

# Cloudbasiertes Praxisrufsystem

IP 5

31. Juli 2021



**Abbildung 0.1:** Titlebild

Studenten	Joshua Villing, Kevin Zellweger
Fachbetreuer	Daniel Jossen
Auftraggeberin	Daniel Jossen
Studiengang	Informatik
Hochschule	Hochschule für Technik

### **Zusammenfassung**

Das Abstract ist eine Art Zusammenfassung des ganzen Dokuments. Es gibt einen Einblick in die Aufgabenstellung, wie diese umgesetzt wurde und welches Ergebnis erreicht wurde. Aus diesem Grund wird das Abstract immer ganz am Schluss der Arbeit verfasst. Es besteht aus einem zusammengehörenden Absatz und umfasst ungefähr 10 bis 20 Zeilen. Formeln, Referenzen oder andere Unterbrechungen haben im Text nichts zu suchen. Direkt unter dem Abstract folgt eine Liste von drei bis vier Stichworten/Keywords. Diese werden in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet und beschreiben das Themengebiet der Arbeit.

**Keywords:** Anleitung, LaTeX, Thesis, Vorlage

**Management Summary** siehe PF-IK.

## Vorwort

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Fakultativ, siehe PF-IK (URL) Balalbala some edits. **knuth1990**

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Vorgehensweise</b>	<b>2</b>
2.1	Stakeholder . . . . .	2
2.2	Projektplan . . . . .	3
2.3	Organisation . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Anforderungen</b>	<b>5</b>
3.1	User Stories . . . . .	5
3.2	Features . . . . .	8
<b>4</b>	<b>Konzept</b>	<b>12</b>
4.1	Systemarchitektur . . . . .	12
4.2	Mobile Client . . . . .	14
4.2.1	Framework Grundlagen . . . . .	14
4.2.2	Anwendung . . . . .	14
4.2.3	Architektur . . . . .	17
4.2.4	User Interface . . . . .	17
4.3	Cloud Service . . . . .	18
4.3.1	Architektur . . . . .	18
4.3.2	Domänenmodell . . . . .	19
4.3.3	Laufzeitmodell . . . . .	23
4.3.4	API . . . . .	26
4.4	Admin UI . . . . .	28
4.5	Proof Of Concept . . . . .	29
4.5.1	Funktionale Anforderungen . . . . .	29
4.5.2	Technische Anforderungen . . . . .	30
4.5.3	Laufzeitsicht . . . . .	30
<b>5</b>	<b>Evaluation Technologien</b>	<b>32</b>
5.1	Mobile Client Evaluation . . . . .	32
5.2	Cloud Service . . . . .	32
5.3	Betrieb und Plattform . . . . .	32

<b>6</b>	<b>Umsetzung</b>	<b>33</b>
6.1	Authentifizierung . . . . .	33
<b>7</b>	<b>Schluss</b>	<b>34</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>35</b>
<b>8</b>	<b>Anhang</b>	<b>35</b>
8.1	Benutzerhandbuch . . . . .	35
8.2	Betriebshandbuch . . . . .	35
8.3	Entwicklerdokumentation . . . . .	35
8.4	Ehrlichkeitserklärung . . . . .	35

## 1 Einleitung

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Einleitungsbeispiele siehe PF-IK (URL)

## 2 Vorgehensweise

### 2.1 Stakeholder

Am Projekt IP5 Cloudbasiertes Praxisrufsystem sind folgende drei Stakeholder beteiligt.

#### **Prof. Daniel Jossen**

- Rolle: Auftraggeber und Betreuer
- Kontakt: daniel.jossen@fhnw.ch

#### **Joshua Villing**

- Rolle: Student
- Kontakt: joshua.villing@students.fhnw.ch

#### **Kevin Zellweger**

- Rolle: Student
- Kontakt: kevin.zellweger@students.fhnw.ch

## 2.2 Projektplan

### Übersicht

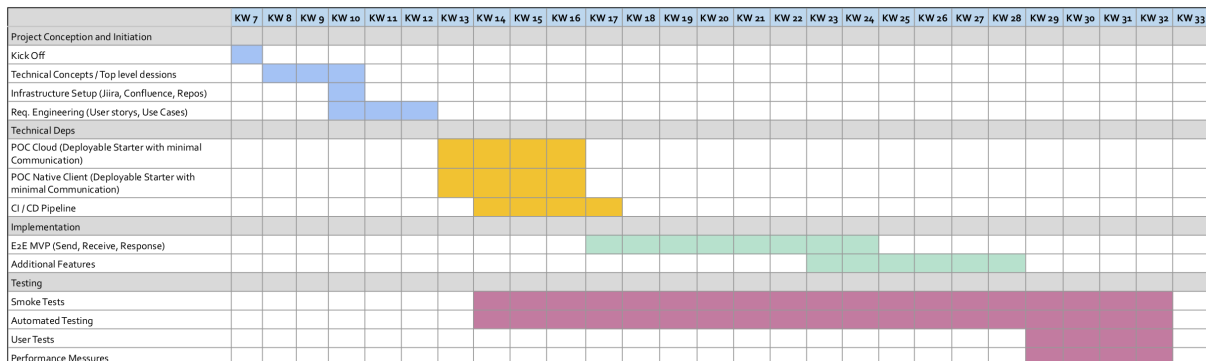


Abbildung 2.1: Projektplan

### Milestones

#### Milestones

POC: Mobile Client -> Cloud Nachricht schicken und etwas persistieren

Wahrscheinlich über HTTP / Rest

POC: Cloud -> Mobile Client Nachricht schicken und etwas anzeigen

Wahrscheinlich über Message Broke

Versenden mit hinterlegter Konfiguration

Konfigurierte Notification Types

1:N Versenden, empfangen und konfigurieren

Setup Wizard (Neu oder z.B. wie Praxiszimmer XY)

Voice to Speech

Voice Chat 1:n (Out Of Scope?)



## 2.3 Organisation

### Kommunikation

Das Projekt IP5 Cloudbasiertes Praxisrufsystem wurde im FS21 gestartet. Die Organisation und Kommunikation des Projektes mussten dementsprechend für die Einschränkungen wegen Corona angepasst werden. Um sicherzustellen, dass die Kommunikation über die gesamte Projektdauer funktionieren kann, haben wir uns deshalb von Anfang an entschieden die Kommunikation über Remote- und Online Tools zu organisieren. Für Besprechungen und Planungen wurde Microsoft Teams gewählt. Die entsprechende Infrastruktur wurde von der FHNW zur Verfügung gestellt.

### Dokumentation

Der Bericht wurde mit LaTeX und zusammen mit dem Quellcode verwaltet. Kurze Besprechungen, Notizen und interne Dokumentation erfolgten über ein geteiltes One Note Notizbuch.

Sämtliche Diagramme, Mockups und Skizzen wurden direkt in den Tools verwaltet, die zur Erstellung gebraucht wurden. Zum Schluss wurden alle für den Bericht relevanten Darstellungen exportiert und in den Bericht integriert.

### Quellcodeverwaltung

Sämtlicher Quellcode der im Rahmen des Projektes entsteht, wurde mit Git verwaltet. Der Quellcode ist für Berechtigte unter dem Projekt IP5-Cloudbasiertes-Praxisrufsystem auf github.com einsehbar. (Referenz <https://github.com/IP5-Cloudbasiertes-Praxisrufsystem>). Berechtigungen können bei Joshua Villing oder Kevin Zellweger angefordert werden.

- IP5-praxis-mobile-client
- IP5-praxis-cloud-service
- IP5-praxis-admin-ui
- IP5-praxis-documentation

### Tools und Werkzeuge

- draw.io
- moqus.com
- Visual Studio Code
- IntelliJ
- Git
- github.com

### 3 Anforderungen

Die im Rahmen des Projektes umzusetzenden Anforderungen wurden während des Projektes iterativ zusammen mit dem Kunden erarbeitet. Alle Anforderungen werden zuerst aus Fachlicher Sicht mit User Stories festgehalten, die ein konkretes Bedürfnis der Benutzer beschreiben. Weiter werden User Stories aus Sicht des Kunden festgehalten, welche Rahmenbedingungen und Bedürfnisse des Auftraggebers festhalten. Aufgrund der User Stories werden anschliessend Features definiert, welche konkrete Szenarien und die erwarteten Ergebnisse an definieren.

#### 3.1 User Stories

##### Praxismitarbeiter

<b>Id</b>	<b>Anforderung</b>	<b>Feature</b>
U01	Als Praxismitarbeiter möchte ich Benachrichtigungen versenden können, damit ich andere Mitarbeiter über Probleme und Anfragen informieren kann.	F01
U02	Als Praxismitarbeiter möchte ich Benachrichtigungen empfangen können, damit ich auf Probleme und Anfragen anderer Mitarbeiter reagieren kann.	F02
U03	Als Praxismitarbeiter möchte ich nur Benachrichtigungen sehen, die für mich relevant sind, damit ich meine Arbeit effizient gestalten kann.	F02
U04	Als Praxismitarbeiter möchte ich über empfangene Benachrichtigungen aufmerksam gemacht werden, damit ich keine Benachrichtigungen verpasse.	F04
U05	Als Praxismitarbeiter möchte ich sehen welche Benachrichtigungen ich verpasst habe, damit ich auf verpasste Benachrichtigungen reagieren kann.	F04
U06	Als Praxismitarbeiter möchte ich eine Rückmeldung erhalten, wenn eine Benachrichtigung nicht versendet werden kann, damit Benachrichtigungen nicht verloren gehen.	F03
U07	Als Praxismitarbeiter möchte ich auswählen können an welchem Gerät ich das Praxisrufsystem verwende und die dafür erstellte Konfiguration erhalten, damit das Praxisrufsystem optimal verwendet werden kann.	F05
U8	Als Praxismitarbeiter möchte ich einen physischen Knopf am Behandlungsstuhl haben damit ich notifikationen darüber versenden kann.	F07
U9	Als Praxismitarbeiter möchte ich, dass mir Benachrichtigungen vorgelesen werden, damit ich informiert werde, ohne meine Arbeit unterbrechen zu müssen.	F08
U10	Als Praxismitarbeiter möchte ich einen anderen Client Unterhaltungen führen können damit Fragen direkt geklärt werden können.	F09
U11	Als Praxismitarbeiter möchte ich Unterhaltungen mit mehreren anderen Clients gleichzeitig führen können damit komplexe Fragen direkt geklärt werden können.	F10

