

Systemspezifikation

Version 2.0.0 (Schlussabgabe)

Gruppe 5 (Patrick Bucher, Pascal Kiser, Fabian Meyer, Sascha Sägesser)

12.05.2018

Inhaltsverzeichnis

1 Systemübersicht	1
1.1 Implementierungsspezifische Komponentenarchitektur	2
1.2 Kontextdiagramm	2
2 Architektur und Designentscheide	4
2.1 Modelle und Sichten	4
2.2 Datenstrukturen	5
2.2.1 Anpassungen gegenüber Zwischenabgabe	5
2.2.2 Struktur der Log-Datei	6
2.2.3 Konfiguration	7
3 Schnittstellen	8
3.1 Externe Schnittstellen	8
3.2 Interne Schnittstellen	8
4 Implementierung	9
5 Environment-Anforderungen	9
6 Klassendiagramme	9

1 Systemübersicht

Die Systemarchitektur ist grösstenteils durch den Projektauftrag festgelegt. Dieses ist in der Abbildung [Komponentendiagramm Projektauftrag](#) ersichtlich.

Die Anwendung besteht aus zwei Bereichen: Dem Client und dem Server. Das *Game* kommuniziert mittels *Logger*- und *LoggerSetup*-Schnittstelle mit der *LoggerComponent*. Diese schlägt die Brücke zum Server-Bereich über ein TCP/IP-Protokoll, worüber sie mit dem *LoggerServer* kommuniziert. (Dieses Protokoll ist implementierungsspezifisch und bei der Gruppe 5 im Dokument *TCP-Schnittstelle* do-

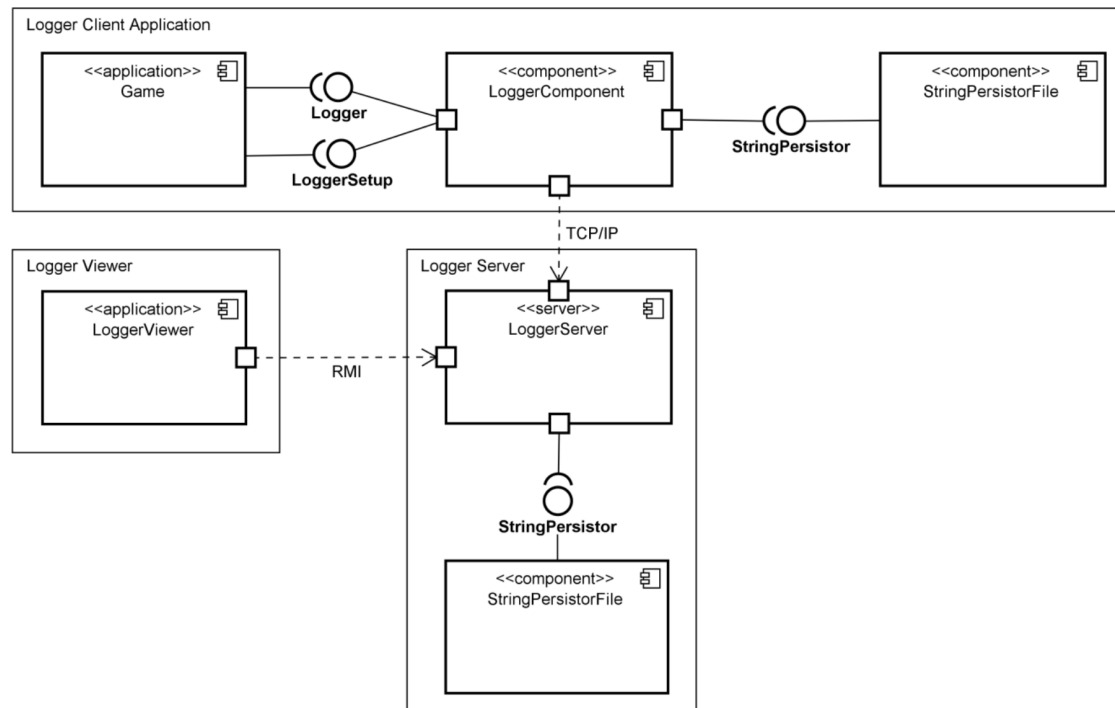


Abbildung 1: Komponentendiagramm Projektauftrag

kumentiert.) Der *LoggerServer* macht Gebrauch von einer Komponente namens *StringPersistorFile*, mit welcher er über die *StringPersistor*-Schnittstelle kommuniziert.

1.1 Implementierungsspezifische Komponentenarchitektur

Die Abbildung [Komponentendiagramm](#) gibt das Komponentendiagramm aus dem Projektauftrag leicht verändert wieder, indem es dem Umstand Rechnung trägt, dass der *LoggerServer* und die Komponente *StringPersistorFile* nicht direkt über die *StringPersistor*-Schnittstelle, sondern per *LogPersistor*-Schnittstelle über den *StringPersistorAdapter* und die *StringPersistor*-Schnittstelle miteinander kommunizieren.

1.2 Kontextdiagramm

Die Abbildung [Kontextdiagramm](#) bietet einen abstrakten Überblick über das System und dessen Kontext. Zum System gehört die gesamte Applikation.

Die Schnittstelle zwischen dem System und dem Benutzer stellt z.B. ein Computer dar, auf dem der Benutzer das *Game of Life* spielen und gleichzeitig loggen kann. Zusätzlich gehört die Aufgabenstellung, sprich der *LoggerProjektauftrag*, zum Kontext, da das System auf Basis vom diesem entwickelt wird.

