|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sterowniki PLC** | | | | | | |
| Rok akademicki | Termin | Rodzaj studiów | Kierunek | Prowadzący | Grupa | Sekcja |
| 2017/2018 | *Czwartek* | SSI | Informatyka | dr inż. Michał Maćkowski | PSI | 4 |
| *16:15 – 17:45* |
| Ocena: |  | Komentarz: |  | | | |

Dokumentacja projektu

Data wykonania: *yyyy-mm-dd*

Temat projektu:

System dostępu do pomieszczeń

|  |
| --- |
| Skład sekcji: |
| Łukasz Błasiak |
| Katarzyna Urbasik |
| Jakub Czachor |
|  |
|  |

1. **Wstęp**
2. **Serwer TCP/IP – specyfikacja funkcjonalna**

Główną częścią projektu jest serwer TCP/IP obsługujący żądania od klientów, sterujący dostępem do pomieszczeń oraz komunikujący się z baza danych. Całość została zaimplementowana w języku obiektowym Java z wykorzystaniem pakietu Java.net do obsługi komunikacji sieciowej.

Do prawidłowej pracy serwera, w pierwszej kolejności należy poprawnie skonfigurować plik *config.properties* znajdujący się folderze *cfg* w głównym katalogu projektu. Zawiera on podstawowe ustawienia konfiguracyjne takie jak m.in. adres IP urządzenia na którym pracuje serwer oraz port. W przypadku braku lub niepoprawnie wypełnionego pliku konfiguracyjnego, aplikacja poinformuje o tym fakcie stosownym komunikatem.

Serwer został zaimplementowany z wykorzystaniem wielowątkowości, co pozwala na obsługę każdego klienta w osobnym wątku. Powyższe rozwiązanie skraca kolejkę oczekiwania na obsługę żądania. Dodatkowo, ze względu na niską cykliczność zapytań, na każde żądanie tworzone jest pojedyncze połączenie, zamykane zaraz po jego obsłużeniu. Redukuje to liczbę otwartych połączeń do liczby aktualnych żądań, a nie liczby uruchomionych aplikacji (które mogą być aktywne w tle).

Na potrzeby projektu zaimplementowany został protokół komunikacyjny, znajdujący się w klasie *Protocol*. Posiada on m.in. listę dozwolonych komend nadesłanych przez klienta. Odpowiada on głównie za walidację żądania (poprawność polecenia oraz odpowiednia liczba argumentów) oraz oddzielenie argumentów do odpowiedniego kontenera. W protokole zostały zaimplementowane odpowiednie gettery umożliwiające odczytanie powyższych wartości. Serwer obsługuje polecenia służące do logowania, otwierania drzwi oraz zwracania listy pomieszczeń w formacie JSON. Poniżej znajduje się tabela zawierająca opis poszczególnych poleceń:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **POLECENIE** | **ARGUMENTY** | **ZWRACANA WARTOŚĆ** |
| OPEN | <email> <hasło> <nr\_pokoju> | OPENED ROOM NR: … |
| NO PRIVILEGES TO OPEN ROOM NR: … |
| AUTHORIZATION FAILED |
| WRONG ROOM NUMBER |
| WRONG COMMAND FORMAT |
| LOGIN | <email> <hasło> | LOGGED |
| AUTHORIZATION FAILED |
| WRONG COMMAND FORMAT |
| GET\_DOORS\_LIST | <email> <hasło> | <JSON zawierający listę pomieszczeń> |
| AUTHORIZATION FAILED |
| WRONG COMMAND FORMAT |

Do poprawnej pracy wymagana jest również baza danych MySQL wraz z poprawną konfiguracją. Do obsługi komunikacji z bazą danych, wykorzystany został pakiet Java.sql oraz oficjalny MySQL connector w wersji 5.1.46. W pliku konfiguracyjnym serwera muszą zostać podane takie ustawienia jak: adres do bazy wraz z portem, nazwa użytkownika oraz hasło. W przypadku błędnej konfiguracji serwer zasygnalizuje powyższy fakt stosownym komunikatem.

W bazie znajdują się dwie tabele: *user* oraz *privilege*. Pierwsza przechowuje informacje o użytkownikach takie jak id, e-mail, hasło oraz dwie flagi: ze stanem aktywności konta oraz czy jest to konto z uprawnieniami administratora. Druga tabela przechowuje natomiast informację związane z dostępem do poszczególnych pomieszczeń: id uprawnienia, numer pokoju oraz id użytkownika, który posiada dane uprawnienie.

W serwerze został dodatkowo zaimplementowany logger archiwizujący wszystkie aktywności zachodzące po stronie serwera. Pojedynczy wpis związany z zapytaniem przyjmuje następujący format:

<data> <godzina> <email> <adres IP> <rezultat polecenia>

Logger zapisuje również połączenia i rozłączenia klienta z serwerem. Pełną historię logów można znaleźć w pliku *logs.log* znajdującym się folderze *cfg* w głównym katalogu projektu. Dodatkowo każda aktywność jest wypisywana na konsoli serwera.

