

Diplomarbeit

Umsetzung - Aldo Sheldija



AUTOR: ALDO SHELDIJA

Inhaltsverzeichnis

1	Umsetzung - Aldo Sheldija	1
1.1	Allgemeine Besschreibung	1
1.2	Technologien	1
1.2.1	Bootstrap	1
1.2.2	PHP	2
1.2.3	JavaScript	2
1.2.4	DataTables	2
1.2.5	Font Awesome	3
1.2.6	MySQL	3
1.2.7	Apache	3
1.3	Structed Software Design für den Client	3
1.3.1	Start	3
1.3.2	Zeitsteuerung	4
1.3.3	Daten holen	4
1.3.4	Buffer	5
1.3.5	Anzeige Prepare	5
1.3.6	Log	5
1.4	Datenbank	5
1.4.1	ER Diagramm	5
1.5	Admin Webseite	6
1.5.1	Login	7
1.5.2	Passwort zurücksetzen	7
1.5.3	Menü	9
1.5.4	Startseite	10
1.5.5	Anzeige	15
1.5.6	Bilder	16
1.5.7	Layouts	16
1.5.8	Kalendarinfo	17
1.5.9	Supplier plan	17
1.5.10	Benutzer	21

1.5.11	Einstellungen	23
1.5.12	Logout	24
1.5.13	Benutzerrechte für die Webseite	25
1.5.14	Webseite auf mehrere Sprachen	25
1.6	Client	26
1.6.1	Layout 1	28
1.6.2	Layout 3	28
1.7	Wordpress Webseite API	29
1.8	Bilder Funktionalität	29
1.9	Herausforderungen und deren Lösung	29
1.10	Wertschöpfung und Lessons Learned	30
1.11	Evaluierung und Resümee	30

Kapitel 1

Umsetzung - Aldo Sheldija

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

1.1 Allgemeine Beschreibung

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

1.2 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 diese Projekt verwendet wurden.

1.2.1 Bootstrap

Bootstrap ist eine Open-Source und Kostenloses CSS¹ Framework, die für die Herstellung von unterschiedlichen responsiven Webseiten hilft. Dieses Framework basiert nicht nur auf CSS, sondern enthält auch JavaScript, die die Interaktion von dynamischen Webseiten 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 Responsive Layout haben soll, wird Bootstrap verwendet. Mit Bootstrap wird das gesamte Layout dieser Webseite gemacht. [3]

¹Cascading Style Sheet

1.2.2 PHP

PHP stand für “Personal Home Page Tools” und jetzt heißt PHP Hypertext Pre-processor. Die aktuellste Version von PHP ist 7.4.0 und wurde im Dezember 2019 veröffentlicht. PHP ist eine serverseitige Programmiersprache, die für die Erstellung von dynamischen Webseiten dient. Mit Hilfe von PDO² wird die Verbindung mit der Datenbank dargestellt. PHP ist für fast alle Webhosting Services verfügbar und unterstützt. Durch PHP wird das ganze backend der Webseite gemacht. PDO ist sicher vor SQL-Injektionen und schneller als MySQLi.

1.2.3 JavaScript

JavaScript JavaScript oder auch kurz JS genannt, ist ein 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 das JavaScript gebraucht, um die automatische Darstellung von unterschiedlichen Inhalten in der Anzeige darzustellen, ohne die Webseite neu zu laden.

1.2.4 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 um Tabellen geht wie:

- schnelleres und sofortiges Suchen
- Seitennummerierung
- Nutzung verschiedenen Datenquellen
- Leichte Integration mit Bootstrap
- freie Open Source Software
- Mobilfreundlich
- Ausgewählen wie viele Einträge angezeigt werden sollen
- Export in den verschiedenen Formaten (ausdrucken oder CSV Datei)

Alle Tabellen werden mit Hilfe von diesem Plug-In erstellt. [2]

²PHP Data Objects

1.2.5 Font Awesome

Font Awesome 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, bezieht sich in Bezug auf Größe, Farbe, Schlagschatten und alles, was mit CSS möglich ist.

1.2.6 MySQL

Für die Relationale Datenbank Management System wurde MySQL³ gewählt. Dieses Datenbankverwaltungssystem wird gerne für kleine Projekte verwendet, weil es Open-Source und kostenlos ist. MySQL ist eine Software um eine Datenbank zu erstellen und zu verwalten. MySQL ermöglicht kontrollierten Zugriff auf die Datenbank. Die Daten werden auf Tabellenstruktur gespeichert, die in Dateien auf der Festplatte gespeichert sind. Diese Software ist unabhängig vom Plattformen, wie z.B. Windows, Linux, MacOS, usw.

1.2.7 Apache

Das 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. [5]

1.3 Structed Software Design für den Client

Mithilfe von Structed Design wurde die Planung der Client gemacht. Diese Structed Design ist auf der Abbildung 1.1 dargestellt. Dieser Teil ist verantwortlich für die automatische Darstellung der Informationen auf der Anzeige. Der Client kommuniziert mit der Datenbank, die am Server liegt und von dem die Daten geholt werden. Die wichtigste Funktionsblöcke dieser Structed Design sind Zeitsteuerung, Anzeige Prepare und das Log, die in dem folgenden Unterkapitel weiter erklärt werden.

1.3.1 Start

Beim Hochfahren des Systems am Client wird ein Signal geschickt um das Programm zu starten. Dieses Signal wird mit Init bezeichnet. Dieser Funktionsblock wird dann die Grundinitialisierung machen. Es wird versucht eine Verbindung mit der Datenbank

³My Structured Query Language

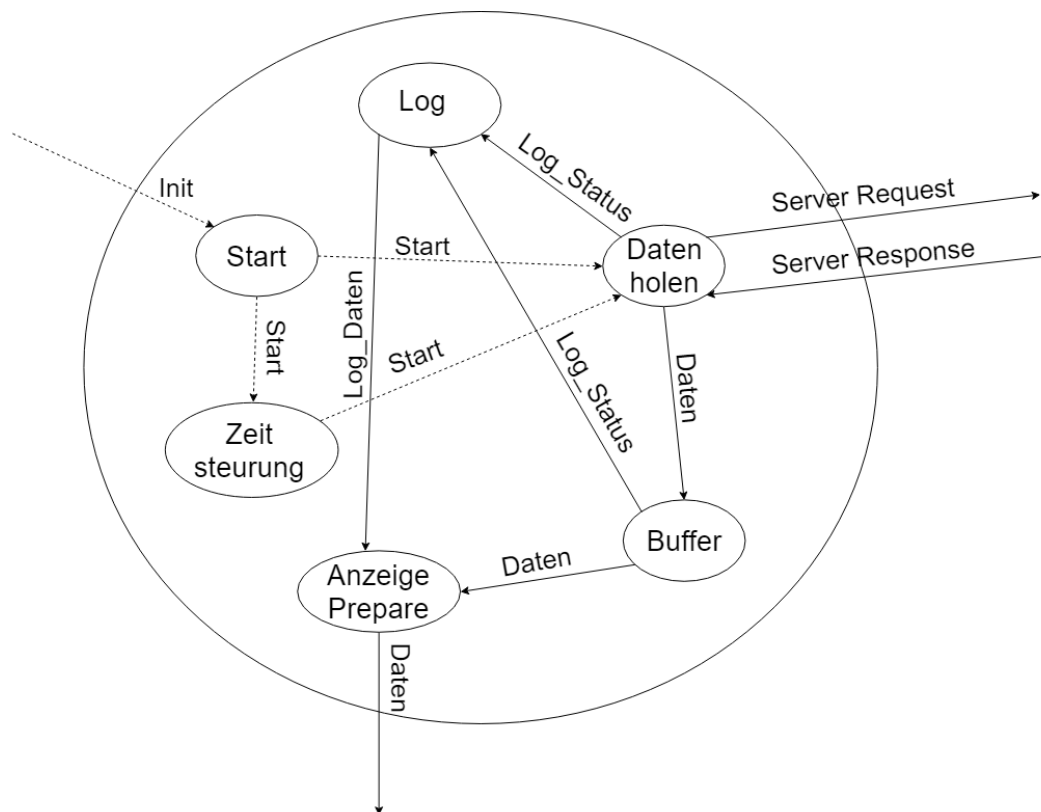


Abbildung 1.1: Structed Software Design für den Client

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 zu arbeiten beginnen kann. Sobald diese Schritte abgeschlossen sind, ist der Startblock fertig und das Programm läuft weiter.

1.3.2 Zeitsteuerung

Die Zeitsteuerung wird gestartet, wenn das Signal vom 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.

1.3.3 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 den Daten, die auf dem Server liegen, weitergeleitet. Die Response wird auch von diesem Teil behandelt. Die Daten werden in den richtigen Format umgewandelt und weitergeleitet.

1.3.4 Buffer

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

1.3.5 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 GUI⁴-Bereich hinzugefügt. Diese Daten werden dann am Bildschirm angezeigt.

1.3.6 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 in eine einzige Protokolldatei geschrieben. So ist es möglich jederzeit die Fehler, die in das System aufgetreten sind, anzuschauen und diesem zu behandeln.

1.4 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.

1.4.1 ER Diagramm

Zuerst wurde ein ER-Diagramm⁵ (Abbildung 1.2) 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 alle Entitäten mit ihren dazugehörigen Attributen und Relationen zwischen einander detailliert geschrieben. Es besteht aus einer Grafik und einer Beschreibung der darin verwendeten Elemente, wobei deren Bedeutung und ihre Struktur dargestellt wird. Grundlage der Entity-Relationship Modelle ist die Typisierung von

⁴Graphical User Interface

⁵Entity Relationship Diagram

Objekten, ihrer Beziehungen untereinander und der über sie zuführenden Informationen beziehungsweise Attribute. Hier in dieser Diplomarbeit werden alle Tabellen, die wir für die Datenbank benötigen, gezeigt. Von diesem ER-Diagramm wurde ein SQL-Skript erstellt und im RaspberryPi ausgeführt.