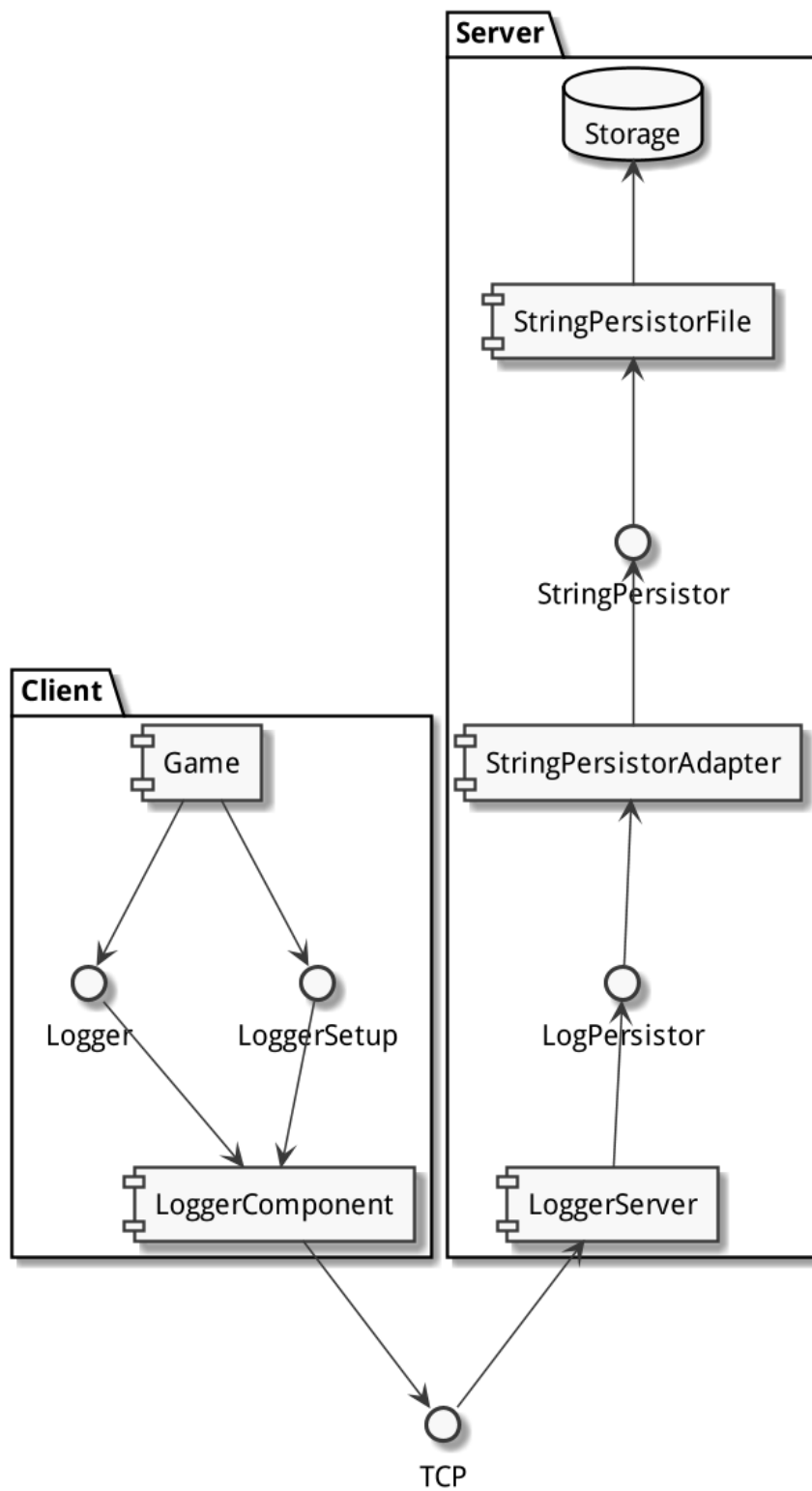


Abbildung 2: Komponentendiagramm

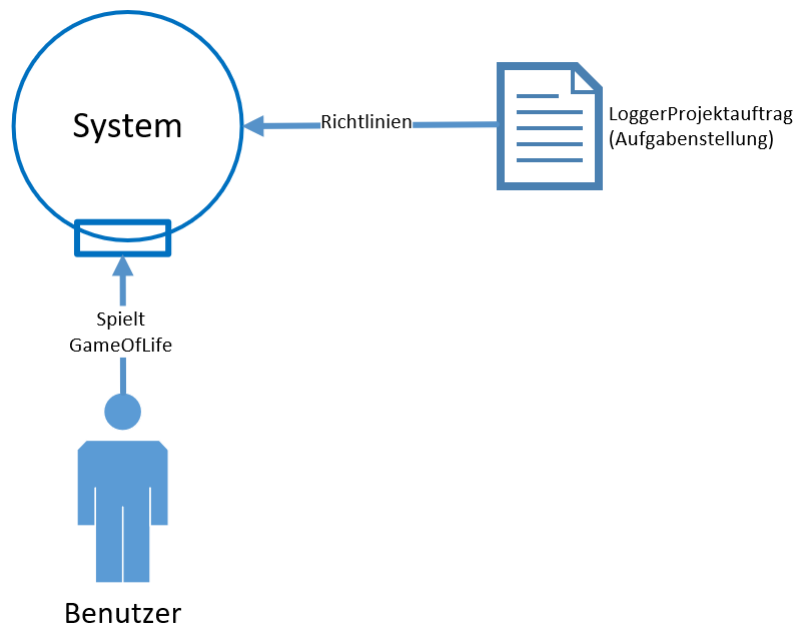


Abbildung 3: Kontextdiagramm

2 Architektur und Designentscheide

Die Architektur wurde weitgehendst vom Auftraggeber vorgegeben. Diese können grösstenteils im Dokument *Projektauftrag* nachgelesen werden bzw. sind bereits eingangs in diesem Dokument aufgeführt.

2.1 Modelle und Sichten

Beim Formulieren der Scrum-Stories (siehe Dokument *Scrum*) wurde die Anwendung von drei Perspektiven aus betrachtet:

- Ein *Anwender* führt die die *Game of Life*-Applikation aus und will seinen Spielstand geloggt wissen.
- Ein *Administrator* führt Konfigurationsarbeiten aus und will Parameter wie Log-Level und Serverkoordinaten einstellen können.
- Ein *Programmierer* will die Software-Komponenten zur Verfügung haben, um damit die Anforderungen von *Anwender* und *Administrator* umsetzen zu können: z.B. eine Logger-Komponente mit entsprechenden Interface, damit der die Logger-Aufrufe in die Anwendung einführen kann.

