

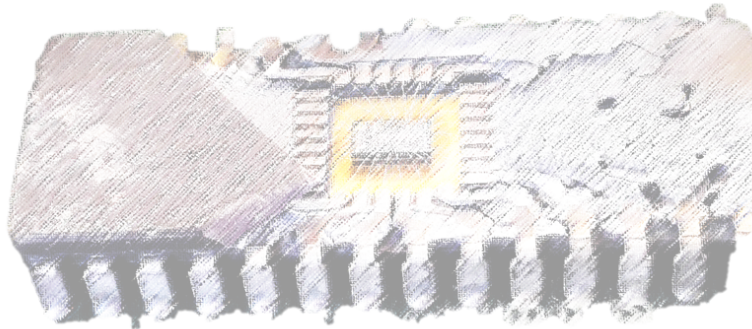
Höhere technische Schule für Informationstechnologie
Shkolla e mesme profesionale private për teknologji informacioni

Österreichische Schule Peter Mahringer
Shkolla Austriake Shkodër

Infotainment System

Diplomarbeit Nr. 20.08

Klasse 5ay, Schuljahr 2019/20



Ausgeführt von: Irena Bala
Aldo Sheldija

Projektbetreuer 1: Ing. Welat Abdall, MSc
Projektbetreuer 2: DIPL.-ING (FH) Dominik Stocklasser MSc
Projektbetreuer 3: Frenk Kasmi, MSc

Shkoder, 13. Dezember 2019

Eidesstattliche Erklärung

Wir versichern, dass wir die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne fremde Hilfe angefertigt haben. Wir haben uns keiner anderen als der im beigefügten Quellenverzeichnis angegebenen Hilfsmittel bedient. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Veröffentlichungen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht.

Irena Bala

Ort, Datum

Unterschrift

Aldo Sheldija

Ort, Datum

Unterschrift

Approbation Datum u. Unterschrift	PrüferIn	IT-Koordinator/Direktion
--------------------------------------	----------	--------------------------

Sämtliche in dieser Diplomarbeit verwendeten personenbezogenen Bezeichnungen sind geschlechtsneutral zu verstehen.

Kurzfassung

In der vorliegenden Diplomarbeit geht es um die Entwicklung eines Systems, wo die wichtigsten Ankündigungen des Tages auf einem Bildschirm dargestellt werden. Auf diese Weise wird eine Innovation im Erhalt der Informationen für die Schule erreicht.

Deswegen war es notwendig, ein System zu erstellen, wo alle diese Informationen in einer digitalisierten Form angezeigt werden. Dieses System heißt Infotainment-System. Der erstellte Prototyp besteht aus einem Raspberry PI Client und einem Raspberry PI Server. Im Raspberry PI Client befindet sich eine Website, die mit dem Server kommuniziert. Der Administrator kann sich bei der Webseite einloggen und um dort die verschiedenen Funktionalitäten zu verwalten. Er erhält die Möglichkeit, die Informationen auszuwählen, die er auf dem Bildschirm anzeigen lassen will, sowie auch das entsprechende Layout.

Die Informationen werden direkt aus einer von uns erstellten Datenbank ausgewählt, die schulrelevante Informationen wie Unterrichtsplan, Lehrerplan usw. enthält. Am Bildschirm können auch noch Kalenderinformationen (Termine, Olympiade), Wetterdaten und letzter Post von der Webseite der Schule dargestellt werden. Die Wetterdaten und den letzten Post bekommen wir mithilfe von APIs. Unser System kann mehrere Bildschirme mit unterschiedlichen Inhalten haben. Alle Bildschirme können auf relativ einfache und effiziente Weise von der Webseite aus verwaltet werden.

Das Infotainment-System ist auch zu Unterhaltungszwecken zu verwenden. Über Chatbot haben die Schüler die Möglichkeit, verschiedene Fotos zu posten, die auf dem Bildschirm angezeigt werden. Dies können Bilder des Alltags sein, die den Schultag auf die eine oder andere Weise interessanter machen.

Abstract

This diploma thesis deals with the development of a system where the most important announcements of the day are displayed on a screen. In this way, an innovation in obtaining information for the school is achieved. The previous method of writing information on paper was very tiresome and time consuming. Every day, new papers were printed, which were then hung on the information board.

That was not an appealing task to the students. Therefore, it was necessary to create a system where all this information is displayed in a digitized form. This system is called infotainment system and consists of a Raspberry PI Client and a Raspberry PI Server. The Raspberry PI Client has a Website that communicates with the server. The administrator can log in to the website where they have the opportunity to select the information they want to display on the screen, as well as the corresponding layout. The information is selected directly from a database created by our team that contains school-related information such as lesson plan, teacher plan, and so on.

Calendar information (dates, Olympics), weather data and the latest posts from the school's website can also be displayed on the screen. We weather data and the latest posts can be received using APIs.

Our system can have multiple screens with different content. All screens can be managed in a relatively simple and efficient way from the website. The infotainment system can also be used for entertainment purposes. Chatbot allows students to post various photos which are going to be displayed on screen. The photographs will depict the daily school life of a Peter Mahringer student.

Përmbledhje

Ideja e këtij projekti është realizimi i një sistemi, që ka si funksion paraqitjen e njoftimeve më të rëndësishme të ditës në një ekran. Në këtë mënyrë, do të arrihet një risi në mënyrën e transmetimit së informacioneve përkatëse për shkollën.

Metoda e mëparshme e përcjelljes së informacionit ka qenë tepër e lodhshme dhe kërkonte një kohë të konsiderueshme. Prandaj, ka qenë i nevojshëm krijimi i një sistemi ku të gjitha informacionet të paraqiten në një formë të dixhitalizuar. Prototipi që ne kemi krijuar përbëhet nga dy minikompjutera Raspberry PI, ku njëri kryen funksionin e klientit dhe tjetri atë të serverit. Tek klienti ndodhet një uebit që komunikon në mënyrë direkte me serverin. Administratori mund të logohet aty dhe të gjejë funksionalitete të ndryshme që i disponohen. Ai ka mundësinë që të zgjedhë informacionet që dëshiron të paraqesë në ekran, duke i selektuar ato direkt nga një bazë të dhënash.

Kjo bazë e dhënash është krijuar nga ne dhe mbart informacionet relevante për shkollën. Administratori mund të zgjedhë edhe një strukturë përkatëse për mënyrën e paraqitjes së këtyre të dhënave.

Në ekran do të tregohen edhe njoftime të rëndësishme si për shembull datat e olimpiadave apo pushimeve. Një funksionalitet i mëtejshëm konsiston në paraqitjen e të dhënave për motin apo edhe posti i fundit i uebit të shkollës. Kjo arrihet me ndihmë të API-ve. Një tjetër tipar inovativ është fakti që sistemi ynë mund të përdoret edhe për qëllime argëtuese. Nëpërmjet Chatbotit, që është një komponent i inteligjencës artificiale, studentët mund të postojnë vetë foto të ndryshme në ekran. Këto mund të jenë fotografi të jetës së përditshme, që në një mënyrë apo në një tjetër thyejnë monotoninë gjatë rutinës ditore shkollë.

Danksagung

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines	1
1.1	Idee, Thema, Aufgabenstellung	1
1.2	Team	1
1.3	Allgemeines	2
2	Planung	3
2.1	Projektziele	3
2.1.1	Muss-Ziele	3
2.1.2	Optionale-Ziele	4
2.1.3	Nicht-Ziele	4
2.2	Projektplanung	4
2.2.1	Meilensteine	4
2.2.2	Projektstrukturplan	4
2.2.3	Arbeitspakete	5
2.3	Projektmanagementmethode	9
2.3.1	Structed Design	9
2.3.2	Wasserfall	9
3	Dokumentation des Projektverlaufs	12
3.1	Beschreibungen des Arbeitsverlaufs	12
3.1.1	Aldo Sheldija	12
4	Umsetzung - Irena Bala	16
4.1	Allgemeine Beschreibungen	16
4.1.1	Chatbot	17
4.1.2	Server	17
4.1.3	Technologien	18
4.2	Technische Lösungen	23
5	Umsetzung - Aldo Sheldija	25
5.1	Allgemeine Beschreibung	25

5.2	Technologien	25
5.2.1	Bootstrap	25
5.2.2	PHP	26
5.2.3	JavaScript	26
5.2.4	DataTables	27
5.2.5	Font Awesome	27
5.2.6	MySQL	27
5.3	Structed Software Design für den Client	28
5.3.1	Start	28
5.3.2	Zeitsteuerung	29
5.3.3	Daten holen	29
5.3.4	Buffer	30
5.3.5	Anzeige Prepare	30
5.3.6	Log	30
5.4	Datenbank	30
5.4.1	ER Diagramm	30
5.5	Admin Webseite	31
5.5.1	Login	32
5.5.2	Passwort Zurücksetzen	33
5.5.3	Displays	33
5.5.4	Layouts	33
5.5.5	Rechte in die Webseite	33
5.5.6	Webseite auf mehrere Sprachen	33
5.6	Client	33

Kapitel 1

Allgemeines

1.1 Idee, Thema, Aufgabenstellung

Diese Diplomarbeit wird von zwei Schülerinnen der Österreichischen Schule “Peter Mahringer” in Shkodra geschrieben. Die Idee des Projekts ist, ein System zu entwickeln, wo die wichtigsten Benachrichtigungen des Tages für unsere Schule auf einem Bildschirm dargestellt werden. Das war notwendig, weil die frühere Arbeit sehr aufwendig und ungünstig war.

Dieses Thema ist sehr wichtig, weil in der heutigen Zeit es eine weitverbreitete Umgebung für die Anwendungen dieses Systems gibt. Bei vielen Unternehmen ist es erforderlich, die Informationen so schnell wie möglich darzustellen, damit die Kunden immer auf dem Laufenden sind. Momentan wird dieses System für die Schule angepasst.

Es wird eine Webseite mit Login programmiert, wobei der Administrator die Möglichkeit hat, verschiedene Informationen mit dem passenden Layout auf dem Bildschirm anzeigen zu lassen. Diese Informationen werden direkt aus einer selbsterstellten Datenbank selektiert. Zusätzlich, werden auch Kalenderinformationen wie z.B Olympiaden, wichtige Termine aber auch Wetterdaten oder der letzte Post von der Webseite dargestellt. Die Wetterdaten und der letzte Post von der Homepage der Schule werden mithilfe von APIs aus dem Internet geholt. Dieses System bietet viele Bildschirme mit unterschiedlichen Inhalten an. Der Administrator kann die Inhalte von fern für jeden Bildschirm ändern.

Eine weitere Funktionalität des Systems wird Chatbot sein. Chatbot ist ein sehr wichtiger Teil von künstlicher Intelligenz, deswegen war es wichtig, diesen Komponent zu involvieren.

