

FACHHOCHSCHULE VORARLBERG GMBH

Projekt Dokumentation

Roadrunner

ausgeführt von

Franziskus Domig, BSc;

Stefan Gassner, BSc;

Wolfgang Halbeisen, BSc;

Matthias Schmid, BSc

Bearbeitung: Dornbirn, im Frühjahr 2011

Betreuer: XXX

1 Vorwort

TODO

Inhaltsverzeichnis

1	Vorwort	b
2	Spezifikation	e
2.1	Technologie	e
2.2	Fragestellungen	e
3	Technologie	f
3.1	CouchDB	f
3.2	Node.js	f
3.3	Silex/PHP	f
3.4	Android/Java	f
3.5	Barscanner	g
4	Datenbank	h
4.1	Datenbankinstanzen	h
4.2	Datenspeicherung	i
4.3	Datenverteilung	j
4.4	CouchDB	j
4.5	Alternative Datenbanksysteme	j
5	CouchDB	k
5.1	Dokumentstruktur	k
5.2	Designdokumente	k
5.3	Replizierung	k
5.4	MapReduce	k
5.5	CouchDB auf Android	k
5.6	CouchApp	k
6	Android	l
6.1	Voraussetzungen	l
6.2	Setup der Applikation	l
6.3	Komponenten	l
7	GIT	m
7.1	Unterschiede zu SVN	m

7.2	Arbeitsweise mit GIT	m
7.3	Mögliche Probleme	m
8	Usecases	n
9	Iteration 1	o
9.1	Ziele	o
9.2	UML	o
10	Sicherheit	p
10.1	Zeitsynchronisierung	p
11	Sensorik	q
11.1	Typen	q
11.2	Wann und wie kommt der Sensor ins System?	q
11.3	Überwachung	q
11.4	Wie werden dem Mobilen Device Sensoren zugeordnet?	q
11.5	Temperatursensoren	q
11.6	Simulation	q
11.7	Wie sieht unsere Sensorsimulation aus?	r
	Literaturverzeichnis	s

2 Spezifikation

Roadrunner ist ein System zur Überwachung von Arzneimittel-Transporten. Es verwaltet Waren in einem Backend-System, welches ein verteiltes Datenbanksystem verwendet. Mit mobilen Android-Geräten wird der Transport sowie die Lagerung von Zustellern sowie Lagermitarbeitern überwacht.

Transport von medizinischen Produkten (temperatursensitiv, Transportzeit, überwachbar, etc.).

2.1 Technologie

- Backend-/Application-Server
- Annahmestelle für Waren (Item)
- verteilte Datenbank (CouchDB)
- Android für mobile Überwachung der Sensoren/Position/etc.
- Sensoren
 - WLAN: Zugriff mit bspw. `http://192.168.47.11:1234/`
 - Bluetooth: TODO Matze
- Barcode-Lesegerät mit Android Devices
 - Barcode-Scanner App

```
Activity.forResult (com.google.zxing.client.android.SCAN);
```

2.2 Fragestellungen

CouchDB für diese Anwendung sinnvoll, machbar? Ja.

Barcode mit Android-Device lesbar? Schnell genug? Ist ein Framework verfügbar?

Sensoren mit Bluetooth auslesbar? PAN? Alternativen (evt. WLAN/HTTP)?

3 Technologie

In diesem Abschnitt werden die von diesem Projekt verwendeten Technologien erläutert. Insbesondere werden die Gründe beschrieben, weswegen diese Technologien eingesetzt und anderen vorgezogen werden. Die Vor- sowie Nachteile der entsprechenden Technologien werden gegenübergestellt und besprochen. Zugleich werden die entsprechenden Technologien auf ihre Tauglichkeit in einem real logistischen Szenario geprüft.

3.1 CouchDB

CouchDB¹ ist eine auf die Verwaltung von Dokumenten basierte Datenbank. CouchDB kann ähnlich wie das MapReduce Framework von Google² abgefragt sowie indiziert werden.