Da die Teammitglieder und die Auftraggeber die Anwendung aus allen genannten Perspektiven betrachten auch von innen her kennen, erübrigt sich eine Diskussion über Perspektiven.

2.2 Datenstrukturen

Für den Austausch von Logmeldungen wurde die Datenstruktur `Message` definiert. Hierbei handelt es sich um eine serialisierbare Klasse, als Austauschcontainer für Logmeldungen zwischen `LoggerComponent` und `LoggerServer` dient. Sie besteht aus den folgenden Attributen:

- `level`: Das Log-Level als `String` (`TRACE`, `DEBUG`, `INFO`, `WARNING`, `ERROR`, `CRITICAL`)
- `creationTimestamp`: Zeitpunkt der Erstellung als `java.time.Instant`
- `serverEntryTimestamp`: Zeitpunkt der Ankunft auf dem Server als `java.time.Instant`
- `source`: Die Quelle der Meldung als `String` im Format `host:port` (z.B. `localhost:1234`)
- `message`: Die eigentliche Logmeldung als `String`

Die Klasse `Message` implementiert das Interface `LogMessage`, welches `getter`-Methoden für die genannten Parameter definiert.

Die Klasse `PersistedString` dient zum Abspeichern und späteren Auslesen von Logmeldungen durch den `StringPersistor`. `Message`-Instanzen können über die Implementierungen des Interfaces `LogMessageFormatter` in `PersistedString`-Instanzen umgewandelt und wieder zurück geparkt werden.

Wie diese Datenstrukturen von den verschiedenen Komponenten verwendet werden, kann den [Klassendiagrammen](#) werden.

2.2.1 Anpassungen gegenüber Zwischenabgabe

Seit der Zwischenabgabe haben sich folgende Änderungen ergeben:

- Das (alte) Interface `LogMessage` mit der Implementierung `LogEntry` ist entfallen. Diese wurde als Austauschcontainer zwischen `LoggerServer` und `StringPersistor` verwendet, entsprach aber grösstenteils der gegenwärtigen `Message`-Klasse.
- Der `StringPersistorAdapter` und die `*Formatter`-Klassen (Strategy-Pattern zum Formatieren von Logmeldungen) wurden vom `stringpersistor`-Projekt ins `loggercommon`-Projekt verschoben. Da die besagten Klassen auf die `Message`-Datenstruktur zugreifen, die ins `loggercommon`-Projekt gehört, und die im `stringpersistor`-Projekt somit nicht zur Verfügung steht, müssen sie ebenfalls im `loggercommon`-Projekt liegen.
 - Vorteil: Die grösstenteils redundante Datenstruktur `LogEntry` konnte zu Gunsten von `Message` entfallen. Es musste auch für den Viewer keine neue Datenstruktur eingeführt werden, da `Message` bereits alle Informationen enthält. Das `stringpersistor`-Projekt wird dadurch schlanker.
 - Nachteil: Es lässt sich darüber streiten, ob der `StringPersistorAdapter` nicht ins `stringpersistor`-Projekt gehört. Der Name der Komponente spricht dafür. Die Grundidee des Adapter-Patterns¹ – inkompatible Interfaces zu überbrücken – dagegen: ein

¹ **Adapter (GoF 139)** Convert the interface of a class into another interface clients expect. adapter lets classes work together that couldn't otherwise because of incompatible interfaces.

Adapter wird dann benötigt, wenn man das bestehende Interface nicht verändern kann, und liegt deshalb *ausserhalb* des zu adaptierenden Systems.

Fazit: Durch die Entscheidung zur Vereinfachung und Vereinheitlichung der Datenstrukturen konnte etwas Code entfernt und musste viel Code verschoben werden. Die Konvertierungsschritte zwischen den verschiedenen Datenstrukturen entfielen. Ob mehr Code im Projekt `loggercommon` oder `stringpersistor` vorliegt, ist ein Kompromiss. Die gewählte Lösung hat den Vorteil, dass der gemeinsam verwendete Code im Projekt `loggercommon` («common» = «gemeinsam») vorliegt, wo er auch hingehört, und das Projekt `stringpersistor` schlank bleibt.

2.2.2 Struktur der Log-Datei

Die Message-Instanzen werden über die `LogMessageFormatter`-Implementierungen `SimpleFormatter` und `CurlyFormatter` folgendermassen formatiert (Zeilenumbrüche aus Platzgründen eingefügt, mit ~ markiert):

`SimpleFormatter`:

```
2018-05-11T17:20:10.703Z | [TRACE] [2018-05-11T17:20:10.953Z] ~
    [192.168.1.42:52413] Cell at [14;23] died
2018-05-11T17:20:10.727Z | [DEBUG] [2018-05-11T17:20:10.977Z] ~
    [192.168.1.42:52413] New generation
2018-05-11T17:20:10.728Z | [INFO] [2018-05-11T17:20:10.978Z] ~
    [192.168.1.42:52413] Window was resized
2018-05-11T17:20:10.728Z | [WARNING] [2018-05-11T17:20:10.978Z] ~
    [192.168.1.42:52413] Speed 'Hyper' was selected
2018-05-11T17:20:10.728Z | [ERROR] [2018-05-11T17:20:10.978Z] ~
    [192.168.1.42:52413] Connection to server lost
2018-05-11T17:20:10.728Z | [CRITICAL] [2018-05-11T17:20:10.978Z] ~
    [192.168.1.42:52413] Unable to log locally
```