**Praxisverantwortlicher**

<b>Id</b>	<b>Anforderung</b>	<b>Features</b>
U12	Als Praxisverantwortlicher möchte ich mehrere Geräte verwalten können, damit das Praxisrufsystem in mehreren Zimmern gleichzeitig genutzt werden kann.	F0x
U13	Als Praxisverantwortlicher möchte ich definieren können welches Gerät, welche Anfragen versenden kann, damit jedes Gerät Verwendungsort optimiert ist.	F0x
U14	Als Praxisverantwortlicher möchte ich die Konfiguration des Praxisrufsystems zentral verwalten können, damit das Praxisrufsystem für die Anwender optimiert werden kann.	F0x
U15	Als Praxisverantwortlicher möchte ich definieren können, welche Geräte mit welchen anderen Geräten telefonieren können damit meinen Mitarbeitern das Arbeiten erleichtere.	F0x
U16	Als Praxisverantwortlicher möchte ich definieren können, welche Benachrichtigung über einen physischen Knopf am Behandlungsstuhl versendet wird damit der Knopf für den Mitarbeiter optimiert ist.	F0x

**Auftraggeber**

<b>Id</b>	<b>Anforderung</b>	<b>Features</b>
T01	Als Auftraggeber möchte ich, dass das Praxisrufsystem über iPads bedient werden kann, damit ich von bestehender Infrastruktur profitieren kann.	F0x
T02	Als Auftraggeber möchte ich, dass das Praxisrufsystem über Android Tablets bedient werden kann, damit es in Zukunft für eine weitere Zielgruppe verwendet werden kann.	F0x
T03	Als Auftraggeber möchte ich, dass die Codebasis für das Praxisrufsystem für Android und IOS verwendet werden kann, damit ich die Weiterentwicklung optimieren kann.	F0x
T04	Als Auftraggeber möchte ich, dass wo möglich der Betrieb von Serverseitigen Dienstleistungen über AWS betrieben wird, damit ich von bestehender Infrastruktur und Erfahrung profitieren kann.	F0x

## 3.2 Features

### F01 - Benachrichtigungen Versenden

Scenario: Benachrichtigung versenden

Given: Benutzer ist vollständig angemeldet  
And: Mindestens 1 Empfänger ist konfiguriert  
When: Praxismitarbeiter tippt auf einen Benachrichtigungs-Button  
Then: Benachrichtigung wird an den zentralen Cloud Service gesendet  
And: Benachrichtigung wird an alle Mobile Clients versendet  
die sich für diese Benachrichtigung subscribed haben weitergeleitet  
And: Praxismitarbeiter erhält optische Rückmeldung, dass Benachrichtigung versendet wurde

Scenario: Keine Empfänger konfiguriert

Given: Benutzer ist vollständig angemeldet  
And: Kein Empfänger ist konfiguriert  
When: Praxismitarbeiter tippt auf einen Benachrichtigungs-Button  
Then: Benachrichtigung wird an den zentralen Cloud Service gesendet  
And: Benachrichtigung wird nicht weitergeleitet

### F02 - Benachrichtigungen Empfangen

Scenario: Empfangen

Given: Eine Benachrichtigung wurde von Mobile Client versendet  
When: Cloud Service Notification an Empfänger Mobile Client weiterleitet  
Then: Wird die Benachrichtigung vom Empfänger Mobile Client empfangen  
And: In einer Übersicht für empfangene Benachrichtigung angezeigt.

**F03 - Fehlgeschlagene Benachrichtigungen**

Scenario: Fehler Rückmeldung

Given: Eine Benachrichtigung wurde von Mobile Client versendet  
When: Weiterleitung von Cloud Service Notification an Empfänger schlägt auf Service Seite fehl  
Then: Der Praxismitarbeiter wird über den Fehler informiert  
And: Der Praxismitarbeiter hat die Möglichkeit die Fehlgeschlagenen Benachrichtigungen zu wiederholen

Scenario: Confirm Retry

Given: Benachrichtigung ist fehlgeschlagen  
And: Dialog zum wiederholen wird angezeigt  
When: Praxismitarbeiter bestätigt, dass wiederholt werden soll  
Then: Der Cloudservice versucht erneut, die fehlgeschlagenen zuzustellen

Scenario: Cancel Retry

Given: Benachrichtigung ist fehlgeschlagen  
And: Dialog zum wiederholen wird angezeigt  
When: Praxismitarbeiter klickt, dass nicht wiederholt werden soll  
Then: Werden die fehlgeschlagenen nicht wiederholt  
And: Zurück zur Notificationsansicht

**F04 - Über Benachrichtigungen Notifizieren**

Scenario: Foreground

Given: Mobile Client ist geöffnet  
When: Eine Benachrichtigung wird vom Mobile Client empfangen  
Then: Ein Audio Signal erklingt

Scenario: Background

Given: Mobile Client läuft im Hintergrund  
When: Eine Benachrichtigung wird vom Mobile Client empfangen  
Then: Ein Audio Signal erklingt  
And: Eine Push Benachrichtigung wird angezeigt

Scenario: Nicht Quittiert

Given: Mobile Client ist geöffnet  
And: Eine Benachrichtigung wurde empfangen  
When: Benachrichtigung wird nicht quittiert  
Then: Ein Audio Signal erklingt  
And: Das Audio Signal wiederholt sich alle 30 Sekunden, bis die Benachrichtigung Quittiert wurde.

**F05 - Login Mobile Client**

Scenario: Startbildschirm wenn nicht angemeldet

Given: Mobile Client is geöffnet  
When: Benutzer ist nicht angemeldet  
Then: Benutzer wird zum Login aufgefordert

Scenario: Startbildschirm wenn angemeldet

Given: Mobile Client is geöffnet  
When: Benutzer ist angemeldet  
Then: Konfiguration die der Benutzer zuletzt gewählt hat wird angezeigt  
And: Benachrichtigungs Buttons gemäss Konfiguration werden angezeigt.

Scenario: Anmelden korrekt

Given: Benutzer ist nicht angemeldet  
And: Login Screen wird angezeigt  
And: Für den Benutzer sind gültige Konfigurationen erfasst  
When: Benutzer meldet sich mit korrekten Daten an  
Then: Benutzer wird auf nächste Seite geleitet und kann dort die Konfiguration auswählen, die er Benutzen möchte

Scenario: Anmelden falsch

Given: Benutzer ist nicht angemeldet  
And: Login Screen wird angezeigt  
When: Benutzer meldet sich mit falschen Daten an  
Then: Fehlermeldung  
And: Benutzer wird nicht weitergeleitet

Scenario: Konfiguration Wählen

Given: Benutzer hat sich korrekt angemeldet  
And: Konfiguration Auswählen Screen wird angezeigt  
When: Der Benutzer wählt die gewünschte Konfiguration  
Then: Der Benutzer wird weitergeleitet  
And: Die gewählte Konfiguration wird geladen  
And: Benachrichtigungs Buttons gemäss Konfiguration werden angezeigt.

Scenario: Logout

Given: Benutzer ist angemeldet  
When: Benutzer klickt logout  
Then: Benutzer wird zur Login Seite weitergeleitet

**F06 - Konfigurationsverwaltung**

Scenario: Login

Given: Benutzer ist nicht angemeldet  
And: Admin UI Login Screen wird angezeigt  
When: Admin meldet sich mit korrekten Daten an  
Then: Admin wird auf Übersichtsseite weitergeleitet

Scenario: Anmelden falsch

Given: Benutzer ist nicht angemeldet  
And: Admin UI Login Screen wird angezeigt  
When: Admin meldet sich mit falschen Daten an  
Then: Fehlermeldung wird angezeigt  
And: Admin wird nicht weitergeleitet.

Scenario: Konfiguration verwalten

Given: Admin ist angemeldet  
When: Admin UI wird aufgerufen  
Then: Alle existierenden Konfigurationen werden angezeigt  
And: Neue Konfigurationen können erstellt werden  
And: Bestehende Konfigurationen können verändert werden  
And: Bestehende Konfigurationen können gelöscht werden

**F07 - Integration Behandlungsstuhl**

Dieses Feature fällt ausserhalb des Projekt Scopes. Dementsprechend wurden dafür noch keine Szenarien definiert.

**F08 - Text To Speech**

Dieses Feature fällt ausserhalb des Projekt Scopes. Dementsprechend wurden dafür noch keine Szenarien definiert.

**F09 - Direkte Anrufe**

Dieses Feature fällt ausserhalb des Projekt Scopes. Dementsprechend wurden dafür noch keine Szenarien definiert.

**F10 - Gruppen Anrufe**

Dieses Feature fällt ausserhalb des Projekt Scopes. Dementsprechend wurden dafür noch keine Szenarien definiert.



## 4 Konzept

### 4.1 Systemarchitektur

#### Abgrenzung

Dieses Kapitel gibt einen Überblick über die Systemarchitektur als Ganzes. Die Architektur beschränkt sich dabei auf die Anforderungen, die innerhalb des Projektrahmens umgesetzt wurden. Komponenten für Teile, die Out Of Scope gefallen sind, werden hier nicht behandelt.

#### Übersicht

Das cloudbasierte Praxisrufsystem wird in vier Komponenten unterteilt. Im Zentrum steht eine cloud-basierte Applikation (Cloud Service), welche es ermöglicht, Konfigurationen persistent zu verwalten und das Versenden von Benachrichtigungen anhand dieser Konfigurationen koordiniert. Der Cloud Service benutzt einen externen Messaging Service zum Versenden von Benachrichtigungen. Dabei ist der Messaging Service lediglich für die Zustellung von Benachrichtigungen verantwortlich. Zur Verwaltung der Konfigurationen wird ein Web Frontend (Admin UI) erstellt. Dieses bietet einem Administrator die Möglichkeit, Konfigurationen aus dem Cloud Service zu lesen, erstellen, bearbeiten und löschen. Die Konfigurationen, die über Admin UI und Cloud Service erstellt wurden, werden schließlich von einem Mobile Client. Mit dem Mobile Client kann der Benutzer Benachrichtigungen an andere Mobile Clients senden. Welche Benachrichtigungen ein Mobile Client senden kann und an wen diese Benachrichtigungen zugestellt werden, wird anhand der Konfiguration aus dem Cloud Service bestimmt.