1.2 Team

Das Projektteam besteht aus zwei Personen: Irena Bala und Aldo Sheldija. Irena Bala ist die Projektleiterin und Aldo Sheldija ist stellvertretender Projektleiter. Seit zwei Jahren sind sie in einer Klasse zusammen. Sie haben aber auch früher zusammengearbeitet, deswegen kennen sie sich gut. Die Mitglieder dieses Teams haben sich in der vierten Klasse für denselben Schwerpunkt entschlossen; nämlich für den Schwerpunkt

Systemtechnik. Sie haben gemeinsame Interesse an Softwareprogrammierung und an eingebettete Systeme. Allgemein haben sie auch andere Fähigkeiten. Aldo Sheldija hat in der Vergangenheit viele Websites erstellt, während Irena Bala viel Erfahrung mit Datenbanken hat. Auf diese Weise ergänzen sie ihre Kompetenzen gegenseitig, um das Projekt erfolgreich abzuschließen. Sie verfolgen den gleichen Zweck, um dieses Projekt optimal durchzuführen.

Die Aufgabenteilung in dieser Diplomarbeit ist folgende:

Irena Bala führt unter Zuhilfenahme eines Structed Design die Planung des Systems durch. Sie wird für die Konfiguration vom Raspberry PI Server, sowie für die Erstellung der SSL-Zertifikate und für die Einrichtung von der Datenbank verantwortlich sein. Das Design von der Datenbank, die Einrichtung des Systems und die API-Integration für Wetterdaten werden auch von ihr durchgeführt. Zusätzlich wird sie Chatbot einrichten und die Sperr-Funktion von unpassenden Bildern programmieren.

Aldo Sheldija ist zuständig für die Planung des Systems mithilfe von einem Big Picture und für die Entwicklung von dem Logo. Er wird für die Konfiguration vom Raspberry PI Client, sowie für die Erstellung des Admin-Panels und für die Erstellung von Bilder-Funktionalität beim Chatbot verantwortlich sein. Der Entwurf der Datenbank und die API-Integration für den letzten Post von der Webseite der Schule wird von ihm durchgeführt. Zusätzlich wird er das System aufbauen und testen.

1.3 Allgemeines

Damit das Projekt optimal umgesetzt werden kann, werden einige zusätzliche Funktionen berücksichtigt. Beispielsweise wird die Website mit einem SSL-Zertifikat verschlüsselt. Bei einer Unterbrechung der Netzwerkverbindung werden anstelle eines schwarzen Bildes, die zuletzt dargestellten Informationen für die Dauer dieser Unterbrechung am Bildschirm dargestellt. Die Lösungen dafür werden in den folgenden Kapiteln beschrieben.

Kapitel 2

Planung

2.1 Projektziele

2.1.1 Muss-Ziele

- Es werden Bilder auf der Webseite hochgeladen und automatisch angezeigt.
- Es werden Kalenderinformationen wie Feiertage, wichtige Termine (Olympiaden usw.) auf dem Bildschirm dargestellt.
- Der Stundenplan der Klassen wird angezeigt.
- Der aktuelle Supplierplan wird angezeigt.
- Das System soll ein flexibles Layout haben. Ein Vollbild, zwei oder mehr Panels, Größen und Platzierungen wie Informationen auf Bildschirmen werden angezeigt.
- Der tägliche Wetterbericht wird angezeigt.
- Die aktuelle Uhrzeit und das Datum werden auf dem Bildschirm dargestellt.
- Die leeren Klassen werden angezeigt.
- Verschiedene Bildschirmgrößen werden unterstützt.
- Ein SSL Zertifikat für die Client-Serververbindung wird eingerichtet.
- Es werden mehrere Anzeigen mit verschiedenen Inhalten angeboten.
- Chatbot wird auch implementiert, um die Bilder hochzuladen und sperren.
- Es werden unterschiedliche Anzeigzeiten für die unterschiedlichen GUI Bereiche unterstützt.
- Es wird ein funktionierendes System auch im offline Betrieb erreicht.

2.1.2 Optionale-Ziele

- Videos können hochgeladen und freigegeben werden. Die gängigsten Videoformate werden unterstützt.
- Das System kann auf mehrere Sprachen angeboten werden.
- Die Notfallwarnungen können dargestellt werden.

2.1.3 Nicht-Ziele

- Es wird Interaktion des Benutzers mit dem Bildschirm geben.
- Der Login auf die Webseite mit Gesichtserkennung und Office365 wird nicht möglich sein.
- Die Dateien können nicht von anderen Plattformen geholt werden.
- Es wird Audiounterstützung geben.

2.2 Projektplanung

2.2.1 Meilensteine

Die Meilensteine sind Orientierungspunkte, die am Ende der Projektplanung definiert werden. Durch diese Punkte wird der Weg vom Beginn bis zum Ende des Projekts in strukturierter Form beschrieben. Die Meilensteine sind sehr wichtig, weil sie die Weiterführung des Projekts bestimmen.

Datum	Meilenstein
04.10.2019	Implementierung der Anzeige-Struktur
18.10.2019	Initialisierung des Systems (Datenbank)
31.10.2019	Raspberry PI Konfiguration (Server, Client)
29.11.2019	Erstellung der Admin-Webseite
29.11.2019	Bilder-Verwaltung
05.12.2019	Chatbot Implementierung
20.12.2019	Verschlüsselung der Webseite durch SSL-Zertifikate

Tabelle 2.1: Meilensteine

2.2.2 Projektstrukturplan

Bei einem Projektstrukturplan ist das Projekt in Teilaufgaben und Arbeitspaketen unterteilt. Jedes Arbeitspaket gibt eine Aufgabe an, für die einer von der Gruppe verantwortlich ist. Der Projektstrukturplan ist ein sehr wichtiger Teil der Projektplanung, weil es bei der Definition der Ziele und bei der Darstellung der Arbeitspakete in strukturierter Form hilft.

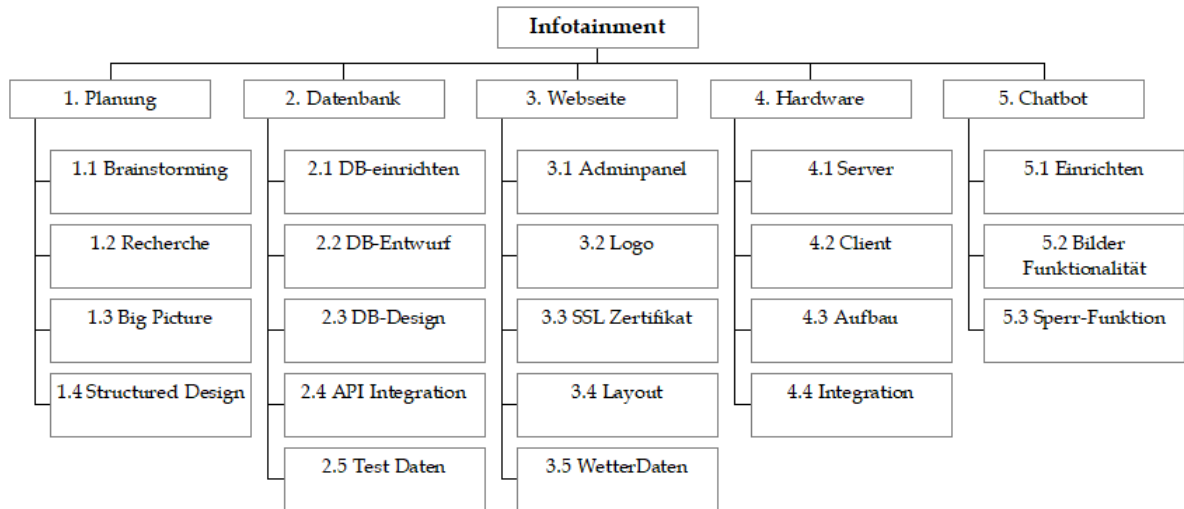


Abbildung 2.1: Projektstrukturplan

2.2.3 Arbeitspakete

Die Arbeitspakete sind die Hauptelemente eines Projekts, die ein definiertes Ergebnis, Start-und Endzeitpunkt haben. Sie werden nicht weiter unterteilt. Jedes Mitglied des Projektteams ist für einige Arbeitspakete zuständig.

Arbeitspaket AP 1.1: Brainstorming	Verantwortung: Aldo
Beginn: 16/10/2019 Ende: 22/10/2019 Mitarbeit: Aldo, Irena	Beschreibung: - Idee suchen - Idee Generierung - Idee sammeln - Idee bearbeiten
Arbeitspaket AP 1.2: Recherche	Verantwortung: Irena
Beginn: 24/10/2019 Ende: 29/10/2019 Mitarbeit: Aldo, Irena	Beschreibung: - Informationen für ähnliche Systeme suchen - Informationen finden - Informationen bearbeiten
Arbeitspaket AP 1.3: Big Picture	Verantwortung: Aldo
Beginn: 30/09/2019 Ende: 03/10/2019 Mitarbeit: Aldo, Irena	Beschreibung: - Umwelt und Rahmenbedingungen definieren - Daten bzw. Steuerungsanweisungsbeschreibungen - Iterationen - Digitalisierung
Arbeitspaket AP 1.4: Structured Design	Verantwortung: Irena

Beginn: 03/10/2019 Ende: 06/10/2019 Mitarbeit: Aldo, Irena	Beschreibung: - Festlegung der Schnittstellen und Grenzen jedes Modules - Schnittstellenbeschreibung - Funktionsbeschreibung - Modes - Iterationen - Digitalisierung
Arbeitspaket AP 2.1: DB einrichten	Verantwortung: Irena
Beginn: 07/10/2019 Ende: 13/10/2019 Mitarbeit: Irena	Beschreibung: - DB erstellen - User anlegen - Rechte vergeben
Arbeitspaket AP 2.2: DB Entwurf	Verantwortung: Aldo
Beginn: 14/10/2019 Ende: 18/10/2019 Mitarbeit: Aldo	Beschreibung: - Konzeptueller Entwurf - Implementationsentwurf - Physischer Entwurf
Arbeitspaket AP 2.3: DB-Design	Verantwortung: Irena
Beginn: 22/10/2019 Ende: 26/10/2019 Mitarbeit: Aldo, Irena	Beschreibung: Entwurf der Tabellen für: - Administrator - Bilder - Klassenplan - Lehrerplan - Supplierplan - Stundenplan - Lehrer - Wetter
Arbeitspaket AP 2.4: API Integration	Verantwortung: Aldo
Beginn: 10/12/2019 Ende: 13/12/2019 Mitarbeit: Aldo	Beschreibung: - API Dokumentation lesen - API Funktionalität anschauen - API als Schnittstelle verwenden - Daten aus vorhandenen und älteren Datenquellen durch API bekommen
Arbeitspaket AP 2.5: Test Daten	Verantwortung: Aldo
Beginn: 02/12/2019 Ende: 22/12/2019 Mitarbeit: Aldo	Beschreibung: - Dummy Daten erzeugen - Tabelle füllen - Proben durchführen
Arbeitspaket AP 3.1: Admin Panel	Verantwortung: Aldo