`CurlyFormatter`:

```
2018-05-11T17:20:10.728Z | {received:2018-05-11T17:20:10.978Z} ~
    {level:TRACE} {source:192.168.1.42:52413} {message:Cell at [14;23] died}
2018-05-11T17:20:10.729Z | {received:2018-05-11T17:20:10.979Z} ~
    {level:DEBUG} {source:192.168.1.42:52413} {message:New generation}
2018-05-11T17:20:10.729Z | {received:2018-05-11T17:20:10.979Z} ~
    {level:INFO} {source:192.168.1.42:52413} {message:Window was resized}
2018-05-11T17:20:10.729Z | {received:2018-05-11T17:20:10.979Z} ~
    {level:WARNING} {source:192.168.1.42:52413} {message:Speed 'Hyper' was selected}
2018-05-11T17:20:10.729Z | {received:2018-05-11T17:20:10.979Z} ~
    {level:ERROR} {source:192.168.1.42:52413} {message:Connection to server lost}
2018-05-11T17:20:10.729Z | {received:2018-05-11T17:20:10.979Z} ~
    {level:CRITICAL} {source:192.168.1.42:52413} {message:Unable to log locally}
```

Der Logger-Server speichert die Log-Dateien jeweils im Home-Verzeichnis des ausführenden Benutzers ab. Das Verzeichnis ist nicht konfigurierbar. Der Dateiname folgt dem Muster `vsk.g05.Jahr-Monat-Tag_Stunde-Minute-Sekunde.Millisekunden.log`, also z.B. `vsk.g05.2018-05-12_08-43-55.179.log` wenn der Server am 12. Mai 2018 um 8:43 Uhr (und ca. 55 Sekunden) aufgestartet wurde.

2.2.3 Konfiguration

Es können clientseitig folgende Konfigurationen vorgenommen werden:

- Angabe der Jar-Datei, welche die Loggerkomponente enthält, inklusive voll qualifizierter Klassenname der jeweiligen Implementierung von `LoggerComponent` und `LoggerComponentSetup`
- Angabe des Log-Levels (Meldungen dieses und schwereren Log-Levels werden tatsächlich an den Server weitergeleitet).
- Angabe der Server-Koordinaten: Host (Name oder IP-Adresse) und Portnummer.