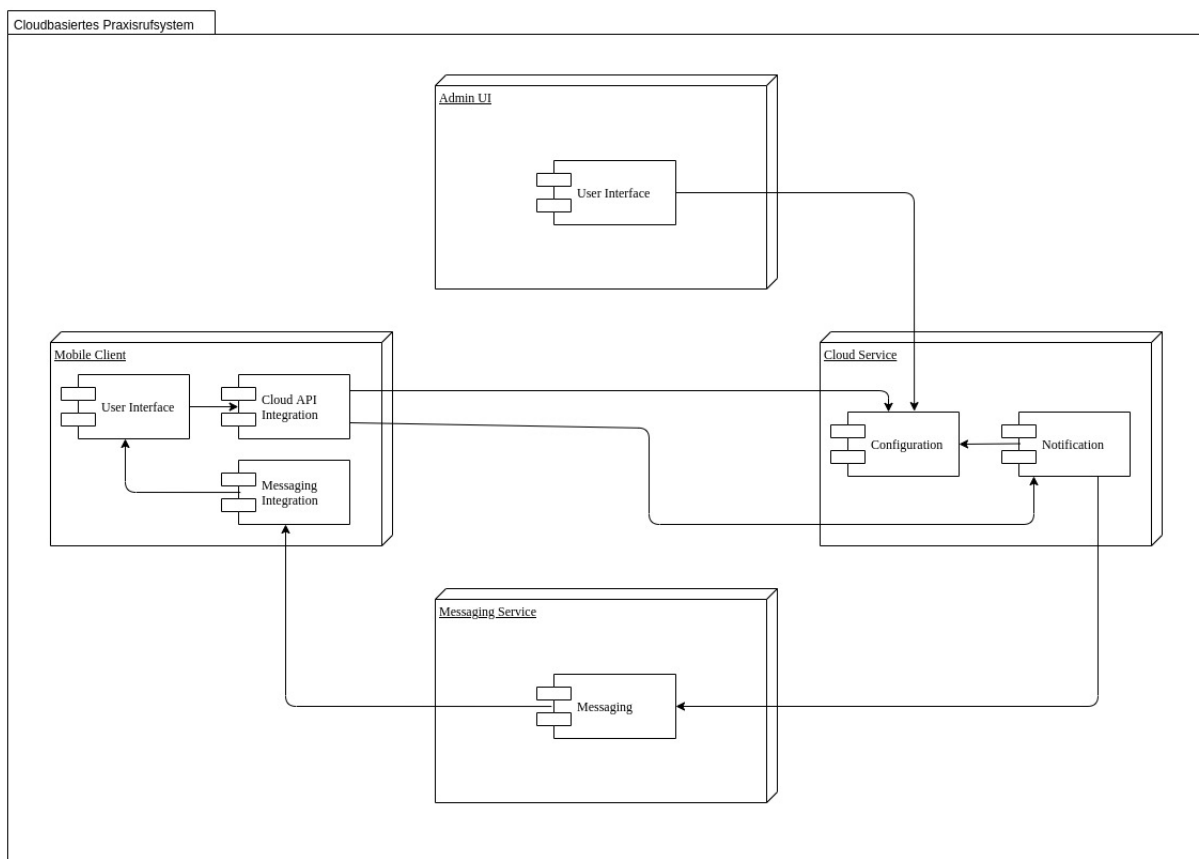


Abbildung 4.1: System

### Mobile Client

Damit der Praxismitarbeiter wie in den Anforderungen U01 und U02 beschrieben Benachrichtigungen versenden und empfangen kann, benötigt das System einen Client, welcher dem Praxismitarbeiter diese Operationen ermöglicht. Die technischen Anforderungen T01, T02 und T03 setzen voraus, dass dieser Client über die Mobil Geräte (IPads und Android Tablets) bedient werden kann.

- T01
- T02
- T03
- U01
- U02
- U03
- U04
- U05
- U06
- U07

### Cloud Service

Der Cloud Service ermöglicht Konfigurationen persistent zu verwalten und das Versenden von Benachrichtigungen anhand dieser Konfigurationen koordiniert. Der Cloud Service benutzt einen externen Messaging Service zum Versenden von Benachrichtigungen.

- U01
- U02
- U03
- U06
- U07

### Messaging Service

Der Messaging Service ist für die Zustellung von Benachrichtigungen verantwortlich.

- U01
- U02
- U03
- U04
- U06

### Admin UI

Damit der Praxisverantwortliche die Konfiguration des Praxisrufsystems verwalten kann ist es notwendig, dass alle Lese und Schreib Zugriffe auf die Konfiguration über eine Zentrale Stelle gehen, auf die der Praxisverantwortliche Zugriff hat.

- U12
- U13
- U14
- T04

## 4.2 Mobile Client

### 4.2.1 Framework Grundlagen

NativeScript bietet eine Abstraktion zu den nativen Plattformen Android und IOS. Die jeweilige NativeScript Runtime erlaubt es in Javascript (oder einem entsprechenden Application Framework) Code zu schreiben, welcher direkt für die entsprechende native Umgebung kompiliert wird **ns-core-overview**.



Abbildung 4.2: NativeScript-Overview  
©OpenJS Foundation

Die Runtime agiert als Proxy zwischen Javascript und dem jeweiligen Ökosystem. Im Falle von IOS bedeutet dies u.A. das für alle Objective-C types ein JavaScript Prototype angeboten wird. Dies ermöglicht es direkt mit nativen Objekten zu interagieren. Im Umkehrschluss findet eine Typenkonversion via Marshalling Service statt **ns-ios-runtime**.

### 4.2.2 Anwendung

Wir verwenden NativeScript Core als Framework des Mobile-Clients. In Kapitel *Mobile Client Evaluation* gehen wir auf die weiteren verfügbaren Frameworks ein und erläutern, weshalb wir uns gegen sie entschieden haben.

Die Client-Applikation ist in Module unterteilt. Ein Modul wird aus folgenden Komponenten definiert:

- UI-Markup: Statische Darstellung in XML
- Backend: Verhalten und Dynamisierung in Javascript
- Styling: Layout und Styles in CSS

Ein minimales Modul kann alleine aus einer XML-Datei bestehen. Die optionalen Javascript und CSS Dateien müssen denselben Namen haben wie die XML Datei, um vom Framework korrekt verknüpft zu werden. Dateien mit anderen Namen werden grundsätzlich vom Framework ignoriert. Natürlich steht es Frei dennoch solche Dateien anzulegen und deren Funktionen zu verwenden z. B. als *Services* oder als *Code-Behind Komponenten*.

Zur Veranschaulichung der möglichen Interaktionen gehen wir auf die relevanten Aspekte des Home-Screen Modules ein.

## Page Module



*home-page.xml* deklariert die umgebenden Komponenten. Diese Komponenten stellen je nach Typ diverse Properties und Events zur Verfügung. Properties können entweder statisch befüllt oder aus dem Binding-Context geladen werden. Den Events können Callback-Functions zugewiesen werden. Es stehen alle Funktionen zur Verfügung, welche im Backendscript *home-page.js* exportiert werden.

```

1 <Page loaded="onPageLoaded" navigatingTo="onNavigatingTo"
2   xmlns="http://schemas.nativescript.org/tns.xsd"
3   xmlns:profile="components/profile">
4   <StackLayout id="profile" class="home-body">
5     <profile:profile-container/>
6     <StackLayout class="btn-box">
7       <Label textAlignment="center" text="Meldungen" class="section_title"/>
8       <GridLayout loaded="onGridLoaded" columns="auto, auto, auto" rows="auto
9         auto auto" horizontalAlignment="center">
10
11       </GridLayout>
12     </StackLayout>
13 </Page>

```

**Listing 1:** home-page.xml

Der Binding-Context ist ein JavaScript Objekt welches exklusiv im Page-Context zur Verfügung steht. Es ist allgemein Best-Practice dieses Objekt in einem eigenen Model zu verwalten. Das eigentliche Binding wird vom Backendscript *home-page.js* (Zeilen 8–11) während des ersten Ladens der Seite durchgeführt.

```

1 import {fromObject, Observable, ObservableArray} from '@nativescript/core'
2
3 export function HomeItemsViewModel() {
4   const viewModel = new Observable();
5   viewModel.notificationConfigurations = new ObservableArray([])
6
7   return viewModel
8 }

```

**Listing 2:** home-model.js

Das Backendscript ist für das dynamische Verhalten der Seite verantwortlich. Hier können die Interaktionen der Benutzer beliebig verarbeitet und der Binding-Context bei Bedarf verwaltet werden.

```

1 import {ApplicationSettings, Button, GridLayout} from "@nativescript/core";
2 import {MessageTrigger} from "~/components/message-trigger/message-trigger";
3 import { HomeItemsViewModel } from './home-model'
4 import {getClientConfiguration} from "~/services/configuration-api";
5 import {showError} from "~/error-dialog/error-dialog";
6
7 const model = new HomeItemsViewModel();
8 export function onPageLoaded(args) {
9   const mainComponent = args.object;
10   mainComponent.bindingContext = model;
11 }

```

```

12
13 export function onGridLoaded(args) {
14     const grid = args.object;
15     getClientConfiguration(ApplicationSettings.getString("clientId"))
16         .then(result => buildMessageUI(result, grid))
17         .catch((e) => showError("Loading Client Configuration failed", e, "OK"));
18 }
19
20 function buildMessageUI(clientConfiguration, grid){
21     let rowCounter, columnCounter, rowIdx, columnIdx = 0;
22     clientConfiguration.map((conf) => {
23         const messageComp = new MessageTrigger(conf.title, conf.id);
24         grid.addChild(messageComp);
25         GridLayout.setRow(messageComp, rowIdx);
26         GridLayout.setColumn(messageComp, columnIdx);
27         rowCounter++
28         columnCounter++
29         if(columnCounter > 2){
30             columnIdx = 0;
31             columnCounter = 0;
32         } else {
33             columnIdx++;
34         }
35         if(rowCounter > 3){
36             rowIdx++;
37             rowCounter = 0;
38         } else {
39             rowCounter++
40         }
41     })
42 }

```

Listing 3: home-page.js

## Code-Behind Komponenten

Code-Behind Komponenten bieten die Möglichkeit zur Laufzeit dynamisch Grafikelemente dem UI hinzuzufügen. Komponenten die das Framework bereits zur Verfügung stellt können direkt mit `new <Component>()` instanziiert werden. Bei Bedarf können diese Komponenten auch erweitert und mit zusätzlicher Funktionalität ausgestattet werden.