Beginn: 01/11/2019 Ende: 28/11/2019 Mitarbeit: Aldo, Irena	Beschreibung: - Login - Einstellungen - Gewünschte - Informationen selektieren - Informationen anzeigen lassen
Arbeitspaket AP 3.2: Logo	Verantwortung: Aldo
Beginn: 09/10/2019 Ende: 13/10/2019 Mitarbeit: Aldo	Beschreibung: - Wortmarke finden - Symbol Marke finden - Kombination (Wort und Symbol) auswählen - Entwicklung - Entwurf - Digitalisierung
Arbeitspaket AP 3.3: SSL Zertifikate	Verantwortung: Irena
Beginn: 11/12/2019 Ende: 13/12/2019 Mitarbeit: Irena	Beschreibung: - SSL Zertifikate Keys anlegen - SSL Zertifikate einrichten - HTTPS verwenden
Arbeitspaket AP 3.4: Layout	Verantwortung: Irena
Beginn: 16/12/2019 Ende: 22/12/2019 Mitarbeit: Aldo, Irena	Beschreibung: - Bootstrap - Responsives - Webdesign - Navigationsleiste - Bilder - Typographie
Arbeitspaket AP 3.5: Wetterdaten	Verantwortung: Irena
Beginn: 25/11/2019 Ende: 30/11/2019 Mitarbeit: Irena	Beschreibung: - API Integration - Format wählen (XML, JSON) - Datenbank erstellen - Daten auf die Webseite anzeigen lassen
Arbeitspaket AP 4.1: Server	Verantwortung: Irena
Beginn: 30/10/2019 Ende: 3/11/2019 Mitarbeit: Irena	Beschreibung: - Betriebssystem installieren - Programme herunterladen und installieren - Apache Server einrichten - MySQL Datenbank anlegen
Arbeitspaket AP 4.2: Client	Verantwortung: Aldo

Beginn: 21/10/2019 Ende: 2/11/2019 Mitarbeit: Aldo	Beschreibung: - Betriebssystem installieren - Programme herunterladen und installieren - Apache Server einrichten - MySQL Datenbank anlegen
Arbeitspaket AP 4.3: Aufbau	Verantwortung: Aldo
Beginn: 04/11/2019 Ende: 08/11/2019 Mitarbeit: Aldo, Irena	Beschreibung: - RaspberryPi Gehäuse - RaspberryPi am Bildschirm anbringen - Bildschirm an die Wand hängen
Arbeitspaket AP 4.4: Einrichtung des Systems	Verantwortung: Irena
Beginn: 11/11/2019 Ende: 30/11/2019 Mitarbeit: Irena	Beschreibung: - WLAN Verbindung - Verbindung mit der Datenbank
Arbeitspaket AP 5.1: Chatbot Einrichten	Verantwortung: Irena
Beginn: 18/11/2019 Ende: 24/11/2019 Mitarbeit: Irena	Beschreibung: - API Dokumentation anschauen - Account anlegen - Registrieren - Bilder, Videos posten
Arbeitspaket AP 5.2: Bilder Funktionalität	Verantwortung: Aldo
Beginn: 25/11/2019 Ende: 01/12/2019 Mitarbeit: Aldo	Beschreibung: - Bilder hochladen - Bilder in der Datenbank speichern - Bilder von der Datenbank selektieren und auf der Website anzeigen lassen
Arbeitspaket AP 5.3: Sperr-Funktion	Verantwortung: Irena
Beginn: 03/12/2019 Ende: 07/12/2019 Mitarbeit: Irena	Beschreibung: - ID des Bildes schicken - Das Telefonnummer sperren, damit er keine Bilder mehr hochladen kann - Das Bild am Bildschirm löschen - Das Bild aus der Datenbank entfernen

Tabelle 2.2: Arbeitspakete

2.3 Projektmanagementmethode

2.3.1 Structed Design

Structed Design ist eine systematische Methode, die verwendet wird, um eine Software so gut wie möglich zu beschreiben. Mit dieser Methode wird das Architekturdesign, die fließenden Daten und Signale, sowie alle Schnittstellen sehr leicht und deutlich beschrieben. Ein weiterer Vorteil dieser Methode ist, dass es sehr leicht zu verstehen ist. In diesem Projekt wurde Structed Design verwendet, aufgrund der guten Möglichkeit, dass sie bietet, Iterationen zu verwenden und tiefer in die wichtigsten Ebenen der Arbeit zu gehen.

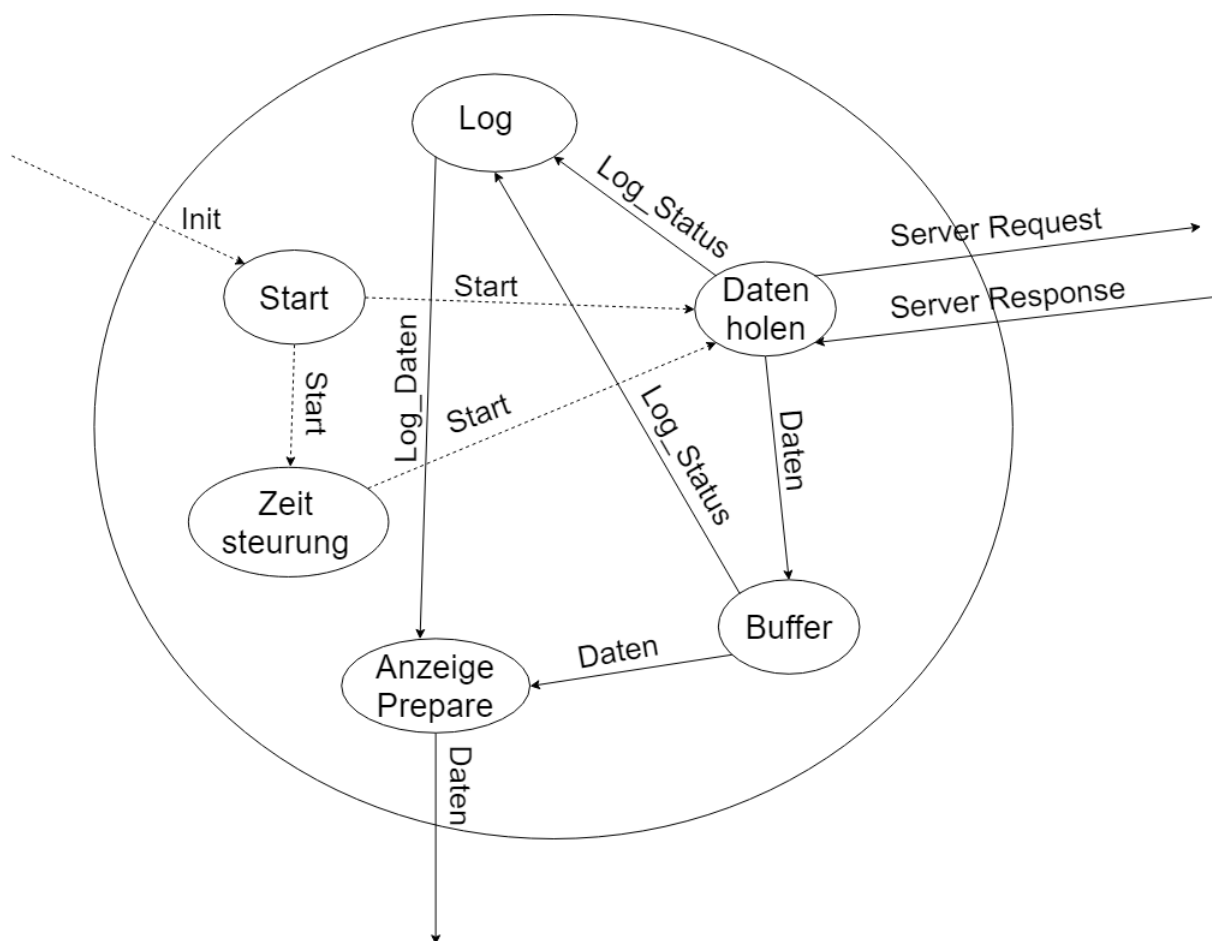


Abbildung 2.2: Structed Design - Client

2.3.2 Wasserfall

Das Wasserfall Modell (Abbildung 2.3.2) ist die zweite Projektmanagement Methode, die von uns gewählt wurde. Diese Methode teilt die wichtigsten Prozesse und Phasen

