

Spyhole



BEUTH HOCHSCHULE
FÜR TECHNIK
BERLIN

University of Applied Sciences

Seminararbeit für die Lehrveranstaltung
Model Based Design bei Herr Flemming

Eingereicht am
10. Juli 2013

Eingereicht von
Matthias Hansert s42
Markus Perkowski s42
Björn Hepner s798148
Julian Zoellner s798465
Niklas Knauer s798163

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	2
2	Raspberry Pi	3
3	Android App	4
3.1	Android Framework	4
3.1.1	Struktur und Aufbau der App	4
3.1.2	Login	4
3.1.3	Control View	4
3.1.4	Datenbank	4
4	Desktop App	5
4.1	Was ist JavaFX ?	5
4.2	Struktur und Aufbau der App	5
4.2.1	Login	5
4.2.2	Registrierung	6
4.2.3	Control	6
4.2.4	Datenbank	6
4.2.5	Foto	6
5	Zusammenführung und Ausblick	8
A	Anhang	11
	Literatur- und Quellenverzeichnis	12

Kapitel 1

Einleitung

Kapitel 2

Raspberry Pi

Kapitel 3

Android App

3.1 Android Framework

3.1.1 Struktur und Aufbau der App

3.1.2 Login

3.1.3 Control View

3.1.4 Datenbank

Kapitel 4

Desktop App

Zu der Android App soll es parallel eine App für den Desktop geben. Diese wurde mit mit JavaFX programmiert.

4.1 Was ist JavaFX ?

JavaFX ist eine Java Spezifikation die als Hauptkonkurrenten Adobe Flash und Microsoft Silverlight hat. Ein positiver Punkt ist der Lauffähigkeit auf diversen Geräten wie z.B. Mobilfunk, Desktop-Computern, Embedded Geräten und Blu-ray Geräten. Die Programmierung findet ganz normal wie in Java statt. Die dazu gehörigen Bibliotheken werden seit der Java SE Runtime 7 Update 6 automatisch mit installiert. Es ist unter anderem auf die Grafikprogrammierung ausgelegt. Dadurch lassen sich Grafische Elemente schnell programmieren und mit CSS gestalten.(Quelle: [?])

Ein sehr bekanntes Embedded Gerät wofür es auch JavaFX gibt ist das Raspberry Pi.

4.2 Struktur und Aufbau der App

Es gibt insgesamt 5 verschiedene Fenster in der App.

- Login (siehe 4.2.1)
- Registrierung (siehe 4.2.2)
- Control (siehe 4.2.3)
- Datenbank (siehe 4.2.4)
- Foto (siehe 4.2.5)

4.2.1 Login

Bei dem Login Fenster muss sich der Nutzer mit seinem Usernamen und Passwort was in der Datenbank hinterlegt ist anmelden. Es ist ihm die Möglichkeit gegeben sein Passwort sich in Klartext anzuzeigen zu lassen. Wird der OK - Button betätigt wird eine Verbindung zur Datenbank hergestellt und die eingegebenen Daten auf Korrektheit überprüft. Hat der Benutzer noch kein Konto in der Datenbank kann er sich über den Registrierung - Button registrieren.

4.2.2 Registrierung

4.2.3 Control

4.2.4 Datenbank

4.2.5 Foto

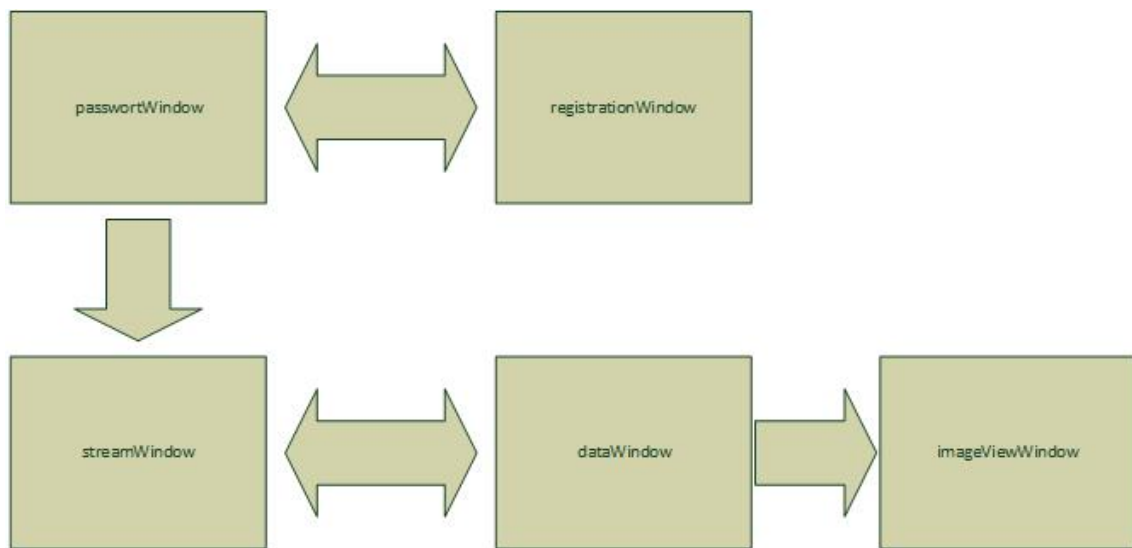


Abbildung 4.1: Namen der View müssen noch geändert werden

Kapitel 5

Zusammenführung und Ausblick

Abbildungsverzeichnis

4.1	Namen der View müssen noch geändert werden	7
-----	--	---

Listings

Anhang A

Anhang

Literaturverzeichnis