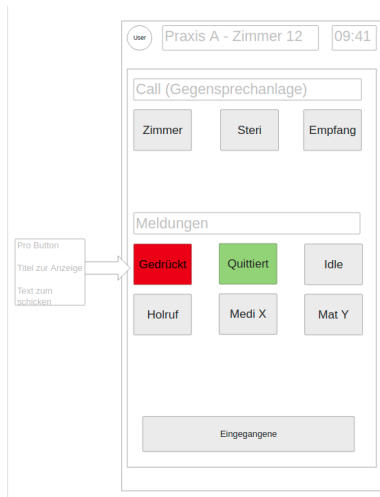
Da der Home-Screen dynamisch in Abhängigkeit der Client-Configuration erstellt werden muss, werden eigene `MessageTrigger` Komponenten verwendet.

## Services

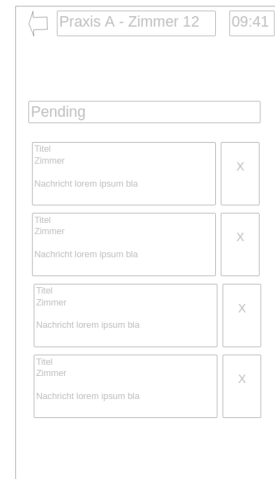
In Services werden diejenigen Funktionen ausgelagert, welche nicht direkt im Zusammenhang mit der grafischen Representation stehen. So z. B. die REST-Calls zur API.

### 4.2.3 Architektur

### 4.2.4 User Interface



**Abbildung 4.3:** HomeScreen Mockup



**Abbildung 4.4:** Inbox Mockup

## 4.3 Cloud Service

### 4.3.1 Technologie

// TODO: We used spring // TODO: Explain why we used spring

### 4.3.2 Architektur

Der Cloud Service wird in die zwei Domänen Notification und Configuration aufgeteilt. Dabei ist die Domäne Notification für das Versenden von Benachrichtigungen zuständig. Die Domäne Configuration ist für die Verwaltung der Konfigurationen und Subscriptions verantwortlich. Die Domäne Notification benötigt zum Versenden von Benachrichtigungen Informationen, die aus der Domäne Configuration stammen. Grundsätzlich braucht sie dazu aber nur ein kleines Subset dieser Informationen. Sobald identifiziert ist, an wen eine Benachrichtigung gesendet werden soll und wie dieser Client erreicht werden kann, funktioniert das Versenden der Benachrichtigung komplett unabhängig von der Domäne Configuration.

Wäre eigentlich als 2 Microservices umsetzbar, damit die beiden Teile separat skalierbar sind. Durch das Aufteilen wirds aber auch komplizierter. Für den kleinen Umfang ist der overhead grösser als der gewinn. Es ist aber auf jeden Fall darauf zu achten, dass Abhängigkeiten zwischen den beiden Domänen minimiert werden. So kann die Applikation in Zukunft einfach und auf die tatsächlichen Bedürfnisse zugeschnitten in mehrere Microservices aufgeteilt werden.

// TODO: package structure // TODO: few words on onion

### 4.3.3 Domänenmodell

Wie in Kapitel 4.3.1 beschrieben, teilt sich der Cloud Service in die zwei Domänenbereiche Notification und Configuration auf. Im Folgenden wird detailliert beschrieben, wie diese Domänen aufgebaut sind.

#### Domäne Configuration

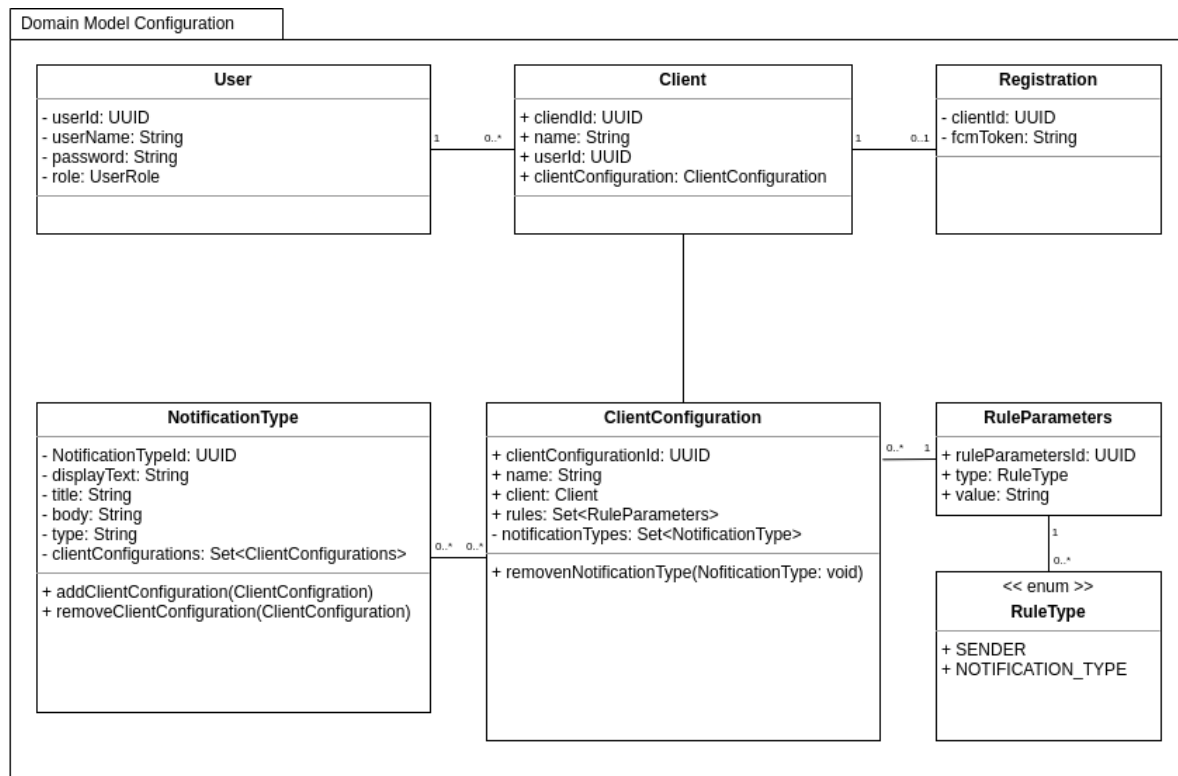


Abbildung 4.5: Domänenmodell Configuration

**PraxisUser** Ein Benutzer für das Praxisrufsystem. Jeder Benutzer kann entweder die Rolle Admin oder User haben. Admin ist für Admin UI (Praxisverantwortlicher). User ist für Mobile Client (Praxismitarbeiter) Nutzer.

**Client** Ein Client repräsentiert ein Gerät auf welchem der Mobile Client läuft.

**Registration** Die Registrierung eines Clients beinhaltet die Informationen die vom Messaging Service verwendet werden können um diesem spezifischen Client eine Benachrichtigung zu stellen. Ein Client kann nie mehrere Registrierungen haben.

**ClientConfiguration** Stellt die Konfiguration eines Clients dar. Die Beziehung von Client zu ClientConfiguration ist immer 1:1. Client und ClientConfiguration sind getrennt, damit Clients auch ohne Configuration erfasst werden können. So kann der Administrator die Geräte die er hat von Anfang an erfassen aber erst nach und nach die Konfigurationen dazu erstellen.

