

CLIPS

Communication & Localization with Indoor Positioning Systems

UNIVERSITÀ DI PADOVA

DEFINIZIONE DI PRODOTTO V1.00



leaf.gruppo@gmail.com

Versione	1.00
Data Redazione	
Redazione	Marco Zanella Federico Tavella Davide Castello Eduard Bicego
Verifica	Cristian Andrighetto
Approvazione	Oscar Conti
Uso	Esterno
Distribuzione	Prof. Vardanega Tullio Prof. Cardin Riccardo Miriade S.p.A.

Diario delle modifiche

Versione	Data	Autore	Ruolo	Descrizione
0.08	2016-04-09	Eduard Bicego	Progettista	Aggiunto DS avvio navigazione
0.07	2016-04-09	Eduard Bicego	Progettista	Aggiunto DS Ranging Beacons
0.06	2016-04-09	Eduard Bicego	Progettista	Aggiunto DS Avvio Service
0.05	2016-04-08	Eduard Bicego	Progettista	Completata sezione Standard di progetto
0.04	2016-04-05	Eduard Bicego	Progettista	Aggiornata sezione Introduzione
0.03	2016-03-22	Oscar Elia Conti	Progettista	Aggiunta sezione "Specifica dei componenti"
0.02	2016-03-22	Oscar Elia Conti	Progettista	Aggiunta sezione "Standard di progetto"
0.01	2016-03-18	Oscar Elia Conti	Progettista	Definizione struttura documento

Indice

1	Introduzione	1
1.1	Scopo del documento	1
1.2	Scopo del prodotto	1
1.3	Glossario	1
1.4	Riferimenti utili	1
1.4.1	Riferimenti normativi	1
1.4.2	Riferimenti informativi	1
2	Standard di progetto	3
2.1	Standard di progettazione architettuale	3
2.2	Standard di documentazione del codice	3
2.3	Standard di denominazione di entità e relazioni	3
2.4	Standard di programmazione	3
2.5	Strumenti di lavoro e procedure	3
3	Specifica dei componenti	4
3.1	Metodo e formalismo di specifica	4
4	Schema base di dati	5
5	Diagrammi di sequenza	6
5.1	Avvio Service per il rilevamento beacon	6
5.2	Elaborazione beacon rilevati e comunicazione broadcast	8
5.3	Avvio navigazione	10
6	Tracciamento	11
6.1	Tracciamento Classi-Requisiti	11
6.2	Requisiti-Classi	11

Elenco delle figure

1	Schema UML - base di dati	5
2	Diagramma di sequenza - Avvio di un Service per il rilevamen- to beacon	7
3	Diagramma di sequenza - Elaborazione beacon rilevati e co- municazione broadcast	9
4	Diagramma di sequenza - Avvio navigazione	10

1 Introduzione

1.1 Scopo del documento

Questo documento definisce nel dettaglio la struttura e le relazioni tra le parti del prodotto_g, approfondendo ulteriormente dove ritenuto necessario. In particolare vengono descritti in dettaglio i package, le classi e le interfacce, concludendo con il tracciamento tra le classi e i requisiti analizzati nell'*Analisi dei requisiti v4.00*.

1.2 Scopo del prodotto

Lo scopo del prodotto_g è implementare un metodo di navigazione indoor_g che sia funzionale alla tecnologia Bluetooth Low Energy (BLE_g). Il prodotto_g comprenderà un prototipo software_g che permetta la navigazione all'interno di un'area predefinita, basandosi sui concetti di Indoor Positioning System (IPS_g) e smart place_g.

1.3 Glossario

Allo scopo di rendere più semplice e chiara la comprensione dei documenti viene allegato il *Glossario v4.00* nel quale verranno raccolte le spiegazioni di terminologia tecnica o ambigua, abbreviazioni ed acronimi. Per evidenziare un termine presente in tale documento, esso verrà marcato con il pedice _g.

1.4 Riferimenti utili

1.4.1 Riferimenti normativi

- capitolato d'appalto C2: CLIPS_g : Communication & Localization with Indoor Positioning Systems: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Progetto/C2.pdf>;
- *Norme di progetto v4.00*.