TODO: Ausführlicher beschreiben.

3.2 Node.js

Node.js ist ein ereignisgesteuertes I/O Framework für die V8 JavaScript Engine [Wikipedia 10a]. Diese wurde in C++ sowie JavaScript entwickelt und liegt in einer MIT-Lizenz vor, welches es für dieses Projekt einsetzbar macht und zugleich auch in einem realen Szenario eingesetzt werden könnte.

Mit Node.js können mit wenigen Zeilen Code, Server-Applikationen programmiert werden. Es wird hierzu auf einem Interface (IP) sowie einem beliebigen Port eine JavaScript Callback-Funktion registriert, welche bei einem Zugriff aufgerufen wird. Dies macht es sehr einfach, Sensoren in diesem System zu simulieren, welche via HTTP-Requests “ausgelesen” werden können.

3.3 Silex/PHP

TODO

3.4 Android/Java

TODO

¹The Apache CouchDB Project, <http://couchdb.apache.org/>

²vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/MapReduce>

3.5 Barscanner

TODO

4 Datenbank

Bei einem Überwachungssystem für Warentransporte werden sehr viele Daten entstehen. Diese Daten gilt es zu Verwalten und deren Integrität sicherzustellen. In diesem Kapitel werden unterschiedliche Möglichkeiten der Datenverwaltung betrachtet und erläutert welches System für das Projekt Roadrunner verwendet wird.

4.1 Datenbankinstanzen

Anfallende Daten müssen persistent gespeichert werden. Diese Speicherung wird in eine Datenbank durchgeführt. Genauer betrachtet werden die Daten in einer Instanz einer Datenbank gespeichert. Es gilt zu unterscheiden ob eine Instanz einer Datenbank verwendet wird oder mehrere Instanzen verwendet werden und diese synchron gehalten werden.

Eine Instanz Bei der Verwendung einer Datenbankinstanz gibt es einen zentralen Datenbankserver. Alle Daten werden von dieser Instanz gelesen und geschrieben. Der Vorteil dabei ist, dass alle gespeicherten Daten auf dieser Instanz sofort zur Verfügung stehen. Der Nachteil ist, dass die Datenbank für alle Clients durchgehend zur Verfügung stehen muss.

Mehrere Instanzen - Jeder synchronisiert mit jedem Wenn mehrere Instanzen einer Datenbank verwendet werden gilt es diese synchron zu halten. Dies bedeutet, wenn auf einer Instanz Daten erzeugt werden, müssen diese mit anderen Instanzen synchronisiert werden. Eine Möglichkeit ist, dass jede Instanz mit allen anderen Instanzen synchronisiert wird. Dies wäre eine Lösung, wenn es eine definierte Menge von Instanzen gibt und jede Instanz von jeder Instanz aus erreicht werden kann. Dadurch ergibt sich Fehlertoleranz gegenüber Ausfällen von einzelnen Datenbankinstanzen, da die Daten auf jeder Instanz vorliegen und es keine zentrale Masterinstanz gibt.

Mehrere Instanzen - Jeder synchronisiert mit der Masterinstanz Anstatt dass jede Instanz mit jeder anderen Instanz synchronisiert wird kann auch eine zentrale Masterinstanz verwendet werden. Diese zentrale Instanz hält alle Daten und verteilt diese Daten wenn nötig auf andere Instanzen. Dies bedeutet wenn eine Clientinstanz neue Daten generiert hat werden diese zur Masterinstanz gesendet und wenn der Client bestimmte Daten benötigt kann

er diese bei der Masterinstanz abholen. Dadurch ergibt sich aber ein zentraler Fehlerpunkt. Wenn die Masterinstanz ausfällt ist keine Datenverteilung mehr möglich.