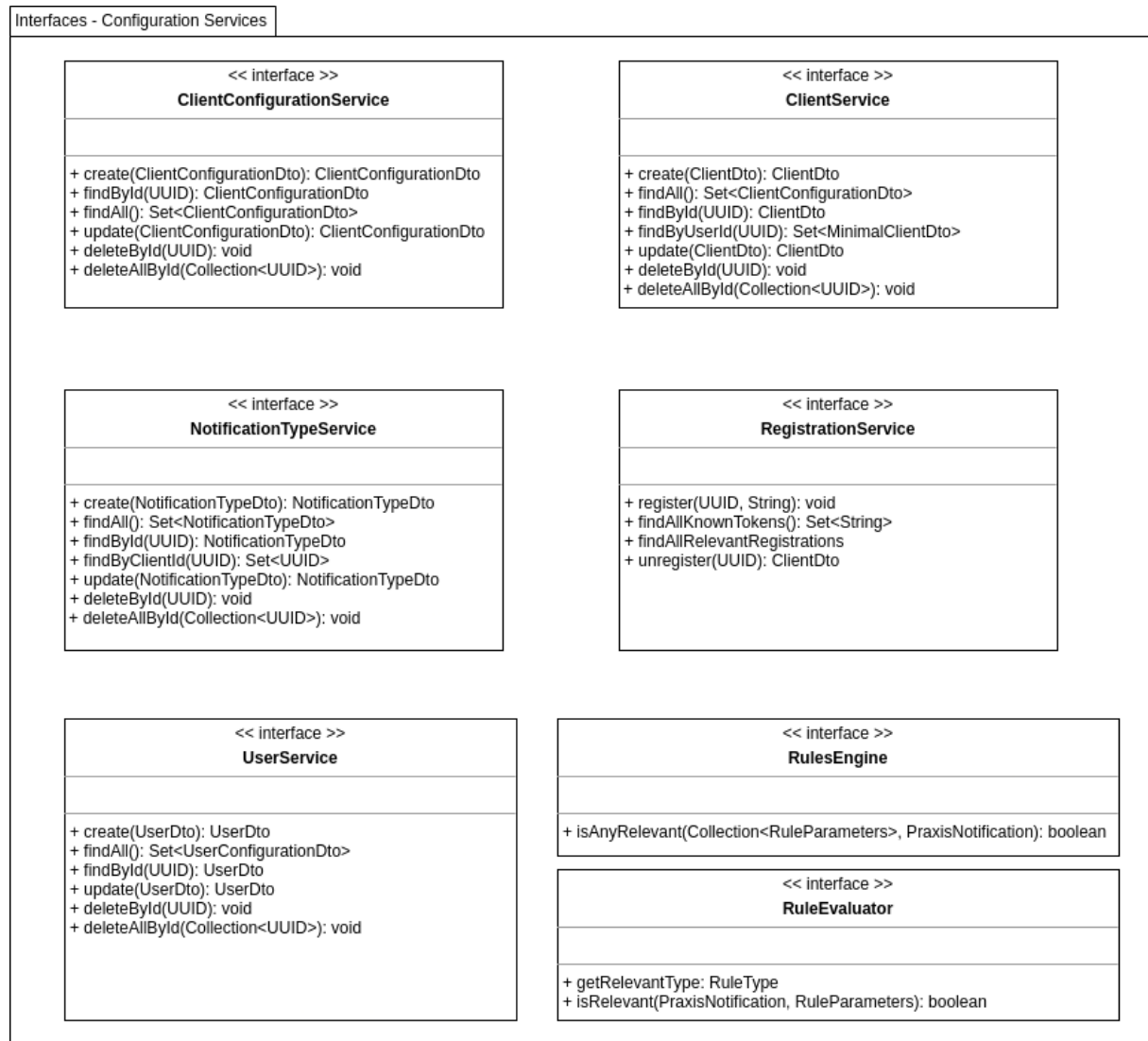
**NotificationType** Der NotificationType ist die Grundlage für Notifications die versendet werden. Der NotificationType definiert Informationen für den Inhalt von Benachrichtigungen die versendet werden. Er beinhaltet weiter Schlüssel für Texte die in einem Client angezeigt werden können.

**RuleParameters** RuleParameters sind die parameterisierten Werte für eine Regel. Sie werden pro ClientConfiguration erfasst. Sie werden von der RulesEngine ausgewertet um zu identifizieren ob ein Client sich für eine gegebene Benachrichtigung interessiert.



**RuleType** Der RuleType bestimmt wie die Parameter für eine Regel (siehe RuleParameters) ausgewertet werden. Für jeden Eintrag in der Tabelle RuleType muss es eine Implementierung des Interfaces RuleEvaluator geben, welche die RulesParameter Werte für den Regeltyp auswerten kann.

## Configuration Services



**Abbildung 4.6:** Klassendiagramm Configuration Service Interfaces

Abbildung 4.6 zeigt die Interfaces für Services welche es in der Configuration Domäne gibt. ClientConfigurationService, ClientService, NotificationTypeService, RegistrationService und UserService bieten Create, Read, Update und Delete Methoden für das jeweilige Domänenobjekt an. Diese Methoden sind zu Verwaltungszwecken über eine REST-API ansprechbar. Siehe Kapitel xy (API).

Der RegistrationService bietet dabei eine Ausnahme. Der RegistrationService bietet Methoden um Registrierungen zu erfassen und wieder zu löschen. Er bietet zudem die Möglichkeit anhand einer gegebenen Notification zu identifizieren, welche der registrierten Clients sich für diese Notification interessieren. Diese Auswertungen werden mithilfe der RulesEngine gemacht. Die RulesEngine bewertet die erfassten RulesParameter mithilfe der RuleEvaluators und findet alle relevanten tokens. Siehe Kapitel Rules Engine.

## Rules Engine

// TODO: Explain the Engine (Or should that happen with the sequence diags?) // TODO: Mention how nice Strategy Pattern with Spring can be

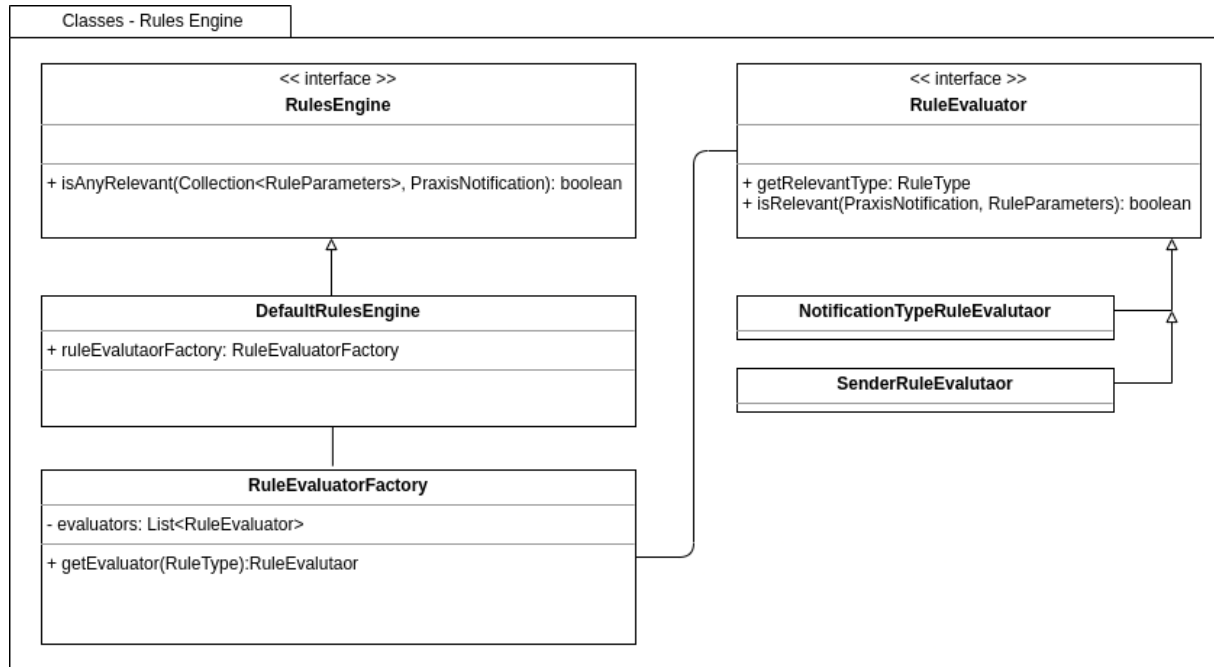
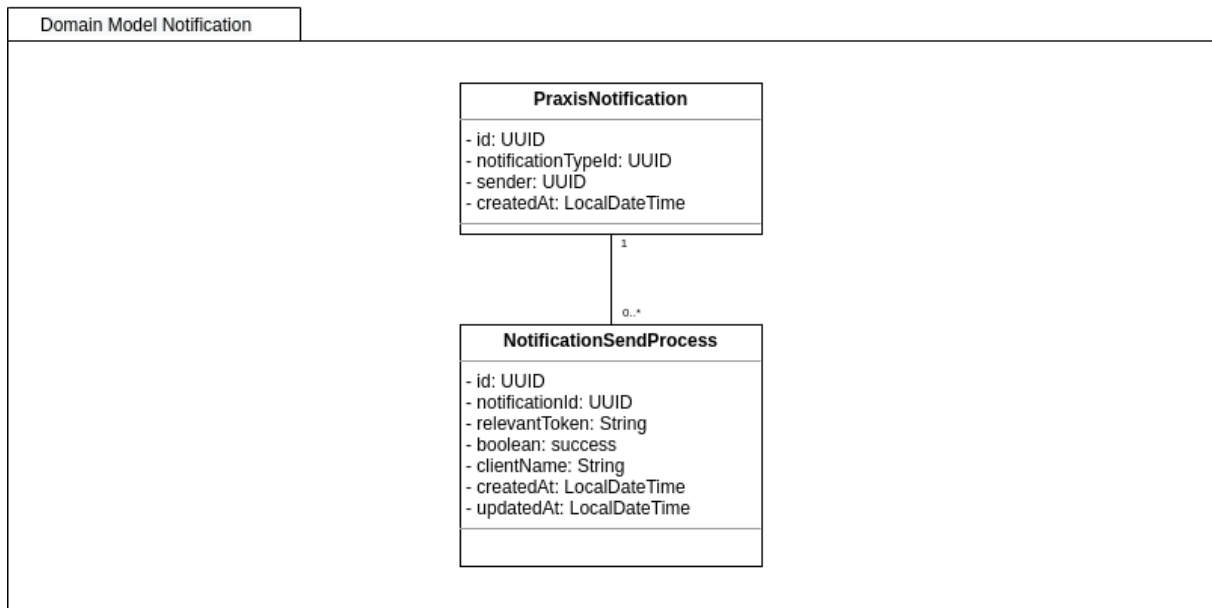


Abbildung 4.7: Klassendiagramm Rules Engine

## Domäne Notification

Hier gehts darum Benachrichtigungen zu versenden.



**Abbildung 4.8:** Domänenmodell Notification

**PraxisNotification** Jede Notification die der CloudService erhält wird bereits vor dem Versenden persistiert. Dient der Nachvollziehbarkeit. Ermöglicht das Wiederholen von fehlgeschlagenen.

**SendNotificationProcess** Für jeden Empfänger an den versucht wird eine Notification zu versenden, wird ein SendNotificationProcess erstellt. Dient der Nachvollziehbarkeit. Ermöglicht das Wiederholen von fehlgeschlagenen.

## Services Notification

// TODO: Create and Add Class Diagramm // TODO: Some descriptions

#### 4.3.4 Laufzeitmodell

Im Folgenden werden die Abläufe für das Versenden und Empfangen von Benachrichtigungen im Detail definiert.

##### Client Registration

Pre-Condition: Gültige Konfiguration für Benutzer und Client sind erfasst.

