

POLITECHNIKA WROCŁAWSKA

WYDZIAŁ ELEKTRONIKI

KIERUNEK: Automatyka i Robotyka (AIR)
SPECJALNOŚĆ: Systemy informatyczne w automatyce (ASI)

PROJEKT INŻYNIERSKI

System monitoringu lokalizacji przesyłek
kurierskich

English title ŁŁĄŚŹĆŹÓ łąśczzóę E

AUTOR:
Monika Strachowska

PROWADZĄCY PROJEKT:
dr hab. inz. Imie Nazwisko Prof. PWr, I-6

OCENA PROJEKTU:

Spis treści

1	Wstęp i cel pracy	2
2	Rozwiązanie - prezentacja wyników	3
2.1	Aplikacja na system Android	3
3	Przygotowanie i uruchomienie aplikacji	5
4	Wykorzystane technologie	6
4.1	Java	6
4.1.1	podrozdział	7
4.2	Wzorzec architektoniczny - MVC	7
4.3	Servlet	7
4.4	JSP - Java	8
4.5	Technologie internetowe	8
4.6	db - MySQL	8
4.7	Android	8
4.8	Google apps - mapy	8
5	Możliwość rozwinięcia w przyszłości	9
6	Wnioski i podsumowanie	10
	Bibliografia	10

Rozdział 1

Wstęp i cel pracy

Współcześnie coraz więcej osób korzysta z możliwości zakupów przez internet, niesie to za sobą wiele korzyści. Często zakupiony towar jest tańszy, unikalny, bądź niedostępny w stacjonarnym sklepie czy prościej jest to wygodniejsza forma zakupów. Oprócz wyżej wymienionych zakupów istotnym towarem przewożonym są dokumenty, często szybko potrzebne. Z tych powodów ludzie zamawiający usługi kurierskie chcieliby dostać jak najwyższą jakość. Zwiększenie jakości tej usługi może nastąpić poprzez skrócenie czasu dostarczenia przesyłki (co fizycznie już jest nie osiągalne), tańszy jej koszt, czy na przykład możliwość sprawdzenia przesyłki (co fizycznie już jest nie osiągalne), dokładna lokalizacja przesyłki - taka funkcjonalność usługi kurierskiej nie należy do jakości wymaganej i koniecznej, ale znacznie podniesie prestiż firmy kurierskiej, która zdecyduje się na taką dodatkową funkcjonalność. Z punktu widzenia klienta odczuwany jest komfort informacji, gdzie jest przesyłka, dzięki temu klient może zaplanować sobie dzień, w którym nastąpi dostarczenie.

Przedstawiany tu projekt rozwija aktualną funkcjonalność firm kurierskich o graficzne przedstawienie, w formie mapy, aktualnej lokalizacji przesyłki. Taka forma prezentacji jest prosta w odbiorze i bardziej czytelna niż wyniki jakie prezentowane są aktualnie w formie tabel, w których zawarte są miejsca odbicia przesyłki. Ponadto praca próbuje rozwiązać problem jaki istnieje w estymacji czasu dostarczania przesyłki do adresata, estymacja czasu dostarczenia jest bardzo niedokładna (ogólna) lub jej nie ma.

Projekt został zrealizowany z wykorzystaniem takich technologii jak: język programowania Java, system operacyjny Android, baza danych MySQL, Google Apps. <http://www.lokalizacja.info/pl/testy/monitoring/gdzie-jest-moja-paczka-test-firm-kurierskich.html#.VEzCPVS988o> Firmy kurierskie mają najprawdopodobniej system „windows ce/mobile” na swoich urządzeniach. Ja ze względu na brak takiego urządzenia (mobilnego z windowsem) zrealizuje zadanie na androidzie.



Rysunek 1.1: podpisisi

Rozdział 2

Rozwiązanie - prezentacja wyników

Zrealizowana aplikacja składa się z dwóch części, tj. aplikacji na adroida oraz serwera www. Serwer, czyli Servlet(aplet Javy) posiada połączenie z bazą danych, w której przechowywane są informacje o przesyłce, kurierach i klientach.

