

# Dokumentation EtherApp

**Thema:** Entwicklung einer App zur Verwaltung  
von Etherpad Lite

**Vorgelegt von:** Ferdinand Malcher  
Martin Stoffers

**Betreuer:** Prof. Dr. Ulf Schemmert

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Systembeschreibung</b>	<b>4</b>
1.1	Etherpad Lite . . . . .	4
1.2	Abgrenzung und Zielstellung . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Vorgehen</b>	<b>5</b>
2.1	Zugriff auf die HTTP-API . . . . .	5
2.2	Selbst definierte Listen . . . . .	5
2.3	Asynchrones Laden der Listenelemente . . . . .	5
2.4	Verwaltung mehrerer EPL-Instanzen . . . . .	6
2.5	Persistenter Datenspeicher . . . . .	6
2.6	Tab-Ansicht . . . . .	7
2.7	Datenstruktur . . . . .	7
	<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>9</b>

## Abkürzungsverzeichnis

API	Application Programming Interface
REST	Representational State Transfer
HTTP	Hypertext Transfer Protocol
UI	User Interface, Benutzeroberfläche
URL	Uniform Resource Locator

# 1 Systembeschreibung

## 1.1 Etherpad Lite

*Etherpad Lite*[1] ist ein kollaborativer Online-Editor. Anwender können Textdokumente, sogenannte Pads, gemeinschaftlich und in Echtzeit online bearbeiten. Die Oberfläche ist browserbasiert. Innerhalb der Pads ist durch farbliche Markierung gekennzeichnet, welche Bearbeitungen von welchem Nutzer vorgenommen wurden. Eine Instanz des Etherpad Lite ist standardmäßig offen. Damit kann jeder Anwender Pads anlegen und bearbeiten. Das System speichert Revisionen des Pad-Inhalts, die später abgerufen werden können. Die Oberfläche bietet außerdem die Möglichkeit zum Export des Inhalts in verschiedene Dokumentformate sowie einen Onlinechat zur Verständigung unter den Autoren. Das Projekt ist Open-Source und damit quelloffen und frei für jeden.

## 1.2 Abgrenzung und Zielstellung

Die Oberfläche des Etherpad Lite ist schlicht und übersichtlich gehalten. Sie bietet benutzerrelevante Funktionen, die sich auf ein einzelnes Pad beziehen. Administrative Funktionen, die bestimmten Benutzerkreisen vorbehalten bleiben müssen, sind auf der Oberfläche nicht implementiert. Es gibt somit keine Möglichkeit, z.B. alle verfügbaren Pads anzuzeigen oder einzelne Pads zu löschen.

Es existiert eine umfangreiche HTTP-API, über die diverse Funktionen verfügbar gemacht werden. Für die praktische Verwendung dieser API ist ein Frontend sinnvoll.

Das Projekt EtherApp hat zum Ziel, einen Teil der API-Funktionen abzubilden und eine App zur Administration verschiedener Etherpad-Lite-Instanzen zu entwickeln. Das beinhaltet insbesondere folgende Funktionen:

- Anzeige aller Pads
- Anzeige von Meta-Informationen für einzelne Pads (Benutzer online, Revisionen, Datum, ...)
- Anlegen neuer Pads
- Löschen von Pads
- Anzeige des Pad-Inhalts
- Teilen der Pad-URL über soziale Dienste und E-Mail
- Rücksetzen des Inhalts auf ältere Revision
- Anzeige und Verwaltung von Gruppen
- Verwaltung mehrerer EPL-Instanzen und Profilverwaltung

## 2 Vorgehen

### 2.1 Zugriff auf die HTTP-API

Das EPL bietet von Haus aus eine umfangreiche HTTP-API[2]. Sie stellt eine Reihe von Funktionen für administrative Aufgaben bereit, die über die offene Weboberfläche nicht zur Verfügung stehen. Der Zugriff auf die API ist nur mit einem Shared Secret (API Key) möglich, der vom Administrator festgelegt werden muss.