In einem ersten Schritt muss sich der Praxismitarbeiter am Mobile Client anmelden. Hat er gültige Benutzerdaten angegeben, werden Informationen zu allen verfügbaren Konfigurationen vom Cloud Service geladen und der Benutzer kann die gewünschte Konfiguration auswählen. Dabei werden nur Name und Id der Konfigurationen geladen, damit nicht mehr Daten als nötig übertragen werden. Sobald eine Konfiguration ausgewählt ist, werden alle dafür Konfigurierten NotificationTypes geladen und im UI die entsprechenden Buttons erstellt. Sobald eine Konfiguration geladen ist, registriert sich der Mobile Client beim Messaging Service. Als Antwort erhält er ein eindeutiges Token, welches verwendet werden kann, um an diesem Client Nachrichten zu senden. Der Mobile Client registriert sich schliesslich mit dem Token vom Messaging Service und der ausgewählten Konfiguration beim Cloud Service. In diesem Zustand ist der Client dem Messaging Service und dem Cloud Service bekannt und ist bereit Benachrichtigungen zu empfangen.

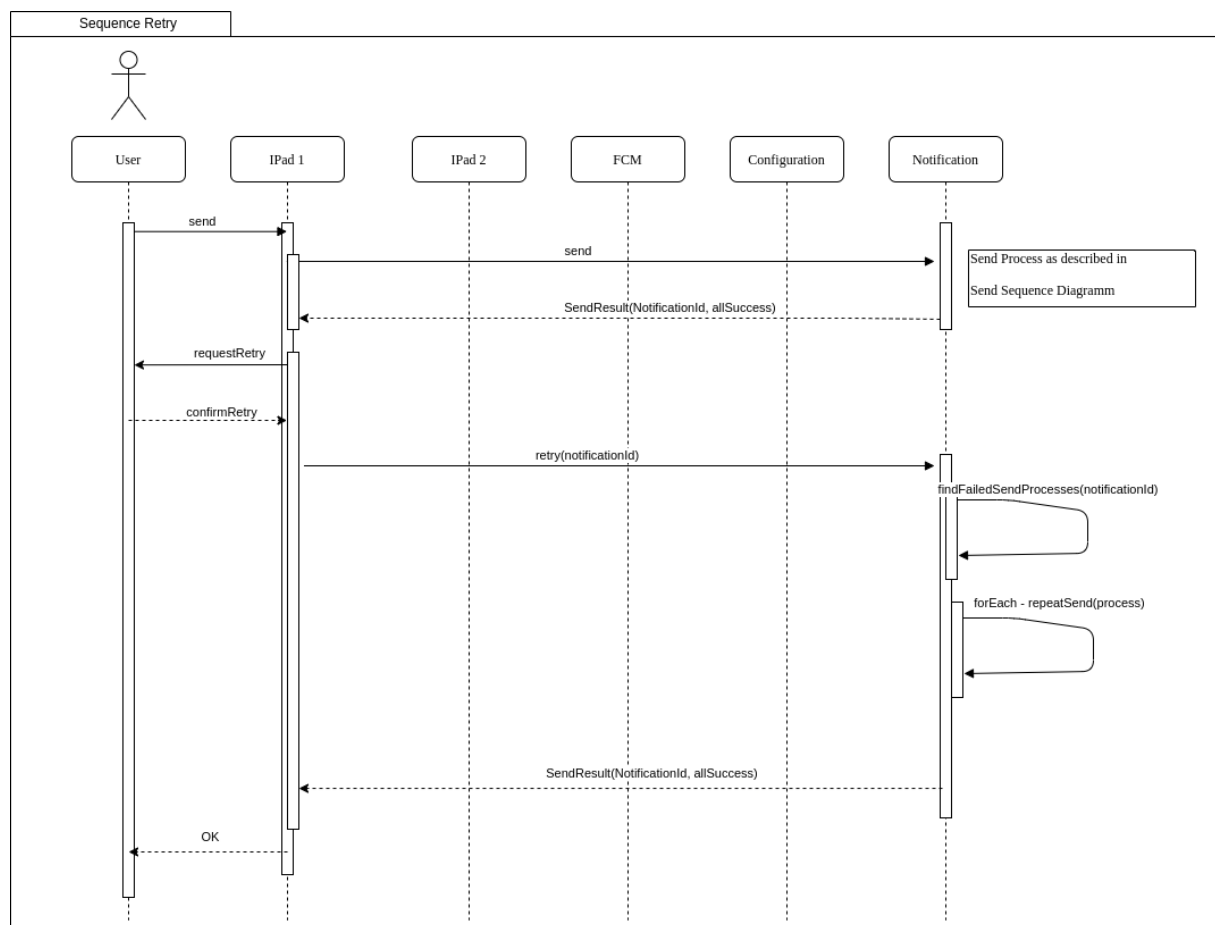


Abbildung 4.9: Ablauf Registration

## Benachrichtigung versenden und empfangen

Pre-Condition: Client Registrierung ist für 2 Clients abgeschlossen. Es bestehen gültige Subscriber Con-figs. Konfiguration ist geladen.

Der Benutzer tippt auf einen der Benachrichtigungsbuttons. Pro Button ist die Id des verbundenen NotificationTypes hinterlegt. Es wird nun eine Anfrage an den NotificationController im Cloud Service gesendet. Darin enthalten sind die Id des Absender Clients und die Id des NotificationTypes. Der NotificationController macht eine Anfrage an den ConfigurationController um alle relevanten empfänger zu finden. Im ConfigurationController werden alle konfigurierten ClientConfigurations nach Subscriber Regeln evaluiert. Der ConfigurationController gibt schliesslich eine Liste der Registrations zurück die zu einer ClientConfiguration gehören für die eine der Konfigurierten Regeln zugetroffen hat. Der NotificationController lädt den NotificationType aus der Send-Anfrage und benutzt diese Daten um eine Benachrichtigung an alle Empfänger für die er gerade Registrations geladen hat zu senden. Der NotificationController meldet zurück, ob der Versand an alle Empfänger funktioniert hat. Ist dies nicht der Fall wird der Retry-Process auf Client Seite gestartet.

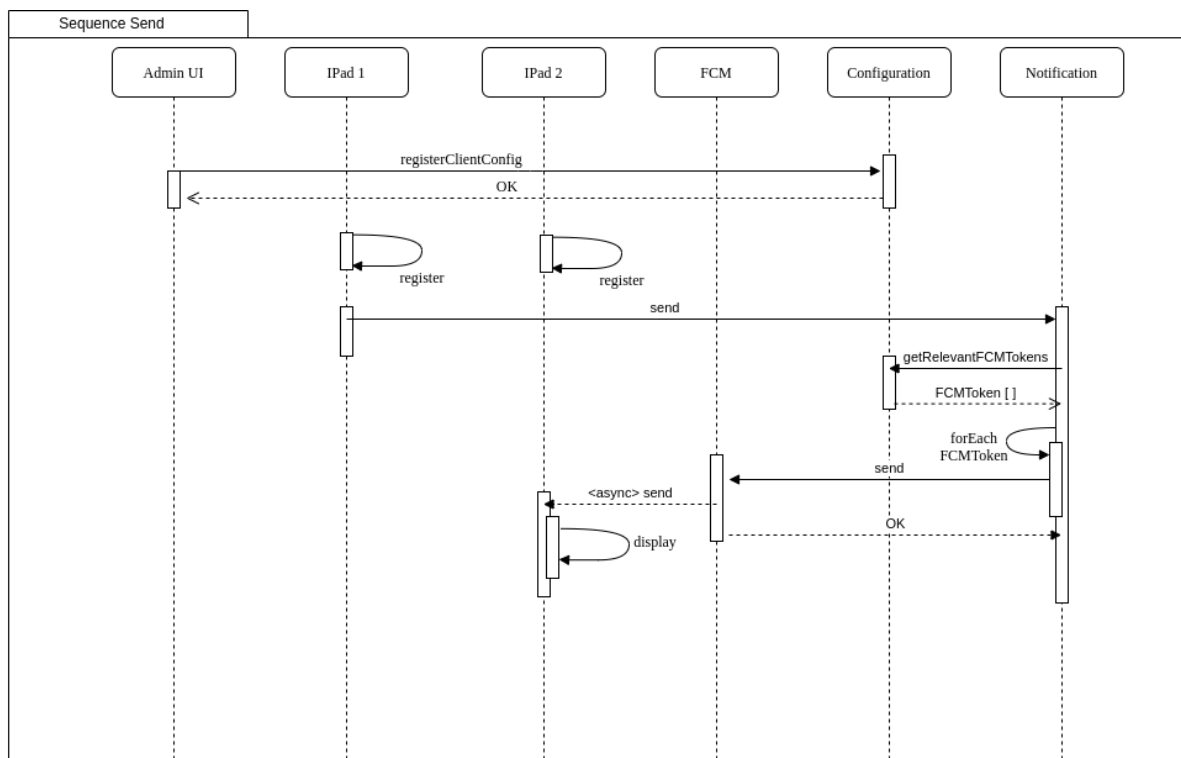


Abbildung 4.10: Ablauf Benachrichtigung Senden und Empfangen

## Benachrichtigung wiederholen

Pre-Condition: Benachrichtigung versendet und mind. 1 Versand fehlgeschlagen.

Der Client zeigt einen Dialog an in dem der Benutzer informiert wird und gefragt wird, ob er die Fehlgeschlagenen wiederholen möchte. Bestätigt der Benutzer wird eine Retry-Anfrage an den Notification-Controller gesendet. Parameter ist die technische id der Notification die fehlgeschlagen ist. Notification-Controller durchsucht die NotificationSendProcess tabelle nach der gegebenen id und filtert auf fehlgeschlagene. Anschliessend wird der send prozess anhand der tokens in dieser NotificationSendProcess Instanzen wiederholt.