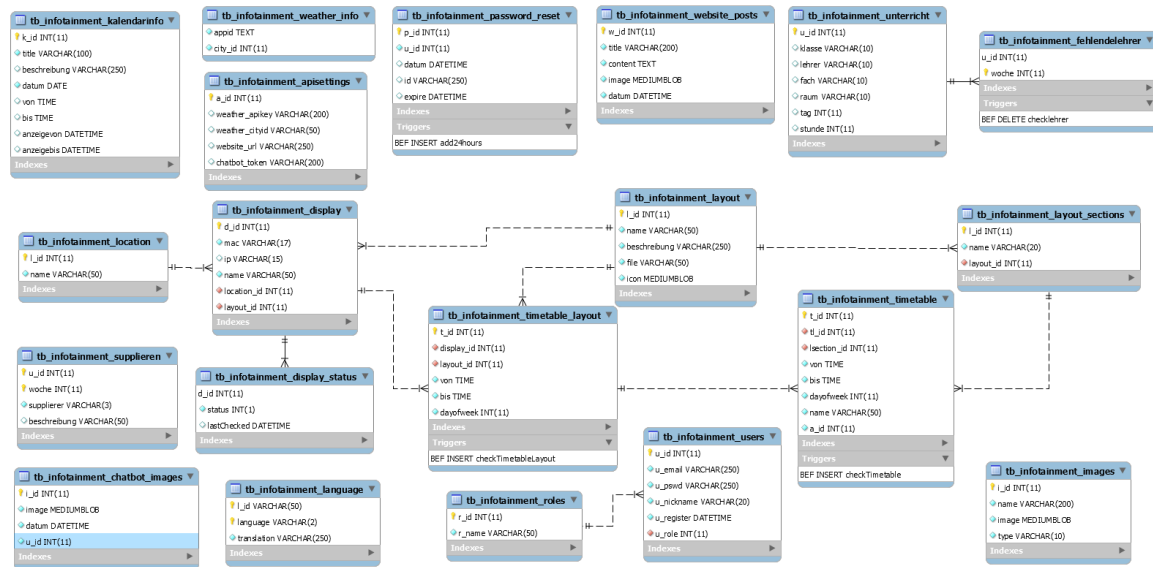


Abbildung 1.2: ERD Diagramm

1.5 Admin Webseite

Ein sehr wichtiger Teil dieser Diplomarbeit ist auch die Admin Webseite. In dieser Webseite hat der Admin die Möglichkeit, alle Anzeigen zu verwalten und denen mit unterschiedlichen Inhalten zu befüllen. Durch diese Webseite wird die Verwaltung einfacher und übersichtlicher gemacht. Dort wird dem Admin die Gelegenheit gegeben, Anzeige hinzufügen, ändern und löschen, verschiedenen Layouts für unterschiedliche Anzeigen anzuordnen, Bilder zu verwalten und Benutzer zu administrieren. Ein anderes Feature dieser Webseite ist auch der Supplierplan. Hier kann der Stundepplan für bestimmte Tagen gemacht werden, damit er in die Anzeige dargestellt werden kann. Es wurde so gemacht, dass der Admin nur mit einigen Klicks das erledigen kann. Da unsere Diplomarbeit nicht nur aus dieser Webseite besteht, wird unsere Webseite eine Schnittstelle sein, um die API-Key vom Wetterbericht, URL der Wordpress Webseite, von dem die letzten Posts gespeichert werden, und Chatbot Token zu verwalten.

Diese Webseite wurde so konzipiert, dass der Benutzer, der das verwenden wird, die Informationen und die Bedienung dieser Webseite sehr leicht und ohne Probleme folgt. Die Webseite wird auch in mehrere Sprachen angeboten, so dass es noch leichter bzw. benutzerfreundlich wird.

Wie dargestellt, ändert sich der Inhalt dieser Webseite ständig und deshalb ist unsere Webseite, eine dynamische Webseite, die mit PHP und MySQL erstellt wird. Für die Darstellung und das Design wurde Bootstrap verwendet. Um die Tabellen am besten darzustellen wurde auch Datables, ein JavaScript Plugin, verwendet. Regex wurde

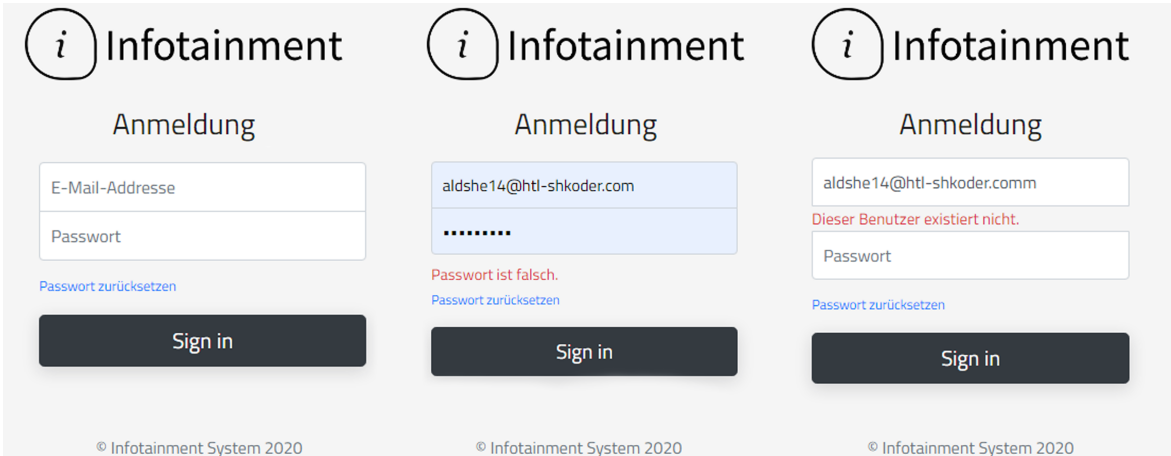
verwendet um die Validierung von unterschiedlichen Inputs der User zu überprüfen und sicherstellen, dass diese richtig ist.

Damit nicht jeder diese Inhalte ändern und löschen kann, ist diese Webseite auch mit einem Login Bereich geschützt. Nur bestimmte Personen, abhängig von ihren Rechten, können dann die zugehörigen Änderungen machen. Falls ein Benutzer das Passwort vergisst, hat er die Möglichkeit das Passwort zurückzusetzen.

Der Zugriff auf dieser Webseite ist über jedes Gerät und von jedem Ort aus möglich. Um diese Webseite anzuschauen ist nur eine Internetverbindung notwendig.

1.5.1 Login

Damit nicht alle unsere Webseite verwenden können, müssen die Benutzer sich auf der Webseite einloggen (Abbildung 1.3). Die Admin Webseite ist durch eine Login-Seite geschützt, die vom Benutzer folgende Informationen anfordert: die E-Mail-Adresse und das Passwort. Dieses Formular heißt Login.php. Wenn der Benutzer auf den Sign-in Button klickt, werden seine Anmeldedaten auf Korrektheit überprüft. Ist das der Fall wird der Benutzer eingeloggt. Wenn der User in der Datenbank nicht existiert, wird ihm eine Fehlermeldung gezeigt damit er weiß, dass er zuerst registriert sein muss um in die Webseite einloggen zu können. Wenn der Benutzer beim Ausfüllen des Formulars das Passwort falsch eingibt, aber die E-Mail-Adresse richtig, und der Benutzer existiert bereits, wird ihm die Fehlermeldung für das 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 three side-by-side screenshots of the 'Infotainment' login page. Each screenshot has the 'Infotainment' logo at the top and the title 'Anmeldung' below it. The first screenshot shows an empty login form with fields for 'E-Mail-Adresse' and 'Passwort', a 'Passwort zurücksetzen' link, and a 'Sign in' button. The second screenshot shows the form filled with 'aldshe14@htl-shkoder.com' and a masked password, with a red error message 'Passwort ist falsch.' and the 'Sign in' button. The third screenshot shows the form filled with 'aldshe14@htl-shkoder.com' and a masked password, with a red error message 'Dieser Benutzer existiert nicht.' and the 'Sign in' button. All three screenshots have a copyright notice '© Infotainment System 2020' at the bottom.

Abbildung 1.3: Anmeldeseite

1.5.2 Passwort zurücksetzen

Ab und zu passiert es, dass die Benutzer das Passwort vergessen, egal aus welchen Gründen. So muss diese Webseite die Möglichkeit anbieten das Passwort zurückzusetzen. Das ist in Abbildung 1.4 dargestellt. Der Benutzer muss die E-Mail-Adresse zweimal schreiben und auf Zurücksetzen klicken. Wenn die E-Mail-Adressen nicht übereinstimmen

wird eine Fehlermeldung angezeigt. Stimmen die E-Mail-Adressen überein, wird ein Eintrag in die Datenbank gespeichert und eine Email an den Benutzer geschickt.

The image displays three sequential screenshots of the 'Infotainment' password reset web interface. Each screenshot features the 'Infotainment' logo at the top. The first screenshot shows the 'Password zurücksetzen' (Reset password) form with two input fields: 'E-Mail-Adresse' and 'E-Mail-Adresse bestätigen'. Below the fields are links for 'Admin Kontaktieren' and 'Anmelden', and a 'Zurücksetzen' button. The second screenshot shows the same form with the email address 'aldshe14@htl-shkoder.com' entered in both fields. A red error message 'E-Mail-Adressen stimmen nicht überein.' is displayed between the fields. The third screenshot shows the form with the same email address, but a green success message 'E-Mail wurde gesendet. Bitte sehen Sie Ihren Posteingang ...' is displayed. All three screenshots include a copyright notice '© Infotainment System 2020' at the bottom.

Abbildung 1.4: Passwort zurücksetzen

In dieser E-Mail finden Sie einen Link, über den Sie Ihr Passwort zurücksetzen können (siehe Abb.1.5). Dieser Link ist nur während der nächsten 24 Stunden gültig. Wenn der Link einmal verwendet wurde, ist er automatisch als ungültig festgelegt und kann nicht mehr verwendet werden. Auf diese Weise ist es sicherer und verhindert, dass andere Personen es erneut verwenden. Das Link wird über die MD5⁶-Hash-Funktion generiert, die einen 128-Bit-Hashwert erzeugt. Wenn der Benutzer mehr als einen Link zum Zurücksetzen des Passwortes anfordert, ist nur der zuletzt angeforderte Link gültig. Alle zuvor gesendeten Links können nicht mehr verwendet werden. Diese Links werden als ungültig gesetzt, wobei das Ablaufdatum auf ein älteres Datum geändert wird (siehe Abb. 1.2 Tabelle tb_infotainment_password_reset).