1.4.2 Riferimenti informativi

- Documentazione Android SDK: <http://developer.android.com/guide/index.html>;
- Documentazione AltBeacon Library: <https://altbeacon.github.io/android-beacon-library/documentation.html>;

- Documentazione SQLite: <https://www.sqlite.org/docs.html>;
- Documentazione JavaDoc JGraphT Library: <http://jgraph.org/javadoc/>;
- Materiale di riferimento del corso di Ingegneria del Software_g - Diagrammi delle classi: <http://www.math.unipd.it/~tullio/IS-1/2015/Dispense/E03.pdf>;
- Materiale di riferimento del corso di Ingegneria del Software_g - Model View Presenter: http://www.math.unipd.it/~rcardin/sweb/Design%20Pattern%20Architetturali%20-%20Model%20View%20Controller_4x4.pdf;
- Design Pattern: elementi per il riuso di software ad oggetti - Gamma, Helm, Johnson, Vlissides - editore Pearson - 2002;
- UML e ingegneria del software: dalla teoria alla pratica - Luca Vetti Tagliati - 2015.

2 Standard di progetto

2.1 Standard di progettazione architettuale

???

2.2 Standard di documentazione del codice

Per gli standard di documentazione del codice si fa riferimento al documento *Norme di progetto v4.00*.

2.3 Standard di denominazione di entità e relazioni

Per tutte le entità e le relazioni valgono gli standard di denominazione seguenti:

- per le entità definite come package, classi, attributi e metodi è necessario fornire denominazioni chiare e concise;
- per la denominazione delle entità sono da preferire i sostantivi mentre per le relazioni i verbi;
- eventuali abbreviazioni sono preferibilmente da evitare nonostante siano ammesse nei casi in cui siano comprensibili e non ambigue.
- per le regole tipografiche sui nomi si fa riferimento al documento *Norme di progetto v4.00*.

2.4 Standard di programmazione

Per gli standard di programmazione si fa riferimento al documento *Norme di progetto v4.00*.

2.5 Strumenti di lavoro e procedure

Per gli strumenti di lavoro e le procedure per la realizzazione del progetto si fa riferimento al documento *Norme di progetto v4.00*.

3 Specifica dei componenti

3.1 Metodo e formalismo di specifica

L'esposizione dell'architettura in dettaglio dell'applicazione è esposta di seguito seguendo un approccio top-down a livelli. Si descrive quindi l'architettura partendo dal generale esponendo inizialmente le componenti più teoriche: i package fino a quelle più concrete: le classi con i relativi metodi, attributi e relazioni di ereditarietà.

Per ogni package si specifica:

- il nome;
- una descrizione;
- il package da cui discende;
- le interazioni con gli altri package;
- gli eventuali package contenuti;
- le classi contenute affiancate da un riferimento alla descrizione completa.

Per ogni classe si specifica:

- il nome;
- il tipo;
- l'eventuale classe che estende;
- le eventuali interfacce che implementa;
- la visibilità;
- una descrizione;
- la lista dettagliata degli attributi;
- la lista dettagliata dei metodi.

Per i diagrammi dei package e delle classi si utilizza il formalismo *UML 2.0*.

4 Schema base di dati

Di seguito viene presentata lo schema in UML della base di dati implementata nell'applicativo con SQLite e gestito dal componente **DataManager** e implementata nel server remoto. Lo schema illustra le relazioni tra le entità che costituiscono il grafo rappresentate l'edificio di interesse. Si fa notare che la base di dati non memorizza separatamente gli elementi che compongono i grafi.

