

Architektura Systemu

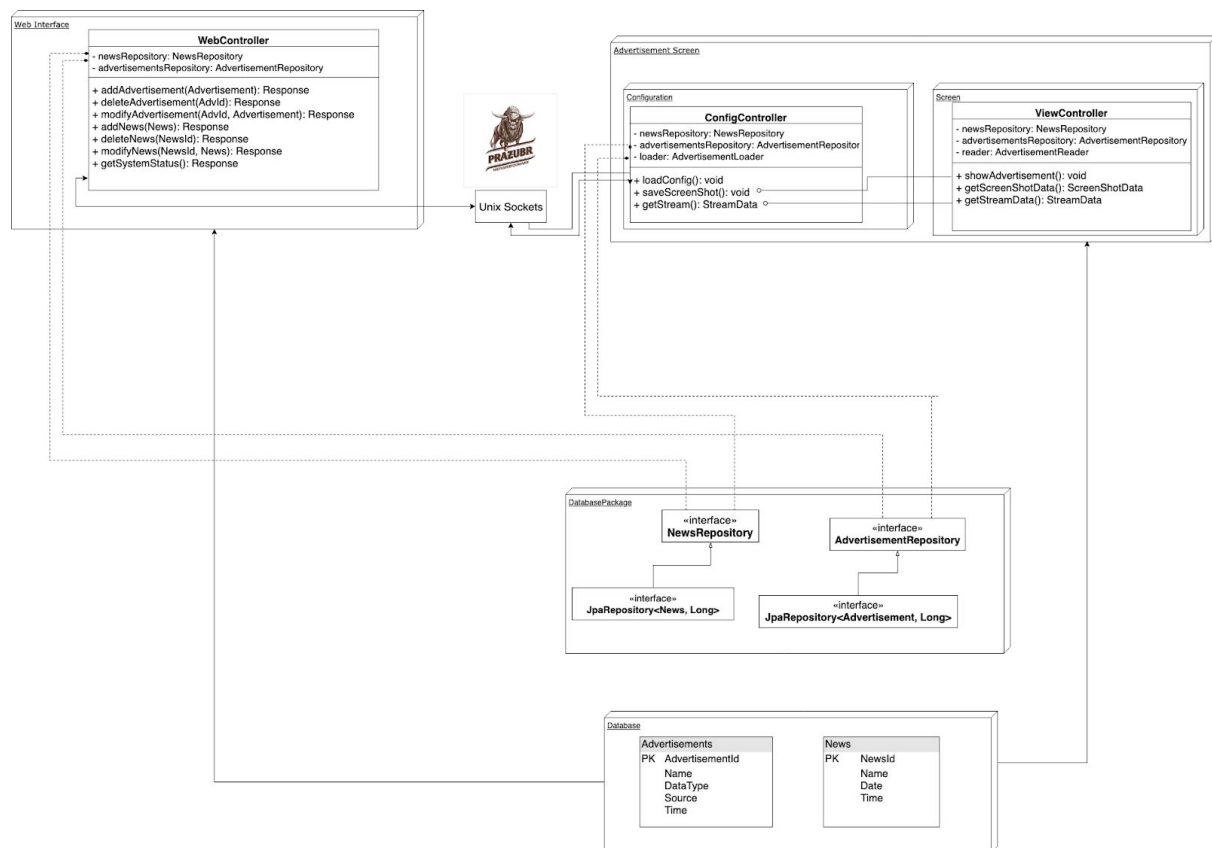
Andrzej Dybowski

Damian Wiatrzyk

Marcin Siwiński

Stanisław Fiuta

1. Schemat systemu



a. Web Interface

Akcje kontrolera

- dodanie reklamy (`addAdvertisement`)
- usunięcie reklamy (`deleteAdvertisement`)
- modyfikacja reklamy (`modifyAdvertisement`)
- dodanie newsa (`addNews`)
- usunięcie newsu (`deleteNews`)
- modyfikacja newsa (`modifyNews`)
- podgląd aktualnego stanu + skrót konfiguracji (`getSystemStatus`)

Modele

- reklama (`Advertisement`)
- wiadomości (`News`)

Widoki

//do każdej akcji kontrolera będzie istniał odpowiedni widok

b. Advertisement Screen - konfiguracja

Akcje kontrolera

- odczyt/przetładowanie konfiguracji (`loadConfig`)
- zapis screenshot w systemie plików (`saveScreenShot`)
- streaming aktualnego stanu wideo (`getStream`)

Modele

- reklama (Advertisement)
- wiadomości (News)

c. Advertisement Screen - wyświetlacz

Akcje kontrolera

- odczyt danych z kolejki (showAdvertisement)
- pobranie screenshota (getScreenShotData)
- pobranie streamingu (getStreamData)

Widoki

- dla obrazów (ImageView)
- dla stron WWW (HTMLView)
- dla wideo (MediaPlayer)

2. Kontrakty

- AdvertisementLoader
 - put(Advertisement): void
- AdvertisementReader:
 - readNext(): Advertisement
- Advertisement:
 - getType(): AdvertisementType
 - getSource(): Source
 - getDuration(): int
 - getName(): String
- News:
 - getName(): String
 - getDate(): Date
 - getDuration(): int