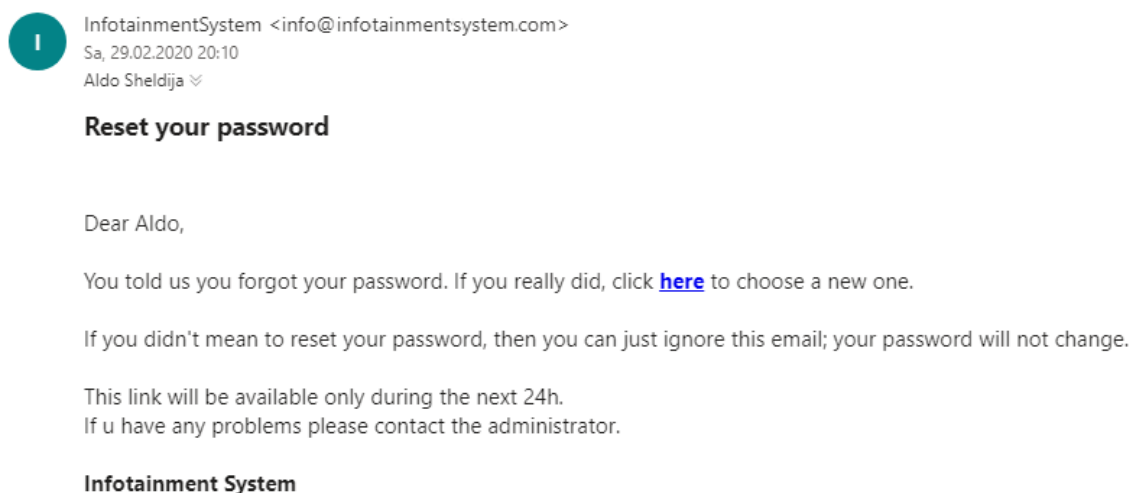


Abbildung 1.5: Passwort zurücksetzen E-Mail

⁶Message-Digest Algorithm

Falls der Benutzer auf den Link klickt, wird ein neuer Tab geöffnet und er wird auf die Seite weitergeleitet, auf der er sein neues Passwort schreiben kann. Er sollte das neue Passwort zweimal schreiben, um eine falsche Eingabe zu vermeiden. Wenn beide Passwörter übereinstimmen, wird das Passwort über die Länge geprüft. Das Passwort sollte aus 8 bis maximal 20 Zeichen bestehen und nicht gleich 12345678 sein. Wenn alle genannten Kriterien erfüllt sind, wird das Passwort geändert und der Benutzer wird zur Startseite weitergeleitet.

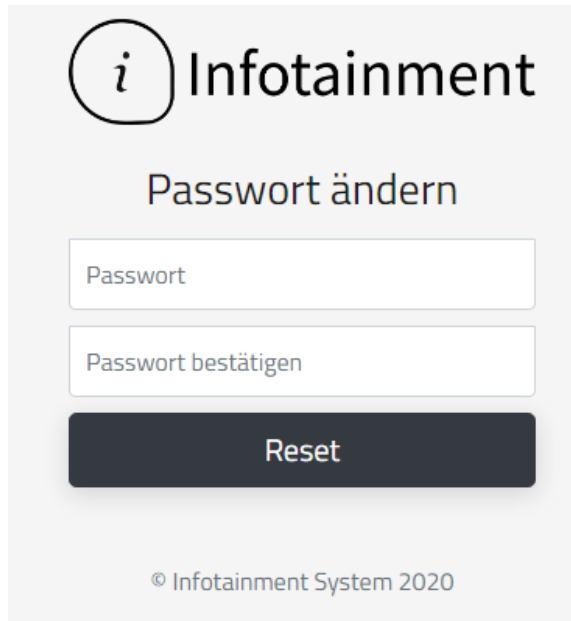


Abbildung 1.6: Passwort ändern

Wenn jemand versucht, einen Link zu verwenden, der zuvor einmal verwendet wurde, nicht mehr gültig oder falsch ist, wird dem Benutzer eine Fehlermeldung angezeigt. Diese Fehlermeldung ist in der Abbildung 1.7 zu sehen. In dieser Fehlermeldung sind auch zwei Links enthalten, die als Option verwendet werden können, um entweder einen neuen Link anzufordern oder den Benutzer zur Anmeldeseite umzuleiten.

Dieser Link ist nicht mehr gültig. Bitte fordern Sie einen [neuen Link](#) an oder gehen Sie zur [Anmeldeseite](#).

Abbildung 1.7: Passwort zurücksetzen - Ungültiges Link

1.5.3 Menü

Das Menü steht ganz oben als Header. Das Menü ist unterschiedlich für den Admin und für normale Benutzer. Der Admin hat mehrere Möglichkeiten zu wählen und das ist auf Abbildung 1.8 ersichtlich. Normaler User werden weniger Möglichkeiten haben und haben auch einen beschränkten Zugriff (Abb. 1.9). Die Seiten Einstellungen und Benutzerverwaltung sind nur für Benutzer mit Adminrechten erreichbar.

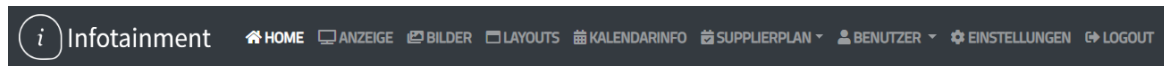


Abbildung 1.8: Menü für Administrator

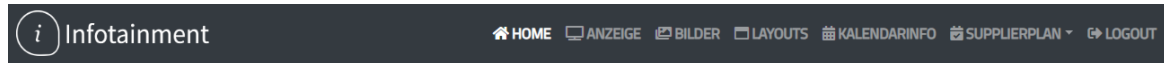


Abbildung 1.9: Menü für normaler User

Dieses Menü ist auch für mobile Benutzer geeignet. Wenn der Benutzer ein Mobiltelefon verwendet, erkennt die Webseite dies automatisch und blendet das Menü aus, das zuvor für Desktop-Benutzer verwendet wurde. Im Menü werden das Logo und ein Ausblendbutton angezeigt. Wenn Sie auf diese Button klicken, wird das Menü als Drop-Down angezeigt (siehe Abb.1.10). Diese Option ist dank des Bootstrap-Frameworks sehr einfach zu implementieren.

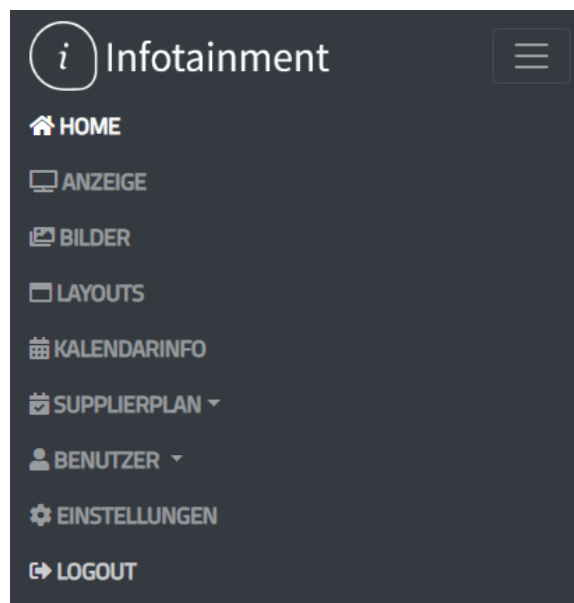


Abbildung 1.10: Menü für Mobilgeräte

1.5.4 Startseite

Die Startseite ist die Zusammenfassung des gesamten Systems. Auf dieser Seite kann der Administrator einen Überblick von Anzeigen erhalten. Wie wir in Abbildung 1.11 sehen können, werden die Clients mithilfe einer Dropdown-Liste angezeigt. Im ersten Moment, in dem diese Seite geöffnet wird, ist automatisch die erste Anzeige der Dropdown-Liste ausgewählt. Nachdem die Anzeige ausgewählt wurde, werden dem Benutzer einige Informationen angezeigt. Der Gerätestatus wird mit Hilfe eines ausgefüllten Kreises angezeigt. Abhängig vom Status des Geräts kann dieser Kreis entweder grün sein, was bedeutet, dass das Gerät aktiv und online ist, oder rot, wenn das Gerät offline ist. In der Nähe des Status des Geräts wird das Datum angezeigt, an dem die

Anzeige zuletzt auf den Server geantwortet hat. Sowohl die IP-Adresse als auch die MAC-Adresse des Displays sind weitere Informationen, die auf der Startseite angezeigt werden. In der Nähe der Dropdown-Liste befindet sich eine Button zum Einfügen eines neuen Layouts für die Anzeige, die gerade ausgewählt ist.

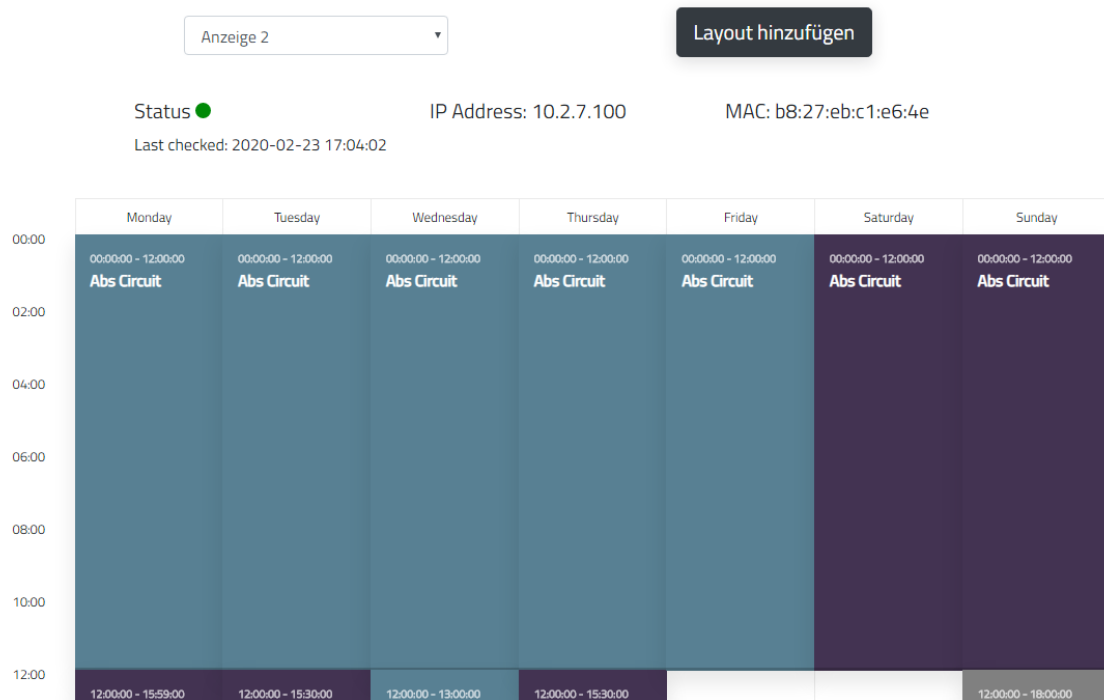


Abbildung 1.11: Startseite

Anzeige Status

Um den Gerätestatus herauszufinden, wurde ein Skript in Python erstellt. Dieses Skript wird jede Minute über Cronjobs aufgerufen. Damit das Skript funktioniert, sollten sich der Server und die Anzeigen im selben LAN befinden. Zum Speichern des Anzeigestatus wird die Tabelle `tb_infotainment_display_status` verwendet. Wenn das Gerät eingeschaltet ist, erhält es den Wert 1, wenn nicht, hat es den Wert 0, was bedeutet, dass das Gerät nicht aktiv ist. So sieht das Skript aus:

- Es wurde eine Verbindung mit der Datenbank hergestellt
- Aus der Tabelle `tb_infotainment_display` (auf Abbildung 1.2) wurden alle Anzeigen selektiert.
- Zu jeder Anzeige in der Tabelle wird nur ein Ping gesendet.
- Wenn das Paket erfolgreich gesendet wurde, bedeutet dies, dass die Anzeige online ist und der Status zusammen und das Datum aktualisiert werden müssen.
- Wurde das Paket nicht gesendet, zeigt uns dies, dass das Gerät entweder nicht mit dem Internet verbunden oder ausgeschaltet ist. Auch in diesem Fall müssen der Status des Geräts und das Datum aktualisiert werden.