Für den Zugriff auf die API existieren bereits Java-Bibliotheken, die alle API-Funktionen auf Methoden einer Java-Klasse abbilden. Für das Projekt EtherApp kam dabei die Implementation[3] des US-amerikanischen Entwicklers Jordan Hollinger zum Einsatz.

Die Bibliothek beinhaltet eine Klasse `EPLiteClient`, die mit den Zugangsdaten für die EPL-API initialisiert wird. Mit einem Objekt dieser Client-Klasse können Anfragen auf die jeweilige API durchgeführt werden, die als Java-Datenstruktur (`String` oder `HashMap`) zurückgegeben werden.

### 2.2 Selbst definierte Listen

Das Android-SDK stellt mit dem `ListView` ein View-Element zur Verfügung, mit dem Elemente in einer scrollbaren Liste angezeigt werden können.

Zur Anpassung von Daten und das tatsächliche Darstellen in der Liste wird ein Adapter benötigt. Android stellt bereits eine Reihe von Adaptern zur Verfügung (`BaseAdapter`, `ArrayAdapter`, ...). Deren Nachteil ist jedoch eine festgelegte Darstellungsweise; es ist auf einem Listenelement lediglich ein `TextView` dargestellt.

In unserem Anwendungsfall sollten in den Listenelementen der Padliste neben dem eigentlichen Pad-Namen zusätzliche Statusinformationen zum Pad sowie ein Löschen-Button angezeigt werden. Dieses Ziel konnte nur mit einem eigenen Adapter<sup>1</sup> und einem selbst gestalteten Listenelement<sup>2</sup> erreicht werden.

### 2.3 Asynchrones Laden der Listenelemente

Um eine komplette Padliste inklusive der Metadaten zu jedem Pad abzurufen, sind folgende Anfragen an die HTTP-API nötig:

- Abrufen der Padliste (nur IDs)
- Abrufen der Metadaten zu jedem einzelnen Pad
  - Anzahl der User online
  - Anzahl der Revisionen
  - Datum der letzten Bearbeitung

---

<sup>1</sup>`de.etherapp.adapters.PadlistBaseAdapter`

<sup>2</sup>`de.etherapp.beans.PadlistItem`

Für jedes Pad sind also drei HTTP-Anfragen abzusetzen. Bei einem Volumen von 300 Pads sind damit 901 HTTP-Anfragen nötig, um alle Daten der Padliste abzurufen, auch wenn der Benutzer diese zunächst gar nicht benötigt! Neben der dadurch ausgelösten Serverlast ist auch die resultierende Wartezeit für den Benutzer nicht akzeptabel. Dieser Umstand erfordert eine Lösung, mit der die Inhalte eines Listenelements erst dann geladen werden, wenn das Element auch angezeigt wird.

Dieses Ziel kann mit einem `AsyncTask` erreicht werden. Zunächst wird synchron die Liste aller Pads abgerufen und das `ListView` mit Elementen gefüllt. Jedes angezeigte Listenelement startet einen neuen Thread für jeden zu ladenden Wert. Der Thread stellt asynchron eine Anfrage an die API und schreibt die Ergebnisse direkt in die Views des Listenelements. Das asynchrone Laden ist beim Scrollen der Liste an der Zeitverzögerung zu erkennen.

## 2.4 Verwaltung mehrerer EPL-Instanzen

Zur Verwaltung mehrerer Instanzen des EPL auf verschiedenen Servern wurde eine Profilverwaltung implementiert. In den Einstellungen können Daten für verschiedene APIs eingetragen werden. Jeweils eine API kann zur Verwendung ausgewählt werden. Beim Start der App wird die zuletzt ausgewählte API verwendet. Startet die App zum ersten Mal, wird der Benutzer direkt zum Anlegen einer neuen API aufgefordert.

## 2.5 Persistenter Datenspeicher

Einige Parameter der EtherApp müssen persistent gespeichert werden, z.B. die vom Benutzer definierten APIs und Grundeinstellungen. Für diese Aufgabe gibt es zwei Lösungsansätze: Shared Preferences und eine SQLite-Datenbank.

