schon festgelegt welchen Pin angesprochen werden soll.

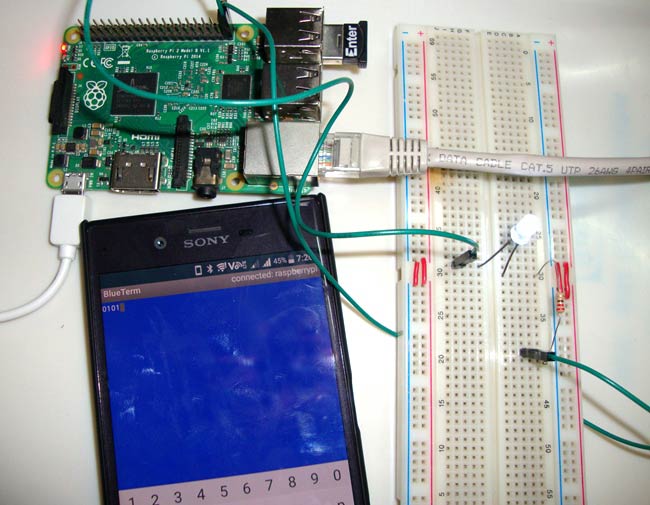


Abbildung : Konsolenanwendung BlueTerm

Im Gegenteil zu PiReplay besitzt BlueTerm keine Graphische Oberfläche, sondern eine Konsole für die Eingabe. Durch eingeben von Ein (1) oder Null (0) in der Konsole kann der Pin beziehungsweise Ein- oder Ausgeschaltet werden.

Aus der Suche ergab sich, dass unsere Thema nicht neue ist. Es existiert bereits viele Projekte die es behandelt haben; sie erfüllen jedoch nicht komplett unser am Anfang festgelegte Voraussetzungen. Zuerst hat der Nutzer kein direkter Zugriff auf die Übertragenen Signale und kann Sie also nicht seinem Wunsch implementieren. Des Weiteren sind Projekt Komponente nicht Austauschbar entweder weil der Quellcode nicht Open Source ist oder keine Sichtbare Grenzen zwischen die Komponenten existiert.

# Raspberry Pi

Raspberry Pi ist ein Einplatinencomputer in Kreditkarten Format. Er wurde von Videospiel-schöpfer David für die Raspberry Pi Fundation entwickelt. In dem Gehäuse steckt ein ARM Prozessor.

Die Intention seiner Entwicklung war ein günstigeres, und einfach zu programmierendes Produkt zu entwickelt. Der Raspberry Pi kostet ungefähr 35 Euro und bietet mit seinem günstigen Preis Kinder, Jugendlichen und Interessierten die nicht über die finanziellen Mittel und sich fürs Programmieren interessieren und begeistert die Möglichkeit einen Computer zu kaufen und sich damit einzuarbeiten (5).

Das Thema dieser Bachelorarbeit wurde mit dem Raspberry Pi 3 Modell B bearbeitet. Er ist seit Februar 2016 verfügbar. Im Lieferumfang befindet sich der Computer und der Stromadapter. Weitere Zubehör muss man sich extra kaufen.

# Hardware

In diesem Kapitel werden wir die physische Komponente des verwendeten Modells kennenlernen. Besonders werden wir auf die GPIO-Pins und die Konnektivität der Raspberry Pi 3 Modell B eingehen.