Timetable

Auf dieser Seite ist auch ein Zeitplan zu sehen, der zeigt, welches Layout wann für diese Anzeige angezeigt wird. Dieser Zeitplan ist in 7 Spalten aufgeteilt, jeweils einen pro Tag der Woche, und 24 Zeilen, die jeweils den Wert von einer Stunde haben.

Die Berechnung der Position für jedes Layout erfolgt über CSS. Die Höhe einer Zeile ist vorher definiert, wie groß sie sein muss, zum Beispiel 30px. Diese Größe entspricht einer Stunde. Für jede Zeile wird eine Linie gezeichnet.

Ein Layout, das 3 Stunden lang angezeigt wird, hat die Höhe $3 * 30 = 90\text{px}$. Für dieses Layout haben wir eine Box mit der Höhe 90px. Es sollte auch die Position dieser Box berechnet werden. Die Position der Box ist auf absolut eingestellt. Dieses Layout hat auch eine Start- und Endzeit. Wir beginnen unseren Stundenplan ab Mitternacht (ab 0). Von der Startzeit subtrahieren wir 0 und multiplizieren es mit 30px. Auf diese Weise können wir die Box genau dort positionieren, wo sie sein sollte. Dies funktioniert auch für nicht ganze Stunden.

Die Farbe der Box richtet sich nach dem Layout. Jedes Layout hat eine andere Farbe, so dass es einfacher zu unterscheiden ist. Als Info wird die Start- und Endzeit dargestellt, zu der dieses Layout angezeigt werden soll. Sie können auf jedes Layout (Feld) klicken, um ein Popup-Fenster zu öffnen, in dem weitere Informationen angezeigt werden.

Layout wählen

Auf dieser Seite ist es möglich, ein bestimmtes Layout für einen bestimmten Zeitraum auszuwählen. Mit Hilfe eines Dropdowns werden alle verfügbaren Layouts angezeigt. Der Benutzer muss eine Start- und Endzeit auswählen, zu der dieses Layout angezeigt werden soll. Eine andere Möglichkeit besteht darin, bestimmte Tage auszuwählen, an denen dieses Layout angezeigt werden soll. Es kann ein bestimmter Tag, bestimmte Tage oder die ganze Woche sein.

Über dem Button Layout hinzufügen werden die Daten gesendet. Als erstes wird die Start- und Endzeit überprüft. Die Startzeit sollte früher als die Endzeit sein. Wenn diese Bedingung erfüllt ist, wird geprüft, ob der Zeitplan während dieser Stunde leer ist. Dies wird für jeden ausgewählten Tag überprüft.

Sollte eine der oben genannten Bedingungen nicht erfüllt sein, wird eine entsprechende Fehlermeldung ausgegeben und das Layout kann nicht hinzugefügt werden.

Um dem Benutzer zu helfen, damit er keine Fehler machen kann, wurde unter dem Button der Zeitplan (Timetable Seite 12) dieser Anzeige eingefügt, in dem der Benutzer sehen kann, welche Zeiten leer und welche beschäftigt sind.

Layout

Layout

Layout 1 ▼

Von Bis

01:00 PM 05:00 PM

Repeat

☒ Mon ☒ Tue ☒ Wed ☒ Thu ☒ Fri ☐ Sat ☐ Sun

Layout hinzufügen

Abbildung 1.12: Layout Wählen für einen bestimmten Zeitraum

Layout Inhalte hinzufügen

Die Informationen, die auf den Bildschirmen angezeigt werden, sollten irgendwo eingefügt werden. Bisher haben wir nur ausgewählt, welches Layout diese Anzeige haben soll. Um den Inhalt der Anzeige auszuwählen, benötigen Sie die Ansicht `viewLayout`. Auf dieser Seite werden der Name der Anzeige, der Name des Layouts, die Uhrzeit und die Tage angezeigt, an denen dieses Layout angezeigt werden soll. Man kann verschiedene Inhalte für verschiedene Teile des Layouts auswählen. Jeder Teil zeigt auch den Inhalt an, der diesem Teil bereits zugeordnet war, zusammen mit der entsprechenden Zeit. In jedem Teil befindet sich ein kleines Pluszeichen. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, wird ein Popup-Fenster geöffnet, in dem Sie neue Inhalte hinzufügen können. Einige Inhalte sind nur in einigen Teilen des Layouts verfügbar. Zum Beispiel wäre es nicht sinnvoll, den letzten Website-Beitrag der Schule in der Kopfzeile anzuzeigen. Die Kopfzeile ist klein und passt nicht hinein. Dies gilt auch für andere Inhalte, die nicht in alle Teile des Layouts passen. Im Popup-Fenster befindet sich eine Dropdown-Liste, aus der der Inhalt ausgewählt werden kann. Wenn das ausgewählte Element ein Bild ist, wird ein Dropdown-Menü hinzugefügt. In dieser Dropdown-Liste werden alle verfügbaren Bilder aufgelistet. Um ein Bild schneller zu finden, besteht auch die Möglichkeit, nach dem Namen des Bildes zu suchen. Nachdem der Inhalt ausgewählt wurde, muss der Zeitpunkt ausgewählt werden, zu dem der Inhalt angezeigt werden soll. Die Startzeit ist mit dem Wert der ersten leeren Zeit im Zeitplan an diesem Tag gefüllt. Dies wurde gemacht, um Kollisionen im Fahrplan und Leerzeiten in diesem Teil zu verhindern. Die Startzeit kann auch geändert werden, wenn der Benutzer eine andere Zeit einstellen möchte. dann ist die Endzeit, die gewählt werden sollte. Als letztes muss ausgefüllt werden, an welchen Tagen dieser Inhalt angezeigt wird. Die Optionen zur Auswahl sind nur Tage, an denen das Layout angezeigt wird. Der Button Submit speichert die Daten in der Datenbank und das Popup-Fenster wird geschlossen.

Anzeige 2 - Layout 1

00:00:00 - 12:00:00 | Mon, Tue, Wed, Thu, Fri

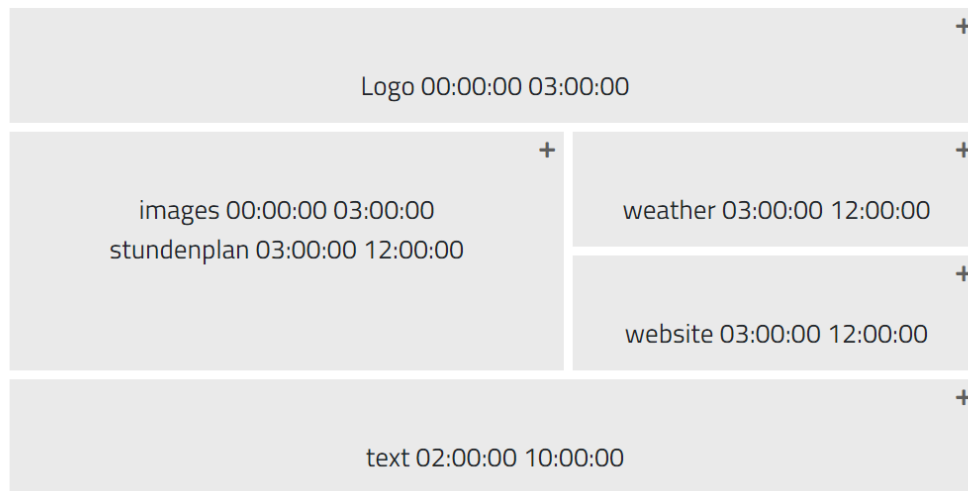


Abbildung 1.13: Inhalt für ein bestimmtes Layout wählen

Layout 1 - Body

Content

Image

Image

logo

Von

Bis

12:00 Pl

--:-- --

Repeat

☐ Mon
☐ Tue
☐ Wed
☐ Thu
☐ Fri
☐ Sat
☐ Sun

Close

Submit

Abbildung 1.14: Inhalt für ein bestimmtes Teil des Layouts wählen

Pop-up-Fenster

Der Zeitplan ist nur die Übersicht über das Layout, aber das sind nicht genug Informationen für den Benutzer. Man kann auf jedes Layout klicken, wenn man weitere Informationen zu diesem Layout haben möchte. Ein Pop-up-Fenster wird geöffnet. Dieses Fenster besteht aus zwei Teilen. Im linken Teil werden die Start- und Endzeit des Layouts sowie ein Name angezeigt, der vom Benutzer ausgewählt werden kann, wenn er ein neues Layout hinzufügt.

Auf der rechten Seite wird der Name des Layouts zusammen mit der Struktur dieses Layouts angezeigt. Auf jedem Teil werden die Inhalte angezeigt, die in diesem bestimmten Teil angezeigt werden sollen. In der Nähe des Namens des Inhalts wird auch die Uhrzeit angezeigt. Am unteren Rand des Fensters befinden sich zwei Buttons. Der erste besteht darin, dieses Layout zu löschen. Dadurch wird das Layout nur für den Tag gelöscht, auf den geklickt wurde, einschließlich des gesamten Inhalts für dieses Layout.