Aplikację zrealizowano w środowisku programistycznym Eclipse.

schemat - wejscie (adnroid) - środek system - wyjście www z mapka

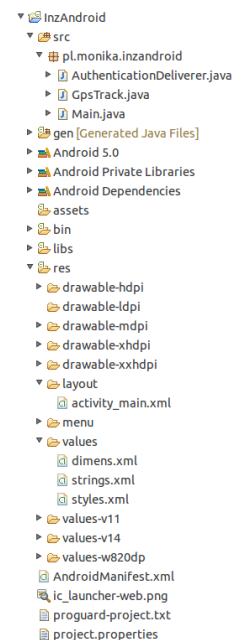
dopisac pierdół wstępowych

oprócz tego dopisać jak testowałam to

2.1 Aplikacja na system Android

Założeniem aplikacji mobilnej było lokalizowanie kuriera i wysyłanie jego pozycji na serwer, który zapisuje ją w bazie danych. Zasada działania aplikacji polega na odpytaniu kuriera o jego numer id, a następnie sprawdzeniu czy jest włączony GPS. Ponadto aplikacja wykrywa czy wprowadzono poprawne id oraz zapobiega zalogowaniu się dwóch kurierów na tym samym id. Po wpisaniu poprawnego id kuriera aplikacja zapamiętuje go i do automatycznie wysyła swoją pozycję.

Stworzenie aplikacji na system Android zostało rozpoczęte od doinstalowania pluginu ADT (Android Development Kit) do programu Eclipse. Na ADT składają się elementy Android SDK, gdzie SDK to Software Development Kit. Android SDK zawiera w sobie takie elementy jak Tools - służy do tworzenia aplikacji niezależnie od wersji systemu Android oraz Platform Tools - narzędzia stworzone pod kątem wersji systemu Android. W skład SDK Tools wchodzi takie funkcje jak zarządzanie projektami, modułami czy maszynami wirtualnymi, debugger, emulator. Natomiast Platform Tools zawiera biblioteki do systemu Android. Plugin ADT korzysta z funkcji Android SDK i pomaga tworzyć, budować, instalować oraz debugować aplikacje na system Android w środowisku Eclipse. W programie Eclipse tworzona jest z aplikacją odpowiednia struktura projektu [rys. 2.1], w której jest podział na klasy zawierające logikę aplikacji (src), pliki generowane przez kompilator (gen), folder na pliki z zasobami (assets), pliki binarne(bin), dodatkowe biblioteki (libs) oraz folder na zasoby(res), które go odróżnia od assets to, że są generowane do pliku R.java (nie trzeba podawać lokalizacji zasobów tylko jego nazwę). W katalogu res również ustalana jest konfiguracja systemu - „AndroidManifest.xml”, layout (wygląd i ustawienie elementów na ekranie systemu Android), w podfolderach drawable pliki graficzne, w podfolderach values ciągi znaków(stringi, kolory) i ustawienia oraz w katalogu menu, w którym ustawiane są dostępne opcje menu.



Rysunek 2.1: Struktura programu aplikacji Android

{android}

Projektowanie aplikacji Android zaczyna się od ustawienia layoutu aplikacji (/res/layout/activity_main.xml). Zaprojektowany przez autora layout jest prosty i przejrzysty, ponieważ ma wykonywać bardzo podstawowe funkcje. I tak zawiera w sobie pole do wpisywania id kuriera, pole wyświetlające komunikaty oraz przycisk wyłączający aplikację. Aplikacja została tak przemyślana, że aby ją wyłączyć trzeba użyć przycisku „Off”, pozostałe hardwarowe przyciski nie wyłączają aplikacji, jedynie ją mimalizują. Takie właściwości zostały stworzone z myślą o tym, aby kurier podczas używania aplikacji tylko w świadomy sposób mógł ją zamknąć.