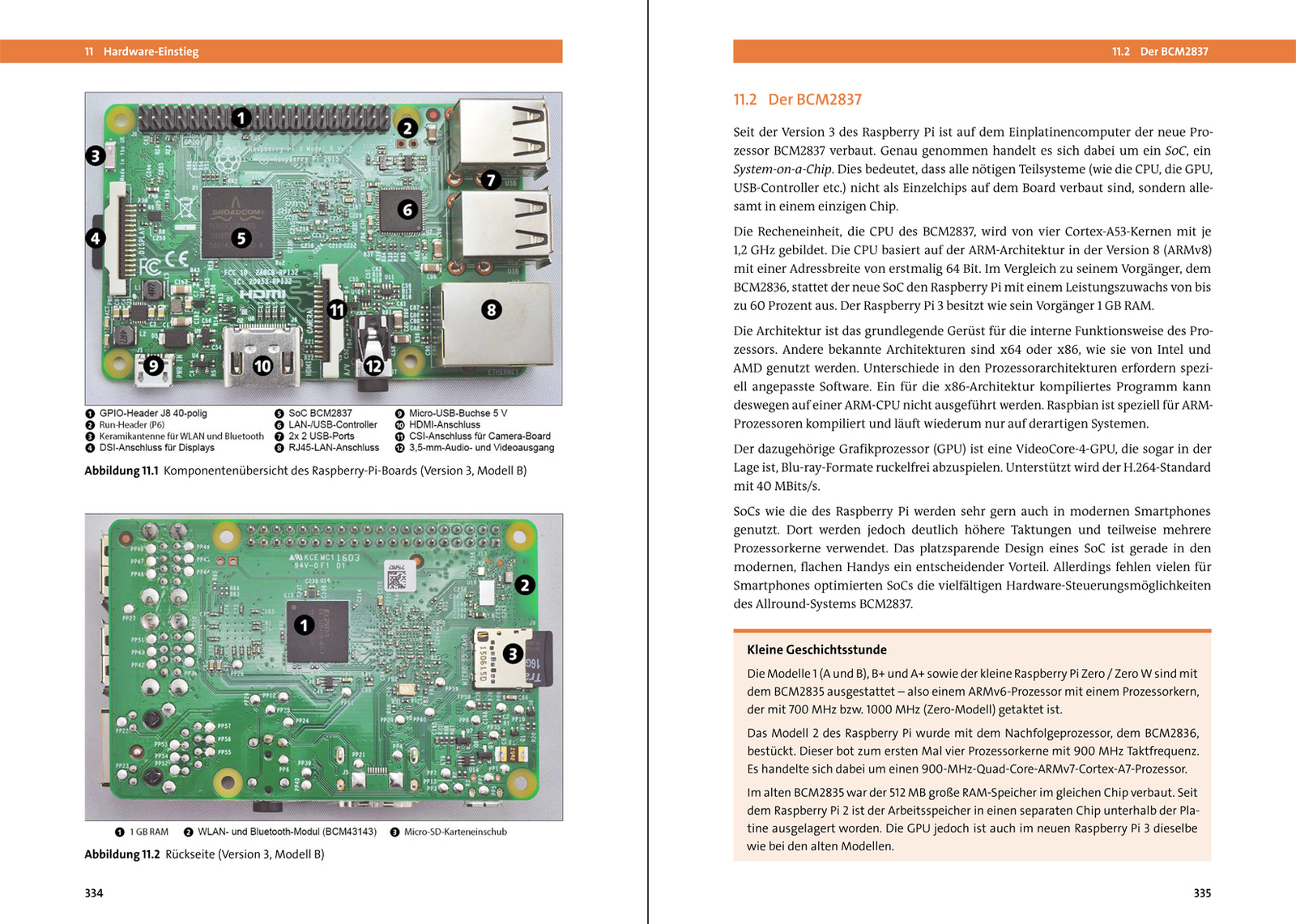


Abbildung : Komponentenübersicht des Raspberry-Pi 3 Modell B (5)

Maße (Länge x Breite x Höhe): 85,6 mm x 56,0 mm x 20mm

Gewicht: 40g

SoC: Broadcom-BCM2837

CPU

* Typ: ARM Cortex-A53
* Kerne: 4
* Takt: 1200 MHz
* Architektur: ARMv8-A (64 Bit)

GPU: Broadcom Dual Core Videocore IV

Arbeitsspeicher: 1024 MB

Netzwerk

* Ethernet: 10/100 Mbit/s
* WLAN: Broadcom BCM43143 2,4 GHz WLAN b/g/n
* Bluetooth: 4.1 Low Energy

Schnittstellen

* GPIO-Pins: 40
* CSI, DSI, I²C, SPI, UART, microSD-Slot
* 4 x USB 2 Port
* DSI Display Port
* CSI Kamera Port

Viedeoausgabe: HDMI (Typ A), Composite Video

Audioausgabe: HDMI (digital), 3,5-mm-Klinkenstecker (analog)

Betriebsspannung: 5 Volt Micro-USB-Anschluss (Micro-USB-B)

* **GPIO-Pins**

Zusätzlich zu den gängigen Schnittstellen einen normalen Computer, besitzt den Raspberry Pi GPIO-Pins. Sie bieten die Idealen Schnittstelle zu eingebettet Welt und können wie Ihren Namen erwähnt, für allgemeine Ein- und Ausgabezwecke verwendet werden. Sie sind auf Abbildung 3 mit der Nummer „1“ bezeichnet. Die folgenden Ausführungen sind wesentlich in den Quellen (7) , [quellen BA Simic] entnommen.

Damit kann man Lichter, Motoren und anderen Geräte und Peripherie an und ausgemacht werden. In Input Modus können Zustände vom einem Taste, Schalter oder Sensor gelesen werden. GPIO ermöglich die Kommunikation über SPI, i²C oder UART Protokoll. Diese Protokolle können sehr leicht in Software implementiert werden. Schließlich können auch PWM (Pulse-Width Modulation) ausgegeben werden. Mit PWM kann man LED Dimmen oder einen Kleinen Digital-Analog Umwandler bauen.

Der Model 3 B besitzt 40 Pins. Sie sind in zwei Reihen von 20 Pins mit einem Abstand von 2,54 mm angeordnet; 28 davon können als GPIO verwendet werden. Die restlichen Pins sind entweder für Erdanschluss oder für Stromversorgung. Zu der Stromversorgung Anschlüsse zählen die 5 V und die 3.3V.



Abbildung : Raspberry Pi GPIO-Pins (6)

Es gibt zwei Nummerierungssysteme zur Bezeichnung der Pins. Der BOARD System bezieht sich auf der Physischen Position Pins auf Board. Die Nummer gehen von 1 auf 40 und der Pin mit Nummer 1 steht direkt neben die Bezeichnung „J8“. Der BCM System bezieht sich auf die offizielle Dokumentation des auf dem Raspberry Pi verbauten BCM837-Chips. Dieses System hat der Nachteil, dass sich die Nummer vom Modell unterscheiden. Das System ist auf Abbildung 4 mit der „GPIOxx“ representiert; wobei „xx“ die Nummer bezeichnet. Zur Illustrierung sind die Pins in der folgenden Abbildung farblich in Gruppen markiert, damit Zusammenhängende Funktionen der Pins deutlicher ausgemacht werden können. Die Auswahl eines Nummerierungssysteme ist bei einer Softwaretechnischen Umsetzung erforderlich.

Folgendes Bild verdeutlich die Nummerierungssysteme und gibt mehr technischen Details über die Pins Eingeschalten.

Der maximale Strom ist 50 mA bei der 3.3V Pins und 1 A bei der 5.5V Pins. Die 5V Pins sollten mit sorgfältig behandelt werden, da Sie das Board beschädigen können, wenn Sie mit andere Pins direkt verbinden Sind. Der Pin sollte am besten isoliert werden vor jeder Manipulation.

Ein GPIO-Pin sollte niemals mit einer Spannung größer 3.3V verbunden werden. Dies Konnte das Board beschädigen. Will man ein Pin als Input verwenden, sollte dafür gesorgt werden, dass der maximal Strom nicht überschritten wird; zu diesem Zweck kann einen Externen Widerstand in Reihe angeschlossen werden. Die Empfohlene Grenze ist 0.5 mA. In Output-Modus könne Pins bis zu 16mA Strom fließen lassen.