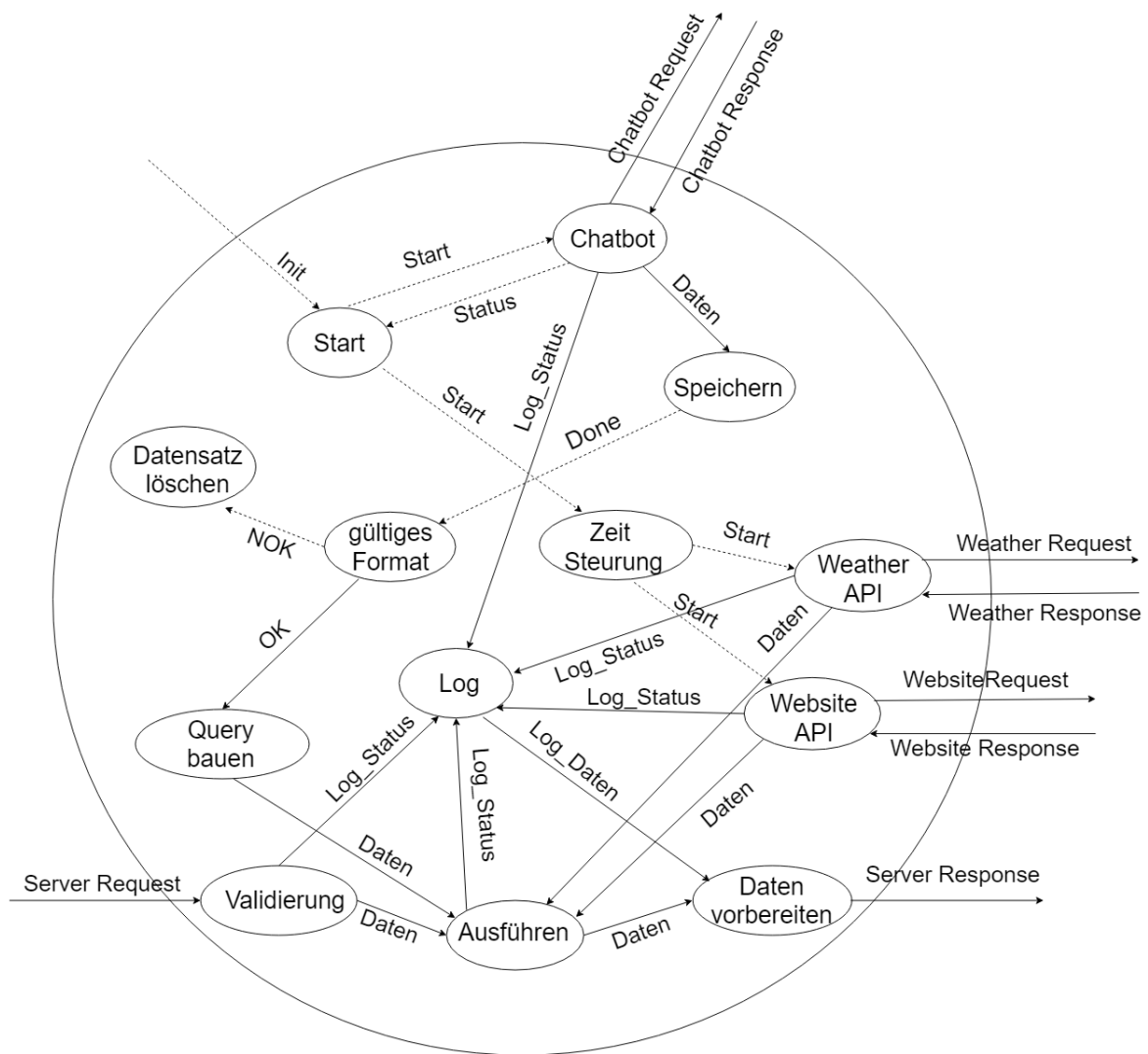


Abbildung 2.3: Structed Design - Server

des Projekts so, dass sie sequenziell nacheinander bearbeitet werden und dass jede Phase von der vorherigen Phase abhängig ist. Die wichtigsten Schritte eines Wasserfallmodells sind: Anforderung, Analyse, Entwurf, Realisierung, Test, Systemintegration und Systemabnahme. Das Projekt geht durch diese sieben Schritte bzw. Phasen sequentiell durch, bis die Arbeit abgeschlossen ist. Der Name dieses Modells leitet sich aufgrund des Fließens des Projektes durch alle Phasen ab. Das Modell wird sehr gerne bei der Erstellung von Webseiten oder bei Entwurf von Datenbanken angewendet. Obwohl diese Methode sehr langwierig sein kann und nicht sehr flexibel ist (Fehlerkorrektur), ermöglicht es eine sehr klare und leichte Planung und Organisation der Arbeit, sowie eine gute Zielabgrenzung und Aufwandsabschätzung. Die oben genannten Merkmale sind der Grund, warum diese Methode für dieses Projekt ausgewählt wurde.

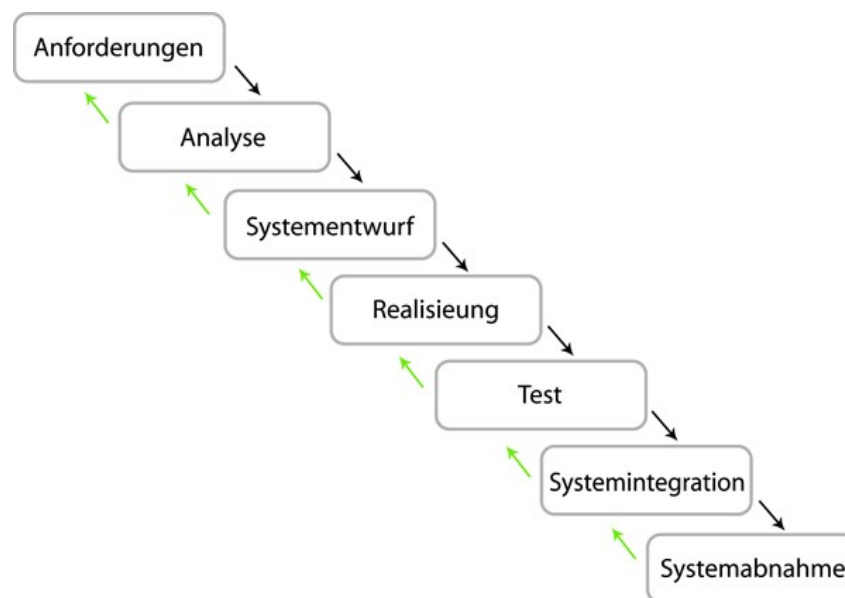


Abbildung 2.4: Wasserfallmodell

Kapitel 3

Dokumentation des Projektverlaufs

3.1 Beschreibungen des Arbeitsverlaufs

3.1.1 Aldo Sheldija



Detailed report

2019-09-10 - 2019-12-08

Total 111 h 20 min

Date	Description	Duration	User
09-10	Recherche für andere ähnliche Projekte, um die Zeile unseres Projekts zu definieren	1:35:00	Aldshe14
	Infotainment - [Dokumentation]	19:25-21:00	
09-11	#Dokumentation - DA-Antrag ausfüllen	1:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [Dokumentation]	17:15-18:15	
09-12	#Dokumentation - DA-Antrag verbessern	1:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [Dokumentation]	18:00-19:30	
09-16	#AdminPanel - Recherche für die Features der AdminPanel	1:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	17:30-18:30	
09-19	#AdminPanel - Recherche für die Darstellung von Informationen in verschiedene GUI Bereiche	1:40:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	18:00-19:40	
09-23	#Logo - Erste Konzept	3:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [Logo]	18:30-21:30	
09-25	#Logo - Verbesserung der Logo	1:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [Logo]	17:30-19:00	
09-26	#Logo - Digitalisierung des Logo	2:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [Logo]	20:30-23:00	
09-27	#AdminPanel - Grunstruktur der PHP Dateien	4:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	18:00-22:30	
09-28	#Display - Layout 1 / 5 Sections Layout mit Kopf und Fußzeile	1:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [Display]	10:20-11:50	
09-28	#Display - Layout 2 / 3 Sections Layout mit Kopf und Fußzeile	1:15:00	Aldshe14
	Infotainment - [Display]	11:20-12:35	
09-29	#Client - Raspbian Image auf SD-Karte spielen und das System konfigurieren	5:25:00	Aldshe14
	Infotainment - [Client]	15:00-20:25	
10-02	#Datenbank - ERD Diagramm	3:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [Datenbank]	17:30-20:30	
10-03	#Datenbank - Tabellen erstellen	2:45:00	Aldshe14
	Infotainment - [Datenbank]	18:15-21:00	
10-05	#AdminPanel - Datatables Plug-in für jQuery konfiguriert	6:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	13:00-19:00	
10-08	#Client - Apache, MariaDB Server, PHP, Git, VIM Installiert am System	2:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [Client]	16:00-18:00	

10-10	#AdminPanel - Fontawesome Icons integriert im Offline Betrieb	1:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	18:00-19:00	
10-11	#AdminPanel - Login Bereich	6:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	14:30-21:00	
10-12	#AdminPanel - Die Verbindung wurde mit der neuen Datenbank aktualisiert, die auf dem Server in der Schule gehostet wird	0:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	16:30-17:00	
10-12	#Datenbank - Export gemacht und in Git Repository gespeichert, um diese Datenbank in der neuen Server zu importieren	1:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	17:00-18:00	
10-16	#Display - Datum und Uhrzeit mit jQuery darstellen auf Deutsch	1:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [Display]	19:00-20:00	
10-18	#AdminPanel - Admin und Einfacher Benutzer unterschieden	2:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	11:00-13:00	
10-19	#AdminPanel - Passwort zurücksetzen	4:45:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	17:45-22:30	
10-22	#AdminPanel - Stundplan für eine bestimmte Tag anzeigen mit Hilfe von einer Dropdown	3:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	19:00-22:00	
10-24	#AdminPanel - Supplierlehrer bei der Supplierplan zeigen, die die Kriterien erfüllen	1:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	18:30-19:30	
10-25	#AdminPanel - Supplierplan für ein Lehrer machen und bestimmte Stunden	4:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	18:00-22:30	
10-27	#AdminPanel - Neue User anlegen mit unterschiedlichen Rechten und löschen	6:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	16:00-22:00	
10-30	#AdminPanel - Fehlende Lehrer selektieren aus der Stundenplantabelle (Editieren und Löschen)	2:20:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	17:40-20:00	
11-02	#Display - Welcome Page hinzugefügt, wenn der Player noch nicht aktiviert wurde	5:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [Display]	14:30-20:00	
11-03	#AdminPanel - Supplierplan ändern und löschen	3:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	19:00-22:30	
11-06	#AdminPanel - Logout Funktionalität	2:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	18:40-20:40	
11-07	#AdminPanel - Passwort zurücksetzen beim Login Updaten	1:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	13:30-15:00	
11-09	#Display - Letzte Post der Webseite der Schule anzeigen	4:45:00	Aldshe14
	Infotainment - [Display]	14:30-19:15	
11-11	#Client - Chromium Installieren für die Anzeige von Informationen	1:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [Client]	16:45-17:45	

11-13	#AdminPanel - Kopfzeile der Tabele Fett darstellen Updated	1:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	15:00-16:00	
11-15	#Client - Webseite beim Hochfahren öffnen	2:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [Client]	15:47-17:47	
11-16	#AdminPanel - Stundenplan importieren und alte Daten löschen	2:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	18:10-20:10	
11-21	#Datenbank - Automatische ausführung von PHP Sceipts mit hilfe von Cronjobs um die neue Posts von der Webseite zu bekommen	1:30:00	Aldshe14
	Infotainment - [Datenbank]	17:50-19:20	
11-26	#Display - Logo im Header platzieren und darstellen	1:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [Display]	20:00-21:00	
11-29	#AdminPanel - Bilder Hochladen	2:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	18:45-20:45	
11-30	#Display - Anzeige von Bildern	2:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [Display]	16:12-18:12	
12-01	#AdminPanel - Settings Seite erstellt um die API-Key, Telegram token und URL der Webseite zu editieren	3:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	17:05-20:05	
12-04	#AdminPanel - Anzeige hinzufügen, editieren und löschen	2:00:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	18:00-20:00	
12-07	#AdminPanel - Kalendarinformationen hinzufügen	2:50:00	Aldshe14
	Infotainment - [AdminPanel]	09:52-12:42	

Created with toggl.com

Kapitel 4

Umsetzung - Irena Bala

4.1 Allgemeine Beschreibungen

Bei dieser Diplomarbeit wurde darauf abgezielt, ein intelligentes System zu entwickeln, dass die täglichen Aufgaben des Menschen erleichtert und so viel wie möglich automatisch gesteuert wird. Um dieses Ziel zu erreichen wurden bestimmte Komponenten im System implementiert. Diese wurden mit Absicht so ausgewählt, um die zukünftige Erweiterung und Umsetzung des Projekts auf vielen Anwendungsgebiete zu erlauben. Ein weiterer Zweck besteht also darin, das System zu vervollständigen und sein Entwicklungsgemeinde zu vergrößern.