Die **Shared Preferences** sind Schlüssel-Wert-Paare, auf die systemglobal von Applikationen zugegriffen werden kann. Da uns die Implementation einfacher erschien, sollte diese Methode zum Speichern der API-Informationen verwendet werden. Dazu wurde dem Schlüssel (z.B. `apikey`) ein Index angefügt (z.B. `apikey2`) um die Zugehörigkeit zu einer API-Einstellung, die aus mehreren Schlüsseln besteht, erkennbar zu machen. Diese Variante funktionierte, hatte aber ihre Grenzen: Da es keine Funktion gibt, alle existierenden Schlüssel abzurufen, musste immer die Anzahl der existierenden APIs mitgespeichert werden, um durch die Liste iterieren zu können. Sobald ein Eintrag gelöscht wurde, traten Konsistenzprobleme auf, die nur mit viel Aufwand wieder zu beheben gewesen wären. Wir entschieden uns daher für eine Migration auf **SQLite**, ein leichtgewichtiges relationales Datenbanksystem auf Dateibasis.

Android stellt bereits von Haus aus die nötigen Schnittstellen für SQLite-Datenbanken zur Verfügung. Die Daten lassen sich mit einer relationalen Datenbank wesentlich leichter auslesen und verändern, obgleich die Implementation und Einrichtung etwas aufwendiger ist, als für die Shared Preferences.

Zum Zugriff auf die Datenbank wurde die Klasse `de.etherapp.sql.DBHandler` als Extension der Elternklasse `SQLiteOpenHelper` angelegt. Sie stellt die Datenbank für den Schreib- oder Lesezugriff zur Verfügung und regelt die Initialisierung der Datenbank beim ersten Start der App oder beim Upgrade.

## 2.6 Tab-Ansicht

Zur Navigation zwischen den Haupt-Activities (Padliste, Gruppenliste, ...) entschieden wir uns für eine Tab-Ansicht. Am oberen Rand des Bildschirms sollte eine Tab-Leiste zu sehen sein, beim Anklicken sollte der Inhaltsbereich unten aktualisiert werden.

Für diesen Zweck ist das View-Element `TabHost` entwickelt worden. Innerhalb einer `TabActivity` sorgt es für die Auslieferung von Tabs. Es stellt einen Rahmen zur Verfügung, in den je nach aktivem Tab eine Activity geladen wird.

Später fiel uns auf, dass dieses Feature als *deprecated* eingestuft ist und nicht mehr verwendet werden soll. Stattdessen sollen Tab-Ansichten mit sogen. Fragments implementiert werden. Die Migration auf eine Fragment-Umgebung hätte jedoch eine vollkommene Umstrukturierung der Software mit sich gebracht und wurde aus Zeitgründen nicht durchgeführt.

## 2.7 Datenstruktur

Alle Daten (APIs, Pads, Gruppen) der EtherApp werden in einer Klassenstruktur gespeichert. Die gesamte Struktur ist in Abbildung 1 dargestellt.

Die Wurzel der Struktur ist die statische Klasse `GlobalConfig`. Sie enthält eine `HashMap` mit allen angelegten APIs, jeweils Objekte der Klasse `PadAPI`. Innerhalb der API beinhaltet eine `HashMap` alle Pads inklusive ihrer Parameter (sofern schon abgerufen). Ein Pad ist in einem Objekt der Klasse `Pad` repräsentiert.

In der `GlobalConfig` sind außerdem der `DBHandler`, die `MainActivity` (Host für die Tab-Ansicht) und die aktuell ausgewählte API als Objekte hinterlegt.

Die Klasse `PadThread` ruft beim Start die komplette Liste aller Pads asynchron aus der API ab.