Die Software Umsetzung der GPIO Pins ist in verschiedene Programmiersprachen möglich. Sehr wahrscheinlich sind Python und C die berühmtesten. Es existiert bereit Bibliotheken in dieser Sprache, die die Implementierung erleichtern; beispielweise RPi.GPIO, Piggpio und WiringPi. Unabhängig von der verwendeten Bibliothek können GPIO-Pins, wenn Sie als Input gesetzt sind, entweder in Interrupt- oder in Polling-Modus gesteuert werden. Beim Polling fragt man Signale regelmäßig innerhalt einer Schleife ab und wertet diese Signale aus. Ein Großer Nachteil dieser Modus ist, dass auf Signale nicht sofort reagiert werden kann, sondern erst mit einer Verzögerung. Bei Interrupt wird sofort reagiert. Wenn ein Interrupt Signal auftritt, wird der aktuelle Befehl des Hauptprogramms beendet, die nötigen Register auf dem Stack gerettet und dann anschließend sofort die „Interrupt Service Routine“ aufgerufen. Dieser Modus hat also kaum Zeitverzug zwischen der Ausführung der ISR und dem Auftreten des Signals; Sie ist für zeitkritischen Signal geeignet. SPI, I²C oder UART Kommunikationsprotokolle können auch einfach in Software implementiert werden.

Es ist wichtig zu wissen, dass die Raspberry Pi GPIO für Echtzeit oder Zeitnahreagierende Systeme nicht richtig geeignet sind, da der Betriebssystem konnte jeder Zeit ein anderer Prozess eine höhere Priorität vergeben.

* **Konnektivität**

Die Konnektivität eines Gerätes Umfasst die Schnittstellen, die das Gerät mit der Welt verbunden kann. Das Thema dieser Bachelorarbeit beinhaltet das Wort „drahtlose Übertragung“; Es ist besonders Wichtig, dass wir die drahtlose Schnittstelle der Raspberry Pi näher betrachten.

Der Model 3 B beinhaltet einen eingebauten Bluetooth und WLAN und müssen nicht mehr zwingend über zusätzliche USB-Adapter installiert werden.

Der Bluetooth Chip arbeitet mit BTLE, auch bezeichnet als Bluetooth 4.1 Low Energy. Damit bringt der Raspberry Pi 3 Model B

Das WLAN Modul unterstützt die Standards 802.11b, g und n und arbeitet im 2.4 GHz Band (BCM43143). Das Modul hat eine maximale übertragungsrate von 150 Mbit/s.

# Software

* **Betriebssystem**

Das Betriebssystem ist eine Zusammenstellung von Computerprogrammen, die Systemressourcen eines Computers wie Arbeitsspeicher, Festplatten, Ein- und Ausgabegeräte verwaltet (8). Es gibt zwei Hauptkategorie vom Betriebssystem für den Raspberry Pi: Die Eingebettet und die Mehrzwecksysteme.

Die Eingebettet sind für bestimmte Zwecke entwickelt. Sie besitzen meistens keine graphische Oberfläche. Durch Ihrer geringe Anforderungen in Bezug auf Energiebedarf sowie Arbeits- und Massenspeicher eignen sich eingebettet Betriebssysteme für Zeitnah reagierenden System wie Industrie Anlagen, Dronen, Antiblockiersystem und Roboter. Ein Beispiel wäre Minoca OS.

Die Mehrzweckssysteme dagegen brauchen viele Speicher und Energie und haben längere Reaktionszeit. Wie Ihren Namen es erwähnt, eignet sich diese Systeme für Computer gängige Aufgaben. Sie haben längere Reaktionszeit, brauchen viele Speicher; deren Vorteil ist die einfache Handhabung. Sie besitzen meisten eine Schöne graphische Oberfläche. Auf Internet sind mehrere Mehrzweckssysteme zu finden. Die Üblichen sind Ubuntu, Noobs und Raspbian.

Das beliebteste Betriebssystem ist der kostenlose auf Debian Linux basierte und für Raspberry Pi Hardware optimierte Raspbian. Seine Beliebtheit bedankt seine kostenlose Lizenz, seine schnelle Leistung, Seine vorinstallierte Software und Tools.

Raspbian kommt mit mehr als 35.000 Software Pakete und ist offiziell unterstützt von der Raspberry Fondation.

Besorgt sich man ein Bildschirm, eine Maus, eine Tatstatur und Ihre nötigen Kabel, kann man die an dem Board anschließen und den als vollständige Ersatz für einen Computer Nutzen. Der Raspberry Pi reicht mit seinen Eigenschaften vollkommen aus für gängige Computer Aufgaben. Damit kann man zum Beispiel Problemlos im Internet surfen, Text Schreiben Music Spiele, oder Einige Kleine Spiele Spielen.

Zu diesem Zweck wird das Linux Betriebssystem mit einige vorinstalliert Software geliefert. Es kann unter anderen Chromium für Internet, Leafpad und LibreOffice für Textverarbeitung. Für Bild—und Videoverarbeitung kann der Raspberry und ressourcenintensive spiele kann der Computer überfordert werden. Der Nutzer kann Selbstverständlich auch seine Eigene Programm installieren. Dafür bietet Der Raspberry Pi Repository eine unbegrenzte und abwechslungsreiche Auswahl. Gemäß der Grundidee der Entwicklung der Raspberry Pi, werden auch Entwicklungstool in Betriebssystem vorinstalliert. Man kann unter anderen GenyMotion, Python, Greenfoot Java, Scratch und Bluej Java.

Es ist auch möglich Android und Windows auf Raspberry Pi zu installieren.