Diese Komponente wurden in unterschiedlichen Bereichen unterteilt. Der erste Bereich ist die Datenbank. Die Datenbank ist der wesentliche Bestandteil des Systems, weil die Basis für die Speicherung der benötigten Daten bildet. In die Datenbank wurden alle von den verwendeten APIs gekommene Daten gespeichert. Außerdem wurden dort auch die Schuldaten gelegen. Diese Daten sind ein separater Teil des Projekts, die in den folgenden Kapiteln genauer erklärt werden.

Die Darstellung an Bildschirm von den gespeicherten Daten wurde durch eine Admin-Webseite realisiert. Es wurden viele Layouts für die Anzeige (Bildschirm) entworfen, damit die Informationen auf unterschiedlichen Weisen dargestellt werden.

Das Infotainment System funktioniert wie die meisten Systeme nach dem Server- Client Prinzip. Sowohl der Server, als auch der Client werden näher betrachtet, denn sie die Hauptbereiche des ganzen Systems sind. Ein weiterer interessanter Bereich ist der Chatbot. Chatbot wurde deswegen implementiert, weil es die Interaktion des Menschen mit dem System ermöglicht und dadurch wurde angenommen, dass die Umsetzung dieses Komponentes das Interesse des Menschen an dem System erhöhen wird.

Dies war eine allgemeine Beschreibung von den bis jetzige erreichte Ergebnisse. Entsprechend der jeweiligen Arbeitsaufteilung werden in den folgenden Kapiteln einige von den oben genannten Aspekten näher erläutert.

4.1.1 Chatbot

In diesem Unterkapitel wird eine Einführung in Chatbot gemacht und dessen Umsetzung erklärt.

Einführung in Chatbot

Chatbot ist ein sehr wichtiger Komponent von der künstlichen Intelligenz. Es bietet eine Kommunikationsschnittstelle zwischen Menschen und technischen Systeme. Chatbot empfängt Anweisungen in Textform von den Menschen und überträgt diese so, dass die Systeme diesen Anweisungen entsprechen. Basierend auf was Chatbots anbieten, werden als sehr schlaue Komponente angesehen, die immer mehr implementiert werden.

Umsetzung von Chatbot

Chatbot wurde bei dieser Diplomarbeit so implementiert, dass es den Schülern die Möglichkeit gibt, aufgenommene Bilder zum Chatbot zu schicken und dann diese Bilder werden automatisch auf dem Bildschirm angezeigt. Das ist auch die wesentliche Funktionalität von Chatbot bei diesem Projekt.

Um den Chatbot zu implementieren, haben viele kleine Prozesse stattgefunden, die als weitere oder zusätzliche Funktionen angesehen werden können.

Zuerst wurde Telegram Bot API als eine Schnittstelle für die Chatbot-Implementierung ausgewählt. Durch diese API können neue Bots erstellt, bearbeitet und verändert werden. Telegram Bot API funktioniert gleich wie die anderen Kommunikationsapplikation z.B Whatsapp. Der wesentliche Unterschied ist, dass bei dieser Applikation wird nicht nur die Möglichkeit mit anderen Menschen zu chatten angeboten, sondern auch mit Chatbots. Jedes Bot, das erstellt wird, bekommt ein Token, dass eindeutig für das Bot ist, wie die Telefonnummer für uns eindeutig ist.

Die komplette Funktionalität des Bots wurde in RaspberryPI Server, mithilfe der Python Programmiersprache programmiert.

Je nachdem ob die Person, die mit dem Bot chatten will, als ein normaler Benutzer oder ein Administrator in der Datenbank definiert ist, werden ihm verschiedene Funktionen im Zusammenhang mit dem Bot zur Verfügung gestellt. Die Nachrichten, die zu dem Bot geschickt werden, werden nach Inhalt überprüft. Basierend auf Inhalt der Nachrichten, wird der Bot auf verschiedene Weisen reagieren.

Die Art der Umsetzung bzw. Realisierung aller diesen Funktionen kann im Unterkapitel 2.1 gelesen werden.

4.1.2 Server

Das Infotainment System wie die anderen technischen Systeme, funktioniert nach dem Client-Server Prinzip. Das bedeutet, es gibt einen Server und einen Client, die miteinander kommunizieren. Der Client ist in diesem Projekt die Anzeige bzw. das Bildschirm, dass die von dem Server bekommene Daten darstellt.

Im Server liegen aber alle benötigten Informationen für die Darstellung. Diese Informationen sind auf der Datenbank gespeichert, die auf dem Server stattfindet.

Der Server beinhaltet auch die grundlegenden Skripts für die Chatbot-Implementierung und für die Programmierung der Admin-Webseite. Im Server wurde auch das SSL Zertifikat für eine sichere Datenübertragung erstellt.

Die Kommunikation zwischen dem Client und dem Server wird dann aufgebaut, wenn Daten von dem Server ausgewählt und zum Client geschickt werden. Der Server ist der grundlegende Teil des Projekts. Es enthält alle benötigten Ressourcen für die vollständige Umsetzung des Systems.

4.1.3 Technologien

In diesem Unterkapitel werden die verwendeten Technologien und Software-Ressourcen beschrieben. Es werden die grundlegenden Theorien, die hinter diesen Technologien stehen, im Detail erläutert. Dazu werden auch die Gründe für die Auswahl der Software-Ressourcen erklärt. Die unterliegende Tabelle listet die verwendeten Technologien auf und daneben steht auch eine kurze Beschreibung für jede Technologie. [einstein, knuthwebsite]

Tabelle 4.1: Technologien

Name	Beschreibung
Apache HTTP Server	Webserver
MySQL	Relationales Datenbanksystem
PHP	Serverseitige Programmiersprache
JavaScript	Programmiersprache zur dynamischen Veränderung von Webseiten
Python	Objektorientierte/ prozedurale Programmiersprache
HTML	Auszeichnungssprache zur Erstellung von Inhalten bei Webseiten
CSS	Methode, zur Entkopplung von Designanweisungen einer HTML Datei
Wetter API	Schnittstelle zur Aufnahme von Wetterdaten aus großen Wettervorhersage-Datenbanken
JSON	strukturiertes Dateiformat
Telegram API	Schnittstelle zur Implementierung von Chatbot
Raspberry PI	Minirechner, der für Scripting, Linux Programmierung geeignet ist
SSL	Methode zur verschlüsselten Datenübertragung zwischen Browser und Server

Was ist Apache HTTP Server?

Der Apache HTTP¹ Server ist ein weltweit verbreiteter Web Server. Dieser Server ist Open Source, das bedeutet, dass es keine Lizenz gekauft werden soll, um es zu verwenden. Es ist kompatibel auf allen kohärenteren Betriebssystemen, beispielsweise Linux, Windows, Mac OS und andere. Es bietet viele Versionen an, die zu unterschiedlichen Anwendungsgebiete passen und verbesserte Eigenschaften bereitstellen. Durch dieses Webserver können Webseiten erstellt werden. Die Erstellung der Webseiten erfolgt über serverseitige Scriptsprachen, die von dem Server selbst nicht unterstützt werden. Sie werden als Zusatzfunktionen angehängt.

¹Hyper....

Funktionsweise von Apache HTTP Server

„Obwohl Apache als Webserver bezeichnet wird, handelt es sich nicht um einen physischen Server. Apache ist eine Software, die auf einem Server ausgeführt wird. Seine Aufgabe ist es, eine Verbindung zwischen einem physischen Server mit den gespeicherten Webseiten und den Browsern der Internetuser herzustellen.

Wenn ein User eine URL in seinen Webbrowser eingibt, sendet der Browser eine HTTP oder HTTPS Anforderung an den Server, auf dem die Webseite gespeichert ist.“

Der Apache HTTP Server bietet viele Funktionalitäten an, die seine Entwicklungsumgebung vergrößern. Die wichtigste davon ist die Möglichkeit der Integration eines SSL-Zertifikats. Das ermöglicht die Übertragung der Daten in einer verschlüsselten Form. Die detaillierte Funktionsweise eines SSL Zertifikats wird in den Unterkapiteln beschrieben.

Was ist MySQL?

MySQL ist ein weitverbreitetes relationales Datenbanksystem. Die Datenbanksysteme werden allgemein zur Datenspeicherung und Datenverwaltung verwendet. Ein wichtiges Kriterium für die Datenspeicherung ist die Performanz. Diese Anforderung wird durch MySQL optimal erfüllt. Das ist auch der Grund, warum dieses Datenbanksystem so populär und bekannt ist. Die von MySQL für die Abarbeitung, Verwaltung und Systematisierung von Daten verwendete Sprache ist SQL. MySQL ist auch eine Open Source Software, die in meisten Fällen in Verbindung mit serverseitigen Scriptsprachen wie PHP, vorkommt.

Funktionsweise von MySQL

Das MySQL Datenbanksystem wird sehr häufig implementiert. Es gibt viele Unternehmen und Institutionen, die ihre Daten über eine gewisse Zeit speichern wollen. Das MySQL Datenbanksystem, das die Daten beinhaltet, wird als ein Server vorgesehen. Jeder, der versucht, Zugriff auf diese Daten zu haben, wird als ein Client vorgesehen. Der Server kann die erforderliche Zugänglichkeit erlauben oder nicht. Das hängt von den Clientrechten ab. Die Daten können von den Clients selektiert, bearbeitet oder gelöscht werden. Diese Ereignisse erfolgen durch SQL-Abfragen. Die SQL-Abfragen werden mithilfe der SQL Datenbanksprache erstellt.

Was ist PHP?

PHP ist eine serverseitige Programmiersprache. Das bedeutet, dass diese Sprache, um die vom Server auszuführenden Ereignissen zu programmieren, verwendet wird. PHP ist eine sehr verbreitete Programmiersprache, die am meisten zur Erstellung und Programmierung von Webseiten verwendet wird. Eigentlich ist PHP sehr flexibel, denn es einen großen Schnittstellenansatz anbietet. Diese Programmiersprache kann auch im Zusammenhang mit Datenbanken genutzt werden.

Funktionsweise von PHP

Hier kommt das Client-Server Prinzip wieder vor. Der Webbrowser ist der Client und der Webserver ist der Server. Der mit PHP programmiertes Skript wird zum Webserver geschickt, danach erfolgt die Rückgabe einer HTML-Datei als Antwort zum Webbrowser, der in diesem Fall als Client betrachtet wird.

Was ist JavaScript?