Da beim Roadrunner-Projekt die Daten auf mobilen Geräten erzeugt werden und diese oft auch offline arbeiten, müssen die Daten auf dem Gerät ebenfalls gespeichert werden. Diese Daten werden auf dem Gerät in einer Datenbankinstanz gespeichert. Da es einem mobilen Gerät nicht möglich ist zu allen anderen mobilen Geräten im System Kontakt aufzunehmen wird eine zentrale Masterinstanz verwendet. Auf ein mobiles Gerät werden nur solche Daten gespeichert, die für die Abwicklung der Lieferaufträge benötigt werden.

4.2 Datenspeicherung

Daten können in einer Datenbank auf unterschiedliche Arten gespeichert werden. Dieser Abschnitt beschreibt die unterschiedlichen Speicherungsarten und beschreibt ob diese für das Projekt Roadrunner verwendet werden können.

Relationale Datenbank In einer relationalen Datenbank werden Daten in einer Tabelle gespeichert. Tabellen werden über PrimaryKey-ForeignKey-Verknüpfungen miteinander in Verbindung gebracht. Ein Eintrag in eine Tabelle, die auf eine andere Tabelle verweist, kann nur durchgeführt werden wenn der Eintrag auf den verwiesen wird in der anderen Tabelle existiert. Somit müssten sehr viele Daten auf die mobilen Geräte verteilt werden. Ein Beispiel: Ein Temperatur-Log-Eintrag gehört zu einem Sensor und zu einem Warengut. Das Warengut befindet sich in einem Transportbehälter und muss somit mit diesem Verknüpft werden. Der Transportbehälter hat ein Fahrzeug. Ein Fahrzeug gehört zu einem Fuhrpark usw. Die Verwendung einer relationalen Datenbank auf einem mobilen Gerät wäre nur möglich wenn unterschiedliche Datenbankschemas für die Instanzen der mobilen Geräte und des Masters verwendet werden.

Objektorientierte Datenbank Die Daten werden direkt als Objekte in die Datenbank gespeichert. Da auf den mobilen Geräten aber Java-Objekte bestehen und auf der Webapplikation PHP-Objekte verwendet werden ist diese Lösung nicht ohne intensiven Programmieraufwand für die Konvertierung möglich.

Dokumentdatenbank Die Daten werden als Dokumente in die Datenbank gespeichert. Ein Log-Eintrag ist ein Beispiel solch eines Dokumentes. Dokumente sind für sich unabhängige Datensätze die beliebig in einem System verteilt werden können. Dokumente haben Versionsnummern. Anhand der Versionsnummer erkennt eine Datenbankinstanz ob es eine alte Version eines Dokumentes besitzt und kann bei der Masterinstanz eine neue Version des Dokumentes abholen.

Bei Roadrunner wird eine verteilte Dokumentdatenbank verwendet. Die verwendete Datenbank verwendet als Dokumentstruktur JSON. Für JSON gibt es eine hohe Integration in Java und PHP und ist somit eine einfach zu verwendende Datenstruktur.

4.3 Datenverteilung

Daten können auf unterschiedliche Arten im System verteilt werden. Eine Möglichkeit wäre die Daten aus der mobilen Datenbankinstanz in die Applikation zu lesen und das Senden der Daten an die Masterinstanz über die Applikation durchzuführen. Eine andere Möglichkeit ist es, die Datenbanksynchronisierung direkt von den Datenbanken durchführen zu lassen.

Bei der verwendeten Datenbank im Roadrunner-Projekt wird die Synchronisierung der Daten von den Datenbankinstanzen durchgeführt. Diese Synchronisierung nennt sich Replizierung und es kann dabei angegeben werden welche Daten synchronisiert werden sollen.

4.4 CouchDB

Dieser Abschnitt beschreibt wie CouchDB die Anforderungen erfüllt.

4.5 Alternative Datenbanksysteme

Dieser Abschnitt beschreibt die möglichen alternativen Datenbanksysteme (z.B. Cassandra) und warum CouchDB als Datenbanksystem ausgewählt wurde.