* **Anwendung**

In diesem Kapitel werden wir erfahren, welche Programmiersprachen von Raspberry Pi unterstützt sind. Das Betriebssystem hat die Aufgabe, die Verbindung zwischen den materiellen Ressourcen, dem Benutzer und den Anwendungen sicherzustellen. Der Nutzer kann je nach seinem Wünschen entweder zusätzliche Programme installieren oder seine eigenen Anwendungen Schreiben. Da

Der Name des Raspberry Pi knüpft an die Tradition an, Computer nach Früchten zu benennen. Bekannte Vertreter sind Apple und Blackberry. Der Zusatz „Pi“, angesprochen wie das englische Wort „Pie“, übersetzt für Tortenstück, wird oft fälschlicherweise als Solches interpretiert, steht jedoch für Python Interpreter, eine Andeutung für die Hauptprogrammiersprache des Raspberry Pis.

Bei Python handelt es sich um eine höhere Programmiersprache, die sich durch ihre Komplexität der Maschinensprache entfernt. Erst der Einsatz von Interpreter oder Compiler Übersetzt Befehle des Programmiercodes in Maschinensprache, die der Mikroprozessor bzw. Mikrocontroller versteht.

Der Raspberry Pi kann aber nicht nur mit Python Programmiert werden. Er unterstütz auch Scratch, C, C++, Java, Perl und Skriptsprachen wie HTML5, PHP, JavaScript. Da der Raspberry Pi auf einem Linux-Kernel operiert, können über die angebotenen Paketquellen nach Belieben weitere Programmiersprachen hinzugefügt.

Mit Hilfe einer sinnvollen Programmiersprache wird der Raspberry Pi Framework entwickelt. Der Auswahl wird in den Nächten Kapitel Diskutiert.

# Android Smartphone

Wie eingangs erwähnt, ist ein Smartphone ein Mobiltelefon, das umfangreiche Computer-Funktionalitäten und Konnektivitäten zur Verfügung stellt. Bei Android Smartphones handelt sich um Smartphone, die mit dem Android Betriebssystem ausgestattet sind.

# Hardware

Wegen Vielfalt von Android Smartphone, ist es schwer seine Physische Komponente ins Details zu beschreiben. Laut Statista[[3]](#footnote-3) gibt heutzutage 2,32 Mrd. Smartphone Nutzern weltweit. Sie sind je nach Hersteller und Modell unterschiedlich gebaut. Jedoch teilen sich Smartphone einige Eigenschaften. Wir können unter anderen Prozessor, Speicher, Touchscreen, Batterie und Kamera nennen. Zu der gemeinsamen Funkschnittstelle gehören WLAN, und Bluetooth.

Moderne Smartphone besitzen neue Technologie wie NFC, A-GPS, Glonass, und Galileo. Sie sind auch mit Vielen Sensoren ausgerüstet wie Gyroskope, Barometer, Magnetometer (8).

# Software

* **Betriebssystem**

Android ist ein Betriebssystem für Smartphone, Tablets und mehr. Sie wurde von Open Hanset Alliance unter Führung von Google entwickelt. Er zählt zu den drei wichtigsten Mobilen-Betriebssystemen . Die erste Android-Version kam im September 2008 auf dem Markt und hat sich sehr schnell verbreitet (10). Laut Google wurde im September 2012 täglich 1,3 Millionen Android-Geräte aktiviert und fast 60 Prozent aller mobilen Endgeräte dürfen mit Android ausgeliefert werden (8).