Nie tylko gps do lokalizacji, bo także odbicia na czytnikach u kurierów Projekt opiera się
Tu udaje kod

Listing 2.1: to jest podpis

```
1 class Srass {  
2     public kupaGowna() {  
3         } //takakaka  
4 }
```

Listing 2.2: to jest podpis drugiego

```
1 class Srass {  
2     public kupaGowna() {  
3         } //takakaka  
4 }
```

Udałam kod

Rozdział 3

Przygotowanie i uruchomienie aplikacji

Że trzeba stworzyć androida, i servlet i bazę danych

Rozdział 4

Wykorzystane technologie

Zrealizowany tu projekt bazuje na nowoczesnych technologiach. Skorzystano z mobilnego urządzenia - telefonu komórkowego z systemem Android, bazy danych do przechowywania informacji, a także serwera, który to łączy wszystkie elementy w jedną spójną całość. Głównym językiem programowania wykorzystanym w projekcie jest język Java, dzięki któremu zrealizowano aplikację mobilną, obsługę servletu, bazy danych, odpytywania i parsowania odpowiedzi serwera Google o widok mapy i odległości pomiędzy dwoma punktami, a także obsługa witryny http. Całą aplikację stworzono za pomocą IDE Eclipse z odpowiednimi dodatkami. *logo Javy*

4.1 Java

Java jest obiektowym językiem programowania ogólnego przeznaczenia. Charakteryzuje się silnym ukierunkowaniem na obiektowość oraz niezależnością i przenoszalnością kodu od architektury. Oprócz wyżej wymienionych założeń języka Java jest prostota, sieciowość, niezawodność, bezpieczeństwo, interpretowalność, wysokowydajny, wielowątkowy, dynamiczny oraz niezależny od architektury.

- Prosty - założeniami autorów języka Java było aby programista bez specjalnych szkoleń mógł od razu zacząć pisać w języku Java. Składnia została oczyszczona (w stosunku do C++) o arytmetykę wskaźnikową, struktury, unie, przeciążanie operatorów itd.
- Zorientowany obiektowo
- Sieciowy - Java posiada bibliotekę, która w przystępny sposób umożliwia pracę z protokołami http, TCP/IP, ftp
- Niezawodny - szczególnie skupiono się na wykrywaniu ewentualnych problemów, zapobieganiu sytuacjom, w których może błąd nastąpić oraz sprawdzaniu błędów podczas działania programu
- Bezpieczny - Java może służyć do zastosowań sieciowych, z tego powodu zadbano o możliwie najlepsze zabezpieczenie przed wirusami i ingerencją osób trzecich.
- Niezależny od architektury - Java kompilowana jest do kodu pośredniego (bajtowego), który następnie jest interpretowany na maszynie wirtualnej Javy, która jest dostosowana do odpowiedniego systemu. Maszyna wirtualna Javy (JVM) jest zdolna wykonywać program z kodu pośredniego. Z tego powodu język Java stosowany jest na wielu urządzeniach oraz różnych systemach operacyjnych. Niestety konsekwencją przenoszalności kodu jest jego wolniejsze wykonanie.
- Przenośny - Java posiada ściśle określone rozmiary typów danych i nie ma możliwości zmiany rozmiaru przez programistę przez co nie następuje np. zmiana kolejności bajtów
- Interpretowany - ...
- Wysokowydajny - istnieje możliwość tłumaczenia kodu bajtowego w locie, co zwiększa szybkość ładowania się programu
- Wielowątkowy - pozwala na interaktywność między procesami, a także pracę w czasie rzeczywistym

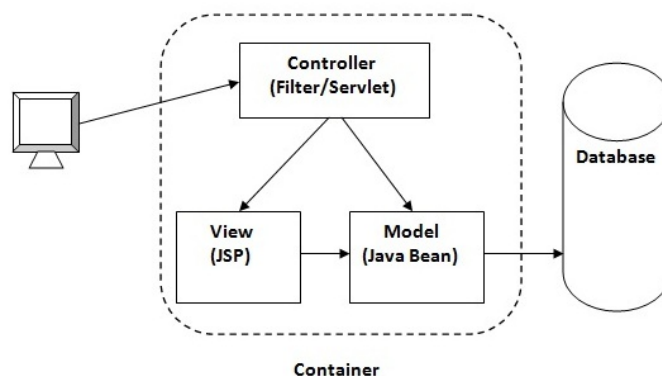
- Dynamiczny - obiekty w Javie można zmieniać w zależności od zmieniającego się środowiska oraz możliwy jest wgląd we wszystkie obiekty, a nawet dodawać nowe metody