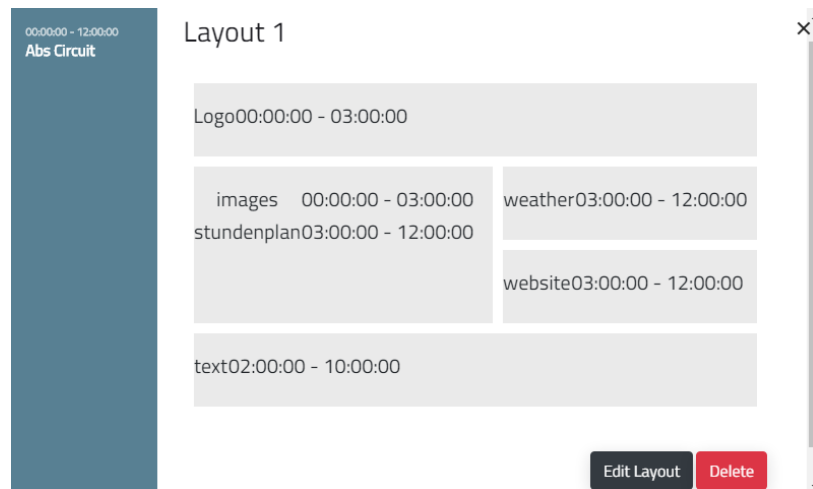


Abbildung 1.15: Layout für einen bestimmten Zeitraum wählen

Über dem Button Layout bearbeiten wird der Benutzer zu einer Seite weitergeleitet, auf der er Inhalte für alle Teile dieses Layouts hinzufügen kann.

1.5.5 Anzeige

In der Anzeige Seite sind die registrierten Anzeigen bzw. Clients dargestellt. In dieser Tabelle sind die Spalten Name, Mac-Adresse, IP-Adresse, Standort und Layout. Die Datensätze von dieser Tabelle können editiert und gelöscht werden.

Im oberen Bereich ist die Möglichkeit zur Verfügung gestellt, andere Anzeigen hinzufügen. Wenn dieses Button gedruckt wird, danach sollten die Eingaben für die Anzeige selbst geschrieben werden. Am Ende, nachdem die Anzeige hinzugefügt worden ist, wird es noch einmal zur Anzeige Seite weitergeleitet.

Die Anzeigen können editiert bzw. geändert werden, wobei man noch einmal die Möglichkeit hat, die Eingaben für die verschiedenen Spalten zu ändern und danach die Änderungen speichern.

Anzeige Anzeige hinzufügen

CSV Drucken Name MAC-Adresse IP-Adresse Layout Standort Edit Delete

Suchen

50 Einträge anzeigen

Name	MAC-Adresse	IP-Adresse	Layout	Standort	Edit	Delete
Name suchen	MAC-Adresse such	IP-Adresse sucher	Layout suchen	Standort suchen	Edit suchen	Delete suchen
Anzeige 1	b8:27:eb:f1:b1:e4	10.2.7.120	Layout 1	A Gebäude	Edit	Delete
Anzeige 2	b8:27:eb:c1:e6:4e	10.2.7.100	Layout 2	A Gebäude	Edit	Delete
Anzeige 3	b8:27:eb:44:c3:5c	10.2.7.241	Layout 4	A Gebäude	Edit	Delete
Name	MAC-Adresse	IP-Adresse	Layout	Standort	Edit	Delete

1 bis 3 von 3 Einträgen

Zurück 1 Nächste

Abbildung 1.16: Anzeige Seite

1.5.6 Bilder

Die nächste Seite ist die Bilder Seite. Hier sind der Name der Bilder und der Datentyp dargestellt. Diese Spalten können editiert und gelöscht werden. Man hat die Möglichkeit, Bilder hinzuzufügen, wobei selbst ein Bild aus dem Computer wählen kann.

Infotainment

HOME DISPLAYS IMAGES LAYOUTS SUPPLIERPLAN USERS SETTINGS LOGOUT

Images Add Image

CSV Drucken Name Type Delete Delete

Suchen

50 Einträge anzeigen

Name	Type	Delete
Name suchen	Type suchen	Edit suchen
Keine Daten in der Tabelle vorhanden		
Name	Type	Edit
Delete		

Keine Daten vorhanden

Zurück Nächste

© Infotainment System 2019

Abbildung 1.17: Bilder Seite

1.5.7 Layouts

Ein andere Seite ist die Layout Seite. Dort sind Layouts ersichtlich. Es gibt 3 Spalten; nämlich Name, Beschreibung und Datei. Hier gibt es wieder die Möglichkeit, Layouts hinzuzufügen, wo man selbst die Einträge erfüllt.

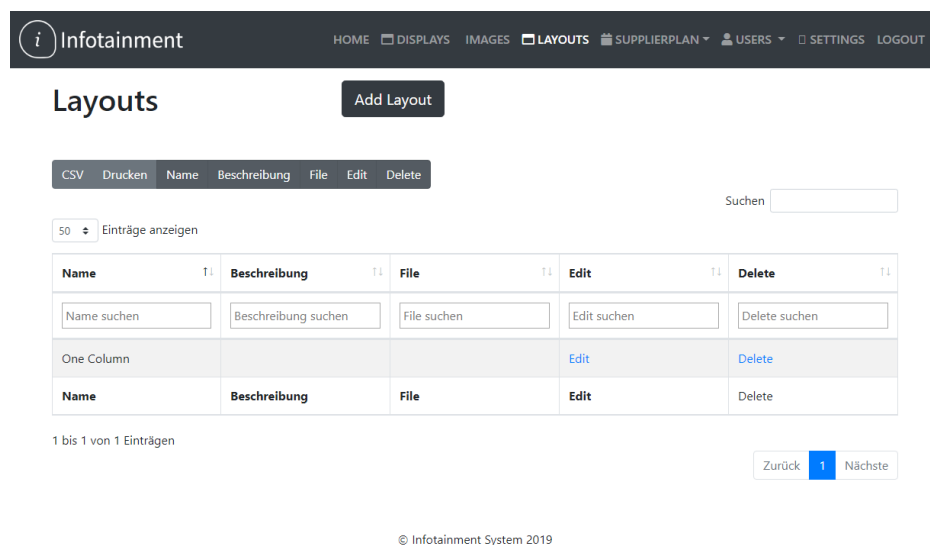


Abbildung 1.18: Layouts Seite

1.5.8 Kalenderinfo

In der Kalenderinfo Seite sind die Kalenderinformationen ersichtlich. Es gibt die Spalten Titel, Beschreibung und Datum. Diese können editiert und gelöscht werden. Die Kalenderinformationen können selbst hinzugefügt werden und die Änderungen werden dann gespeichert.

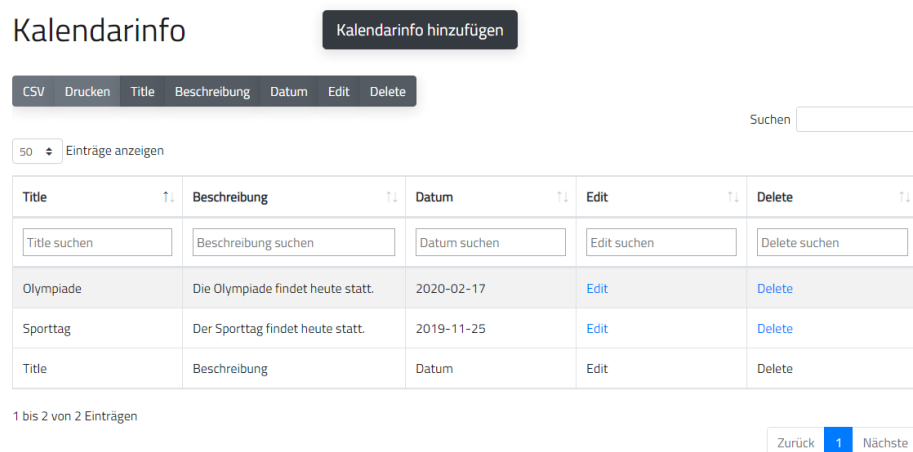


Abbildung 1.19: Kalenderinfo Seite

1.5.9 Supplier plan

Für die Schule ist der Supplier plan eine der wichtigsten Komponenten. Dies hilft den Schülern zu erkennen, welche Lehrer fehlen und wer sie ersetzen wird.

Stundenplan importieren

Unsere Schule verwendet Untis als Plattform für die Verwaltung von Stundenplan. Um Zeit zu sparen und alle Daten erneut in unsere Website einzufügen, wurde die Importfunktion implementiert. In Untis gibt es eine Option zum Exportieren des Stundenplans als txt-Datei. Diese Datei kann dann auf unserer Website verwendet und importiert werden. Um diese Daten zu importieren, sollte die von Untis erstellte txt-Datei hochgeladen werden. Diese Daten werden über eine gespeicherte Prozedur in der Datenbank gespeichert. Die stored procedure wurde ausgewählt, weil sie den Import der Daten schneller und sicherer macht.

Es kommt vor, dass sich der Stundenplan ändert und alle Daten erneut geändert werden sollten. Es besteht die Möglichkeit, alle alten Daten zu löschen und dann die neuen zu importieren.

Import Stundenplan

File

Choose File No file chosen

[Reset All Data](#)

Import

Abbildung 1.20: Stundenplan importieren

Stundenplan

Auf dieser Seite werden alle Lehrer aufgelistet, die am ausgewählten Tag Unterricht haben. Wenn ein Lehrer als fehlend hinzugefügt wird, wird er auf dieser Seite nicht mehr angezeigt.

Als Hilfe für den Benutzer, der den Supplier plan erstellt, werden das Datum des ausgewählten Tages und die Wochennummer des Jahres angezeigt. Der Default wert des Tages in der Dropdown-Liste ist auf heute festgelegt. Der Benutzer kann auch einen anderen Tag auswählen, um den Supplier plan zu erstellen. Wenn es Wochenende ist, wird der Montag automatisch ausgewählt und der Supplier plan kann für die folgende Woche erstellt werden.

Supplierplan

Montag

02-03-2020

Woche: 10

CSV Drucken Lehrer Edit

Suchen

50 Einträge anzeigen

Lehrer <input type="text"/>	Edit <input type="text"/>
Lehrer suchen	Edit suchen
AIT	Fehlt
ALB	Fehlt
BAS	Fehlt

Abbildung 1.21: Supplier plan

Fehlende Lehrer

Nachdem die fehlende Lehrer eingegeben wurden, können die Ersatzlehrer für diese Lehrer ausgewählt werden.

In der Nähe jedes Lehrers besteht die Möglichkeit, seine Stunden zu ersetzen. Diese Option öffnet eine neue Seite mit dem Stundenplan des Lehrers an diesem Tag.

Fehlende Lehrer

Montag

02-03-2020

Woche: 10

CSV Drucken Lehrer Edit Löschen

Suchen

50 Einträge anzeigen

Lehrer <input type="text"/>	Edit <input type="text"/>	Löschen <input type="text"/>
Lehrer suchen	Supplieren suchen	Löschen suchen
ABN	Supplieren	Delete
ABW	Supplieren	Delete
Lehrer	Edit	Löschen

1 bis 2 von 2 Einträgen

Zurück

1

Nächste

Abbildung 1.22: Lehrer die Fehlen

Aus dem Stundenplan kann eingegeben werden, zu welchen Stunden der Lehrer fehlen wird. Dies kann über das Kontrollkästchen an der Seite jeder Stunde erfolgen. Die Stunden, Lehrer, Fach, Klasse und das Raum werden automatisch gefüllt und können nicht geändert werden.