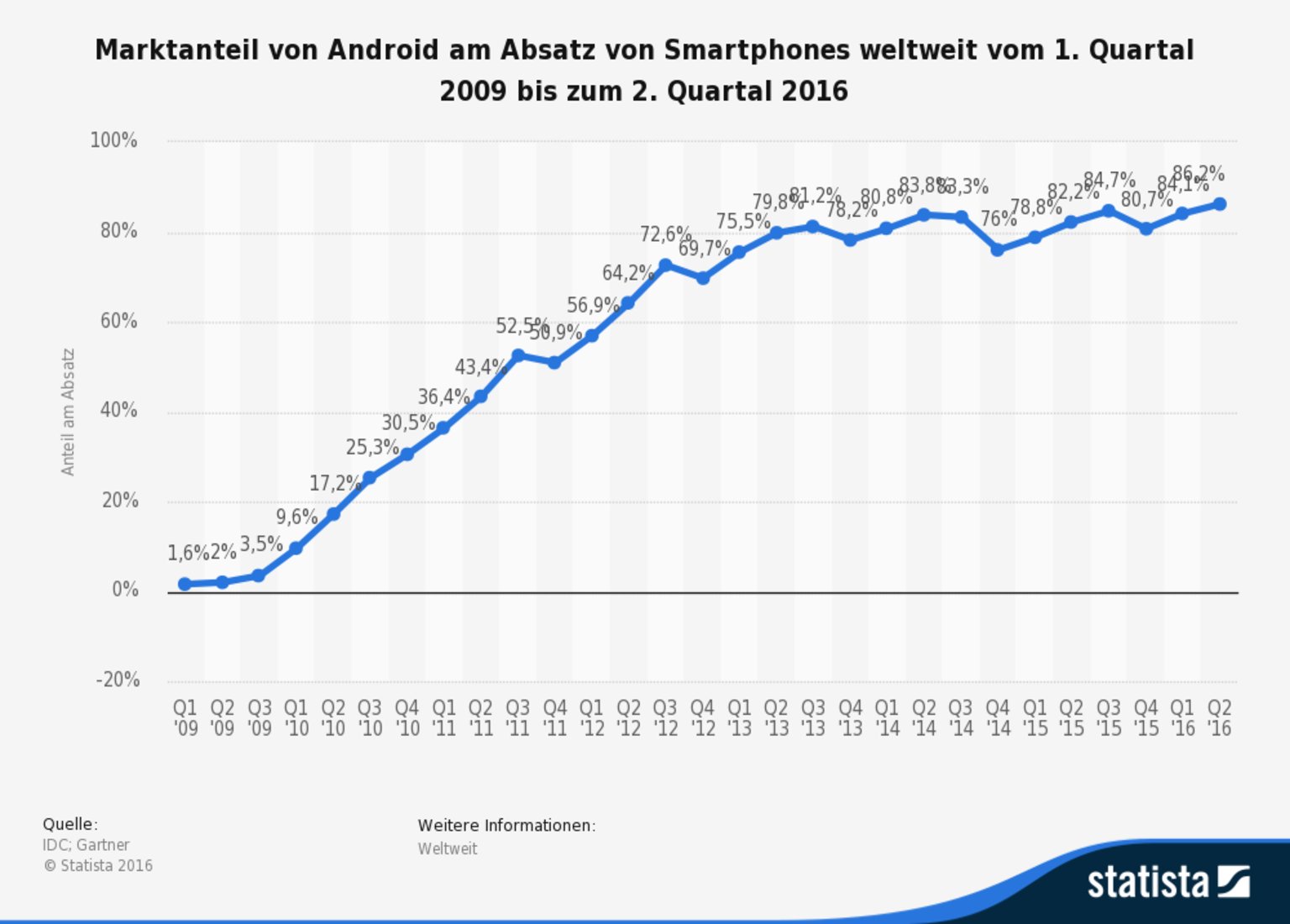


Abbildung : Markanteil vom Android Smartphone weltweit vom 2009 bis 2016 (7)

Das Betriebssystem beinhaltet vier Schichten und Jeder abstrahiert die darunterliegende. Er besteht aus ein angepasster Linux-Kernel. Das Kernel bildet die Schicht zwischen der Hardware und der restlichen Architektur und enthält unter anderem Hardware und der restlichen Architektur und enthält unter anderem Hardwaretreiber, Prozess- Speicherverwaltung sowie Sicherheitsverwaltung. Android beinhaltet eine Reihe von Bibliotheken für einige Kernkomponenten, die aus Performancegründen in C und C++ programmiert sind. Sie stellen die meisten Funktionen zur Verfügung, wie z.B. Medienvergabe, den Surface Manager, und die Standard C Bibliotheken.

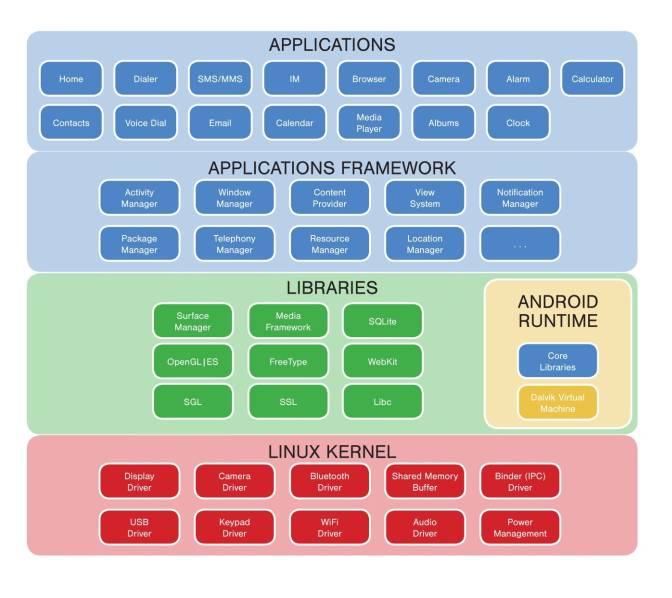


Abbildung : Architektur Android (11)

Da Android ein Multiprozess Betriebssystem ist, läuft jede Anwendung in Ihrer eigenen Instanz der Virtuelle Maschine. Dieser Umstand ist vor allem für die Sicherheit und die Anwendungsentwicklung von Bedeutung. Die Virtuelle Maschine wurde speziell dafür entwickelt mehrere virtuelle Maschinen effizient parallel ausführen zu können. Die Ausgeführten Datei sind in für einen minimalen Speicherverbrauch optimierten dex-Format. Dieses Format wird, nachdem sie von Java Kompiliert wurden, mit dem dx-Werkzeug in das nötige Format umgewandelt. Die Virtuelle Maschine benötigt weniger zwischenschritte um den Bytecode auf dem Prozessor auszuführen, weil das Register nicht stapelbasiert ist. Die Maschine nutz die Low-Level-Speicherverwaltung und das Threading des optimierten Kernels aus (12).

Das Anwendungsframework ist die Schicht, die für die Entwicklung von Android Applikation von Bedeutung und stellt den Rahmen für eine einheitliche Anwendungsarchitektur bereit. Ziel ist es, Anwendungen nach einheitlichen Richtlinien zu entwickeln und somit die Integration und Wiederverwendung von Anwendungen unter Android zu vereinfachen (12). Es erlaubt den Entwicklern die Benutzung von bereits vorhandenen Elementen zu Erstellen von „Graphical User Interface“ (GUI) oder die Nutzung von Ressourcen. Hintergrunddienste, Nachrichtenaustausch mit anderen Applikationen und das Nutzen von Hardware Ressourcen wird ermöglich. Der Zugriff auf dieser Ressource muss ebenfalls vom Nutzer bei der Installation der Applikation oder während der Laufzeit erlaubt zugestimmt werden, damit vermeidet man unerlaubte Zugriffe.

Android-Betriebssystem beinhaltet grundlegende Apps wie E-Mail, SMS-, Kalender-, Karten-, Kontakte-, und Browseranwendungen. Diese Anwendungen wurden mit der Programmiersprache Java implementiert.

