

Web-basierte Anwendungen 2: verteilte Systeme

Montag: 15.04.2013

Heut wurde die zweite Projektphase eingeleitet. Dazu wurden in der Vorlesung synchrone und asynchrone Kommunikation vorgestellt und kurz erläutert.

Im Anschluss im Praktikum fand die Gruppenfindung statt. In jenen Gruppen, welche aus zwei Personen bestehen, sollte ein Szenario ausgedacht werden. Es sollte so gewählt werden, dass sowohl synchrone als auch asynchrone Kommunikation greifen kann.

Im Folgenden werden alle Szenarioideen dargestellt und bewertet:

- Schuhtempel
- Sportveranstaltungen
- Busfahrplan

Beim Schuhtempel werden neue Schuhe von abonnierten Designern sowohl Farben und Formen mitgeteilt. Diese Idee wurde, leider zu schnell, verworfen.

Auch der Busfahrplan wurde aufgrund von zu wenig Interaktionsmöglichkeiten verworfen.

Somit wurde sich auf das Szenario der Sportveranstaltungen geeinigt. Hierbei soll es primär um laufende Sportveranstaltungen in Gummersbach gehen.

Dazu werden sowohl synchrone, als auch asynchrone Datenübertragungsarten einbezogen.

Der allgemeine Informationsabruf für Informationen bezüglich Sportveranstaltungen wird synchron realisiert. Diese Auskunft werden beispielsweise Sportarten, Sportgruppen (Rückschlagsport, Kampfsport, Schwimmen,...), Termine, Orte, Voraussetzungen, Preise etc. beinhalten.

Veranstalter haben die Möglichkeit neue Events zu erstellen und benötigte Räume/Materialien,.. zu reservieren, wobei diese Räume/Materialien,... ebenfalls Ressourcen darstellen.

Im Gegenzug dazu werden Abonnements sowie Benachrichtigungen zu einer abonnierten Sportgruppe (Rückschlagsportarten, Kampfsportarten,...), Sportart (Tennis, Judo,...), Räumlichkeit (Tennisplatz, Sporthalle,...) oder Materialien (Bälle, Schläger, Judomatten,...) asynchron verwirklicht. Wobei die an Sportveranstaltungen Interessierten lediglich Ressourcen wie Sportgruppe und Sportart abonnieren können, wohingegen Veranstalter auch Räumlichkeiten und Materialien für ihre Veranstaltung reservieren und abonnieren (zwecks Verfügbarkeitsprüfung) können.

Ebenfalls werden für bereits bestehende Veranstaltungen Terminänderungen wie Ort- oder Zeitänderungen asynchron mitgeteilt indem der Veranstalter/Leiter/Trainer diese publiziert.

Donnerstag 18.04.2013

- Treffen mit David
- Ausarbeitung des Szenarios
- Ideen für Ressourcen
- Doku-Text Kommunikationsdiagramm

Dienstag 23.04.2013

- Treffen mit David
- Beginn der Erarbeitung von Ressourcen (mit Hilfe der Schritte aus den Vorlesungen)
- Beginn mit dem XML Schema

Montag: 22.04.2013

Im Praktikum wurden heute Ressourcen für die Anwendung ermittelt, nachdem diese in der Vorlesung vorgestellt wurden. Wichtig dabei war es die 5 Schritte zu beachten:
Ressourcen identifizieren:

1. **Sportgruppe** (Beinhaltet Infos, Sportarten)
2. Sportart (Beinhaltet Infos, Veranstaltungen)
3. Veranstaltung (Infos; Ort, Datum, Uhrzeit...)
4. **Ort**
5. Gebäude (Hallen, Plätze,...)
6. Equipment (Schläger, Matten,...)
7. Benutzer (**Veranstalter**/Interessent(Benutzerprofil))

Eindeutige Identifier

1. <http://beispieluri.de/sportgruppe/1>
2. <http://beispieluri.de/sportgruppe/1/sportart/3/>
3. <http://beispieluri.de/sportgruppe/1/sportart/3/veranstaltung/65/>
4. <http://beispieluri.de/ort/2/>
5. <http://beispieluri.de/ort/5/gebaeude/3/>
6. <http://beispieluri.de/ort/4/gebaeude/87/equipment/45/>
7. <http://beispieluri.de/benutzer/1/>

Verknüpfungen zwischen Ressourcen:

Verknüpfungen umgangssprachlich:

- Sportgruppe: Sportart
- Sportart: Veranstaltung, Trainer, (Equipment?)
- Veranstaltung: Sportart, Veranstalter, Gebäude, (Ort?)
- Ort: Gebäude
- Gebäude: Veranstaltung, Ort, Trainer, Equipment
- Equipment: Gebäude, Trainer, (Sportart)
- Veranstalter: Veranstaltung, Equipment,