Język Java wywodzi się z języków C++ i C, wykorzystuje wiele potrzebnych i użytecznych funkcjonalności tych języków, z nieużytecznych, trudnych lub pwoowdujących często błędy zrezygnowano. Język Java umożliwia dziedziczenie, a ponadto wszystkie obiekty Javy są pochodną obiektu bazowego. Jednakże Java nie umożliwia dziedziczenia wielobazowego, dlatego do Javy wprowadzono interfejsy - abstrakcyjny typ, który posiada jedynie opracje, ale nie posiada danych, z tego powodu można tylko implementować interfejs i nie można utworzyć obiektów tego typu. Język Java umożliwia pisanie aplikacji stacjonarnych, webowych czy mobilnych. Język Java ma rozbudowaną obsługę wyjątków. Posiada dobrze rozbudowanego GarbageCollector (odśmieciacza) [4].

4.1.1 podpodrozdział

4.2 Wzorzec architektoniczny - MVC

W projekcie do zorganizowania struktury aplikacji serwerowej został zastosowany wzorzec architektoniczny MVC (Model-View-Controller). W modelu tym Model jest odpowiedzialny za przechowywanie logiki, z której korzystają inne składowe systemu. Kolejną częścią składową tej struktury jest Widok, który to jest odpowiedzialny za funkcje prezentacji w ramach interfejsu użytkownika, ale także może posiadać swoją logikę. Ostatnim elementem systemu jest Kontroler, który spaja dwie wcześniejsze części. Kontroler odpowiada za przepływ danych od/do użytkownika, reakcję systemu w zależności od zachowania użytkownika, kontroler także zarządza Modelem i Widokiem. Takiej strukturze jest jasno zdefiniowane, która część systemu pełni jakie funkcje. Taka struktura architektoniczna jest najczęściej stosowana w aplikacjach www, gdzie widać wyraźną granicę pomiędzy widokiem i modelem, a kontrolerem jest serwer, który obsługuje informacje płynące z widoku (z http), odpowiednio formuje model i przekazuje go do widoku. [6]



Rysunek 4.1: Schemat systemu Model-View-Controller model 2[7]

{MVC2}

Autor w swojej pracy użył modelu MVC2 [rys. 4.1] Uzasadnieniem użycia tego wzorca jest ułatwiona organizacja aplikacji, w której istnieje interfejs graficzny użytkownika. Dzięki niemu w prosty logiczny sposób można było rozdzielić logikę, kontrolę i widok. Kontenerem z [rys. 4.1] jest opisany w kolejnym podrozdziale Servlet.

4.3 Servlet

Servlety są to aplikacje działające na serwerze WWW korzystające z języka Java. Servlety mają zapewniać budowanie aplikacji internetowych niezależnych od platformy. Servlet umożliwia korzystanie z baz danych i http. Z tego powodu wykorzystywane są do budowania interaktywnych aplikacji internetowych.

open source'owy i korzysta z licencji Apache. Serwer Apache obsługuje www za pomocą protokołu W projekcie skorzystano z servletu Tomcat



{apache}

Rysunek 4.2: Logo Apache i Apache Tomcat [3]

Apache [rys. 4.3], który jest http, jest otwarty, zapewnia wielowątkowość, skalowalność, bezpieczeństwo, kontrolę dostępu [2].

Wybór Tomcate Apache na serwer podyktowany był przez wybór jako głównego języka aplikacji - Javy. Servlet jest dość popularnym narzędziem, co pomogło także w uruchomieniu i skonfigurowaniu go.

4.4 JSP - Java

4.5 Technologie internetowe

W przedstawionym w tej pracy projekcie korzystano z technologii internetowych, które obsługiwały interakcję z użytkownikiem oraz 'strony www'. Skorzystano z takich technologii jak:

- JavaScript - jest to skryptowy język programowania stosowany do tworzenia stron internetowych, zapewnia interakcję z użytkownikiem[8]
- XML - jest to język znaczników przeznaczony do reprezentowania danych w strukturyzowany sposób [10]
- Protokół http -
- ...

