

SharkNet
Systembeschreibung
Version 0.0.1

Dustin Feurich

5. Dezember 2017

Inhaltsverzeichnis

1	Überblick	5
1.1	Dokumentengeschichte	5
1.2	Ziel des Systems	5
2	Bluetooth	7
2.1	Dokumentengeschichte	7
2.2	Aufgabe der Komponente	7
2.3	Architektur	7
2.3.1	Überlick	7
2.3.2	Schnittstellendefinitionen	13
2.4	Nutzung	13
2.4.1	Code	13
2.4.2	Deployment / Runtime	13
2.5	Qualitätssicherung	13
2.5.1	Test	13
2.6	Vorschläge / Ausblick	13

Kapitel 1

Überblick

1.1 Dokumentengeschichte

Zeitraum	PL/Autor(en)	Änderungen
Wintersemester 2017	Dustin Feurich	Initialer Text
Wintersemester 2017	Dustin Feurich	text text

Tabelle 1.1: Dokumentengeschichte

1.2 Ziel des Systems

Lorem ipsum

Kapitel 2

Bluetooth

2.1 Dokumentengeschichte

Zeitraum	PL/Autor(en)	Änderungen
Wintersemester 2017	Feurich, Dustin	Kapitel erstellt und Software dokumentiert

Tabelle 2.1: Dokumentengeschichte

2.2 Aufgabe der Komponente

2.3 Architektur

2.3.1 Überblick

In der folgenden Grafik sind alle Bestandteile der Bluetooth Komponente von SharkNet abgebildet.