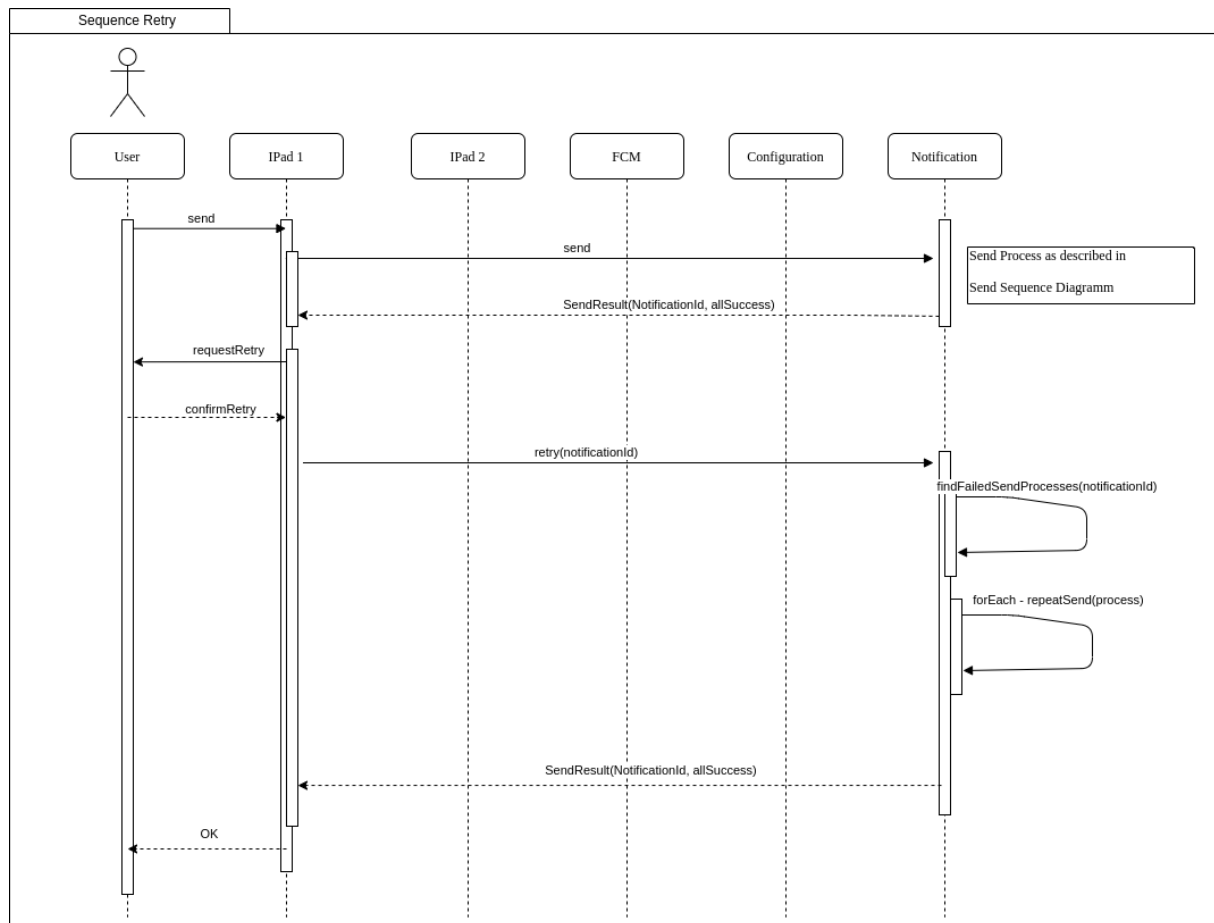


Abbildung 4.11: Ablauf Benachrichtigung Wiederholen

### 4.3.5 API

#### Verwaltung

Um die Verwaltung der Konfigurationen zu ermöglichen, bietet der Cloud Service eine REST-API an über die Konfigurationsobjekte verwaltet werden können. Der Cloud Service bietet Verwaltungs APIs für die folgenden Domänenobjekte:

Domänenobjekt	Entity Name
Client	/api/clients
Client Configuration	/api/client-configurations
Notification Types	/api/notification-types
Users	/api/users

Für jedes dieser Domänenobjekte ist ein dedizierter Endpoint definiert, der unter dem Subpfad /api/entity-name erreichbar ist. Jeder dieser Controller bietet eine API zu Verwaltung dieses Domänenobjekts, welche dem folgenden Schema folgt:

Action	HTTP	Pfad	Body	Response
Alle Elemente lesen	GET	/api/entity-name	-	[EntityDto]
Einzelnes Element lesen	GET	/api/entity-name/id	-	EntityDto
Neues Element erstellen	POST	/api/entity-name	EntityDto	EntityDto
Bestehendes Element ändern	PUT	/api/entity-name	EntityDto	EntityDto
Einzelnes Element löschen	DELETE	/api/entity-name/id	-	-
Mehrere Elemente löschen	DELETE	/api/entity-name/ids	-	-

Eine Ausnahme bildet hier das Domänenobjekt Registration. Die Registrierung darf nie manuell von einem Administrator erfasst werden. Sie muss immer von einem Mobile Client her kommen der sich beim Cloud Service registriert oder de-registriert. Lesender Zugriff auf die Registrierungen ist nur nötig, wenn der Cloud Service eine Benachrichtigung versendet und die Messaging Tokens der relevanten Empfänger laden muss. Dementsprechend bietet der RegistrationController nicht die volle Verwaltungs API sondern nur folgendes Subset:

Aktion	HTTP	Pfad	Body	Response
Registrierung aktualisieren	POST	/api/registrations/	ClientId, Messaging Token	-
Registrierung entfernen	DELETE	/api/registrations/	ClientId	-
Relevante Registrierung finden	Post	/api/registrations/tokens	NotificationDto	[RegistrationDto]

## Fachliches

Weiter gibt es Operationen welche eine fachliche Handlung darstellen die nicht der Verwaltung von Konfigurationen dienen. Die API für diese Operationen folgen dem folgenden Schema:

/api/entity-name/action-name

Der Cloud Service bietet die folgenden fachlichen Endpunkte an:

Aktion	HTTP	Pfad	Body	Response
Notifikation versenden	POST	/api/notifications/send	NotificationDto	NotificationSendResult
Notifikation wiederholen	POST	/api/notifications/retry	Notification Id	NotificationSendResult



## 4.4 Admin UI

## 4.5 Proof Of Concept

Um sicherzustellen, dass die Anforderungen an das System mit den gewählten Technologien umgesetzt werden können, wird zunächst ein Proof Of Concept implementiert. Dieser Proof Of Concept hat einen deutlich kleineren Funktionsumfang als das Endprodukt. Im Wesentlichen muss der Proof Of Concept beweisen, dass es möglich ist mit den gewählten Technologien Benachrichtigungen zu Versenden und zu empfangen.

### 4.5.1 Funktionale Anforderungen

Um dies zu ermöglichen werden die folgenden Features in eingeschränktem Umfang umgesetzt.

#### F01 - Benachrichtigungen Versenden

Mit dem Proof Of Concept muss es möglich sein, Benachrichtigungen von einem Client zu versenden. Dementsprechend wird das Szenario "Benachrichtigung versenden" mit den folgenden Einschränkungen umgesetzt:

- Es erfolgt kein Login und keine Authentifizierung.
- Es gibt nur einen vordefinierten Button.
- Es wird immer dieselbe vordefinierte Benachrichtigung versendet.
- Es werden keine Empfänger konfiguriert, die Benachrichtigung wird zurück an den Absender versendet.

#### F02 - Benachrichtigungen empfangen

Mit dem Proof Of Concept muss es möglich sein, Benachrichtigungen mit einem Client zu empfangen. Dementsprechend wird das Szenario "Benachrichtigung empfangen" mit den folgenden Einschränkungen umgesetzt:

- Es wird keine Liste von Benachrichtigungen geführt.
- Die Benachrichtigung wird in einem einfachen Textfeld im Mobile Client angezeigt.

#### F04 - Über Benachrichtigungen Notifizieren

Mit dem Proof Of Concept muss es möglich sein, über den Empfang von Benachrichtigungen notifiziert zu werden. Dementsprechend werden die Szenarien Foreground und "Background" mit den folgenden Einschränkungen umgesetzt:

- Die Notifizierung erfolgt ohne Audio Signal.

### 4.5.2 Technische Anforderungen

Damit der Proof Of Concept aussagekräftig ist, müssen die folgenden technischen Anforderungen umgesetzt werden:

#### T01 - iPad Client

Der für den Proof Of Concept umgesetzte Client muss auf einem iPad funktionieren und alle Anforderungen die an den Proof Of Concept gestellt werden erfüllen. Kommunikation mit Cloud Service muss funktionieren. Kommunikation mit Messaging Service muss funktionieren.

#### T04 - AWS Platform

Der Cloud Service muss auf AWS deployed werden. Die Kommunikation zwischen Mobile Client und Cloud Service muss funktionieren. Die Kommunikation mit Messaging Service muss funktionieren.

### 4.5.3 Laufzeitsicht

Im Wesentlichen muss der Proof Of Concept beweisen, dass es möglich ist mit den gewählten Technologien Benachrichtigungen zu Versenden und zu Empfangen.

Der Benutzer muss den Mobile Client auf dem iPad öffnen können. Aus dem Mobile Client muss der Benutzer über einen Butten eine Benachrichtigung versenden können. Das Versenden dieser Benachrichtigung erfolgt an den Cloud Service. Im Rahmen des Proof Of Concept wird eine Benachrichtigung immer an den Sender zurückgesendet. Dabei ist aber wichtig, dass die Benachrichtigung nicht direkt als Antwort auf die Versenden-Anfrage geschickt wird. Stattdessen muss das Versenden der Benachrichtigung aus dem Cloud Service über den Message Service erfolgen. .