Diese Angaben werden folgendermassen beispielhaft in einer XML-Datei `config.xml` konfiguriert:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<configuration>
  <jarFile>/home/johndoe/loggercomponent.jar</jarFile>
  <loggerClass>
    ch.hslu.vsk18fs.g05.loggercomponent.LoggerComponent
  </loggerClass>
  <loggerSetupClass>
    ch.hslu.vsk18fs.g05.loggercomponent.LoggerComponentSetup
  </loggerSetupClass>
  <loggerSetupConfiguration>
    <level>DEBUG</level>
    <host>localhost</host>
    <port>1234</port>
  </loggerSetupConfiguration>
</configuration>
```

- Die Jar-Datei ist unter `/home/johndoe/loggercomponent.jar` zu finden.
- Die Logger-Klasse heisst `ch.hslu.vsk18fs.g05.loggercomponent.LoggerComponent`
- Die Logger-Setup-Klasse heisst `ch.hslu.vsk18fs.g05.loggercomponent.LoggerComponentSetup`
- Es werden nur Meldungen des Log-Levels `DEBUG` und schwerer an den Server übertragen.
- Der Server ist unter `localhost:1234` erreichbar.

Diese Konfiguration wird automatisch von der Klasse `LoggerManager` aus dem vorgegebenen Logger-Interface-Projekt ausgelesen.

3 Schnittstellen

Im Rahmen des vorliegenden Projektes wurden mehrere Schnittstellen definiert. Diese wurden einerseits vom Auftraggeber festgelegt (StringPersistor) bzw. in den Interface-Komitees definiert (Logger und LoggerSetup), wobei der Auftraggeber den entsprechende Rahmen vorgegeben hat; andererseits in den jeweiligen Projektteams ausgearbeitet.

3.1 Externe Schnittstellen

Um einen Austausch der Logger-Komponente mit Implementierungen anderer Gruppen zu ermöglichen, wurden folgenden Schnittstellen definiert:

