

Displaimer Arkitektur

Teo Klestrup Röijezon

24 maj 2017

Sammanfattning

Detta dokument beskriver den övergripande arkitekturen för Displaimer (tidigare känd som WiL-CD).

Innehåll

1	Dokumentets Syfte och Innehåll	1
2	Struktur	1
3	Kodkonventioner	2
3.1	Scala	2
3.1.1	TODO Databasmodeller	2
3.2	Rust	2
3.3	C	3

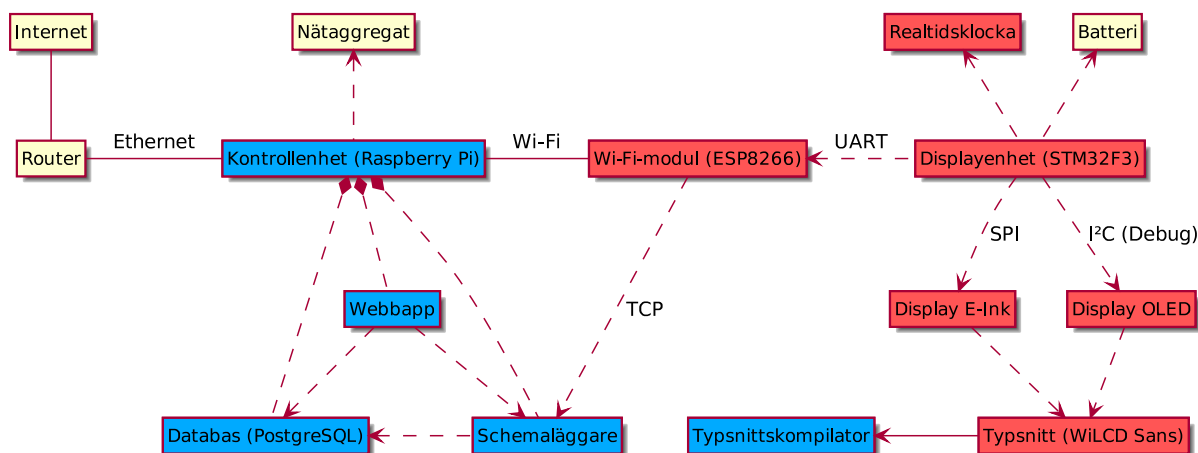
1 Dokumentets Syfte och Innehåll

Syftet med detta dokument är att förklara vilka komponenter som Displaimer innehåller, hur de kommunicerar, samt vad som lett till dessa beslut.

Detta dokument behandlar även allmänna kodkonventioner, men *inte* detaljsyrning för hur varje komponent är implementerad.

2 Struktur

Projektet är primärt uppdelat i schemaläggaren, webbplatsen, samt displayenheten, sammankopplade enligt följande diagram:



Blåmarkerade områden ansvaras främst av Teo Klestrup Röijezon och Sebastian Heimlén, och rödmarkerade områden ansvaras främst av Yobart Amino och Henrik Björklund. Andra delar är användarens ansvar att tillhandahålla.

Webbappen låter primärt användare skriva meddelanden som displayen ska visa, samt även användare schemalägga meddelanden att visa senare, dessa skickas till schemaläggaren. Dessutom har den ett användarsystem, för att begränsa vem som kan ändra meddelandet.

Schemaläggaren kommunicerar med displayenheten (via ESP8266-modulen) och bestämmer vilket meddelande som ska visas. Dessutom används den som källa för att kalibrera displayenhetens klocka.

Databasen används som primär sanningskälla för båda dessa.

Displayenheten har till ansvar att ta emot och visa meddelanden, samt hålla den visuella klockan uppdaterad. Meddelandet och det nuvarande klockslaget visas på E-Ink-displayen. Felsökningsmeddelanden skickas till OLED-displayen (endast ikopplad under felsökning).

Typsnittskompilatorn kompilerar vårt typsnitt ("WiLCD Sans") till motsvarande C-kod.

3 Kodkonventioner

Webbappen och schemaläggaren är skrivna i Scala, typsnittskompilatorn är skriven i Rust, och displayenhetens firmware är skriven i C. Varje av dessa har egna konventioner.

3.1 Scala

Vi följer Scalas officiella stilguide, med följande undantag:

- Filer med flera klasser (se 3.1.1 för det främsta fallet) är namngivna efter den primära klassen, och börjar fortfarande på stor bokstav.
- Det klassas fortfarande som rent ("pure") att orsaka en läsfråga till databasen, eller att skapa en Future, så länge dess innehåll också är rent.

Dessutom delar vi upp viktiga funktionsområden i "tjänster", så att användargränssnittet i webbapplikationen t.ex. inte blir beroende av några detaljer i databasen.

3.1.1 TODO Databasmodeller

3.2 Rust

Vi följer Rusts officiella stilguide, och rustfmt används för att automatiskt formatera koden.

3.3 C

Vi följer i allmänt följande regler:

- 2 mellanrum för indentering
- Alla globala definitioner (funktioner, typer, globala variabler, konstanter) börjar med modulens namn.
- PascalCase för funktionsnamn, med `_` mellan och efter moduler, exempelvis `Epaper_Init`
 - Funktioner som är interna i en modul börjar med `_`, exempelvis `_Epaper_Transmit_Byte`
- camelCase för typer och variabelnamn
- SCREAMING_SNAKE_CASE för makron och konstanter
- Öppnande måsvingar (`{`) är inte på en ny rad, men företräds alltid av ett mellanrum
 - Stängande måsvingar (`}`) är på en ny rad om det inte följs av en else-sats
- Vid inbyggda satser (som `for` eller `if`) är det ett mellanrum mellan namnet och den öppnande parentes (`"(`), exempelvis `"if (1) {"`
 - Detta gäller ej vid vanliga funktionsanrop eller indexering
- Måsvingar används *alltid* vid inbyggda satser som tar ett block (som `for` eller `if`), även om bara en sats följer
 - Detta gäller ej vid loopar utan satser, det är tillåtet att skriva `"while (!ready);"`