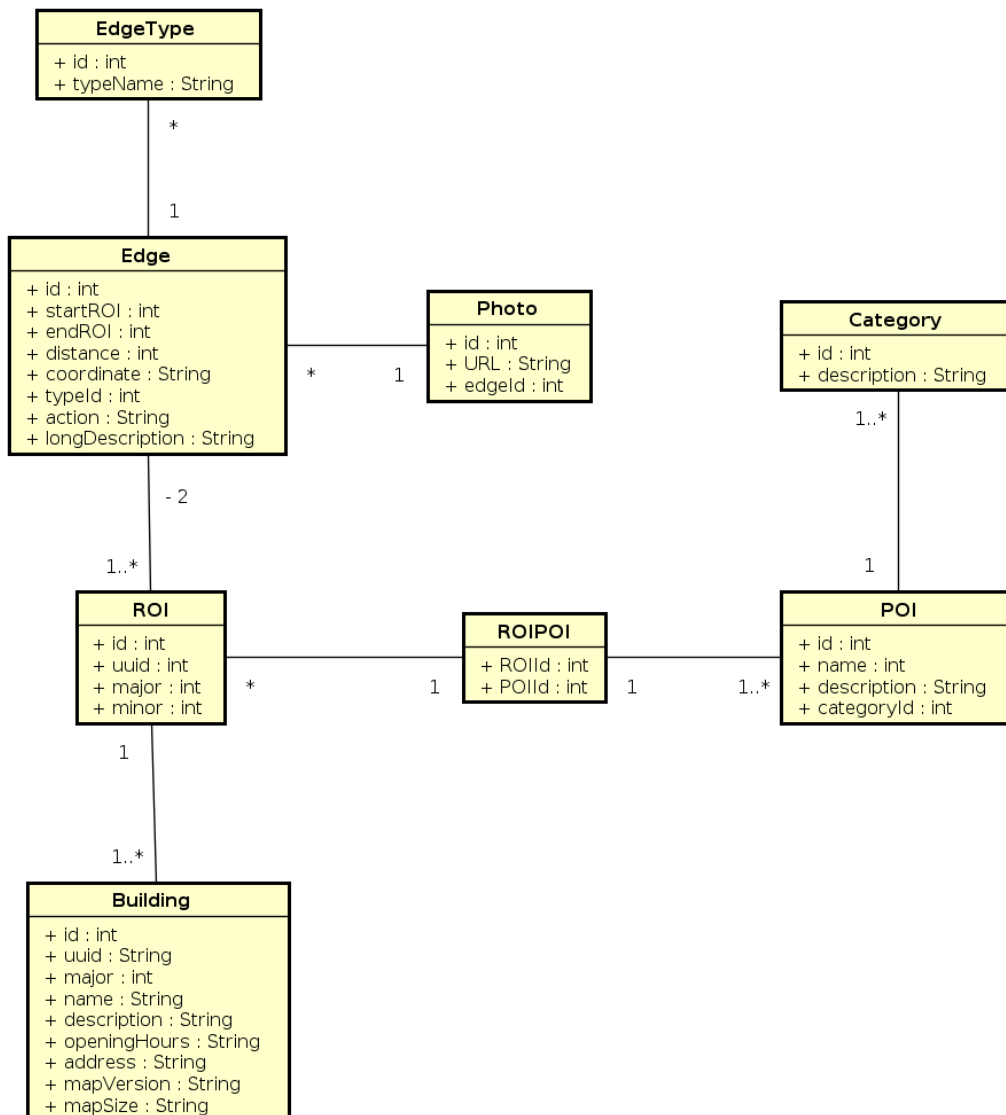


Figura 1: Schema UML - base di dati

5 Diagrammi di sequenza

In questa sezione vengono descritte e rappresentate tramite diagrammi di sequenza UML le sequenze di azioni ritenute più significative con lo scopo di facilitare la comprensione delle comunicazioni tra oggetti facenti parte dell'applicativo Android_g. Per quest'ultimo motivo i diagrammi di sequenza non rappresentano l'effettiva realtà ma una versione semplificata e che non rifletterà in tutto l'implementazione.

5.1 Avvio Service per il rilevamento beacon

Il diagramma in figura 2 rappresenta l'avvio del Service che si occupa del rilevamento dei beacon_g funzionalità focale dell'intero applicativo.