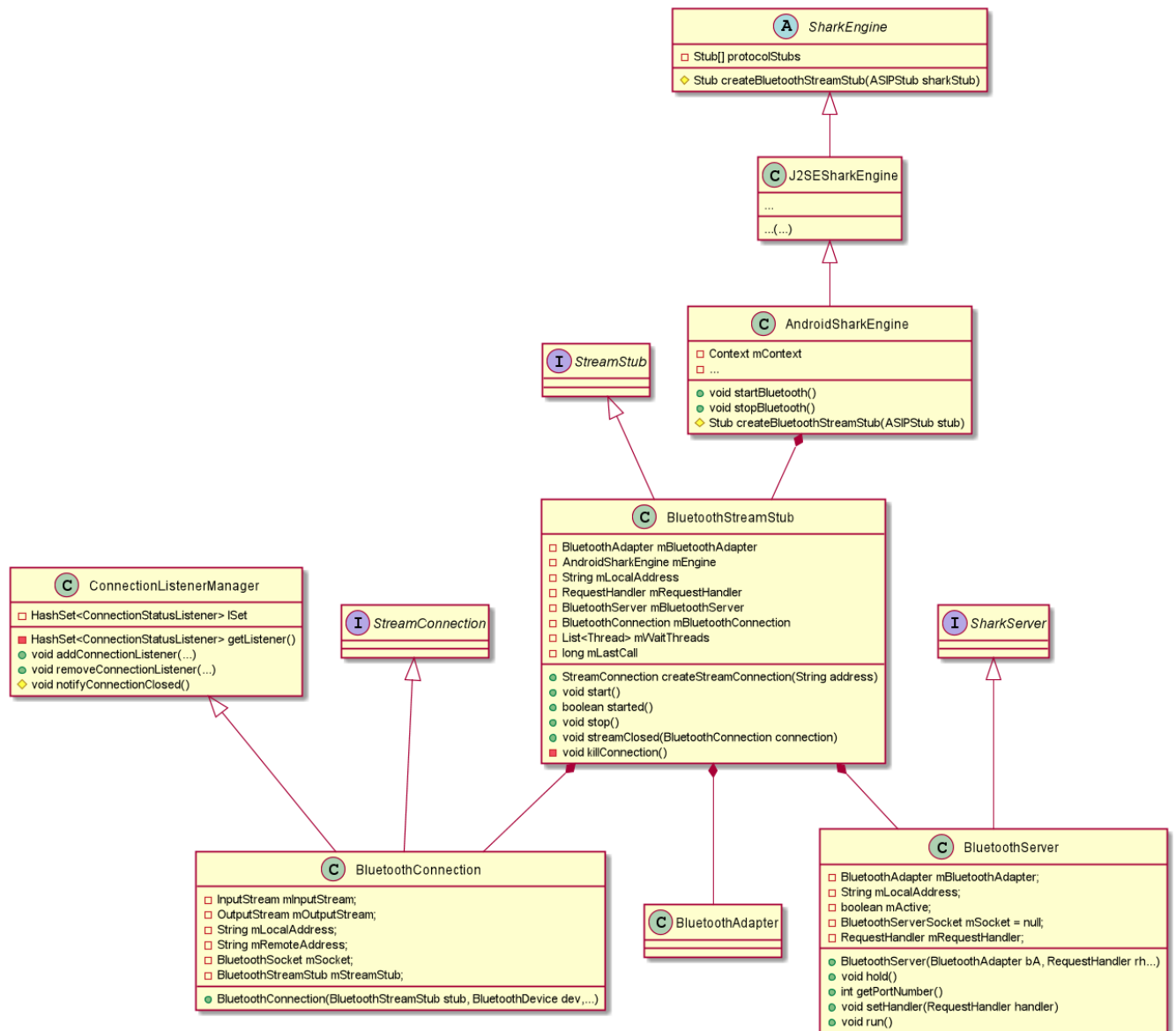


Abbildung 2.1: Die Bluetooth Klassen im Überblick

In der folgenden Grafik sind alle Bestandteile der WifiDirect Komponente von SharkNet abgebildet.