Donnerstag 25.04.2013

Schema Erstellung

Freitag 26.04.2012

Schema Bearbeitung

Montag 29.04.2013

- Beratungstermin
- Fragen bezüglich dem Schema und der Verbindungen
- Überarbeitung der Ressourcen
- Verbesserung / Erweiterung des Schemas

Mittwoch 01.05.2013

- Dokumentation geschrieben
- Recherche/Einarbeitung in die HTTP Verben

Dienstag 07.05.2013

- Treffen mit David
- Anpassung des Schemas
- Unmarshalling

Mittwoch 08.05.2013

- Erneute Überarbeitung des Schemas
- Weiterarbeit an der Dokumentation

Freitag 10.05.2013

- Dokumentation

Sonntag 12.05.2013

- Dokumentation

Montag 13.05.2013

- Dokumentation ist bis zu diesem Meilenstein komplett
- Abnahme von den Betreuern fiel sehr positiv aus
- Recherche / Überlegungen zu XMPP

Sonntag 19.05. 2013

- Installation vom XMPP Server

Dienstag 28.05.2013

- Rechere, Recherche, Recherche
- XMPP - the definitive guide quasi komplett gelesen
- Dokumentation

Donnerstag 30.05.2013

- Dokumentation

Dienstag 04.Juni.2013

Erste GUI Versuche. Grobe Aufteilung, wie GUI nachher aussehen soll. Zunächst habe ich mir einige Online-Tutorials zu Java Swing angesehen und einfach ein wenig probiert, da ich keinerlei Erfahrungen damit hatte.

- Labels

- Positionierung
- Windows / Titel
- Kontainer / Panel

Mittwoch 05.Juni 2013
Weiter Versuche an der GUI

Samstag 08. Juni 2013
GUI

- Realisierung der entsprechenden Buttons
- Zusammenfügen einzelner Klassen
- Einarbeitung in ActionListener
- Wiederholung Konstruktor
- Testen von ActionListener
- Testen der Tab Navigation (Da war noch kein Konzept haben eher unsinnig)
- Realisierung der Rollenwahl mittels Radiobuttons
- Visibility probiert
- Erste Versuche mit DropDownMenues. Hier sollen dann später unsere konkreten Daten rein wie Veranstaltungen und Orte etc.
- Anpassung der FensterGröße in Absprache 1000x600
- LoginVersuche
- Zurueck Buttons klappen :)

Montag 10. Juni 2013
GUI

- Sichtbarkeiten
- Beschriftung der Auswahlmöglichkeiten
- Realisierung der Tab-Leiste (Haben uns ein Konzept überlegt, sodass die Leiste sinnig ist)
- Realisierung der Rollen-Abfrage mittels JOptionPane - So kann im Hintergrund der spezifische Inhalt laden
- Erweiterung der Funktionalität mittels ActionListenern

Donnerstag 13. Juni 2013
GUI

- Tableiste verbessert
- Dropdowns optimiert
- Button für PubSub erstellt und erste Funktionalität eingebaut
- Verschachtelung des gesamten Inhaltes in Methoden
- Optimierung der Rollen-Wahl

Doku

- Setzen von Texten etc.
- Text LeafNodes - Publisher und Subscriber
- Beginn mit GUI Text

Freitag 14. Juni 2013
GUI

- Beginn mit dem Schreiben der Methoden des Veranstalters
- Hinzufügen von Button

Samstag 15. Juni 2013

GUI

- Oberfläche vom Interessent funktioniert soweit
- Aufteilung auf zwei Fenster (pro Rolle eins)
- Zurueck Button funktionieren wieder
- Ausführung einiger Tests
- Versuche Verbindung mit XMPP Service

Sonntag 16. Juni 2013

GUI

- Fast fertig gestellt.
- Erstellen, Ändern und Löschen von Veranstaltung graphisch realisiert
- TextFelder für die Eingaben erstellt
- Hide und show Methoden geschrieben
- KlickCounter Schummelei?
- Ausblenden und Einblenden
- Es klappt soweit eigentlich alles ganz gut
- Einen dummen Fehler von mir gefunden, sodass die gesamte Positionierung im Eimer war.
-

Montag 17. Juni 2013

- Beratungstermin
- Abbrechen
- Debugging
- Zurueck
- Feinschliff
- Doku
- GUI

Dienstag: 18. Juni 2013

- Gui Optimierung
- Feinschliff
- Doku

Mittwoch 19. Juni 2013

- GUI Feinschliff
- Doku
- LiteraturRecherche
- SG, SA und V Implementation

Donnerstag 20. Juni 2013

- GUI Optimierungen, ständige Anpassung
- Implementierung
- Doku

Freitag 21. Juni 2013

- Doku
- Implementierung

- GUI Anpassung

Samstag 22.Juni 2013

- GUI Optimierung
- Doku Überarbeitung

Sonntag 23.Juni 2013

- Anpassung des Programms / GUI
- Dokumentation - Endgültige Fassung, Korrekturen...