# Android-Anwendung

In diesem Kapitel werden wichtigsten Komponente eine Android-Anwendung und deren Zusammenhang kennengelernt. Die App besteht grundsätzlich aus einem Manifest, den Java Code und Ressourcen. Der Java Code beinhaltet Activities. Ressourcen bestehen aus Layouts (Zusammenfassung von Views), und notwendige Bestandteil des Programms wie Zeichenfolge, und Binärdateien. Der Java Code und die Ressourcen sind im Projekt unter den Ordner *java* beziehungsweise res zu finden. Der Java Code beinhaltet auch die Programmlogik und die Ressourcen sein Erscheinungsbild. Das Verständnis von Vererbung, Interface, Threads, Abstrakte Klasse in Java sind Notwendig für die Entwicklung Android Anwendungen.

Die Hauptquelle diesen Ausführungen ist (15).



Abbildung : Aufbau Android-Anwendung

**Android Manifest**

Wie auf Abbildung 7 zu sehen ist, gehört der Manifest zur Darstellung-Kategorie. Sie beinhaltet grundlegende Informationen, die das System brauch, um die Applikation zu Starten und beschreibt seine Komponenten. Er beinhaltet die Liste von Aktivitäten und mit welche die Anwendung starten soll, Zugrifferlaubnisse, die die Anwendung umfassen. Der Manifest ist in der Auszeichnungssprache XML geschrieben.



Abbildung : Beispiel Android Manifest

Zugriff auf System Ressourcen wird mit „uses-permission“ bekannt gemacht werden; Mit dem Attribut „android:name“ wird angegeben, auf welche Ressource man zugreifen will. Das Auflisten von Aktivitäten die der Anwendung umfassen werden mithilfe „activity“ gemacht. Übrigens müssen Sie immer Kinderelemente von „application“ sein.

**Activity**

Eine Android-App besteht im Wesentlich aus Activities (3).Sie ist ein Fenster mit dem der Nutzer mittels Tasten- oder Touchscreen Berührungen interagiert. Das Aussehen der Benutzerfenster wird mit Layouts definiert. Es kann immer nur eine Activity gleichzeitig aktiv sein, bei einem Wechsel wird die zuvor laufende pausiert. Das Aufrufen erfolgt über Intents[[4]](#footnote-4). Intents sind Objekte, die Informationen über eine Operation beinhaltet und das Bindeglied zwischen mehreren Komponenten von Android bilden.

Im Gegenteil zu anderen Plattformen, bei denen man Anwendungen nur starten oder beenden kann, hat Android mehrere Status, die eine Anwendung in Ihrer Laufzeit durchläuft (vgl. Abbildung 9)

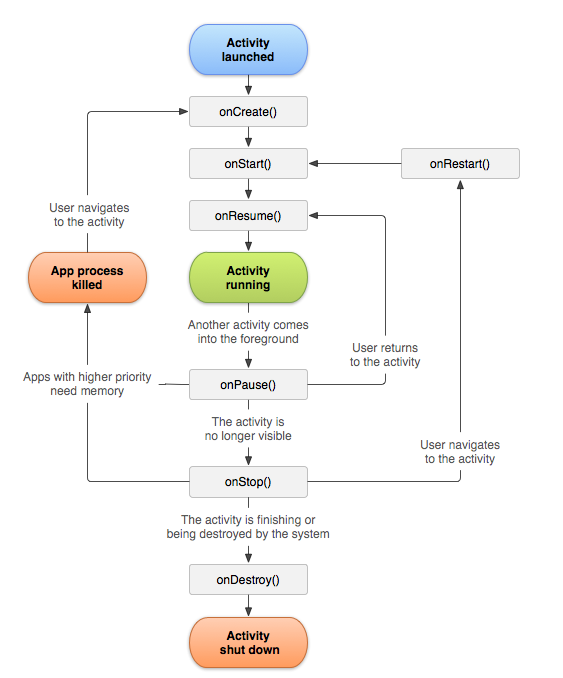


Abbildung : Zustandsdiagramm einer Android Activity (16)

Android bietet den Nutzer viele Callback-Methoden zur Verwaltung der Lebenszyklen von Activities. Das aufrufen dieser Methoden wird bis auf die *onCreate-*Methode vom System Übernommen. Beim Starten einer Anwendung und somit der ersten Activity, werden gleich drei Methoden Aufgerufen: *onCreate, onStart,* und *onResume.* Die wesentliche Logik der Activity soll in der *onCreate*-Methode implementiert werden. Dawird auch mithilfe von *setContentView*-Methode bekannt gegeben, welches Layout (GUI) gehört zu der Activity. Dieser Methode muss ein Layout übergeben werden.