Il PRESENTER chiama `startService()` su `AbsBeaconReceiver`, all'interno del metodo quindi verrà istanziato un oggetto `intent` di tipo `Intent` necessario per creare effettivamente un service unbind `BeaconManagerAdapter` attraverso la chiamata del metodo `bindService()`, passando come parametro `intente` creato precedentemente. Nella fase di creazione del service `BeaconManagerAdapter` viene chiamato il metodo `onCreate()` nel quale viene creata un istanza della classe `BeaconManager` offerta dalla libreria `AltBeacon`. Si effettuano inoltre diverse chiamate per il settaggio e la configurazione di `beaconManager` che non sono rappresentate per mantenere il diagramma più leggibile. Una volta settato `beaconManager` l'oggetto `beaconManagerAdapter` si mette in ascolto di `beaconManager` chiamando il metodo `setMonitorNotifier` iniziando la fase di monitoring_g.

A questo punto `beaconManagerAdapter` è un listener di `beaconManager` il quale una volta rilevata la region dei beacon in cui il device si trova scatena l'evento `didEnterRegion()` notificando i propri listener, ossia l'oggetto di tipo `beaconManagerAdapter`.

Individuata la region tramite l'evento `beaconManagerAdapter` effettua un controllo per capire se la region è riconosciuta dall'applicativo, se lo è `beaconManagerAdapter` entra nella fase di ranging_g in cui saranno raccolti dettagliatamente i dati di tutti i beacon rilevati. `beaconManagerAdapter` si mette in ascolto in modalità ranging di `beaconManager` tramite la chiamata del metodo `setRangeNotifier()`.

A questo punto `beaconManagerAdapter` riceve l'evento di rilevazione beacon attraverso il metodo `didRangeBeaconsInRegion()` il quale restituisce una `Collection` di `Beacon` e la `Region` di appartenenza.

Per la gestione degli elementi all'interno della `Collection` si rimanda al diagramma successivo.