JavaScript ist eine Programmiersprache, die am meisten zur Erstellung von dynamischen Funktionalitäten bei Webseiten, verwendet wird. Die JavaScript Programmiersprache hat in der Vergangenheit nur eine beschränkte Anzahl von Funktionen angeboten, aber heutzutage bietet sie eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten.

Mögliche Funktionen von JavaScript

„JavaScript wurde entwickelt, um dynamische HTML-Seiten per Webbrowser anzuzeigen. Die Verarbeitung von JavaScript erfolgt meist clientseitig direkt durch den Webbrowser.

Mit Hilfe der Skriptsprache JavaScript lassen sich viele dynamische Funktionen realisieren. Hier sind einige Beispiele für die Verwendung von JavaScript:

- dynamische Veränderung von Webseiten – zum Beispiel für die Anzeige eines formatierten und aktualisierten Datums
- Prüfung von in Formularen eingegebenen Daten auf Plausibilität
- Anzeige von Laufschriften oder Bannern
- Öffnen und Anzeigen von Dialogfenstern
- Aktualisieren von Daten einer Webseite ohne neu laden im Browser
- Unterstützung der Eingabe von Daten durch den User
- Veränderung von Texten oder Grafiken durch den Mauszeiger”

Was ist Python?

Python ist eine objektorientierte Programmiersprache, aber kann auch in prozedurale Programmierung verwendet werden. Sie wurde ausschließlich zum Zweck der einfach einprägsamen Syntax entwickelt. Andererseits haben die Entwickler der Systematisierung des Codes große Bedeutung beigemessen. Wegen dieser angewandten Eigenschaften kann Python in die Gruppe der leichten Programmiersprachen aufgenommen werden. Diese Programmiersprache wird viel verwendet, aber was die Anwendungsumgebung besonders erhöht, ist die Möglichkeit andere Module anzuhängen. Es ist auch eine Open Source Software, der von den Programmierern verwendet, verändert, angepasst bzw. bearbeitet werden kann. Es wird meistens für komplexe Aufgaben verwendet werden, deswegen wird es als eine Hochsprache betrachtet.

Merkmale von Python

- Einfach einprägsame Syntax
- Objektorientierte und prozedurale Programmiersprache
- Open Source
- Hohes Niveau Programmiersprache
- Leicht veränderbare Programmiersprache

Was ist HTML?

HTML ist keine Programmiersprache, die wird für die Erstellung von Inhalten bei Webseiten verwendet. Diese Inhalte können Texte, Bilder oder andere Komponente sein. HTML wird als eine Auszeichnungssprache betrachtet. Sie ist nicht nur für die Erstellung von Webseite-Inhalten zuständig, sondern auch für ihr Design. Diese Sprache liegt mithilfe von bestimmten Tags die Struktur einer Webseite fest. Im Tag werden die Inhalte gespeichert. Es gibt bestimmte Tags für verschiedene Layout-Elemente.

Was ist CSS?

CSS wird im Zusammenhang mit HTML verwendet. Diese Methode wird unten genauer betrachtet.

„CSS steht für Cascading-Style-Sheets und ist eine Möglichkeit für HTML-Dokumente, den Inhalt einer Seite von den Designanweisungen der einzelnen Elemente, wie zum Beispiel Überschriften, Zitaten) zu entkoppeln.“

Was ist Raspberry PI?

Der Raspberry PI ist ein Minirechner, die zur Linux Programmierung, Shell Scripting und Realisierung von technischen Projekten verwendet wird. Es braucht eine Tastatur, eine Maus, ein Netzteil, VGA und HDMI-VGA Konverter, damit es genutzt werden kann. Die Konfiguration von einem Raspberry PI erfolgt durch eine SD-Karte. Diese SD-Karte beinhaltet das Image, wo das Betriebssystem liegt. Ein Raspberry PI kann in Zusammenhang mit vielen anderen Komponenten verwendet werden.

Was ist SSL?

SSL steht für Secure Socket Layer und ist für die verschlüsselte Übertragung der Daten vom Browser zum Server verantwortlich. Die Verbindung zwischen dem Server und dem Browser erfolgt durch das HTTPS Protokoll. Das ist ein Kommunikationsprotokoll, das eine verschlüsselte Datenübertragung ermöglicht. Heutzutage wird TLS am meisten verwendet, der der neueste und modernste Standard von SSL ist.

SSL-Verschlüsselung

Um eine verschlüsselte Verbindung zwischen einem Browser und einem Server aufzubauen, werden SSL – Zertifikaten integriert. Mittels ein SSL Zertifikats wird die Authentizität einer Webseite überprüft. Das SSL Zertifikat wird von einer Zertifizierungsstelle, erzeugt. Diese Zertifizierungsstelle heißt CA und erfordert einige Daten von dem Antragsteller, die für die Erstellung des Zertifikats notwendig sind. Als nächstes, erzeugt der Antragsteller für die Entschlüsselung und Verschlüsselung der zwischenübertragenen Daten ein öffentlicher, -und ein privater Schlüssel. Je grösser die Länge des Schlüssels ist, desto sicherer und besser ist. Meistens werden Schlüssel mit einer Länge von 256 Bit verwendet.

Was ist Telegram Bot API?

Telegram Bot API ist eine Schnittstelle, die die Implementierung von Chatbot ermöglicht. Es bietet verschiedene Funktionen an, nämlich die Einrichtung, Erstellung und die Verarbeitung von Bots. Diese Funktionen sind in der eigenen Dokumentation von Telegram Bot API klar beschrieben.

Was ist Wetter API?

„Wetter APIs sind Schnittstellen, die die Verbindung zu einer großen Wettervorhersage-Datenbank und die Aufnahme benötigter Daten ermöglichen.“

Was ist JSON?

„JSON bietet einen einfachen Standard für die strukturierte Kodierung von Daten in Form von menschenlesbarem Text. Dies bietet Vorteile bei einer automatisierten Weiterverarbeitung, macht sie aber auch einer manuellen Inspektion und Überarbeitung besser zugänglich.“

In der untenstehenden Tabelle sind alle Technologien zusammen mit dem Bereich wo sie gehören ersichtlich.

Tabelle 4.2: Bereiche und Technologien

Bereich	Technologie
Datenbank	Apache HTTP Server, MySQL, PHP
Anzeige	HTML, CSS, JavaScript
Server	RaspberryPI, SSL
Wetterdaten	Wetter API, JSON
Chatbot	Telegram API, Python

4.2 Technische Lösungen

Structured Software Design

Konfiguration von Raspberry PI Server

- Zuerst wurde ein Image daraufgespielt, die das Betriebssystem von Raspberry PI beinhaltet
- Danach wurden die folgenden gebrauchten Paketen installiert: git, vim, apache2, python-pip, telepot, php php-mbstring, mariadb-server php-mysql, phpmyadmin
- In der Konfigurationsdatei wurde die IP-Adresse von dem Raspberry PI angelegt
- Der nächste Schritt war die Erstellung der Datenbank und der dazugehörigen Tabellen
- Dann wurden die Benutzer angelegt und die Rechte vergeben
- Als letztens wurde SSH aktiviert, damit eine sichere Verbindung zu diesem Server von einem externen Gerät ermöglicht werden kann

Datenbank

- Zuerst wurde ein ERD Diagramm mit Papier gezeichnet. Das Ziel war die richtige Erstellung der benötigten Tabellen. Die Tabellen wurden mit den Spalten und ihren Datentypen erstellt. Es wurden auch die Kardinalitäten dazwischen gezeichnet. Die erstellten Tabellen waren:
 - Supplierplan
 - Stundenplan
 - Wetterdaten
 - Chatbot Users
- Basierend auf das ERD Diagramm wurden dann die Tabellen mit phpmyadmin erstellt
- Dann sind für alle Tabellen mit MySQL Workbench die entsprechenden gespeicherten Prozeduren erstellt

SSL Verschlüsselung

Es wurde ein SSL Zertifikat für den Apache HTTP Server eingerichtet

- Zuerst wurde das SSL Modul für Apache aktiviert
- Danach wurde das SSL Zertifikat erstellt.
- Nach der Erstellung des SSL Zertifikats werden einige Eingaben geschickt, die erfüllt werden sollen.
- Danach wurde die Datei `/etc/apache2/sites-available/default-ssl.conf` geöffnet.
- Unter der Zeile, wo `SSL Engine On` steht, wurden die erstellten Zertifikatdateien zugefügt
- Danach wurde der Virtualhost mit SSL aktiviert.
- Es wurde ein System reboot gemacht und der Apache Server noch einmal gestartet

Wetterdaten

- Als erster Schritt erfolgte die Registrierung bei openweathermap.org
- Danach wurde ein API Key bekannt gegeben, mit dem die API Call gemacht werden kann
- Die Antwort von API Call wird im JSON-Format gegeben
- Danach erfolgt die Speicherung der bestimmten Parameter, die von dem API CALL kommen, in der Datenbank
- Als letztens werden mithilfe von PHP die in der Datenbank gespeicherten Parameter aufgerufen und auf dem Bildschirm angezeigt

Anzeige

Kapitel 5

Umsetzung - Aldo Sheldija

In diesem Kapitel wird die Vorgehensweise der Technische Lösung bei der Admin Webseite und Client erklärt. Weiter werden auch die verwendeten Technologien aufgelistet.

5.1 Allgemeine Beschreibung

Dieser Diplomarbeit besteht aus mehreren unterschiedlichen Teilen, die am Ende zusammengeführt werden um das ganze Infotainmentsystem zu geben. Admin Webseite oder als Admin Panel genannt ist eine von diesen Komponenten. Bei dieser Webseite wird die ganze Verwaltung des Systems gemacht. Es werden alle Informationen geschrieben und gewählt, die bei verschiedenen Anzeigen dargestellt werden sollen. Andererseits ist die Anzeige oder als Client bezeichnet, indem alle diese Informationen angezeigt werden.

5.2 Technologien

Dieses Teil setzt sich mit der Beschreibung der Technologien, die für die Erstellung des Admin Webseite und der Client verwenden wurden auseinander. Es werden die Technologien erklärt und wozu die in dieses Projekt verwendet wurden.

5.2.1 Bootstrap

Bootstrap (Abb. 5.1) ist eine Open-Source und Kostenloses CSS² Framework, die für die Herstellung von unterschiedlichen responsiven Webseiten hilft. Dieses Framework ist nicht nur aus CSS basiert, sondern die enthält auch JavaScript, die die Interaktion von dynamischer Webseite erhöht. Bootstrap stellt fertige CSS Klassen zur Verfügung, die für unterschiedliche Bildschirmgrößen automatisch angepasst werden. Das wird durch ein Grid System ermöglicht. Bootstrap wurde verwendet um das Layout von der Admin Webseite zu machen. Da unsere Webseite eine Responsives Layout haben

²Cascading Style Sheet

soll, ist Bootstrap verwendet. Mit Bootstrap wird das gesamte Layout dieser Webseite gemacht.