5 CouchDB

5.1 Dokumentstruktur

5.2 Designdokumente

5.3 Replizierung

5.4 MapReduce

5.5 CouchDB auf Android

5.6 CouchApp

6 Android

6.1 Voraussetzungen

6.2 Setup der Applikation

6.3 Komponenten

Dieser Abschnitt beschreibt aus welchen Komponenten die Applikation besteht. Es gibt einen Service und eine Main-Activity.

7 GIT

7.1 Unterschiede zu SVN

7.2 Arbeitsweise mit GIT

7.3 Mögliche Probleme

8 Usecases

- Wareneingang
 - registriert Pakete im System
 - klebt QR-Code auf Pakete
- Logister plant und erstellt Lieferungen (neue Auftragsnummer wird generiert)
 - wählt Pakete aus (können mit Sensoren bestückt sein)
 - wählt Fahrer aus
 - wählt Transportmittel (können mit Sensoren bestückt sein) für Lieferungen aus
 - trägt Zielort und Auftraggeber ein
- Transporteur
 - holt oder hat Device mit Roadrunner App
 - loggt sich im Roadrunner System ein
 - mit Benutzerdaten wird sein/e aktuelle/r Auftrag/Lieferung aufs Device synchronisiert ODER
 - scannt Pakete und lädt sie in das vom Logistiker ausgewählte Transportmittel

Daten-Synchronisierung Vorbedingungen:

- Transporteur hat sich in der System-App eingeloggt

Die Daten-Synchronisierung oder Replizierung wird durch das Einloggen im System angestoßen. Das mobile Gerät erhält folgende Information:

- Adressen der Sensoren, die das Gerät überwachen sollte
- alle Produkte, Pakete der aktuellen Lieferung, sowie Zielort, etc.
- Überwachungs-Thresholds der Pakete

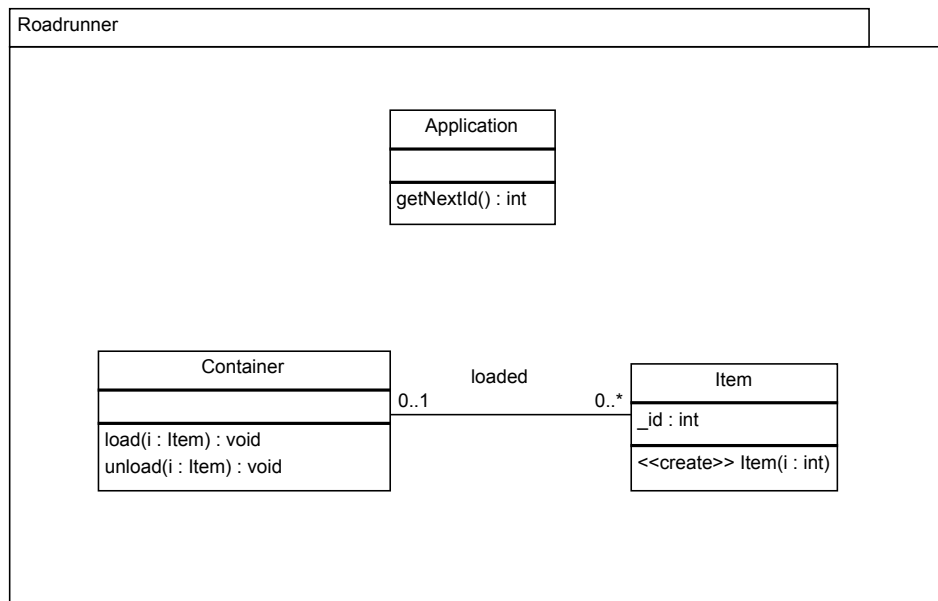


Abbildung 9.1: Iteration 1

9 Iteration 1

9.1 Ziele

- Produkte können erzeugt werden.
- Produkte können eingelagert werden.
- Produkte können ausgelagert werden.