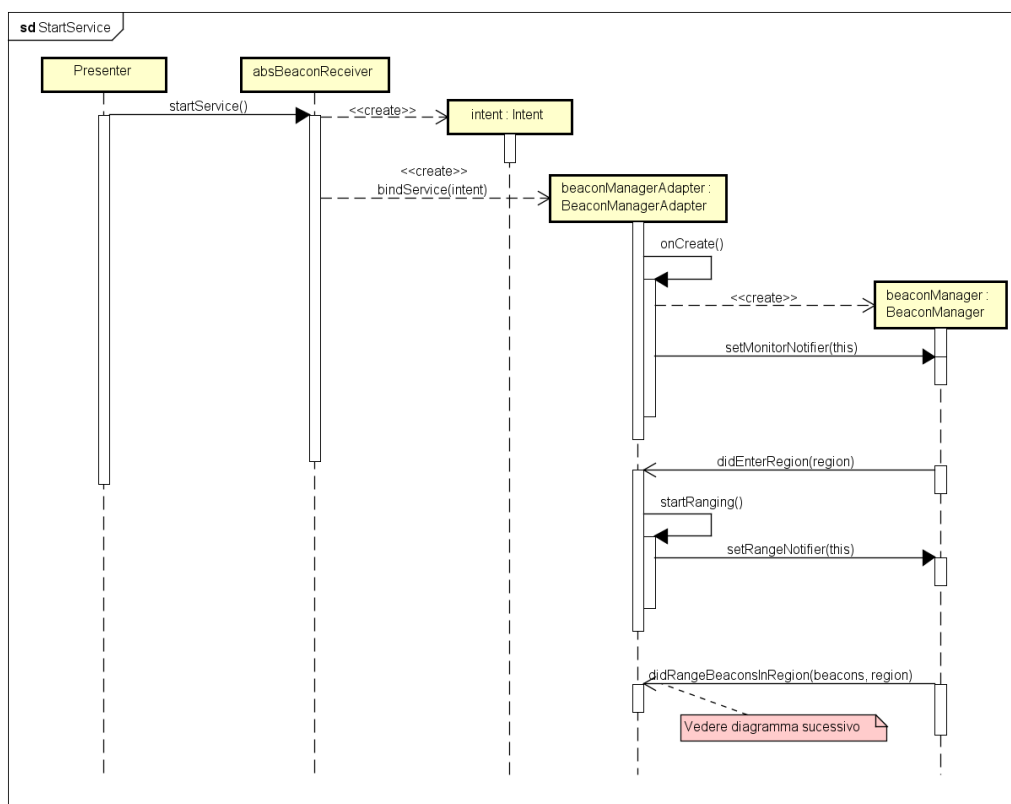


Figura 2: Diagramma di sequenza - Avvio di un Service per il rilevamento beacon

5.2 Elaborazione beacon rilevati e comunicazione broadcast

Il diagramma in figura 3 rappresenta l'interazione che avviene tra i componenti dell'applicativo allo scopo di rilevare dettagliatamente i dati trasmessi dai beacon circostanti al device.

L'oggetto di tipo `BeaconManagerAdapter` è un service e implementa il listener di `BeaconManager`: `RangeNotifier` il quale scatenerà, dopo una scansione, l'evento `didRangeBeaconsInRegion()` passando come parametri una `Collection` di Beacon rilevati e la `Region` di appartenenza. I parametri vengono elaborati da `BeaconManagerAdapter` il quale dopo aver creato una `PriorityQueue` costruisce un wrapper (`MyBEacon`) di ogni Beacon aggiungendolo alla `PriorityQueue` tramite `add()`.

Una volta elaborati tutti i Beacon ricevuti `BeaconManagerAdapter` crea un messaggio `Intent` in cui inserisce la `PriorityQueue` tramite la chiamata del metodo `putExtra()`. Costruisce l'oggetto `LocalBroadcastManager` per utilizzarlo nella chiamata del metodo `sendMessageBroadcast()` che si occuperà di inviare l'`Intent` in altre parti dell'applicazione costruite per ricevere il messaggio ed elaborarlo, queste parti estenderanno la classe `BroadcastReceiver` offerta dal SDK Android.

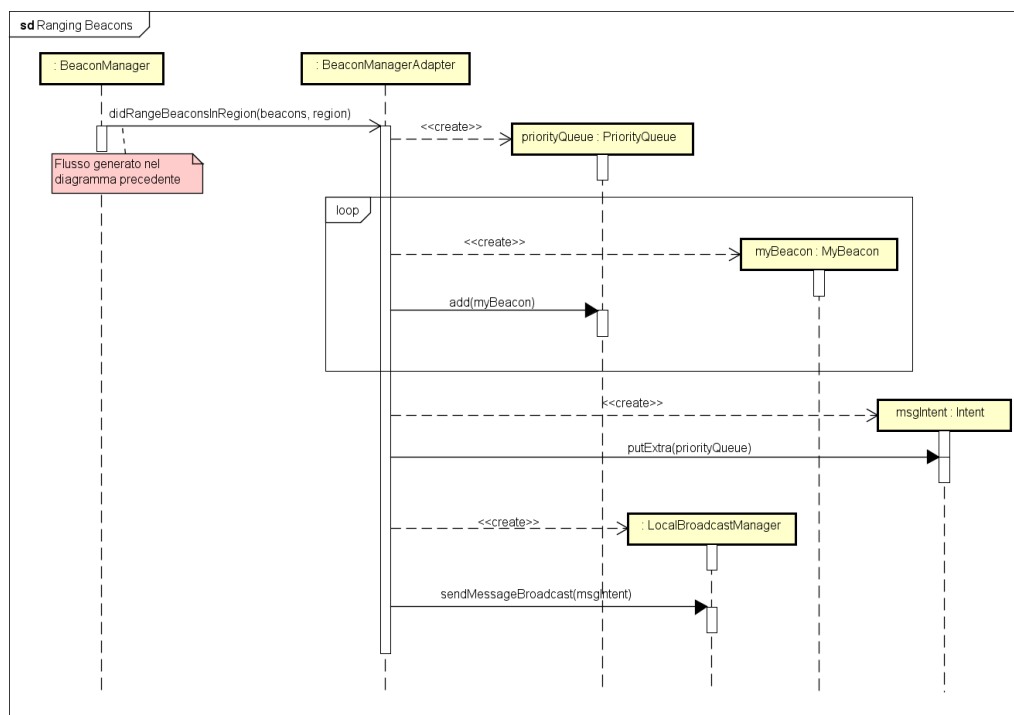


Figura 3: Diagramma di sequenza - Elaborazione beacon rilevati e comunicazione broadcast