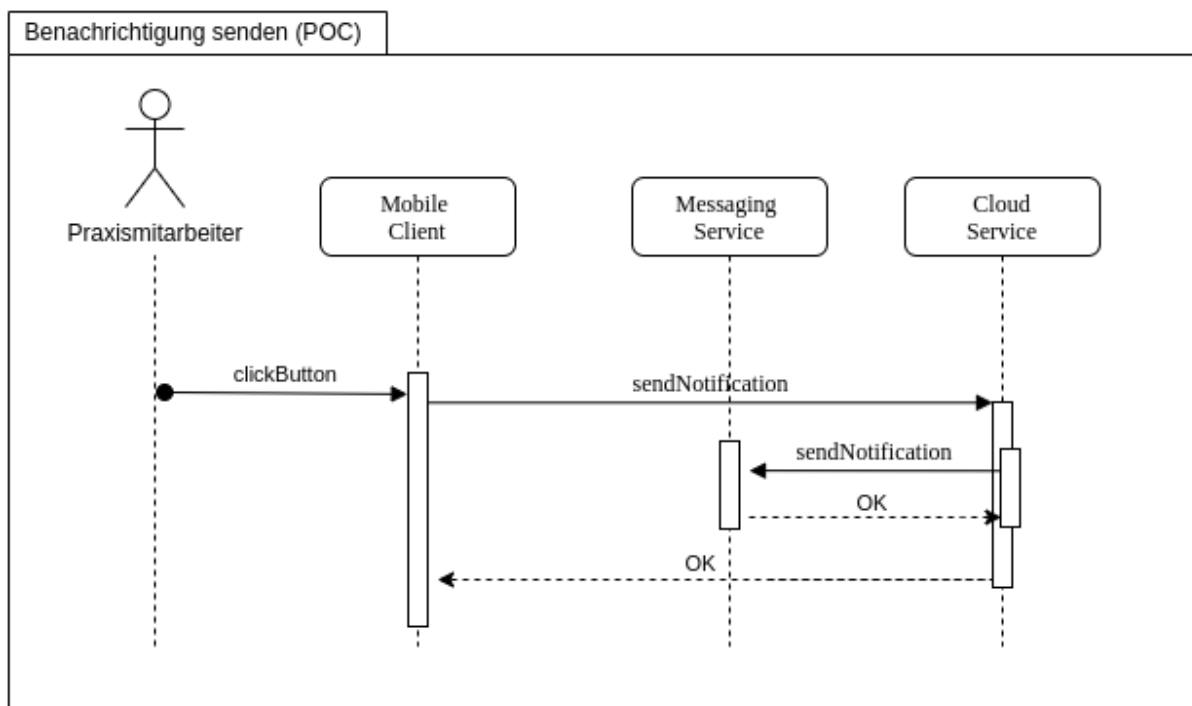
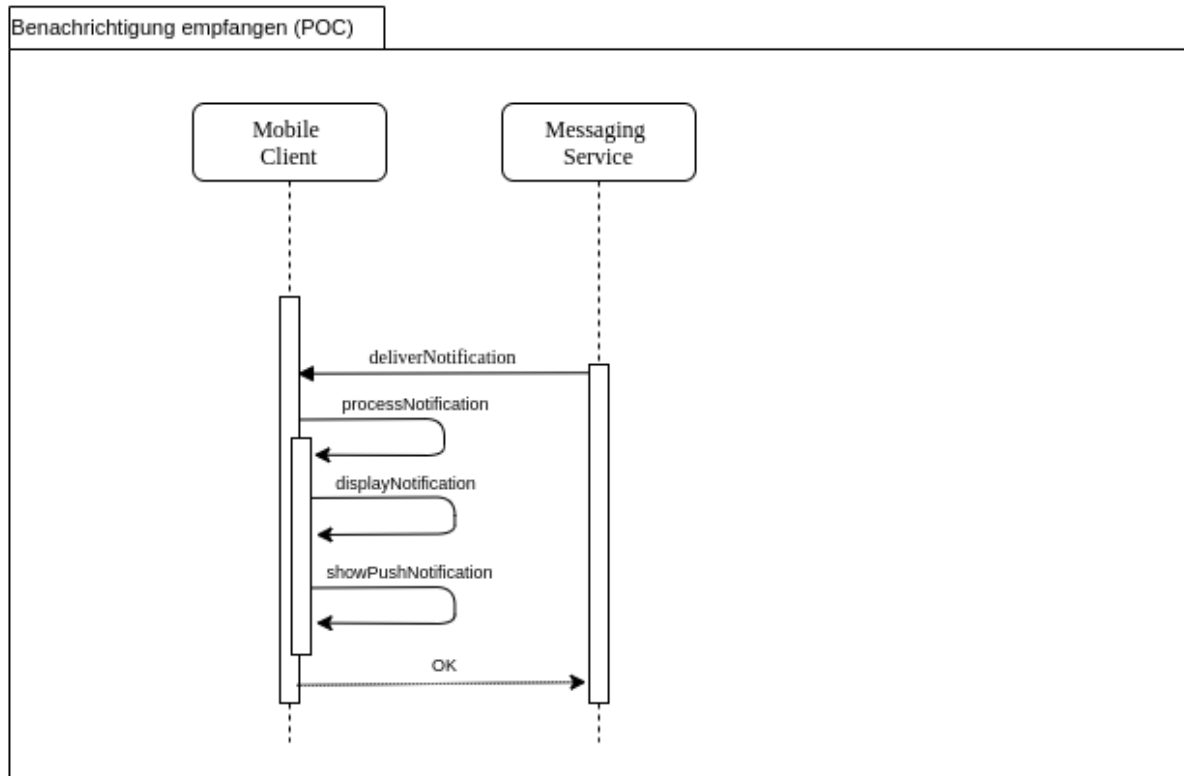


Abbildung 4.12: Proof Of Concept - Benachrichtigung versenden

Wurde eine Benachrichtigung über den Message Service an den Mobile Client versendet, muss diese vom Mobile Client empfangen werden. Als Reaktion auf den Empfang der Benachrichtigung, muss der Inhalt der Benachrichtigung im Mobile Client angezeigt werden. Zudem muss eine Push Benachrichtigung auf dem Host Gerät erfolgen.



**Abbildung 4.13:** Proof Of Concept - Benachrichtigung empfangen

## 5 Evaluation Technologien

### 5.1 Mobile Client Evaluation

<https://kotlinlang.org/lp/mobile/>

+Jet Brains Infrastructure +We like Kotlin

-iOS Env. Needed to develop for Apple -Still has to develop separate API und UI Modules for Platforms

<https://web.dev/progressive-web-apps/>

+No need of Native Codebase +Perfect for Android -Eventually drawbacks because no entire API Access

-PWAs on IOS suck

<https://cordova.apache.org/>

+ Popular Framework + Tons of plugins to access apis

-Still need to have a Mac for iOS development -Not a truly native app -i API Issues

<https://nativescript.org/>

+Provides a Workaround for nasty X-tools +Claims to be truly Native -Do we really trust it? (sorta new and passion project of a few people)

<https://flutter.dev>

-Why do you hate me?

SSimply Write Everything twice”

+Would definitely work

-Do most things twice -We don't have time for that -Kunde wünscht ausdrücklich nur eine Codebasis für beide Clients.

<https://stackshare.io/stackups/apache-cordova-vs-nativescript>

<https://nativescript.org/blog/build-nativescript-apps-remotely-from-windows-or-l>

### 5.2 Cloud Service

<https://aws.amazon.com/>

<https://spring.io/projects/spring-boot>

Konfig der Clients könnte sich als No-SQL anbieten.

Config muss nur gelesen und an den Client geschickt oder abgespeichert werden

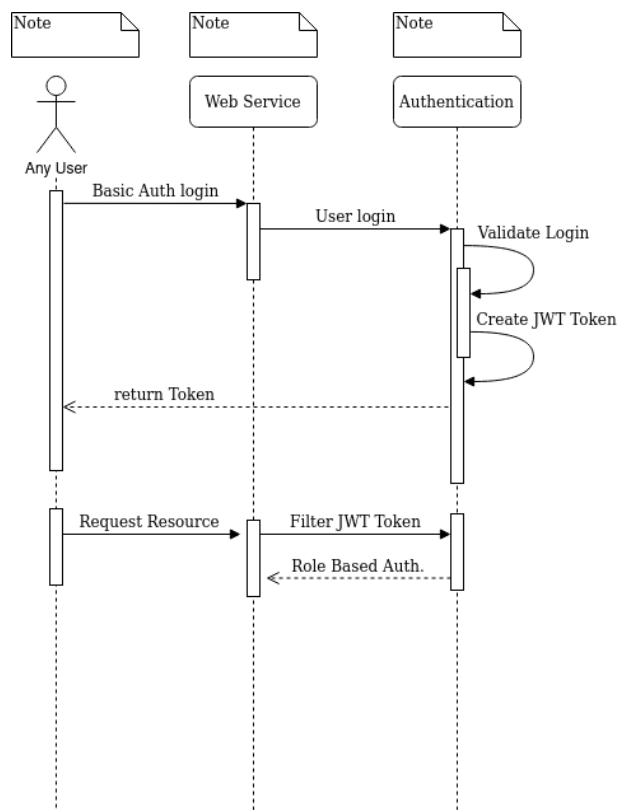
<https://www.mongodb.com/>

### 5.3 Betrieb und Platform

AWS ist MUSS

## 6 Umsetzung

### 6.1 Authentifizierung



**Abbildung 6.1:** Authentifizierung-Sequenz

## 7 Schluss

## Abbildungsverzeichnis

0.1	Titlebild . . . . .	1
2.1	Projektplan . . . . .	3
4.1	System . . . . .	12
4.2	NativeScript-Overview . . . . .	14
4.3	HomeScreen Mockup . . . . .	17
4.4	Inbox Mockup . . . . .	17
4.5	Domänenmodell Configuration . . . . .	19
4.6	Klassendiagramm Configuration Service Interfaces . . . . .	20
4.7	Klassendiagramm Rules Engine . . . . .	21
4.8	Domänenmodell Notification . . . . .	22
4.9	Ablauf Registration . . . . .	23
4.10	Ablauf Benachrichtigung Senden und Empfangen . . . . .	24
4.11	Ablauf Benachrichtigung Wiederholen . . . . .	25
4.12	Proof Of Concept - Benachrichtigung versenden . . . . .	30
4.13	Proof Of Concept - Benachrichtigung empfangen . . . . .	31
6.1	Authentifizierung-Sequenz . . . . .	33

## 8 Anhang

### 8.1 Benutzerhandbuch

### 8.2 Betriebshandbuch

### 8.3 Entwicklerdokumentation

### 8.4 Ehrlichkeitserklärung