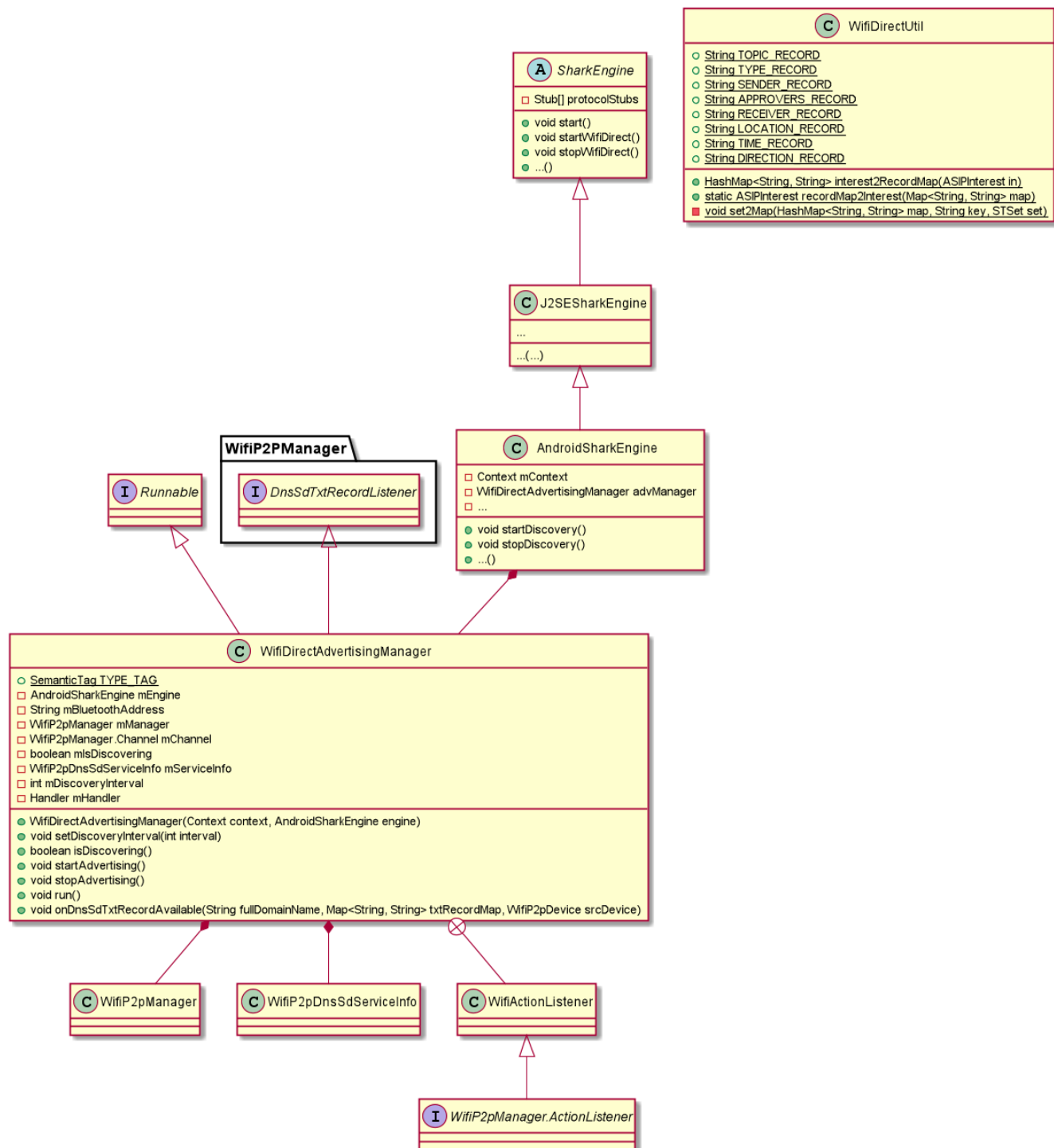


Abbildung 2.2: Die WifiDirect Klassen im Überblick

In der folgenden Grafik sind alle Bestandteile der Radar Komponente abgebildet.