5.3 Avvio navigazione

Il diagramma in figura 4 rappresenta il flusso d'eventi generato nelle classi del model qual'ora si richiedesse l'avvio della navigazione. La richiesta giunge dal PRESENTER con la chiamata del metodo `startNavigation()` sull'oggetto `NavigationManagerImp` passando come parametri la destinazione identificata dall'oggetto di tipo `PointOfInterest`. Il `NavigationManagerImp` si occupa quindi di impostare il grafo all'oggetto di tipo `NavigatorImp` con il metodo `setGraph()` dopodiché invoca il metodo `calculatePath()` in cui è calcolato il percorso da seguire durante la navigazione attraverso l'oggetto `PathFinder` che restituisce una `List` di `EnrichedEdge` salvata in `Navigator` in un campo dati. A questo punto `Navigator` è pronto per restituire le informazioni (`ProcessedInformation`) richieste da `NavigationManagerImp`, quest'ultimo invoca il metodo `toNextRegion()` passando come parametri la lista di beacon rilevati e ricevuti tramite `BroadcastReceiver`. `Navigator` ricava dai beacon rilevati il beacon il cui segnale è più potente (`getMostPowerfulBeacon()`). Qui controlla che il beacon ritenuto più vicino all'utente appartiene alla ROI del percorso previsto, infine costruisce le `ProcessedInformation` richieste grazie all'oggetto `Edge` identificato come prossimo percorso da percorrere. Le `ProcessedInformation` vengono quindi ritornate a `NavigationManagerImp` che le restituisce al PRESENTER il quale le scompatterà e le restituirà alla view e quindi all'utente.

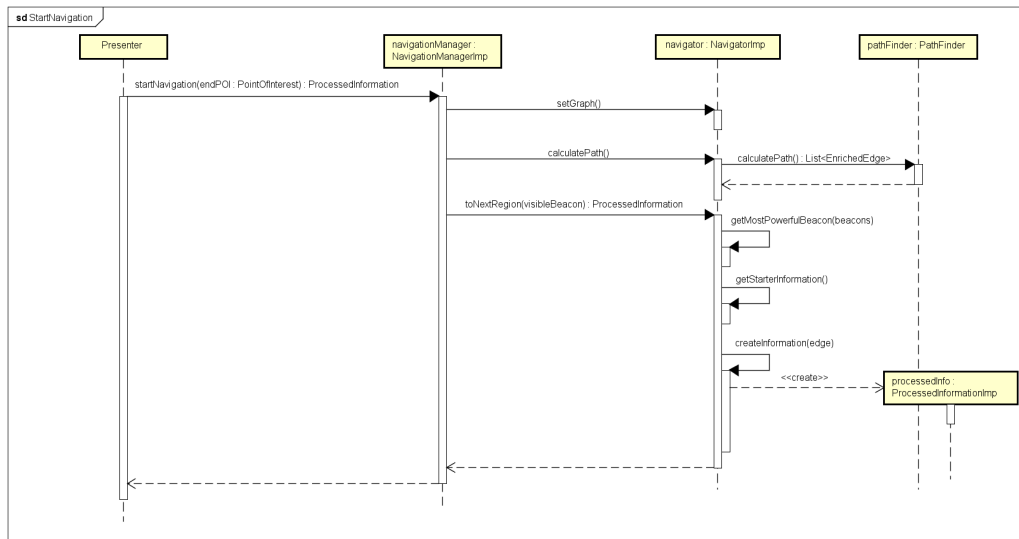


Figura 4: Diagramma di sequenza - Avvio navigazione

6 Tracciamento

6.1 Tracciamento Classi-Requisiti

6.2 Requisiti-Classi