4.6 db - MySQL

W projekcie do przechowywania danych skorzystano z baz danych. Baza danych pozwala w ustrukturyzowany sposób kolekcjonować dane niezbędne do działania programów. Przechowywane dane mogą być o dowolnym formacie i strukturze.

Systemem, do zarządzania bazą danych w projekcie był MySQL. Jest open-source'owe rozwiązanie do zarządzania relacyjnymi bazami danych. Charakteryzuje się takimi cechami jak szybki, wielowątkowy dostęp z możliwością obsłużenia dużej ilości użytkowników. Serwer MySQL może być stosowany do systemów, w których znajdują się dane o znaczeniu krytycznym lub te systemy są mocno obciążane. [9]

4.7 Android

Android jest systemem wykorzystywanym na platformach mobilnych. Android jest systemem operacyjnym z rodziny Linux, oparty na jądrze Linux. Android umożliwia tworzenie aplikacji na wiele urządzeń, optymalizacji podlega plik xml, gdzie można dostosować aplikację do konkretnych urządzeń. Najnowszą wersją systemu jest Android Lollipop 5.0.

Rozpoczęcie pracy z Androidem zaczyna się od instalacji środowiska, może to być Eclipse z dodatkiem SDK Android lub Android Studio. A samo tworzenie aplikacji od projektu interfejsu użytkownika, następnie dopiero oprogramowuje się obsługę oraz logikę aplikacji, ostatnim etapem jest testowanie aplikacji. [1] *napisać o tym, że android oddelegowuje zadania, taki obrazek ze strony*

4.8 Google apps - mapy

Firma Google udostępnia korzystanie deweloperom ze swoich produktów [5]. W swoim projekcie korzystałam z Google Maps Api.

Rozdział 5

Możliwość rozwinięcia w przyszłości

Aplikację można „podpiąć” pod prawdziwe urządzenia jakie posiadają kurierzy – te na których się człowiek podpisuje – ale konieczne będzie zrefakturyzowanie(?) /zmienie kodu pod system, który mają tam zainstalowany. Fajnie by było to wrzucić na prawdziwe tablety, można by sprzedawać/zarobić. Ogólnie koszt takiego urządzenia to byłoby tablet/telefon + wycena za program. Normalnie kurierzy używają kolektorów danych.

Rozdział 6

Wnioski i podsumowanie

Bibliografia

- [1] Android. <http://developer.android.com>. [Online; dostęp 16.11.2014].
- [2] Apache HTTP serwer. http://en.wikipedia.org/wiki/Apache_HTTP_server. [Online; dostęp 16.11.2014].
- [3] Apache Org. <http://apache.org/>. [Online; dostęp 16.11.2014].
- [4] dokumentacja Javy. <https://docs.oracle.com/javase/specs/jls/se8/html/index.html>. [Online; dostęp 16.11.2014].
- [5] Google. <http://developer.google.com>. [Online; dostęp 16.11.2014].
- [6] Java MVC. <http://www.oracle.com/technetwork/articles/javase/index-142890.html>. [Online; dostęp 26.11.2014].
- [7] Java MVC. <http://www.javatpoint.com/model-1-and-model-2-mvc-architecture>. [Online; dostęp 26.11.2014].
- [8] JavaScript wiki. <http://pl.wikipedia.org/wiki/JavaScript>. [Online; dostęp 16.11.2014].
- [9] MySQL. <http://dev.mysql.com/doc/refman/5.6/en/introduction.html>. [Online; dostęp 26.11.2014].
- [10] xml wiki. <http://pl.wikipedia.org/wiki/XML>. [Online; dostęp 16.11.2014].

Spis rysunków

1.1	podpisi	2
2.1	Struktura programu aplikacji Android	3
4.1	Schemat systemu Model-View-Controller model 2[7]	7
4.2	Logo Apache i Apache Tomcat [3]	7

Spis tabel

List of Listings

2.1	to jest podpis	4
2.2	to jest podpis drugiego	4