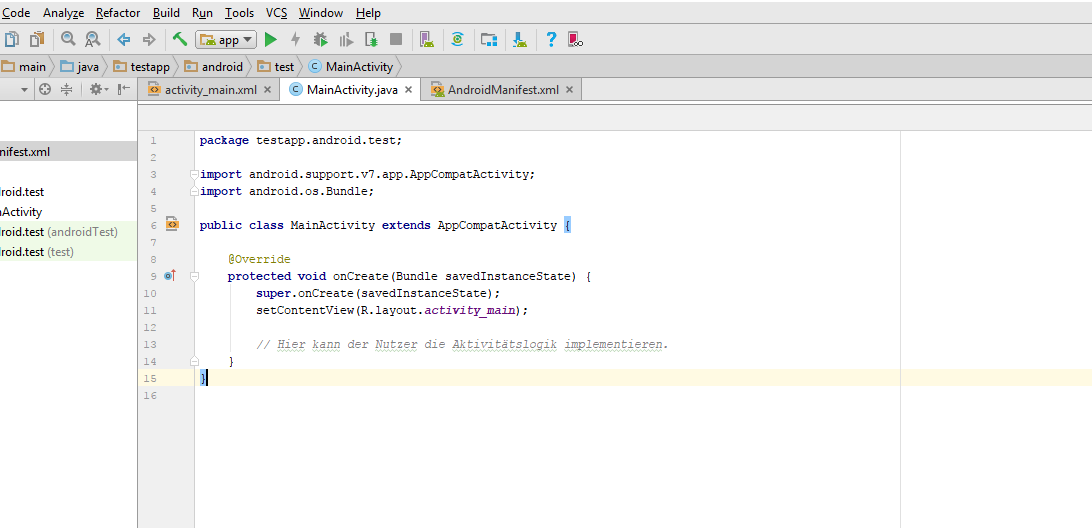


Abbildung : Minimal Beispiel einer Android Activity

**Layout**

Ein Layout bestimmt die Struktur eines GUIs. Sie bestimmt die Position der Oberfläche Element, deren Abstände, und deren Attributen. Es gibt verschiedene Typen von Layout. Wir können unter anderen *LinearLayout*, *RelativeLayout*, *TableLayout*, *GridLayout.* Der wesentliche Unterschied ist, wie die Anordnung der Oberfläche Elementen. Ein LinearLayout positioniert beispielweise die Elemente in eine Reihe.

Layouts können sowohl in XML als auch in Java deklariert werden. Android bietet ein einfaches XML Vokabular zur Erstellung von Layouts. Das Layout wird dann unter Ressourcen Folder abgelegt. Weiterhin gibt auch die Möglichkeit durch Vererbung einer *ViewGroup* Unterklasse, ein Layout in Java zu erstellen. Zu jedem Layout Type gehört eine Java Klasse. Die Positionierung des Elements und das Layout Große wird dann mithilfe der *LayoutParams-*Klassebestimmt (17). Layouts können auch geschachtelt sein.

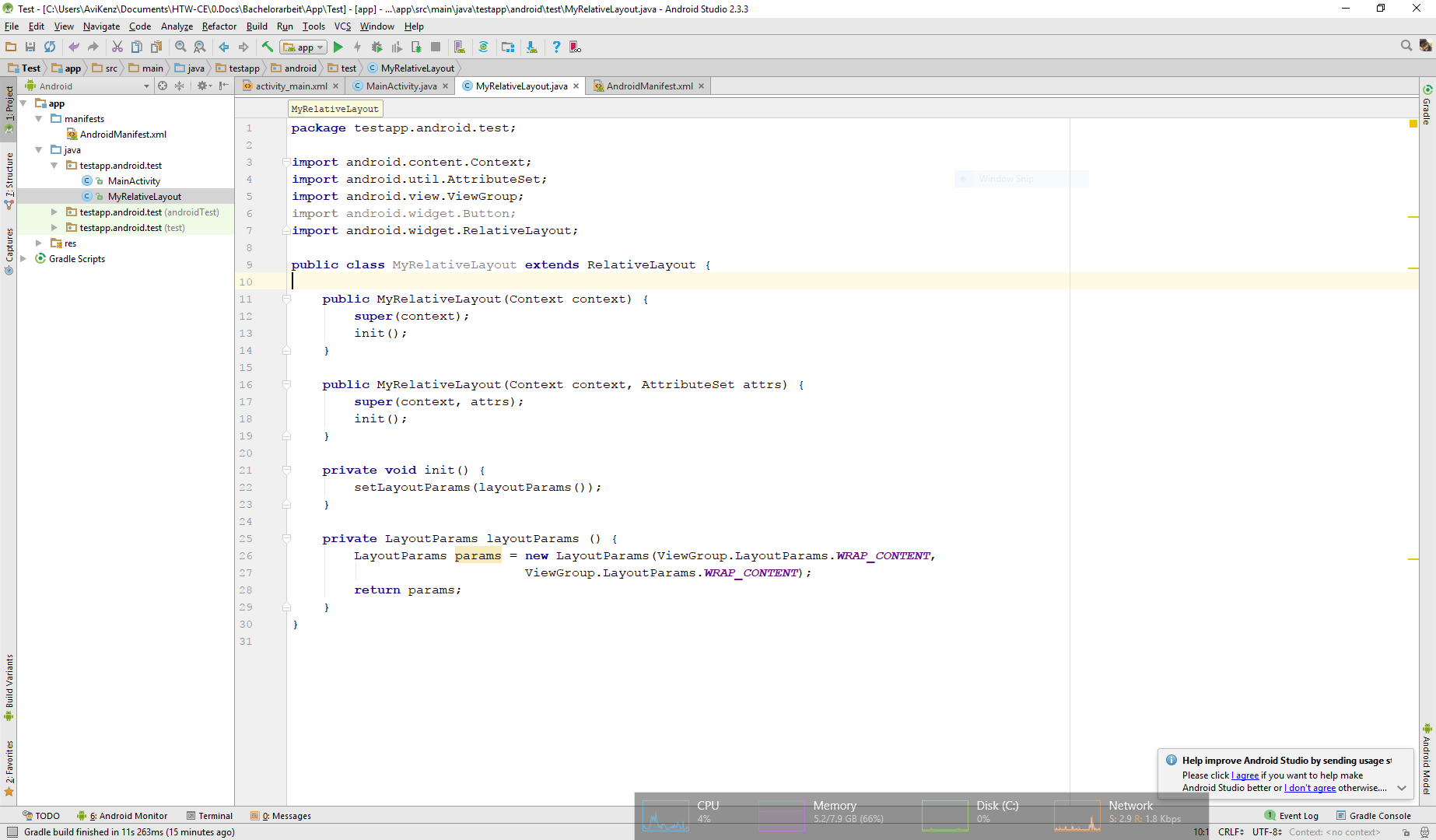


Abbildung : Minimal Beispiel eines Android-Layout in Java

Ein Layout besteht im wesentlich aus Bedienelemente. In Android bezeichnet man Elementen das Layout umfassen als *View.*

**View**

Views sind Steuerelemente von Android GUI. Sie reagieren auf Touch- oder Tatstatur-Ereignissen und ermöglichen somit den Nutzer mit der Anwendung zu Kommunizieren. Android bietet verschiedene Typ von Views, die sich von Ihren Aussehen und Bedienungsform unterscheiden. Jeder View-Typ bietet Methoden und Interface zur Verwaltung von Ereignissen.