---

## Quellenverzeichnis

- [1] ETHERPAD FOUNDATION: „*Etherpad*“. <http://etherpad.org/> (23.01.2014).
  - [2] ETHERPAD FOUNDATION: „*Etherpad v1.3.0 Manual & Documentation*“. [http://etherpad.org/doc/v1.3.0/#index\\_http\\_api](http://etherpad.org/doc/v1.3.0/#index_http_api) (23.01.2014).
  - [3] HOLLINGER J: *java-etherpad-lite*. <https://github.com/jhollinger/java-etherpad-lite> (23.01.2014).
-

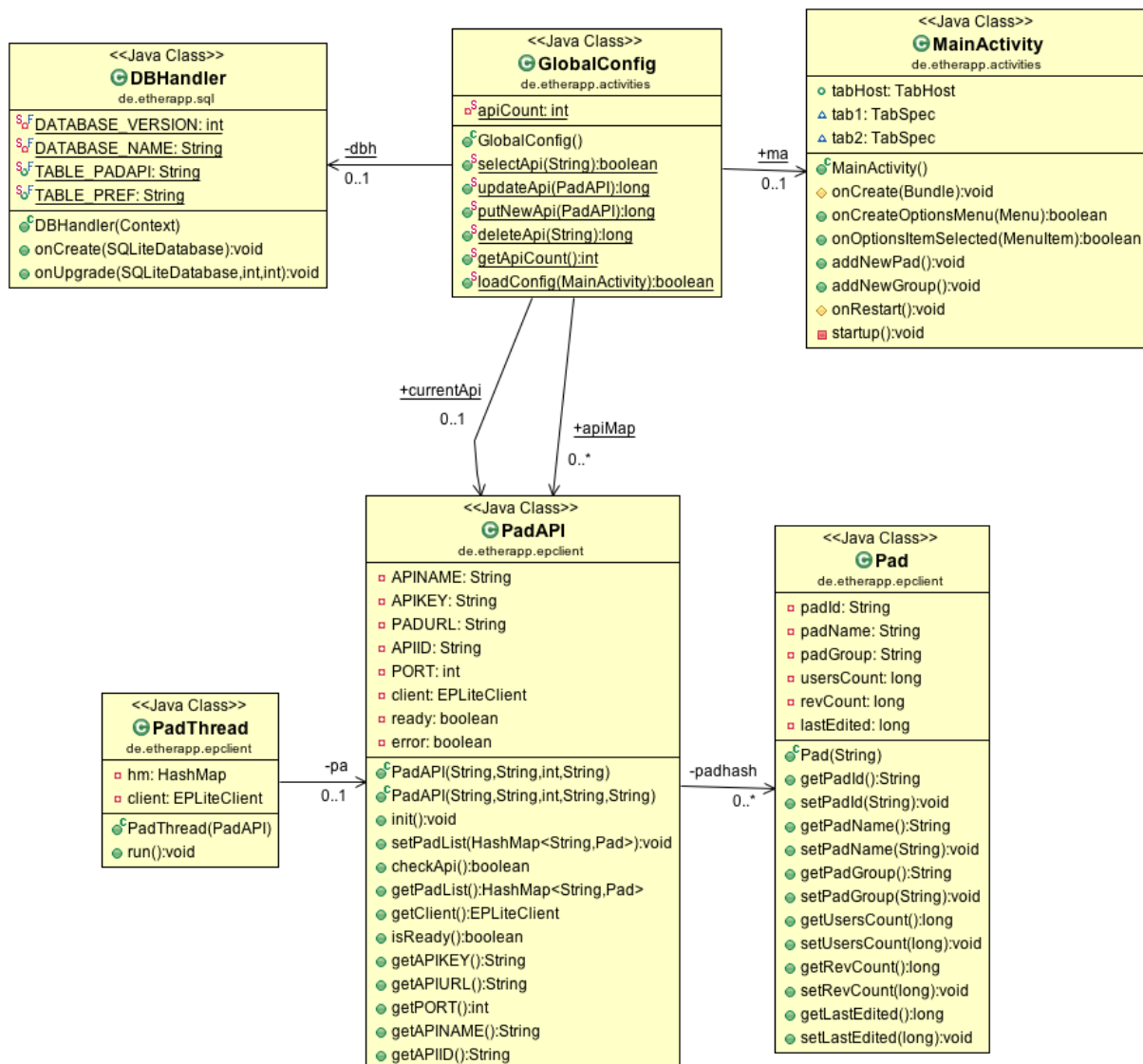


Abbildung 1: Klassendiagramm der EtherApp