Es gibt eine Dropdown-Liste zur Auswahl des Supplierers. Wenn es nur eine Gruppe der Klasse ist, wird in der Dropdown-Liste der Lehrer angezeigt, der Unterricht bei der anderen Gruppe hat. Nachfolgend sind alle Lehrer aufgelistet, die zum Supplieren bereit sind.

Manchmal fehlen mehr Lehrer als die Optionen, die wir bisher in der Dropdown-Liste haben. Dann ist notwendig, auch die Lehrer aufzulisten, die in dieser Stunde keinen Unterricht haben, nicht fehlen und keinen anderen Suppliestunde haben. Ein Lehrer muss alle oben genannten Kriterien erfüllen, um in der Dropdown-Liste aufgelistet zu werden.

Um es so einfach wie möglich zu machen, werden diese Lehrer nach der besten Möglichkeit und Günstigkeit für sie sortiert. Zum Beispiel: Wenn ein Lehrer in der dritten Stunde fehlt, dann steht ein supplierbereiter Lehrer, der eigentlich in der vierten Stunde in die Schule kommt, vorher in die Dropdown-Liste auftaucht, als ein Lehrer, der wegen seines normalen Stundenplans erst in der achten Stunde Unterricht hat. Je näher die normale Unterrichtsstunde eines Lehrers mit der zu supplierten Stunden ist, desto höher steht er in der Liste.

Zusätzlich kann auch eine Beschreibung für diese Stunde hinzugefügt werden

Stundenplan für ABN - Montag

Stunde	Lehrer	Fach	Klasse	Raum	Supplierer	Beschreibung
<input checked="" type="checkbox"/> 3	ABN	D	7ay	K23	PEN - Ganze Klasse	K25
<input checked="" type="checkbox"/> 4	ABN	D	7ay	K23	MEI - Bereit	Auftrag
<input checked="" type="checkbox"/> 5	ABN	D	6ax	K02	SCC - Bereit	
<input type="checkbox"/> 6	ABN	D	6bx	K04	----	
<input type="checkbox"/> 7	ABN	D	7by	K01	GIC - Ganze Klasse ALB - Bereit SCC - Bereit	
<input type="checkbox"/> 8	ABN	D	7by	K01	----	
					MEI SCR KAW BAS SHB PLE KAE NEG	

Speichern

Abbildung 1.23: Lehrer die Fehlen supplieren

Suppliertabelle

Die folgende Tabelle stellt den Supplier plan dar. Mit einer Dropdown-Liste wird die Möglichkeit zur Verfügung gestellt, den Tag von dem der Supplier plan angezeigt wird, auszuwählen. Normalerweise wird automatisch der aktuelle Tag angezeigt. Unten wird die aktuelle Datum und die Kalenderwoche angezeigt. Es werden die Stunde, Klasse, Raum, Lehrer, Supplierer und auch die Beschreibung dargestellt. Alle diese Informationen können einzeln geändert oder auch gelöscht werden.

Suppliertabelle Montag 02-03-2020 Woche: 10

CSV Drucken Stunde Klasse Raum Lehrer Supplierer Beschreibung Edit Delete

Suchen

50 Einträge anzeigen

Stunde	Klasse	Raum	Lehrer	Supplierer	Beschreibung	Edit	Delete
suchen	suchen	suchen	suchen	suchen	suchen	suchen	suchen
3	7ay	K23	ABN	PEN	K25	Edit	Delete
4	7ay	K23	ABN	MEI	Auftrag	Edit	Delete
5	6ax	K02	ABN	---	entfällt	Edit	Delete
Stunde	Klasse	Raum	Lehrer	Supplierer	Beschreibung	Edit	Delete

1 bis 3 von 3 Einträgen

Zurück 1 Nächste

Abbildung 1.24: Lehrer die Fehlen

1.5.10 Benutzer

Im Benutzermenü stehen zwei Optionen zur Auswahl, nämlich zum Auflisten aller Benutzer oder zum Anzeigen, wer einen Link zum Zurücksetzen des Kennworts angefordert hat.

Die Benutzerverwaltung ist für diese Webseite wichtig, um zu sehen, wer welche Rechte hat. Die Benutzer werden zusammen mit ihrem Namen, ihrer E-Mail-Adresse, Rolle und dem Datum, an dem der Benutzer erstellt wurde, aufgelistet. Von dieser Seite aus hat der Administrator die Möglichkeit, das Passwort eines Benutzers zurückzusetzen (auf Abbildung 1.25 ersichtlich).

Benutzer Benutzer hinzufügen

CSV Drucken Name Email Rolle Datum Reset Password

Suchen

25 Einträge anzeigen

Name	Email	Rolle	Datum	Reset Password
Name suchen	Email suchen	Rolle suchen	Datum suchen	Reset Password suchen
Aldo	aldshe14@htl-shkoder.com	Admin	2019-10-04 00:00:00	reset_password
Aron	aronbisha@cuvov.de	User	2020-02-16 23:37:29	reset_password
Christoph	christophschrott@htl-shkoder.com	Admin	2020-02-17 10:25:53	reset_password
Florian	florianoffner@htl-shkoder.com	Admin	2020-02-17 09:30:05	reset_password
Irena	irebal14@htl-shkoder.com	User	2019-11-27 04:10:49	reset_password

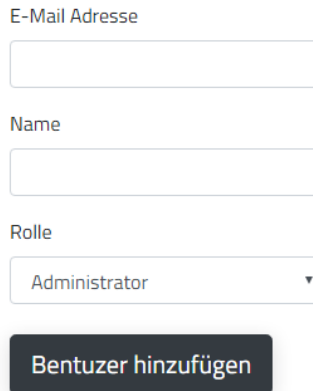
Abbildung 1.25: Alle Benutzern

Auf dieser Seite befindet sich auch der Button, mit der der Benutzer zu der Seite weitergeleitet wird, auf der der Administrator einen neuen Benutzer hinzufügen kann. Wie bereits erwähnt, ist diese Seite nur für Benutzer mit Administratorrechten verfügbar.

Neue Benutzer hinzufügen

Zum Hinzufügen eines neuen Benutzers werden der Name und die E-Mail-Adresse des Benutzers benötigt. Danach wird aus der Dropdown-Liste ausgewählt, welche Berechtigungen diesem Benutzer gewährt werden (siehe Abbildung 1.26). Der Benutzer wird nur erstellt, wenn der Benutzer mit derselben E-Mail-Adresse nicht vorhanden ist.

Bentuzer hinzufügen



The form consists of three input fields and a button. The first field is labeled 'E-Mail Adresse' and is empty. The second field is labeled 'Name' and is empty. The third field is labeled 'Rolle' and is a dropdown menu with 'Administrator' selected. Below these fields is a dark blue button with the text 'Bentuzer hinzufügen'.

Abbildung 1.26: Neue Benutzer anlegen

Wenn der Benutzer erstellt wird, wird eine E-Mail an diesen Benutzer gesendet (siehe Abbildung 1.27). In dieser E-Mail findet er das Passwort, das zufällig generiert wurde. Das generierte Passwort hat die Länge von 13 Zeichen und besteht aus kleinen und großen Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen wie !, @, # usw.

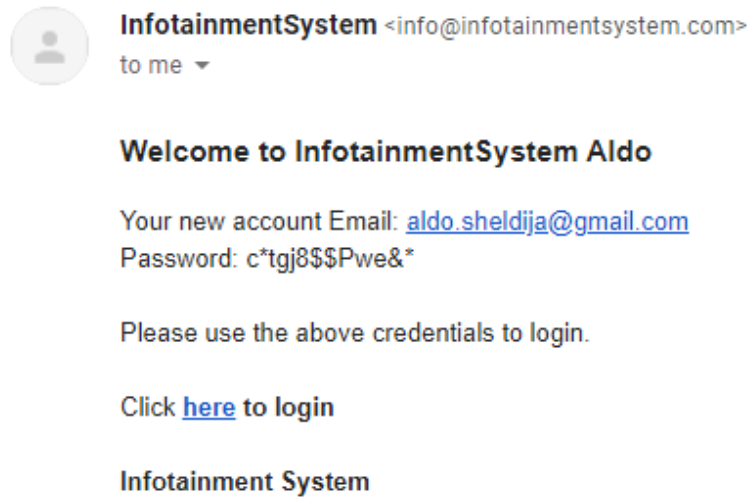


Abbildung 1.27: Neue Benutzer E-Mail

Passwort zurücksetzen

Es kann vorkommen, dass der Benutzer das Kennwort aus verschiedenen Gründen nicht zurücksetzen kann. Auf diese Weise kann er sich nicht mehr anmelden. Benutzer mit Administratorrechten können das Kennwort jedes Benutzers zurücksetzen. Um das Passwort eines Benutzers zurückzusetzen, sollte der Administrator auf das reset_password neben dem Benutzer klicken, den er zurücksetzen möchte.

Das neue Passwort wird mit derselben Funktion generiert, mit der das Passwort eines neuen Benutzers generiert wird. Dieses Passwort überschreibt das alte Passwort und ist das einzige Passwort, mit dem Sie sich auf der Webseite anmelden können.

