**JAVA**

**Was ist JAVA?**

Java ist eine objektorientierte Programmiersprache und gleichzeitig auch eine eigene Plattform. Die Definition von Plattform ist die Kombination aus Computer und Prozessor. Da Java eine objektorientierte Programmiersprache ist, arbeitet man in Java nahezu nur mit Objekten. Sogenannte Klassen sind Blaupausen für diese Objekte!

**Warum JAVA?**

Da wir seit der dritten Klasse das Programmieren mit Java lernen, auch in der Freizeit einiges in Java programmieren und dadurch bereits viel Erfahrung im Umgang mit Java gesammelt haben, entschieden wir uns für diese Programmiersprache. Ein weiterer Grund ist die große Unterstützung dieser Sprache im Internet, und die Plattformunabhängigkeit.

**Vor- und Nachteile?**

|  |  |
| --- | --- |
| Vorteile | Nachteile |
| Java ist gratis | Java ist speicheraufwändig |
| Java läuft auf jedem Betriebssystem mit einer installierten Java virtuellen Maschine. | Java ist ein wenig langsamer als andere Programmiersprachen |
| In Java gibt es einigen bereits vorprogrammierten Code | Ein paar Klassenbibliotheken sind noch nicht fertig ausprogrammiert |
| Die Java Community ist die größte Programmiercommunity weltweit. |  |
|  |  |
|  |  |

**Alternativen?**

* C++
* C#
* Python

**Genaueres zum Code?**

**DBManager**

Funktion dieser Klasse ist es die Verbindung zur Datenbank zu „managen“. Dabei ist die Art der Datenbank egal. Diese wird nämlich in einer Properties-Datei bestimmt. Mehr dazu später. Der DBManager verwaltet die Tabellen „sensordaten“ und „users“. Mittels diverser Methoden des DBManagers wird uns das schnelle speichern und auslesen von Sensordaten und Userdaten ermöglicht.

**Wie funktioniert das Aufbauen einer Datenbankverbindung in Java?**

Dazu ist ein .jar-Container für die jeweilige Datenbank nötig. Dieser beinhaltet den jeweiligen Code zum Aufbauen einer Verbindung zur jeweiligen Datenbank. Ein Beispiel dafür wäre z.B. der „MYSQL-Connector“ oder „SQLITE-JDBC“.

Code der beim Erstellen eines DBManager-Objekts aufgerufen wird:

Connection con;

public DBManager()

{

Class.forName(“com.mysql.jdbc.Driver”);

con = (Connection) DriverManager.getConnection(

“jdbc:mysql://localhost:3306/fish”,”root”,””);

}

**SocketManager**

Aufgabe des SocketManagers ist es Socket-Verbindungen zu “managen“. Socket-Verbindungen werden dazu benötigt um eine Netzwerkverbindung mit unserem   
AVR-NetIO-Board aufzubauen. Die Methoden des Socket-Managers ermöglichen uns das schnelle Senden und Empfangen von Nachrichten. Beispiele für Befehle die wir dem AVR-NetIO-Board senden:

* GETADC 1 🡪 Liefert die Spannung am ADC1 als ganzzahligen Wert der zwischen 0 und 1023 liegt.
* SETPORT 1 1 🡪 Schließt das Relais 1 der am AVR-NetIO-Board angeschlossenen K8IO-Relaiskarte

**Wie funktioniert das Einlesen von Sensorwerten?**

Unser AVR-NetIO-Board sendet uns die Spannung als digitalen ganzzahligen Wert mithilfe des GETADC-Befehls, welcher von unserem SocketManager gesendet wird. Dieser Wert wird dann von unserer Tool-Klasse in eine Spannung umgerechnet. Das geschieht folgendermaßen:

Wobei die Referenzspannung in unserem Fall 5,0V und die Bitbreite 10 ist.

Beispiel (ADC-Wert ist 256):

Diese Spannung muss nachher in einen Temperaturwert umgerechnet werden. Da bei unsrem Temperatursensor (KTY-222) im Bereich zwischen 0 und 50° Celsius ein lineares Verhältnis zwischen Widerstand und Temperatur besteht ist es möglich die Temperatur mittels einer arithmetischen Gleichung erster Ordnung zu bestimmen.

Berechnung der Geradengleichung:

Durch Einsetzen in die Gleichung ist es uns möglich die Werte k und d zu bestimmen.

🡪 k=15,5

🡪 d=1635

****

---Berechnung hinzufügen---

**Wie funktioniert das Schreiben/Lesen von Dateien?**

Dazu schrieben wir uns zwei Methoden (read, write) in unsere Tool-Klasse.

Read-Methode:  
Diese Methode hat als Parameter den Dateinamen der Datei und als Rückgabewert ein String-Array. Im Grunde genommen wird die Datei zeilenweise ausgelesen und in die einzelnen Zeilen in ein Array geschrieben. Das zu retournierende Array wird so vorbereitet, dass es nur so groß ist wie die Datei Zeilen beinhaltet.

Write-Methode:  
Diese Methode hat als Parameter den Dateinamen der Datei und ein String-Array. Das String-Array beinhaltet die einzelnen Zeilen, die dann ausgelesen werden und in eine Datei geschrieben werden.

**Property-Files**

In Java ist es durchaus üblich sogenannte Property-Files zu erstellen. Diese Dateien erlauben es das Programm komfortabel zu konfigurieren. Als „Properties“ (deutsch Eigenschaften) werden statische Variablen konfiguriert wie z.B. Datenbank-Adressen, IP-Adressen usw. Property-Files haben üblicherweise über die Dateiendung „.properties“.

**log4j**

log4j ist ein Tool zum Loggen von Nachrichten (Informationen, Warnungen, Fehler…) in Java. Verwendet wird dieses in nahezu jedem größeren Open-Source-Java-Projekt. Es ist viel komfortabler dieses Tool zu verwenden als die von Java mitgelieferten Logger-Klassen. Der log4j-Logger kann mittels Property-Files konfiguriert werden.

Code zum Erstellen eines Loggers und ausgeben einer Informations-Nachricht:

public logger=Logger.getLogger(„Logger“);  
logger.info(“Hello World!”);

**jFreeCharts**

---Graphentoolsbericht einfügen---

**Servlets**

Servlets sind Java-Klassen, die auf Webservern liegen und Anfragen von Clients entgegennehmen und beantworten. Hauptsächlich werden sie dazu verwendet Session-Daten auszulesen und weiterzuverarbeiten. Für den grafischen Aufbau verwendet man eher JavaServer-Pages. Deshalb wird auch nach dem Entwurfsmuster „Model-View-Controller“ programmiert, wobei sich die JavaServer-Pages im „View-“ und die Servlets sich im „Controller-Package“ befinden.

**Apache Tomcat Server**

Der Apache Tomcat Server ist ein Open-Source-Software-Projekt der Apache Software Foundation. Dieser Webserver ist in der Lage Java Servlets und JavaServer Pages zu verwalten. Dabei verfügt der Tomcat Server über einen JSP-Compiler namens Jasper. Dieser übersetzt JavaServer Pages in Servlets und bringt diese zur Ausführung. Die aktuellste Version des Apache Tomcat Servers ist 7.0.25.

---Mehr Information hinzufügen---