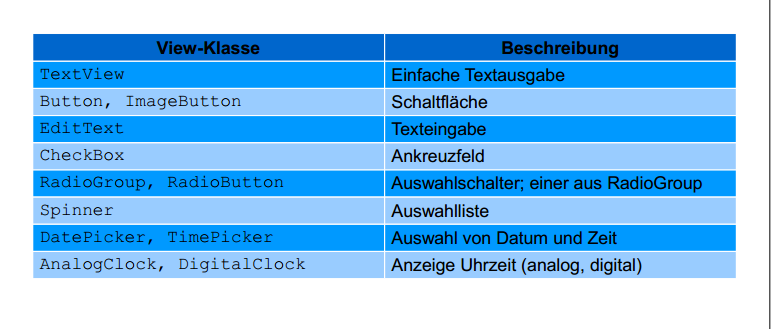


Abbildung : Beschreibung einige Android-Views (18)

Views können wie Layouts sowohl in XML oder in Java erstellt werden. Die Erstellung einer View in Java erfordert die Vererbung einer Unterklasse vom *View*.

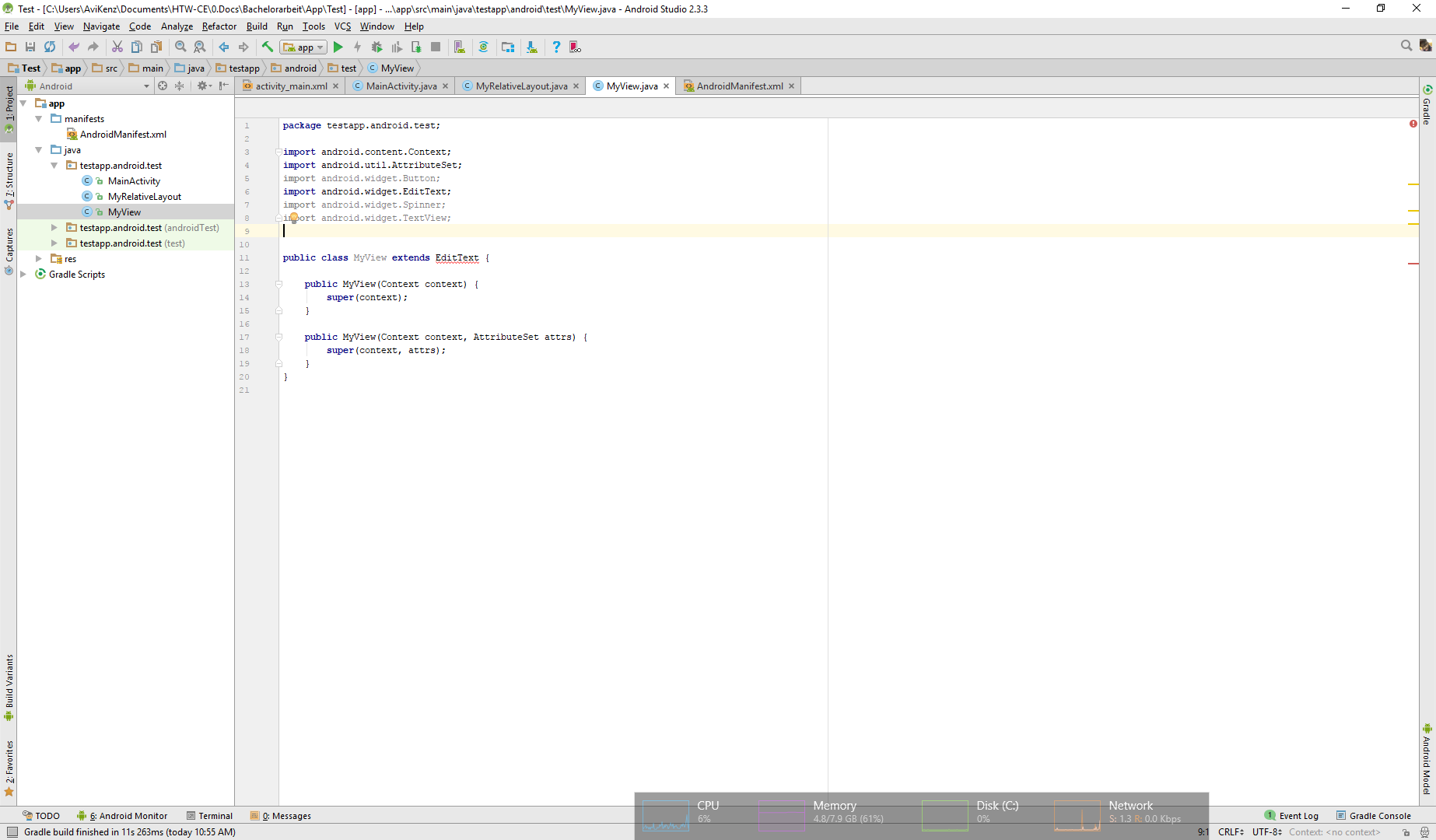


Abbildung : Erstellung einer Android-View in Java

# Lösungsansatz

1. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jasonfindlay.pirelaypro> [04.02.2018] [↑](#footnote-ref-1)
2. <https://play.google.com/store/apps/details?id=es.pymasde.blueterm&hl=fr> [04.02.2018] [↑](#footnote-ref-2)
3. <https://de.statista.com/themen/581/smartphones/> [06.02.2018] [↑](#footnote-ref-3)
4. <https://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html> [06.02.2018] [↑](#footnote-ref-4)