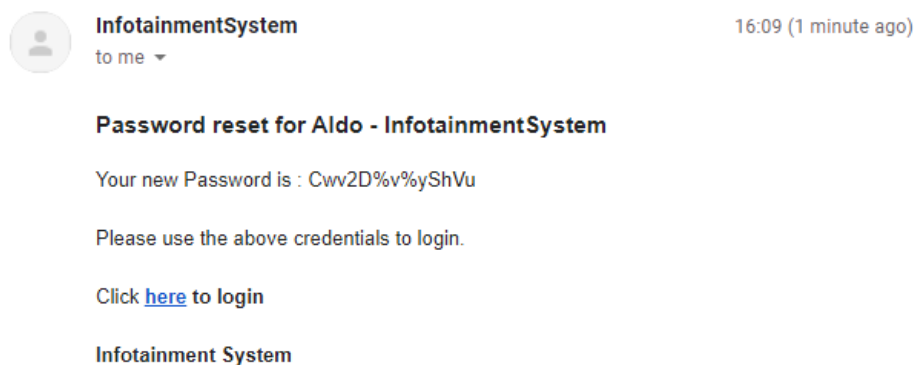


Abbildung 1.28: Passwort zurücksetzen E-Mail

1.5.11 Einstellungen

Um das System leichter anzupassen, erlaubt die Seite Einstellungen vorzunehmen. Bei dieser Seite kann der Admin die Einstellungen einzelnen Komponenten dieses System ändern. Auf Abbildung 1.29 wird diese Seite dargestellt. Wie man sieht, bei dieser Seite hat der Administrator die Möglichkeit den API Key von OpenWeatherMap und

City ID, von dem die Wetterdaten geholt werden, Webseite URL für die Posts und das Chatbot Token zu editieren. Das wird dem Administrator sehr viel helfen, wenn er diese Daten ändern will. Diese Daten sind in der Tabelle *tb_infotainment_appisettings* gespeichert (siehe Abb. 1.2). Die URL der Webseite und das Chatbot-Token werden mit Hilfe von Regex⁷ überprüft ob der Admin valide Daten hinzugefügt hat. Das stellt sicher, dass keine Fehler auftauchen. Der API-Schlüssel vom Telegramm-Chatbot hat eine Länge von 45 Zeichen. Von diesen 45 Zeichen sollten die ersten neun Zeichen Zahlen von 0 bis 9 sein. Nach den ersten 9 Ziffern steht ein “:”. Bis jetzt haben wir die ersten 10 Zeichen des API-Schlüssels. Die verbleibenden Zeichen (die anderen 35 Zeichen) können Zahlen von 0 bis 9, kleine oder große Buchstaben von a bis z oder “-” sein. So sieht das Regex-Muster aus (siehe Listing 1.1).

```
1 [0-9]{9}:[a-zA-Z0-9_-]{35}
```

Listing 1.1: Regex Muster für Telegram Chatbot API-Key

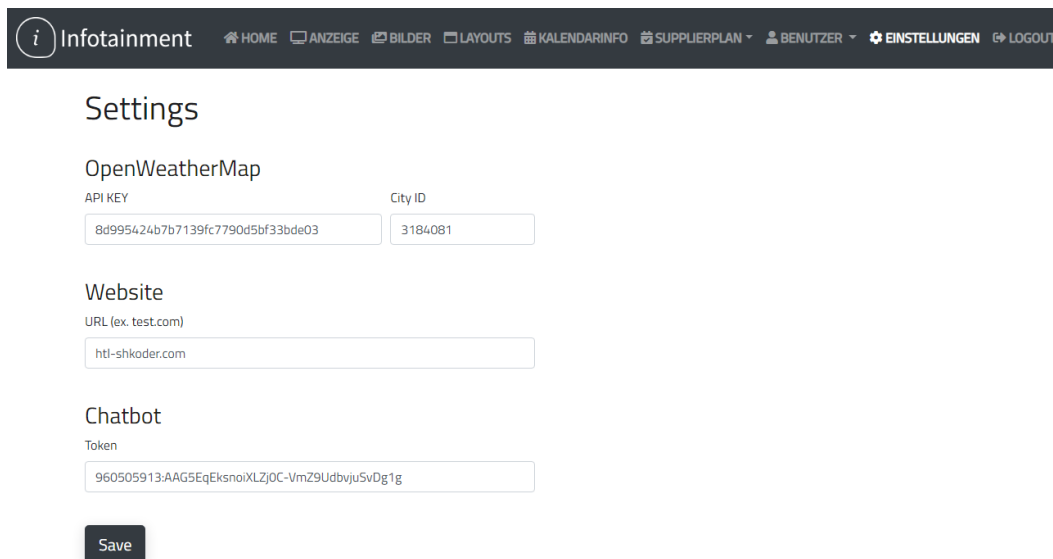


Abbildung 1.29: Einstellungen der Admin Webseite

1.5.12 Logout

Nachdem der Benutzer unsere Website nicht mehr verwenden will, hat er rechts im Menü die Möglichkeit, sich von der Website abzumelden (siehe Abbildung 1.8). Wenn der Benutzer auf die Menüoption Abmelden klickt, werden alle Sessionvariablen deaktiviert und gelöscht mithilfe von `$_SESSION = array();`. Am Ende werden alle Sessionen zerstört mit der Funktion `session_destroy()` und der Benutzer wird zur Anmeldeseite weitergeleitet.

Die Sessions laufen automatisch nach einer gewissen Zeit der Inaktivität des Benutzers ab. Auf diese Weise kann niemand die Website ohne das Passwort weiter nutzen und es erhöht die Sicherheit der Website.

⁷Reguläre Ausdrücke sind eine Folge von Zeichen, die ein Muster definieren.

1.5.13 Benutzerrechte für die Webseite

Wie bereits erwähnt, wird die Webseite unterschiedliche Benutzerrechte haben. Die zwei Hauptrollen sind Administrator und normaler User. Der Unterschied zwischen den beiden Benutzern wird von der Rolle Attribut in der Tabelle *tb_infotainment_roles* bestimmt (siehe Abb. 1.2). Diese Attribute werden in den Sessions gespeichert. Es wurden Sessions gewählt, weil sie sicherer als Cookies sind. [4] So kann der Unterschied zwischen zwei Rollen gemacht werden, in dem man nur die Session *u_role* vergleicht.

```
1 $_SESSION['user_id'] = $user['u_id'];  
2 $_SESSION['loggedin'] = true;  
3 $_SESSION['email'] = $user['u_email'];  
4 $_SESSION['role'] = $user['u_role'];
```

Listing 1.2: Speicherung der Benutzer Informationen in Sessions

Administrator

Der Administrator hat mehr Optionen als ein normaler Benutzer. Der Administrator ist in der Lage, das gesamte System zu verwalten. Er kann neue Benutzer hinzufügen und die Systemeinstellungen konfigurieren. Der neue Benutzer kann entweder ein anderer Administrator oder ein normaler Benutzer sein. Eine weitere Option, die dem Administrator zur Verfügung steht, besteht darin, ein neues Kennwort für einen Benutzer anzufordern. Das neue Passwort wird dann automatisch an die E-Mail-Adresse des Benutzers gesendet. Die Website ist so gestaltet, dass andere Funktionen einfach hinzugefügt werden können. Auf diese Weise hat der Administrator mehr Kontrolle über das System.

Normaler Benutzer

Ein normaler Benutzer hat alle Rechte wie der Administrator mit Ausnahme derjenigen, die oben erwähnt wurden. Dieser Benutzer kann Anzeigen, Bilder, Layouts, Kalenderinformationen und Supplierplan hinzufügen, bearbeiten und löschen. Ein normaler Benutzer kann auch Layouts für verschiedene Anzeigen auswählen und diese mit Inhalten füllen.

1.5.14 Webseite auf mehrere Sprachen

Was das System noch anbieten wird, ist die Möglichkeit, den Admin Panel und die Anzeige in verschiedene Sprachen zu verwenden. Der Benutzer darf wählen welche Sprache er am liebsten haben will. Grund dafür ist, dass die Schule nicht nur Lehrern aus Österreich hat, sondern auch albanische Lehrer, die kein Deutsch sprechen. Deshalb würde für Ihnen die Verwendung dieses Systems nur auf Deutsch unmöglich. Am Beginn wird die Sprachwahl zwei Optionen haben, Deutsch oder Albanisch. Das heißt aber nicht, dass in der Zukunft keine neue Sprache, wie zum Beispiel Englisch, angeboten werden kann. Somit würde die Benutzerfreundlichkeit des Systems noch besser werden.

1.6 Client

Zu diese Diplomarbeit gehört auch der Client dazu. Als Client wird die Anzeige, in dem die Informationen dargestellt werden, bezeichnet. Der Client besteht aus einem RaspberryPi, der mit Internet verbunden wird (WLAN⁸ oder LAN⁹ Verbindung), und mit dem Server kommunizieren wird. Der RaspberryPi hat einen HDMI¹⁰-Anschluss, der mit einem Bildschirm verbunden wird. Um das System kompatibeler und umfassend zu machen, werden unterschiedliche Bildschirmgrößen unterstützt. Die Anzeige wird automatisch in die Datenbank mithilfe eines Skript registriert, der die Informationen beim Hochfahren des Geräts zur Datenbank schickt. Diese Anzeige wird beim Hochfahren des Betriebssystems die Webseite von der Anzeige öffnen und anzeigen lassen. Diese Webseite wird im Vollbild geöffnet. Zusätzlich werden die Bildschirmaustastung, 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 die 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.

Welcome Seite

Zur Identifizierung der Anzeige wurde die Willkommenseite erstellt. Die Anzeige wird automatisch in der Datenbank registriert, wenn die Anzeige zum ersten Mal eingeschaltet wird. Diese Anzeige hat kein Layout und keine Position und erhält einen Standardwert, damit sie sich von den anderen Anzeigen unterscheiden kann. Auf dieser Seite wird auch die ID des Players angezeigt. Dies ist die Mac-Adresse des RaspberryPi.



Abbildung 1.30: Welcome Seite

⁸Wireless LAN

⁹Local Area Network

¹⁰High Definition Multimedia Interface

Layout selektieren

Mit Hilfe einer Stored Procedure, die erstellt wurde, kann das Layout ausgewählt werden, das nun auf dieser Anzeige angezeigt werden soll. Die Stored Procedure verwendet die MAC-Adresse des Displays als Parameter. In der Stored Procedure wird das Layout ausgewählt, das für diese Anzeige abgespielt werden soll, wobei die aktuelle Zeit zwischen Start- und Endzeit dieses Layouts liegt.

Die MAC-Adresse wird mit *ip address — grep link/ether*, die im Terminal ausgeführt, geholt.


Die Website wird eine Anfrage an die Datenbank schicken, um zu sehen ob etwas geändert hat. Wenn das Layout, das jetzt angezeigt wird, mit dem aus der Antwort der Datenbank übereinstimmt, wird nichts gemacht. Die nächste Reload-Zeit wird auf das Ende der Zeit des angezeigten Layouts eingestellt.

Wenn zu diesem Zeitpunkt kein Layout für diese Anzeige abgespielt werden soll, wird ein Standardlayout ausgewählt.

Basierend auf dem Layout, das abgespielt werden soll, wird die entsprechende CSS-Datei hinzugefügt.


Inhalt Verwaltung

Um den Inhalt des Layouts anzuzeigen, wurde eine Funktion erstellt. Die Funktion wird in jedem Teil des Layouts aufgerufen, um den Inhalt zu bekommen. Diese Funktion verwendet als Parameter den Teil, in dem der Inhalt angezeigt werden soll (aufgerufen wurde), die ID und die Mac-Adresse der Anzeige.


**SHKOLLA
AUSTRIAKE**


Freitag, 13 December 2019 20:23:11 PM

Stunde / Ora	Klasse / Klasa	Abwesend / Mungon	Supplier / Zevendesuesi	Raum / Klasa	Text / Teksti
2	6by	ABN	HÖM	K04	
3	6ay	ABN	ZHN	K22	

Shkoder Weather Status

8°C 8°C

Friday 8:00 pm
13th December, 2019
Mäßiger Regen

Humidity: 93 %
Wind: 3.1 km/h

eljub Dialog Konferenz (Erasmus+ Projekt)


Just some moving text to try if it really works

Abbildung 1.31: Beispiel der Anzeige für Layout 1

1.6.1 Layout 1

Die Anzeige wird unterschiedliche Layouts beinhalten. Eine von denen ist das erste Layout. Dieses Layout wird in fünf Bereiche unterteilt.