Schnittstelle	Version
Logger	1.0.0-SNAPSHOT
LoggerSetup	1.0.0-SNAPSHOT
StringPersistor	4.0.1

Die Schnittstellen Logger, LoggerSetup und StringPersistor werden hier nicht weiter beschrieben. Dere Dokumentation finden sich auf ILIAS. Von Java 1.8 zur Verfügung gestellte Schnittstellen sind hier nicht aufgeführt.

3.2 Interne Schnittstellen

Neben den externen, von aussen vorgegebenen Schnittstellen enthielt der Projektauftrag auch Anforderungen, welche die Definition weiterer Schnittstellen erforderlich machten. Dies sind:

Schnittstelle	Version
LogMessage	1.0.0-SNAPSHOT
LogPersistor	1.0.0-SNAPSHOT
LogMessageFormatter	1.0.0-SNAPSHOT
RemoteRegistration	1.0.0-SNAPSHOT
RemotePushHandler	1.0.0-SNAPSHOT
TCP-Protokoll	2.0.0

- Die Schnittstelle LogMessage wurde bereits im Abschnitt [Datenstrukturen](#) besprochen.
- Beim LogPersistor handelt es um die Adapter-Schnittstelle, welche die StringPersistor-Schnittstelle für die Logger-Komponente und den Logger-Server adaptiert (*Adapter*, GoF 139).
- Der LogMessageFormatter ist im Abschnitt [Log-Datei](#) beschrieben (*Strategy*, GoF 315).
- Das erste Remote-Interface RemoteRegistration erlaubt es einem Logger-Viewer, sich bei einem Logger-Server anzumelden (*Observer*, GoF 293). Es wird vom Logger-Server implemen-

tiert.

- Das zweite Remote-Interface `RemotePushHandler` erlaubt es einem Logger-Server, einem Logger-Viewer Meldungen per Push-Verfahren zuzustellen (*Observer*, GoF 239). Es wird vom Logger-Viewer implementiert.