Dodatkowo w kodzie źródłowym, do każdej metody oraz pola zostały zamieszczone odpowiednio sformatowane komentarze. Z wykorzystaniem narzędzia *Javadoc,* umożliwiają one generację dokumentacji w postaci strony WWW na podstawie zamieszczonych w kodzie źródłowym znaczników w komentarzach.

1. Aplikacja mobilna
   1. Specyfikacja wewnętrzna
      1. *ClientCommunication*

Jest to klasa zawierająca protokół komunikacyjny klienta, umożliwia wymianę informacji z częścią serwerową.

Posiada konstruktor z parametrami umożliwiającymi przekazanie portu i hosta oraz metody umożliwiające komunikację:

* *checkLogin(userEmail, userPassword)* – metoda umożliwiająca sprawdzenie poprawności logowania użytkownika o adresie email *userEmail* oraz haśle *userPassword* do systemu
* *getDoorList(mail,password)* – metoda umożliwiająca odebranie listy dostępnych pokoi od serwera
* *checkPrivileges(userEmail, userPassword, roomNumber)* – metoda umożliwiająca sprawdzenie czy użytkownik (*userEmail, userPassword)* ma prawa dostępu do danego pokoju (o numerze *roomNumber).*

Za komunikację z serwerem odpowiada klasa *AsyncAction*, która zawiera metodę *doInBackground* oraz metody będące odpowiednikami wyżej opisanych metod.

* + 1. *Floor*

Klasa Floor zawiera listę obiektów typu Room i jest odpowiednikiem pojedynczego piętra.

Poza bezparametrowym konstruktorem, zawiera metody:

* *setFloorName(newName)* – metoda służąca do ustawiania nazwy piętra
* *getFloorName(), getAllRooms(), getAllRoomsNames() ­­*– gettery do uzyskania nazwy piętra, listy pokoi oraz nazw pokoi danego piętra
* *addRoom(roomName) –* metoda umożliwiająca dodanie kolejnego pomieszczenia do piętra
  + 1. *LoggedActivity*

Aktywność widoczna po zalogowaniu się użytkownika do systemu. Posiada metody:

* *onCreate(savedInstanceState) –* metoda zarządzająca aktywnością
* *manageRooms(position)* - metoda umożliwiająca wyświetlenie odpowiednich pokoi
* *getRoomsFromServer() –* metoda służąca do odczytania przesłanej przez serwer listy pokoi oraz dodanie ich do odpowiednich list
* *getFromSpinners()* – metoda umożliwiająca odczytanie wartości wybranych przez użytkownika w spinnerach (numeru pokoju i piętra)
  + 1. *MainActivity*

Główna aktywność aplikacji. Zawiera między innymi metody:

* *onCreate(savedInstanceState)* – metoda zarządzająca działaniem aktywności
* *checkId(mailGiven,passwordGiven) –* metoda umożliwiająca użytkownikowi zalogowanie się (sprawdzenie poprawności podanych danych, wyświetlenie odpowiedniego komunikatu, ewentualne umożliwienie przejścia do kolejnej aktywności)
* *moveOn()* – metoda umożliwiająca przejście do aktywności *LoggedActivity*
  + 1. *Room*

Obiekty tej klasy są odpowiednikami pojedynczych pokoi danego piętra. Klasa zawiera jedynie dwie metody: *setNumber(newRoom)* oraz *getNumber()*, będące odpowiednio setterem i getterem numeru danego pokoju.

* + 1. *Util*

Klasa umożliwiająca dostęp do danych zapisanych w pliku .properties. Jedyną metodą jest *getProperty(key, context)*, która zwraca odczytane dane.

* 1. Specyfikacja zewnętrzna

Po włączeniu aplikacji, użytkownik natrafia na ekran z napisem „Log In” oraz dwoma polami, służącymi odpowiednio do wpisania adresu email oraz hasła użytkownika. Użytkownik powinien uzupełnić te dane oraz zatwierdzić, klikając w przycisk „LOGIN”.

Jeżeli któreś z pól nie zostanie uzupełnione, pojawi się napis „Fill both fields”.

Jeżeli podane dane będą nieprawdziwe, pojawi się napis „Wrong credentials”.

Jeżeli użytkownik poda poprawne dane, widniejące w bazie, pojawi się napis „Logged” oraz zostanie otwarta kolejna aktywność. Na ekranie pojawią się (patrząc od góry do dołu): napis „Pick a floor”, rozwijana lista pięter, napis „Pick a room”, rozwijana lista pokoi w ramach wybranego piętra, przycisk „OPEN” oraz przycisk „LOG OUT”. Użytkownik powinien kolejno wybrać piętro, wybrać pokój i nacisnąć przycisk „OPEN”. Jeżeli użytkownik posiada prawa do otwierania wybranego pokoju, pod przyciskiem „OPEN” pojawi się napis „Room [numer pokoju] was succesfully opened”. W przeciwnym wypadku pojawi się napis „You have no rights to influence this room!”. W dowolnym momencie użytkownik może nacisnąć przycisk „LOG OUT”, co będzie skutkowało wylogowaniem i powrotem do pierwszego okna aplikacji.

**X. Wnioski**