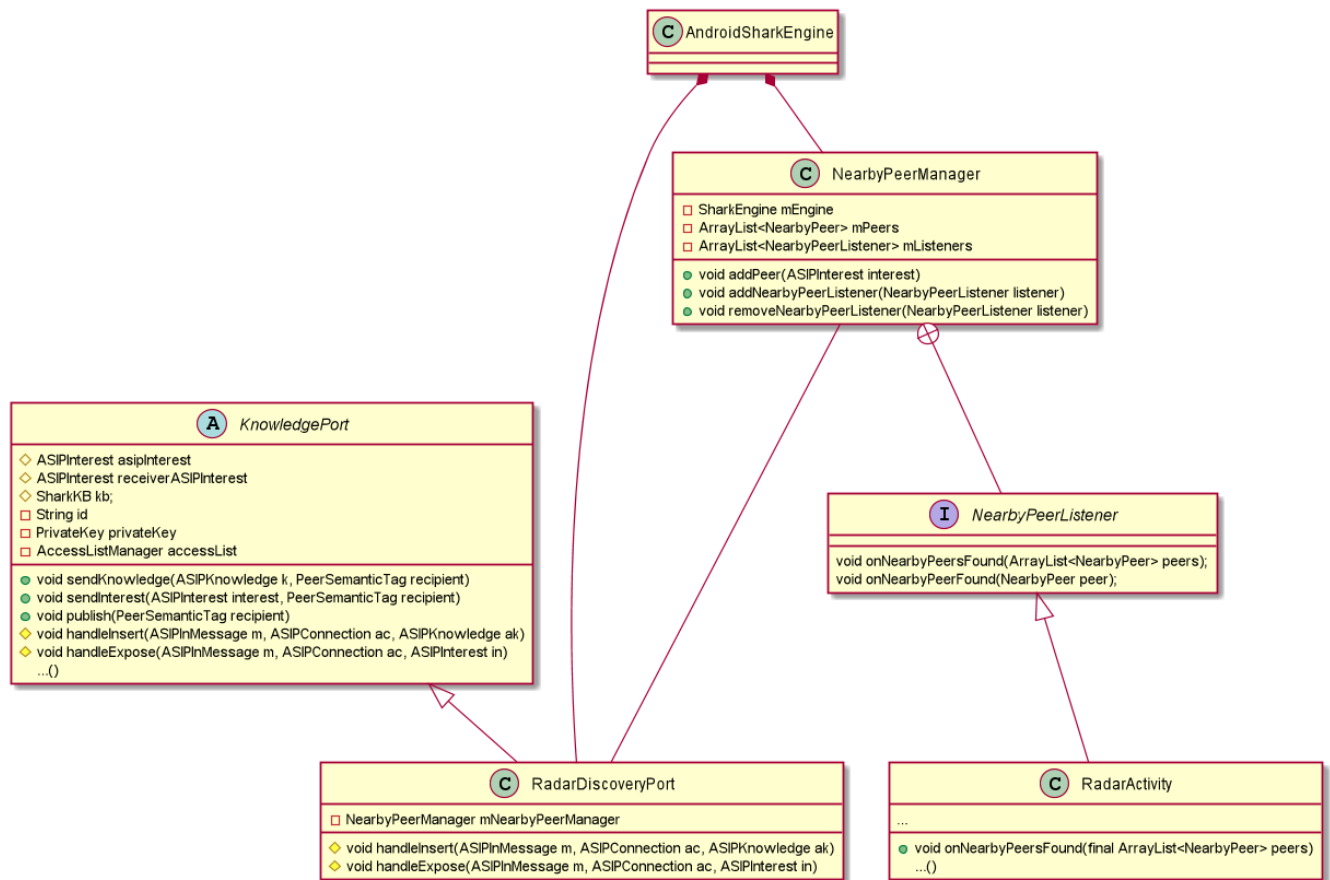


Abbildung 2.3: Die Radar Klassen im Überblick

Im folgenden Aktivitätsdiagramm wird das Versenden von Nachrichten per Broadcast abgebildet

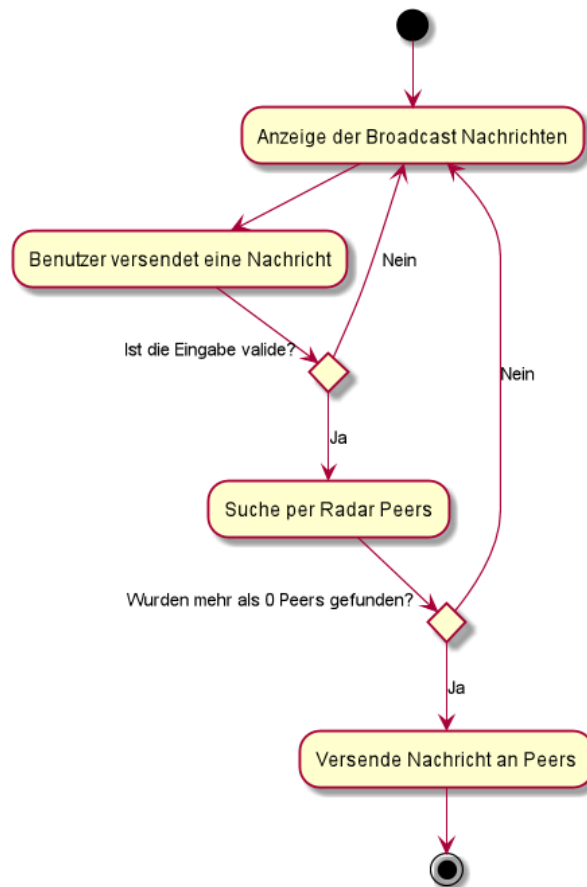


Abbildung 2.4: Versenden von Nachrichten per Broadcast in SharkNet

Im folgenden Aktivitätsdiagramm wird das Empfangen von Nachrichten per Broadcast abgebildet