- Auf das TCP-Protokoll wird im Dokument *TCP-Schnittstelle* näher eingegangen. Es handelt sich dabei um eine Definition, nicht um eine Schnittstelle im Sinner eines Java-Interfaces. Die angegebene Version 2.0.0 bezieht sich auf das Dokument, nicht auf die Implementierung.

4 Implementierung

Auf die Implementierung der Anwendung soll an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden. Stattdessen sei hier auf die JavaDoc, auf die [Klassendiagramme](#) und auf den Programmcode verwiesen. Weitere Hinweise zur Implementierung finden sich in den Dokumenten *Testplan* und *TCP-Schnittstelle*.

5 Environment-Anforderungen

Zum Ausführen der Anwendung wird client- wie serverseitig die [Java SE Runtime Environment 8](#) mit [JavaFX](#) benötigt. Tests mit der Open-Source-Variante *OpenJDK 8* sind problemlos verlaufen.

Zum Kompilieren der Anwendung wird Maven und das HSLU-Nexus-Repository benötigt. Weiter wurde zum bequemen Packen und Ausführen von Client und Server jeweils ein `Makefile` geschrieben, das sich im Wurzelverzeichnis des Projekts `g05-game` (Client) bzw. `g05-logger` (Server) befindet².

Zum Ausführen der Anwendung auf zwei oder drei verschiedenen Rechnern (Client, Server, Viewer) wird eine funktionierende Netzwerkverbindung zwischen diesen verlangt. Alle involvierten Systeme sollten zum gleichen Netzwerk gehören, da eine wechselseitige TCP-Kommunikation über einen Port >1024 oftmals von Firewalls (d.h. an den Netzwerkgrenzen) unterbunden wird.

6 Klassendiagramme