9.2 UML

10 Sicherheit

10.1 Zeitsynchronisierung

In diesem Abschnitt werden Probleme besprochen, die durch fehlerhafte respektive mangelhaft durchdachte Zeitsynchronisierung oder Verbindungsabbruch entstehen können.

Problem durch falsche Zeitstempel bei Logeinträgen: Betrachtet wird das Szenario “Umladevorgang eines Produktes”. Das mobile Gerät der Transporteinheit wird benutzt um den Ausladevorgang aus einem Container im System zu verarbeiten. Mit dem scannen des Produkts wird auf dem mobilen Gerät der Transporteinheit ein Logeintrag in dessen lokale Datenbank erstellt. Genauso wird beim darauffolgenden Ladevorgang der Umladestation ein Logeintrag auf dessen Gerät erstellt. Wenn das System mit absoluter Zeit arbeitet und die Uhrzeit des Geräts der Transporteinheit vor jener der Umladestation ist, dann würde im System der Übernahmevorgang der Umladestation vor dem Ausladevorgang der Transporteinheit stattfinden.

Lösungsansatz: Um dieses Problem zu lösen muss relative Zeit eingeführt und synchronisiert werden. Für die Zeitsynchronisierung können bekannte Algorithmen für verteilte Systeme eingeführt werden. Mögliche Algorithmen sind

TODO: UPV distributed Clocks .. algorithmen herausfinden und oben einfügen

Christian’s Algorithm, Berkley Algorithm, [http :
//en.wikipedia.org/wiki/Clock_synchronization](http://en.wikipedia.org/wiki/Clock_synchronization)

Grundsätzlich müssen diese Probleme berücksichtigt werden. In unserem Projekt werden die erwähnten Lösungen aus zeitlichen Gründen und anderer Zielsetzung nicht implementiert.

11 Sensorik

11.1 Typen

11.2 Wann und wie kommt der Sensor ins System?

11.3 Überwachung

11.4 Wie werden dem Mobilien Device Sensoren zugeordnet?

11.5 Temperatursensoren

Hygrosens TLOG20-BLUE Das ist *NICHT* unsere Lösung. <http://shop.hygrosens.com/Messsysteme-acma/Messsysteme-fuer-Temperatur/Temperaturmesssysteme/Temperaturmesssysteme-BLUETOOTH/BLUETOOTH-Temperaturmesssystem-20-Kanaele.html>
hygrosens.com/TLOG20-BLUE, Zugriff am 16.04.2011

Ampedrf BT11 Das ist *NICHT* unsere Lösung. <http://www.ampedrf.com/modules.htm> BT11 Class1, Zugriff am 16.04.2011 http://www.ampedrf.com/datasheets/BT11_Datasheet.pdf BT11 Datasheet

\$149 Programmable Universal Key Fob Sensor Wir haben uns für das BlueRadios BR-FOB-SEN-LE4.0 Device entschieden, weil es eine komplette und etablierte Lösung für Temperatur, Beschleunigungs- und Licht-Messung ist. <http://www.blueradios.com/BR-FOB-SEN-LE4.0-S2A.pdf> Blueradios BR-FOB-SEN-LE4, Zugriff am 16.04.2011

http://www.blueradios.com/hardware_sensors.htm Blueradios BR-FOB-SEN-LE4

11.6 Simulation

Wir haben uns in diesem Projekt entschieden, die Thematik Sensor vollständig zu simulieren. Einerseits aus zeitlichen Aspekten und andererseits, um unseren Hauptfokus intensiver ausarbeiten zu können.

11.7 Wie sieht unsere Sensorsimulation aus?

Alle benötigten Sensoren, Zeitsensoren sowie Temperatursensoren werden mit *node-js*, wie in Abschnitt 3.2 erläutert, simuliert.

Literatur

[Gamma 94] E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides: Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. MA: Addison-Wesley, 1994.

Web-Referenzen

[Wikipedia 10a] Wikipedia: Node.js <http://de.wikipedia.org/wiki/Node.js>, besucht am 20.04.2011.