- *Header* – Hier wird das Logo platziert, zusammen mit der aktuellen Uhrzeit und Datum.
- *Body* – Es können unterschiedliche Komponenten dargestellt werden wie: Supplierplan, Stundenplan usw.
- *Widget 1* – Hauptsächlich für das Wetter und Post der Schulwebseite geeignet. Hier können auch die Kalenderinformationen angezeigt werden.
- *Widget 2* – Es können dieselben Komponenten wie bei der 1. Widget angezeigt werden.
- *Footer* – Unterschiedliche Texte in Form einer beweglichen Text.

Auf der Abbildung 1.32 wird ein mögliches Beispiel dargestellt.

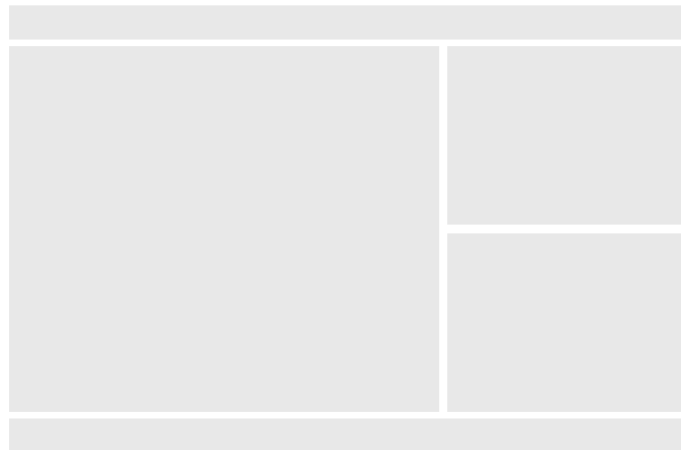


Abbildung 1.32: Layout 1 der Anzeige

1.6.2 Layout 3

Dieses Layout besteht aus 3 Hauptteilen: Header, Body und Widget. Hier können alle Informationen wie im Layout 1 angezeigt werden. Nur hier haben wir kein Widget und keine Fußzeile. Dieses Layout eignet sich für kleinere Bildschirme oder wenn der Bildschirm in einer bestimmten Höhe platziert wird, damit der Text größer wird und einfacher gelesen werden kann. Auf der Abbildung 1.33 wird das Layout 3 dargestellt.



Abbildung 1.33: Layout 3 der Anzeige

1.7 Wordpress Webseite API

WordPress wird heutzutage sehr viel verwendet um Webseiten zu erstellen. Die Erleichterungen das WordPress bietet, ermöglicht auch die Benutzer, die keine Programmierkenntnisse haben, Webseiten zu erstellen und zu verwalten. Durch Plug-Ins kann der WordPress erweitert und unterschiedliche Funktionalitäten eingefügt werden. Jetpack ist ein von denen, der für die Sicherheit, Leistung und Site-Management dient. Dieses Plug-In bietet auch eine API¹¹ zum WordPress. Dieser API wurde verwendet, um die Posts einer beliebigen Seite zu bekommen. Es muss eine Nachfrage an der folgenden URL geschickt.

`http://<domainname>/wp-json/wp/v2/posts`

Die Response ist in JSON Format und die wird dann mit Hilfe von PHP geparkt und in der Datenbank gespeichert.

1.8 Bilder Funktionalität

Es wurde beim Chatbot, eine Funktionalität implementiert, wobei die Benutzer die Möglichkeit haben, Bildern an Chatbot zu schicken. Diese Bilder werden dann in der Datenbank im blob Datentyp gespeichert. Diese Funktionalität bekommen nur die normalen Benutzer von Chatbot. Für die unregistrierten Benutzer oder blockierten Benutzer wird diese Möglichkeit nicht angeboten.

1.9 Herausforderungen und deren Lösung

Eine der größten Herausforderungen war der Supplierplan. Wie vorher schon erwähnt, dient der Supplierplan dazu, die fehlenden Lehrer mit anderen Lehrern zu substitu-

¹¹Application Programming Interface

ieren bzw. zu ersetzen. In diesem Zusammenhang kann es sein, dass ein Lehrer bzw. eine Lehrerin nicht den ganzen Tag fehlen wird. Es gibt Situationen und Tage, in dem ein/e Lehrer/Lehrerin nur für eine bestimmte Zeit fehlt. Beispielweise haben sie etwas Wichtiges zu tun, dass aber nur zwei Unterrichtsstunden dauert. In diesem Fall muss gesichert werden, dass dieser Lehrer von einem Kollegen während dieser Zeit substituiert wird.

Um dieses Problem zu lösen und um den Admin die Möglichkeit zu geben, ein Lehrer nur für eine bestimmte Stundenanzahl zu ersetzen, wurde ein kleine Checkbox erstellt. Es geht um eine Dropdown-Liste, bei der alle Lehrer, die zum supplieren bereit sind, stehen.

1.10 Wertschöpfung und Lessons Learned

Von dieser Diplomarbeit habe ich Erfahrung in vielen Aspekten gesammelt. Erstens half es mir in Bezug auf Zeitmanagement und Engagement bei der Lösung meiner zugewiesenen Ziele und es hat auch dazu beigetragen, meine Fähigkeiten in der Gruppenarbeit zu entwickeln, um verschiedene Probleme zu bewältigen. In Bezug auf die technische Seite habe ich in vielen Bereichen Erfahrungen gesammelt, da die Diplomarbeit selbst komplex bzw. vielfältig war und eine Vielzahl von Konzepten beinhaltete. Da die Hauptfunktionalität dieser Diplomarbeit die digitale Darstellung von Daten war, wurden meine Fähigkeiten in HTML, CSS, JavaScript und PHP weiter verbessert. HTML und CSS haben mir beim Designteil und der Art und Weise, wie die Daten auf dem Bildschirm angezeigt werden, sehr geholfen. PHP wurde häufig verwendet, nachdem es eine Programmiersprache ist, die als Schnittstelle zur Datenbank fungiert. Auch in Bezug auf die Konfiguration von Systemen habe ich meine Fähigkeiten erworben. Hier kann das Wissen über das Linux-Betriebssystem erwähnt werden, weil diese zur Konfiguration von RaspberryPI Client gebraucht wurden. Eine weitere Komponente, an der ich beteiligt war, war Chatbot, wobei ich die Bilder Funktionalität implementiert habe. Das Programmieren dieser Funktion hat mir geholfen, Python-Programmiersprachenkenntnisse mehr zu entwickeln. Ich habe auch gelernt, wie ein Chatbot wirklich funktioniert und welche Möglichkeiten er anbieten kann. Was diese Diplomarbeit mir am meisten beigetragen hat, ist die Verknüpfung von Wissen in verschiedenen Bereichen, um die erwünschten Ergebnisse zu erzielen.

1.11 Evaluierung und Resümee

Die Anforderungen sind soweit erfüllt. Die Administrator Webseite wurde programmiert und alle vorher geplanten Funktionen sind dabei. Der Administrator hat die Möglichkeit, die Informationen, die er anzeigen will, dort auswählen. Er kann auch das entsprechende Layout selbst aussuchen. Von dieser Webseite wird nicht nur eine Anzeige, sondern mehrere Anzeigen verwaltet. Es gab eine Funktionalität bei der Webseite, die anders als geplant umgesetzt wurde. Beim Passwort zurücksetzen, wurde es vorher so gedacht, dass der Administrator selbst ein Standard Passwort festlegt. Danach wurde das geändert, weil es Sicherheitslücken haben kann. Es wurde so geändert,

dass beim Zurücksetzen von Passwort wird eine Email mit Link verschickt. Das macht diese Funktion viel besser und sicherer. Es gibt noch einen anderen Punkt, der länger gedauert hat als es gedacht wurde. Das ist die Bereitstellung von unterschiedlichen Anzeige-Zeiten für die unterschiedlichen GUI-Bereiche. Es hat viel Zeit aufgenommen, denn es sollte eine benutzerfreundliche Interface implementiert. Am Ende wurde das aber erfolgreich abgeschlossen.

Abbildungsverzeichnis

1.1	Structed Software Design für den Client	4
1.2	ERD Diagramm	6
1.3	Anmeldeseite	7
1.4	Passwort zurücksetzen	8
1.5	Passwort zurücksetzen E-Mail	8
1.6	Passwort ändern	9
1.7	Passwort zurücksetzen - Ungültiges Link	9
1.8	Menü für Administrator	10
1.9	Menü für normaler User	10
1.10	Menü für Mobilgeräte	10
1.11	Startseite	11
1.12	Layout Wählen für einen bestimmten Zeitraum	13
1.13	Inhalt für ein bestimmtes Layout wählen	14
1.14	Inhalt für ein bestimmtes Teil des Layouts wählen	14
1.15	Layout für einen bestimmten Zeitraum wählen	15
1.16	Anzeige Seite	16
1.17	Bilder Seite	16
1.18	Layouts Seite	17
1.19	Kalendarinfo Seite	17
1.20	Stundenplan importieren	18
1.21	Supplier plan	19
1.22	Lehrer die Fehlen	19
1.23	Lehrer die Fehlen supplieren	20
1.24	Lehrer die Fehlen	21
1.25	Alle Benutzern	21
1.26	Neue Benutzer anlegen	22
1.27	Neue Benutzer E-Mail	23
1.28	Password zurücksetzen E-Mail	23
1.29	Einstellungen der Admin Webseite	24
1.30	Welcome Seite	26

1.31 Beispiel der Anzeige für Layout 1	27
1.32 Layout 1 der Anzeige	28
1.33 Layout 3 der Anzeige	29

Tabellenverzeichnis

Quellcodeverzeichnis

1.1	Regex Muster für Telegram Chatbot API-Key	24
1.2	Speicherung der Benutzer Informationen in Sessions	25

Literatur

Fachbücher

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

Aus dem Netz

- [2] Datatables. URL: <https://datatables.net/> (besucht am 05.11.2019).
- [3] Bootstrap World DE. URL: <https://www.bootstrapworld.de/was-ist-bootstrap.html> (besucht am 15.01.2020).
- [4] Tutorials Point. URL: <https://www.tutorialspoint.com/What-is-the-difference-between-session-and-cookies> (besucht am 30.11.2019).
- [5] The Apache HTTP Server. URL: <https://httpd.apache.org/> (besucht am 05.11.2019).