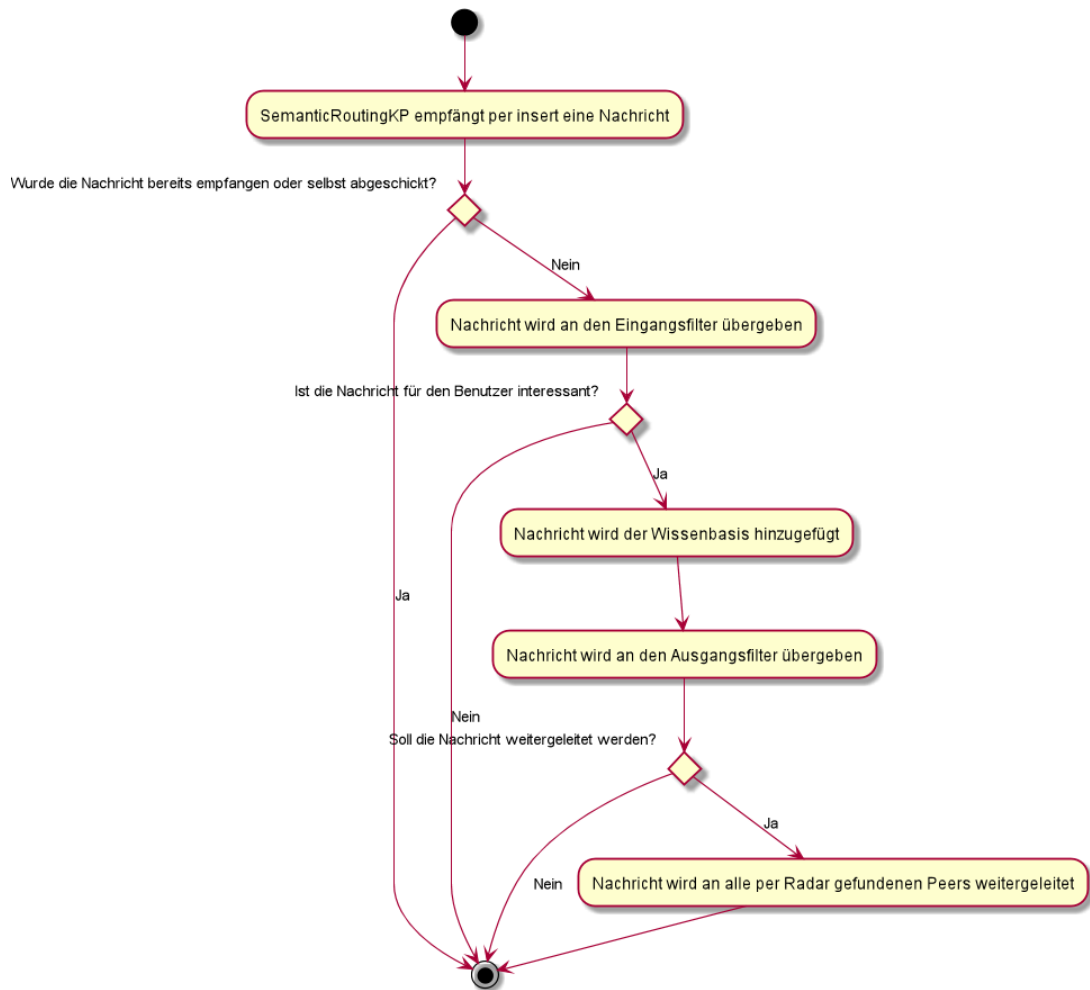


Abbildung 2.5: Empfangen von Nachrichten per Broadcast in SharkNet

2.3.2 Schnittstellendefinitionen

2.4 Nutzung

2.4.1 Code

Der aktuelle Code kann unter

<https://github.com/OpenHistoricalDataMap/OfflineMaps>

bezogen werden. Die Struktur des Codes wurde bereits in Kapitel 2.3.1 erläutert und grafisch dargestellt.

2.4.2 Deployment / Runtime

2.5 Qualitätssicherung

2.5.1 Test

2.6 Vorschläge / Ausblick