Abbildung 5.1: Bootstrap Logo[6]

5.2.2 PHP

PHP (Abb. 5.2) stand für “Personal Home Page Tools” und jetzt heißt PHP Hypertext Preprocessor. Die aktuellste Version von PHP ist 7.4.0, die im Dezember 2019 veröffentlicht. PHP ist eine Serverseitige Programmiersprache, die für die Erstellung von dynamischen Webseiten dient. Mit Hilfe von PDO³ wird die Verbindung mit der Datenbank gemacht. PHP ist fast von allen Webhosting Services verfügbar und unterstützt. Durch PHP wird das gesamte Backend der Webseite gemacht. Mit PDO wird die Verbindung mit der Datenbank ermöglicht. PDO ist sicher vor SQL-Injektionen und schneller als MySQLi.



Abbildung 5.2: PHP Logo[5]

5.2.3 JavaScript

JavaScript JavaScript oder auch kurz JS genannt, ist eine objektorientierte Programmiersprache. Diese Programmiersprache wird gerne bei der Erstellung von Webseiten verwendet, weil die Webbrowser eine JavaScript Engine implementiert haben.[1]

In dieser Diplomarbeit wird die JavaScript gebraucht um die automatische Darstellung von unterschiedlichen Inhalten in der Anzeige darzustellen, ohne die Webseite neu zu laden.

³PHP Data Objects



Abbildung 5.3: JavaScript Logo[10]

5.2.4 DataTables

DataTables ist ein Plug-In für die jQuery-Javascript-Bibliothek. Es ist ein hochflexibles Tool, das auf den Grundlagen der fortschreitenden Verbesserung aufbaut und alle diese erweiterten Funktionen zu jeder HTML-Tabelle hinzufügt. DataTables bietet sehr viele Vorteile, wenn es zu den Tabellen geht wie: schnelleres und sofortiges Suchen, Seitennummerierung, Fast jede Datenquelle benutzen, Leichte Integration mit Bootstrap, freie Open Source Software, Mobilfreundlich und Export in den verschiedenen Formaten. Alle Tabellen werden mit Hilfe von diesem Plug-In erstellt.[3]



Abbildung 5.4: DataTables Logo[4]

5.2.5 Font Awesome

Font Awesome(Abb. 5.5) ist ein Toolkit für Schriftarten und Symbole, das auf CSS und LESS basiert. Es wurde von Dave Gandy für die Verwendung mit Twitter Bootstrap erstellt und später in die Bootstrap-CDN aufgenommen. Mit Font Awesome erhält man skalierbare Vektor-Icons, die sofort angepasst werden können. Die Änderungen, die gemacht werden können sind in Bezug auf Größe, Farbe, Schlagschatten und alles, was mit CSS möglich ist.



Abbildung 5.5: Font Awesome Logo[9]

5.2.6 MySQL

MySQL⁴Für die Relationale Datenbank Management System wurde MySQL (Abb. 5.6) gewählt. Dieses Datenbankverwaltungssystem wird gerne für kleine Projekte verwen-

⁴My Structured Query Language

det, weil es Open-Source und kostenlos ist. MySQL ist eine Software um Datenbank zu erstellen und zu verwalten. MySQL ermöglicht kontrollierten Zugriff auf die Datenbank. Die Daten werden auf Tabellen Struktur gespeichert, die in Dateien auf der Festplatte gespeichert sind. Diese Software ist kompatibel auf mehrere unterschiedlichen Plattformen wie z.B. Windows, Linux, MacOS usw.



Abbildung 5.6: MySQL Logo[7]

Das **Apache** Apache HTTP Server-Projekt ist ein Versuch, einen Open-Source-HTTP-Server für moderne Betriebssysteme wie UNIX und Windows zu entwickeln und zu warten. Ziel dieses Projekts ist es, einen sicheren, effizienten und erweiterbaren Server bereitzustellen, der HTTP-Dienste synchron mit den aktuellen HTTP-Standards bereitstellt. Dieser Server verwendet die Port 80 für HTTP und Port 443 für HTTPS. Die erste Version wurde im Jahr 1995 und der letzte stabile Version ist 2.4.41, der im August 2019 veröffentlicht wurde.[8]



Abbildung 5.7: Apache HTTP Server Logo[2]

5.3 Structed Software Design für den Client

Mithilfe von Structed Design wurde der Planung der Client gemacht. Diese Structed Design ist auf der Abbildung 5.8 dargestellt. Dieser Teil ist verantwortlich für die automatische Darstellung der Informationen in der Anzeige. Der Client kommuniziert mit der Datenbank, die im Server liegt und von dem die Daten geholt werden. Die wichtigste Funktionsblöcke dieser Structed Design sind Zeitsteuerung, Anzeige Prepare und das Log, die in den kommenden Teilen weiter erklärt werden.

5.3.1 Start

Beim Hochfahren des Systems bei dem Client wird ein Signal geschickt um das Programm zu starten. Dieses Signal ist mit Init bezeichnet. Dieser Funktionsblock wird dann die Grund Initialisierung machen. Es wird versucht eine Verbindung mit der Datenbank aufzubauen. In der Datenbank wird geschaut ob diese Anzeige schon registriert

ist. Falls das nicht der Fall ist wird diese Anzeige registriert und die Anzeige kann die Daten bekommen. Start schickt auch ein Signal an der Zeitsteuerung, damit er beginnen zu arbeiten kann. Sobald diese Schritte fertig sind wird der Startblock fertig sein und das Programm läuft weiter.

5.3.2 Zeitsteuerung

Zeit Steuerung wird gestartet, wenn das Signal von Start gekommen ist. Nachdem Signal wird dieser Block gestartet. Dieser Block schaut wann soll er die neuen Informationen von der Datenbank bekommen und mach eine Anfrage. Dieser Teil wird immer im laufen sein, damit der Anzeige die Aktuellste Informationen beinhaltet.

5.3.3 Daten holen

Daten holen, wie der Name schon sagt beschäftigt sich mit dem Erhalt der Datensätze aus der Datenbank. Es werden die Queries aufgebaut um die gewünschten Daten zu bekommen. Diese Query werden weiter zu dem Daten, die auf dem Server liegen, weitergeleitet. Die Response wird auch von diesem Teil gehandelt. Die Daten werden in dem richtigen Format umgewandelt und weitergeleitet.

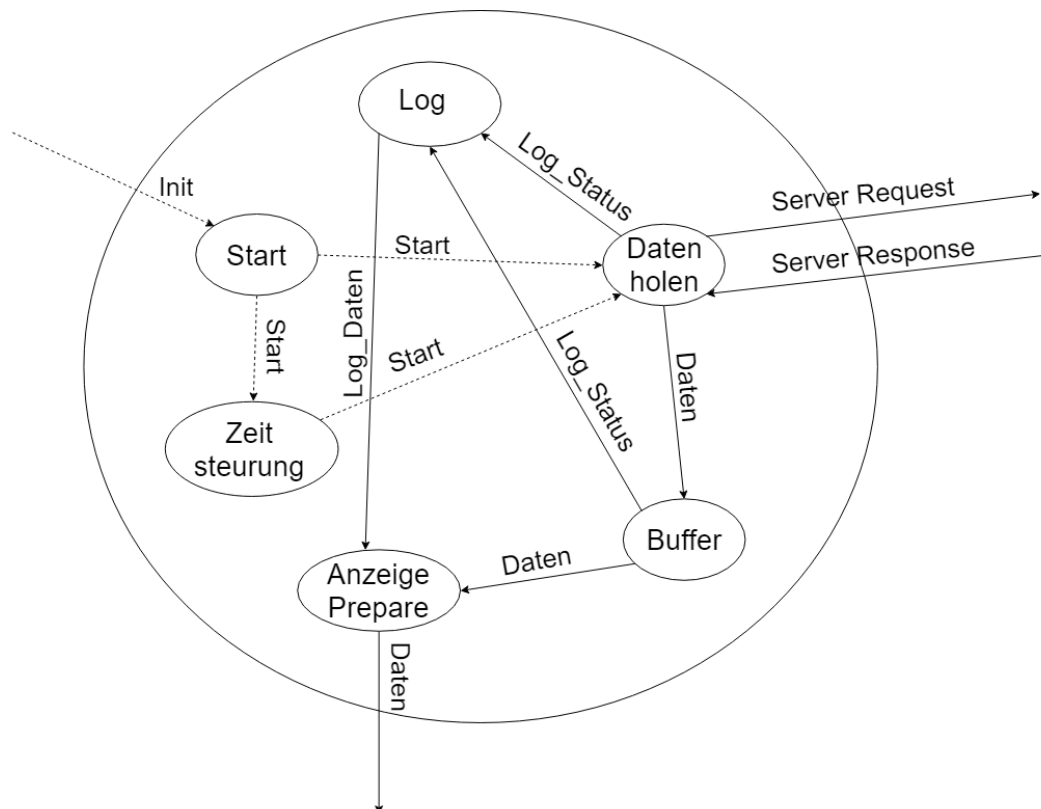


Abbildung 5.8: Structed Software Design für den Client

5.3.4 Buffer

Die Aufgabe dieser Teil, ist es die Daten, die er von dem vorherigen Block bekommen hat, zu schauen ob sie in die Lokale Datenbank gespeichert sind. Wenn diese Daten neu und nicht drinnen sind, werden die gespeichert. Ansonsten werden sie zu die Anzeige Prepare geschickt.

5.3.5 Anzeige Prepare

In dieser Funktionsblock findet die Umwandlung der Daten für die Richtige Darstellung statt. Die Daten werden gezielt für diese Anzeige umgewandelt und angepasst. Die Informationen sind in den passenden GUI⁵ Bereich hinzugefügt. Diese Daten werden dann im Bildschirm angezeigt.

5.3.6 Log

In Log werden alle Ereignisse, die in alle Blöcke, die vorher erwähnt wurden, auftreten mitprotokolliert und gespeichert. Egal ob die Nachrichten erfolgreich oder nicht gekommen sind, werden alle diese in eine einzelne Protokoll Datei geschrieben. So ist es möglich jederzeit die Fehler, die in das System aufgetreten sind, anzuschauen und mit diesem Fehler umgehen.

5.4 Datenbank

Wie jede Website benötigt auch das InfotainmentSystem eine Datenbank, in der die Daten gespeichert und gesichert werden können. Die Datenbank besteht aus Entitäten, Beziehungen und Attributen. Eine Datenbank ist ein elektronisches Verwaltungssystem, das besonders bei großen Datenmengen effizient, widerspruchsfrei und dauerhaft umgehen und logische Zusammenhänge digital abbilden können muss. Diese Informationen sind in Zeilen, Spalten und Tabellen organisiert und werden indiziert, um das finden relevanter Informationen zu erleichtern.