Die folgenden Klassendiagramme dokumentieren einerseits bestimmte Komponenten des Projekts (Logger-Server, Logger-Component), andererseits bestimmte Aspekte der Anwendung (Persistierung, RMI). Bei der Aufteilung wurde pragmatisch verfahren, sodass die Diagramme auf einer A4-Seite Platz haben und dennoch lesbar sind. Mussten aus Gründen der Klarheit Artefakte aus externen Paketen hinzugezogen werden, wurden diese aus Platzgründen nur auszugsweise wiedergegeben, was

²Ironischerweise ist Maven angetreten um ant zu ersetzen, welches wiederum angetreten ist um make zu ersetzen. Die Lösung mit dem `Makefile` macht das Zusammensuchen und Ausführen (mit der entsprechenden `-classpath`-Option) aber äusserst bequem, da make die Vorzüge leichtgewichtigen Dependency-Managements und der Shell kombiniert.

auch entsprechend markiert ist. Bei den aufgelisteten Schnittstellen, Klassen, Eigenschaften, Methoden und Beziehungen besteht Anspruch auf Verständlichkeit, nicht auf Vollständigkeit. Ein Blick in den Code gewährt indes beides.

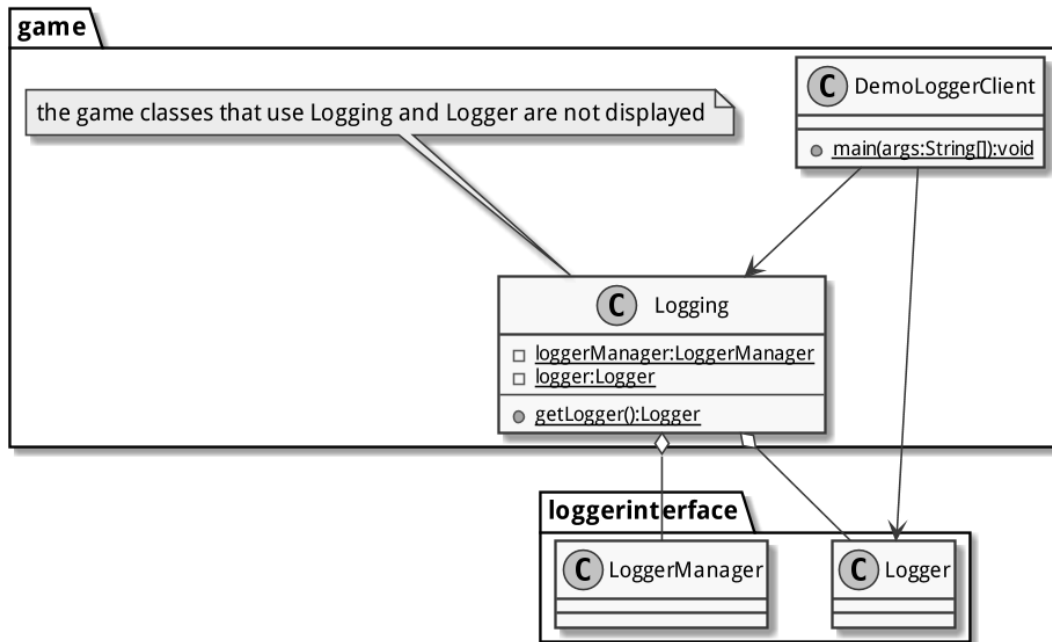


Abbildung 4: Game of Life (und loggerinterface auszugsweise)

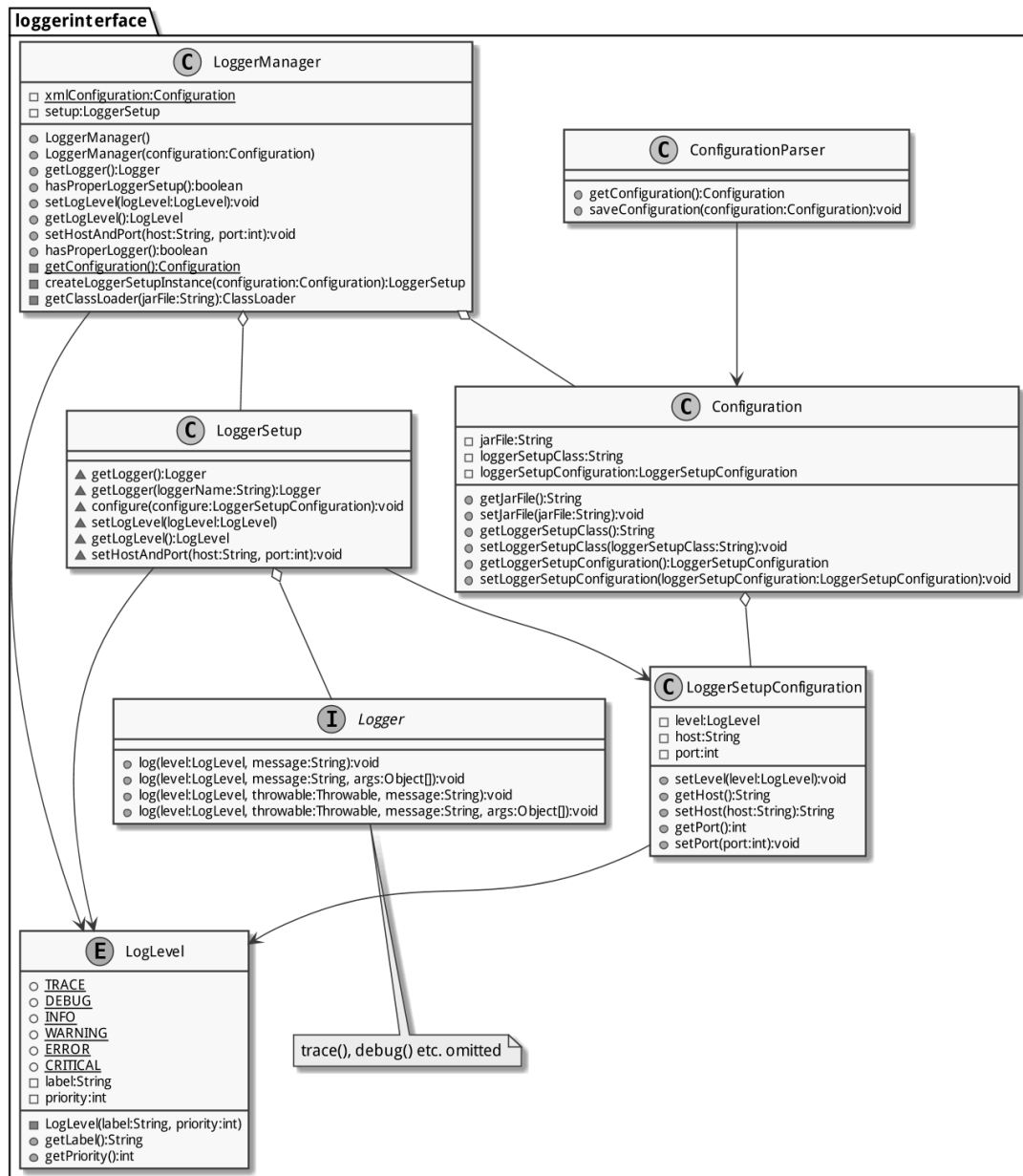


Abbildung 5: Logger-Interface

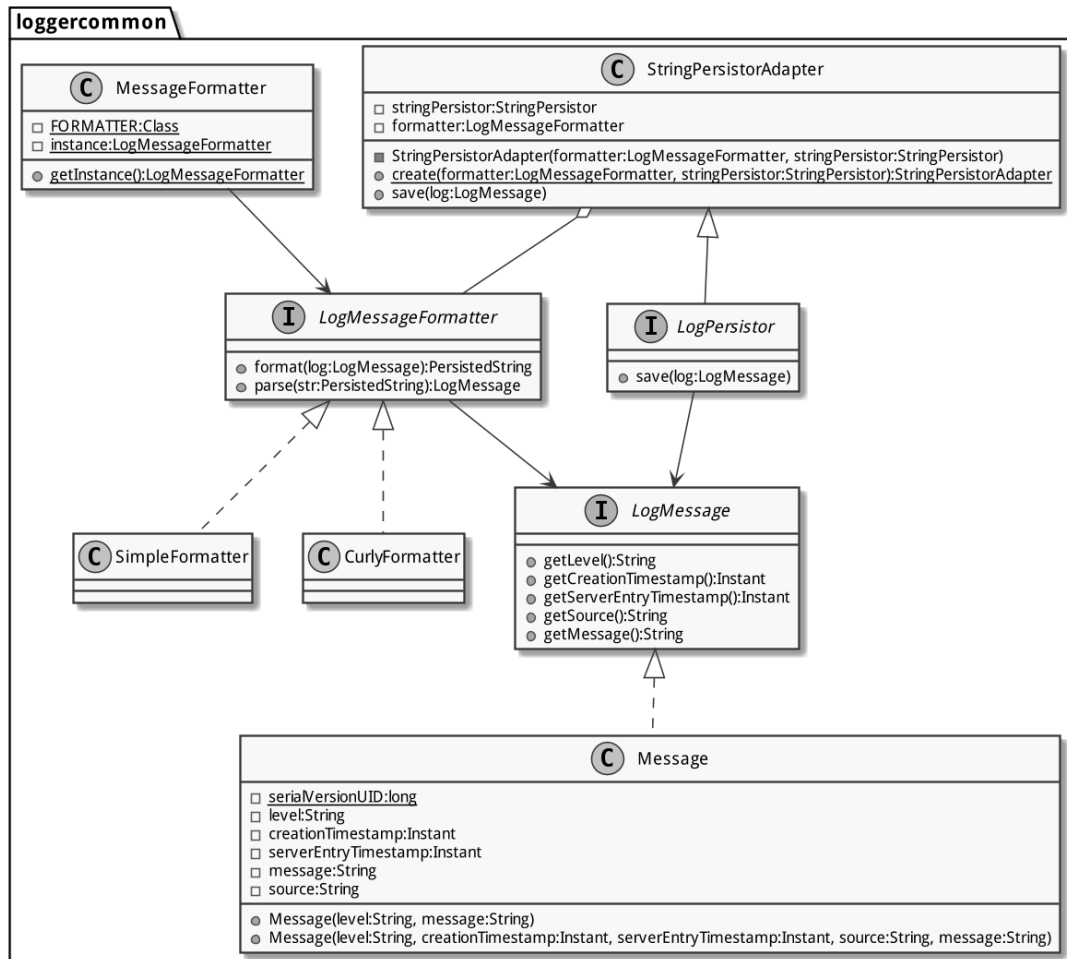


Abbildung 6: Logger-Common (ohne RMI-Interfaces)

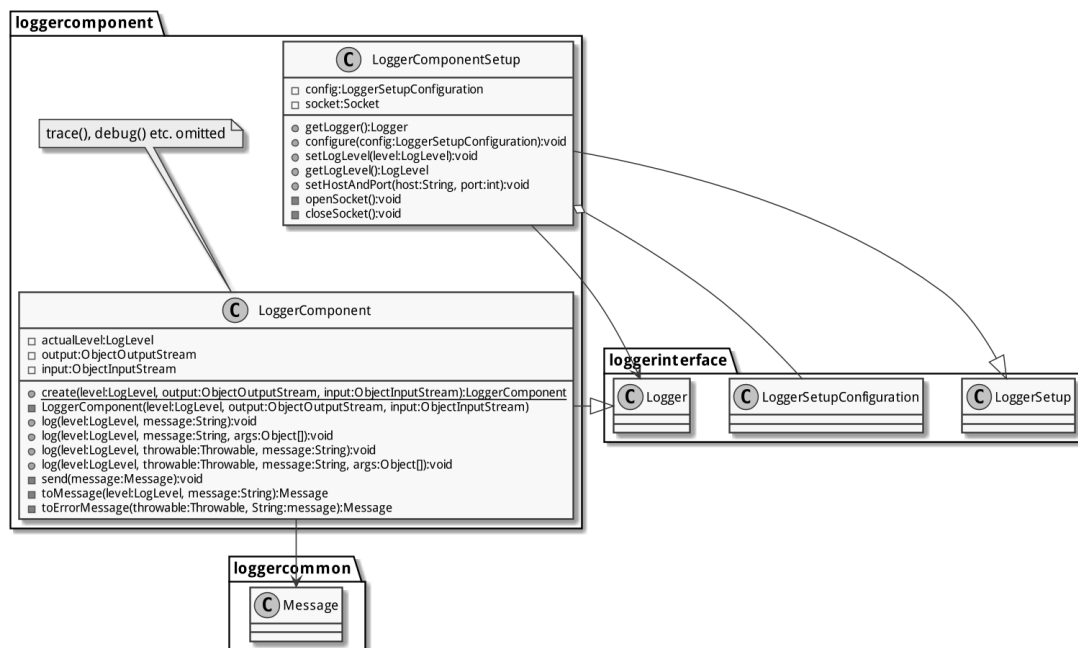


Abbildung 7: Logger-Component (und loggerinterface/loggercommon auszugsweise)

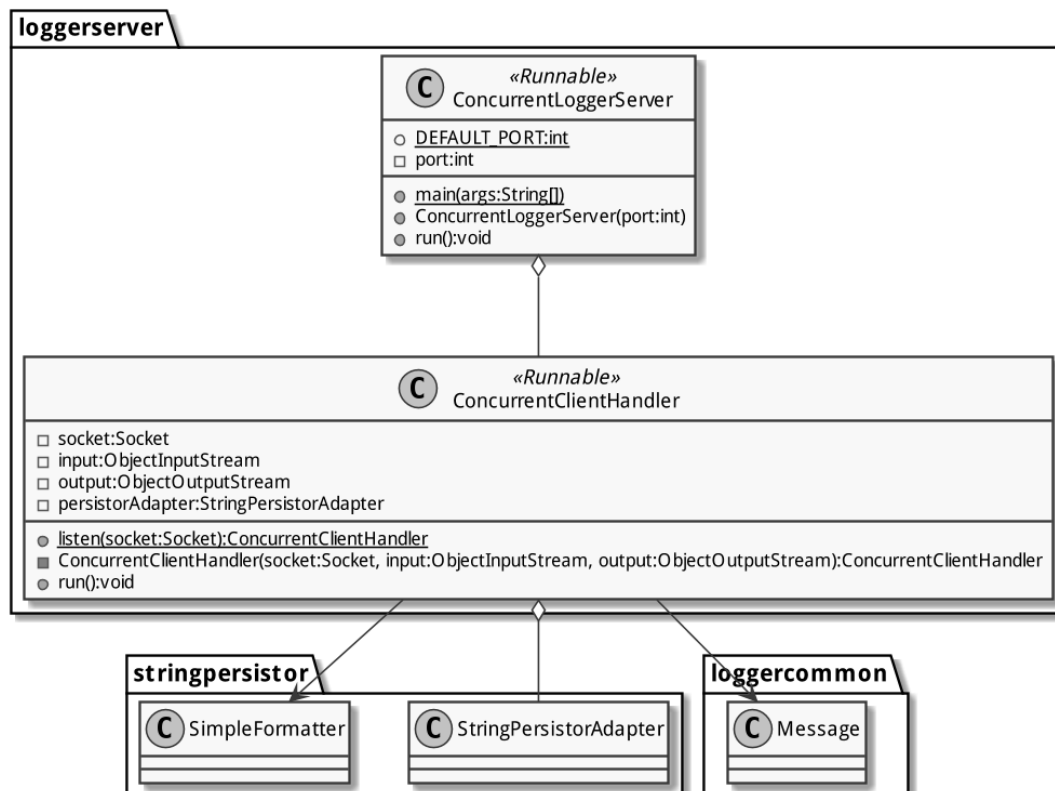


Abbildung 8: Logger-Server (und stringpersistor/loggercommon auszugsweise)

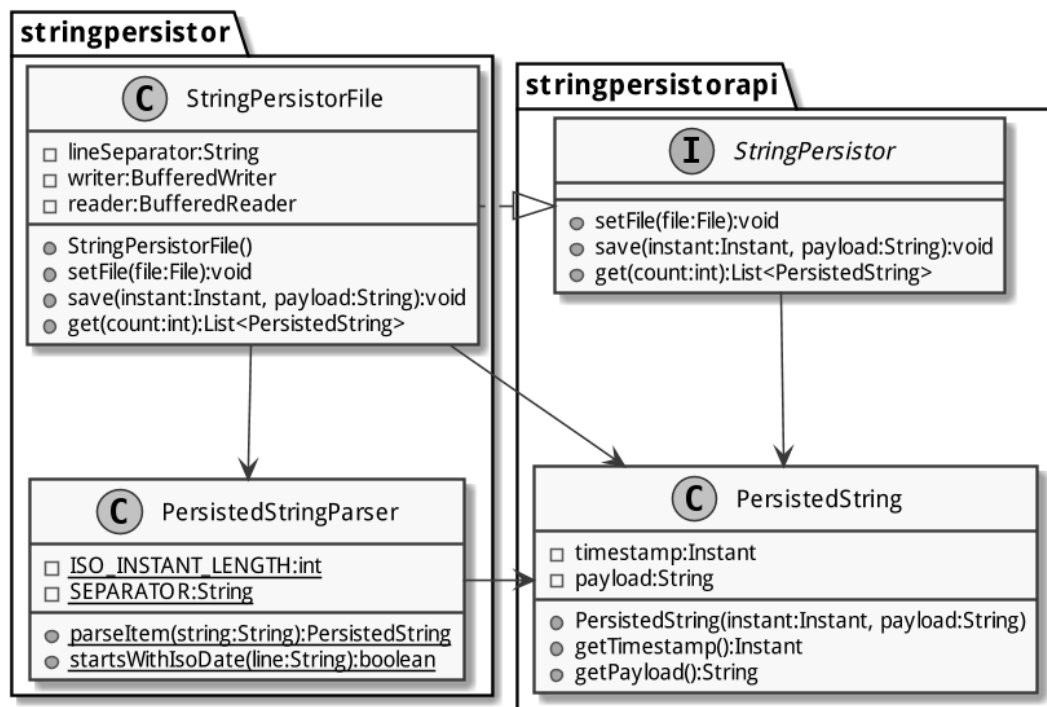


Abbildung 9: StringPersistor und StringPersistor-API

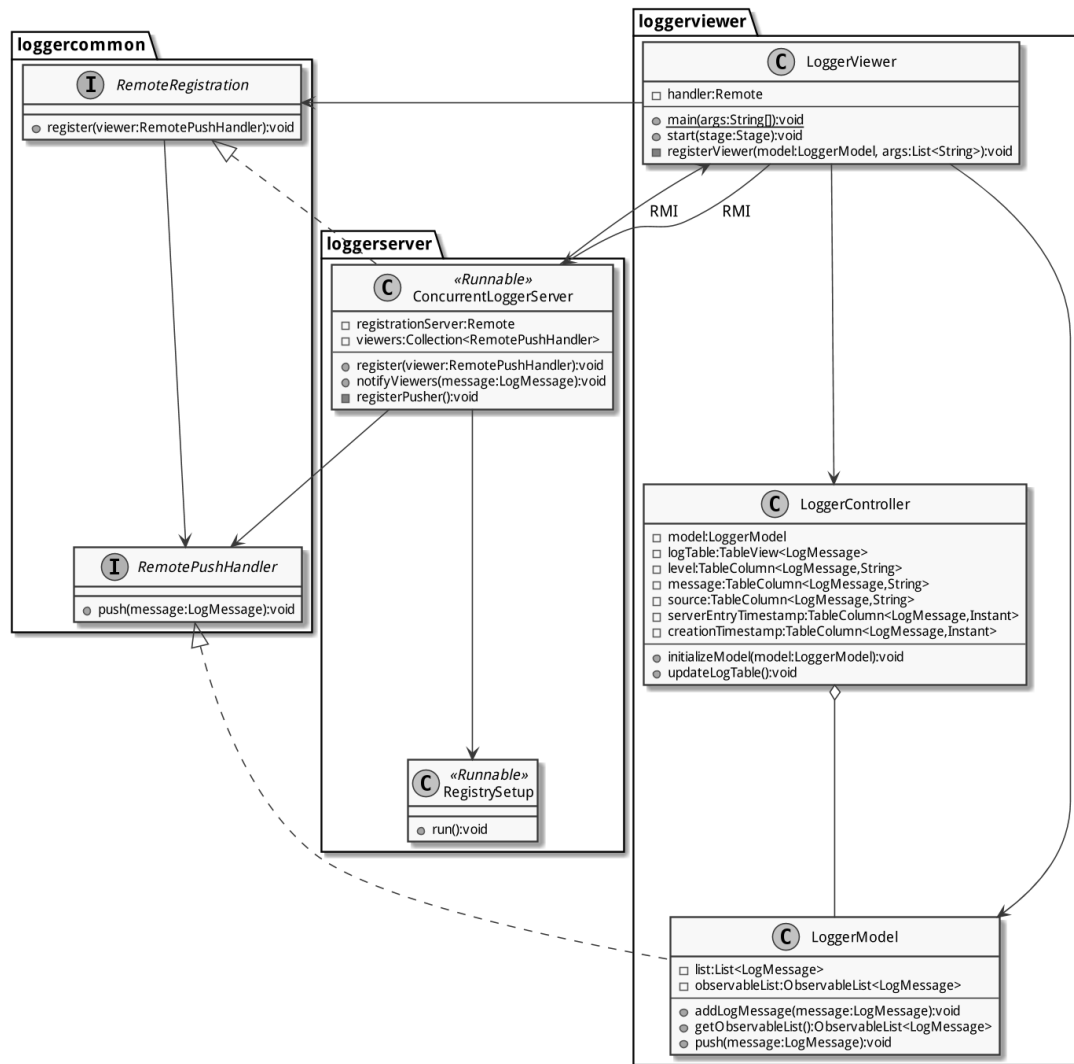


Abbildung 10: Logger-Viewer, RMI (und loggercommon/loggerserver auszugsweise)