5.4.1 ER Diagramm

Zuerst wurde ein ER-Diagramm⁶ (Abbildung 5.9) für die Datenbank erstellt. Das ER-Modell bedeutet Entity-Relationship-Modell. Bevor die Datenbank erstellt wird, muss sie zuerst konzipiert werden. Zu diesem Punkt gehört die Erstellung eines ER-Diagrammes. Um ein ER-Diagramm zu erstellen, braucht man die Hilfe von MYSQL-Workbench. Dazu werden im Detail alle Entitäten mit ihren dazugehörigen Attributen und Relationen zwischen einander geschrieben. Es besteht aus einer Grafik und einer Beschreibung der darin verwendeten Elemente, wobei deren Bedeutung und ihre

⁵Graphical User Interface

⁶Entity Relationship Diagram

Damit nicht jeder diesen Inhalten ändern und löschen kann, ist diese Webseite auch mit einen Login Bereich geschützt. Nur bestimmte Personen, abhängig von welchem Rechten sie haben können dann die zugehörigen Änderungen machen. Falls ein Benutzer das Passwort vergisst, hat er die Möglichkeit das Passwort zurückzusetzen und wartet bis der Admin das bestätigt hat.

Der Zugriff auf dieser Webseite ist auf jedes Gerät und von jedem Ort aus möglich. Um diese Webseite anzuschauen ist nur ein Internet Verbindung notwendig.

5.5.1 Login

Damit nicht alle unsere Webseite verwenden können, müssen sie die Benutzer sich auf der Webseite einloggen (Abbildung 5.10). Die Admin Webseite ist durch eine Login Seite geschützt, die dem Benutzer folgende Informationen anfordert: die E-Mail-Adresse und das Passwort. Dieses Formular heißt Login.php. Wenn der Benutzer auf der Sign-in Button klickt werden seine Anmeldedaten überprüft ob sie korrekt sind. Ist das der Fall wird der Benutzer eingeloggt. Wenn der User in der Datenbank nicht existiert, wird ihm ein Error Meldung gezeigt damit er weißt, dass er zuerst registriert sein muss um in die Webseite einloggen zu können. Wenn der Benutzer bei der Erfüllung des Formulars das Passwort falsch eingibt, aber die E-Mail-Adresse ist richtig und der Benutzer existiert, wird ihm die Error Meldung für die Falsche Passwort angezeigt. So ist dieser Login sehr einfach und Benutzerfreundlich. Bei dieser Seite findet man auch einen Link um das Passwort zurückzusetzen.

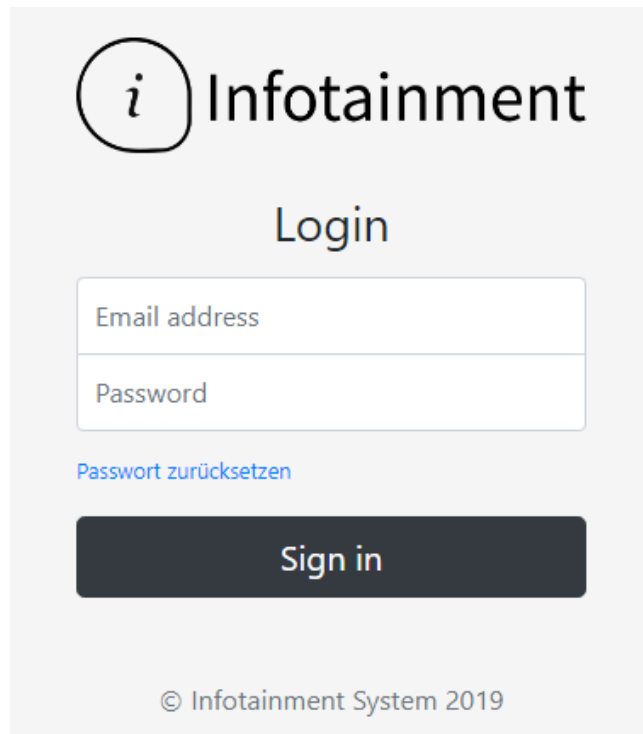
The image shows a login interface for 'Infotainment'. At the top, there is a logo consisting of a lowercase 'i' inside a circle, followed by the word 'Infotainment' in a bold, sans-serif font. Below the logo, the word 'Login' is centered. There are two input fields: 'Email address' and 'Password', both with light blue borders. Below the password field, there is a blue link that says 'Passwort zurücksetzen'. At the bottom of the form area is a dark grey button with the text 'Sign in' in white. At the very bottom of the page, there is a copyright notice: '© Infotainment System 2019'.

Abbildung 5.10: Anmelden Seite

5.5.2 Passwort Zurücksetzen

Ab und zu passiert, dass die Benutzer das Passwort vergessen, egal auf welche Gründe. So muss diese Webseite die Möglichkeit anbieten das Passwort zurückzusetzen. Der Benutzer muss das E-Mail zwei Mal schreiben und auf Zurücksetzen draufklicken. Wenn die E-Mail-Adressen nicht überein stimmen wird ein Error Meldung angezeigt. Stimmen die E-Mail-Adresse überein, wird eine Eintrag auf der Datenbank gespeichert damit der Admin das zurücksetzen kann.

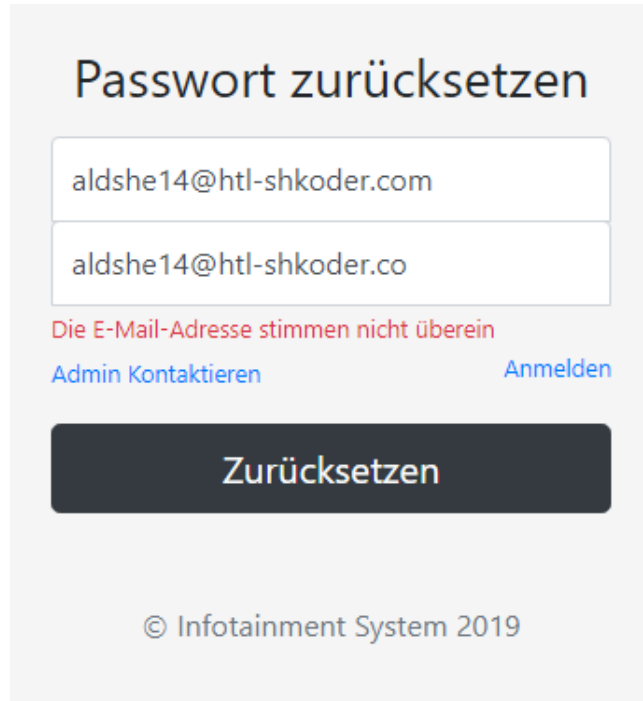


Abbildung 5.11: Passwort zurücksetzen

5.5.3 Displays

5.5.4 Layouts

5.5.5 Rechte in die Webseite

5.5.6 Webseite auf mehrere Sprachen

5.6 Client

Zu diese Diplomarbeit gehört auch der Client dazu. Als Client wird bezeichnet die Anzeige, in dem die Informationen dargestellt werden. Der Client besteht aus einem RaspberryPi, der mit Internet verbindet wird (WLAN⁷ oder LAN⁸ Verbindung), und

⁷Wireless LAN

⁸Local Area Network

mit dem Server kommunizieren wird. Der RaspberryPi hat einen HDMI⁹ Anschluss, der mit einem Bildschirm verbunden wird. Um das System mehr kompatibel und umfassend, werden unterschiedliche Bildschirmgrößen unterstützt. Der Anzeige wird automatisch registriert in der Datenbank mithilfe von einem Skript, der die Informationen beim Hochfahren des Geräts zu Datenbank schickt. Diese Anzeige wird beim Hochfahren des Betriebssystems die Webseite von der Anzeige öffnen und das Anzeigen lassen. Diese Webseite wird im Vollbild geöffnet. Zusätzlich werden die Bildschirmaustattung, Bildschirmschoner und Energieverwaltungssystem ausgeschaltet, damit die Anzeige immer eingeschaltet bleibt. Damit das System nicht abhängig von dem Internet ist, werden die Informationen für diese Anzeige von der Datenbank, die im Server liegt, kopiert und auf der lokalen Datenbank gespeichert.

In dem Client laufen eine Apache Server, MySQL Datenbank und PHP, die für die Anzeige notwendig sind um die Informationen anzuzeigen. Falls der Anzeige noch nicht von der Admin freigegeben wurde, wird die Anzeige zu eine Welcome Seite umgeleitet, in dem nur die MAC-Adresse der Anzeige dargestellt wird.

⁹High Definition Multimedia Interface

Abbildungsverzeichnis

2.1	Projektstrukturplan	5
2.2	Structed Design - Client	9
2.3	Structed Design - Server	10
2.4	Wasserfallmodell	11
5.1	Bootstrap Logo[6]	26
5.2	PHP Logo[5]	26
5.3	JavaScript Logo[10]	27
5.4	DataTables Logo[4]	27
5.5	Font Awesome Logo[9]	27
5.6	MySQL Logo[7]	28
5.7	Apache HTTP Server Logo[2]	28
5.8	Structed Software Design für den Client	29
5.9	ERD Diagramm	31
5.10	Anmelden Seite	32
5.11	Passwort zurücksetzen	33

Tabellenverzeichnis

2.1	Meilensteine	4
2.2	Arbeitspakete	8
4.1	Technologien	18
4.2	Bereiche und Technologien	22

Literatur

Fachbücher

- [1] David Flanagan. *JavaScript: The Definitive Guide (6th ed.)* O'Reilly Associates, 2011.

Aus dem Netz

- [2] Apache. URL: https://httpd.apache.org/images/httpd_logo_wide_new.png (besucht am 30.10.2019).
- [3] Datatables. URL: <https://datatables.net/> (besucht am 30.10.2019).
- [4] Larsbutnotleast. URL: <https://larsbutnotleast.xyz/genius/res/datatables.png> (besucht am 30.10.2019).
- [5] Com Lounge. URL: https://comlounge.net/wp-content/uploads/2016/02/PHP-logo.svg_.png (besucht am 30.10.2019).
- [6] Medium. URL: https://miro.medium.com/max/824/1*9RqBEDU9Mbg6XM806d7Q9A.png (besucht am 30.10.2019).
- [7] MySQL. URL: <https://www.mysql.com/common/logos/logo-mysql-170x115.png> (besucht am 30.10.2019).
- [8] The Apache HTTP Server. URL: <https://httpd.apache.org/> (besucht am 30.10.2019).
- [9] Divi Space. URL: <https://divi.space/wp-content/uploads/2018/03/font-awesome-image-.png> (besucht am 30.10.2018).
- [10] Vilmatech. URL: <https://blog.vilmatech.com/wp-content/uploads/2018/05/Javascript.jpg> (besucht am 30.10.2019).