

ABNAHMEDOKUMENTATION

NEUROFEEDBACK-OPTIMIZED SELF-SCHEDULING PLATFORM



25. JUNI 2023

TECHNISCHE HOCHSCHULE ASCHAFFENBURG

1. Anforderungen

Ein Großteil der vom Kunden gestellten Anforderungen wurde über den Entwicklungsprozess der Software implementiert. Hier kam es bei einigen Anforderungen kurz vor der Test-Abgabe zu Veränderungen, die aufgrund der wenigen Zeit noch nicht allesamt integriert sind. Die in der [Anforderungsspezifikation](#) festgelegten Anforderungen sind zum Zeitpunkt der Abgabe implementiert.

2. Tauglichkeit der Software

Um die Tauglichkeit und Fehleranfälligkeit der Software zu gewährleisten, wurden einige Testfälle abgedeckt, die aus folgendem Dokument zur Validierung entnommen werden können: [Testdokumentation](#).

3. Build-Instructions

Um die ausführbaren Dateien für die Client- und Serveranwendung zu erstellen, müssen die Projekte jeweils kompiliert werden. Dies ist zum Beispiel nötig, wenn Änderungen an der Codebasis vorgenommen werden. Im Folgenden wird beispielhaft demonstriert, wie man mithilfe von Microsoft Visual Studio die Projekte bauen kann. Zur Entwicklung empfiehlt sich hierbei ein Debug-Build. Für die Nutzung der Software in Produktion sollte ein Release-Build durchgeführt werden.

Vorgehensweise:

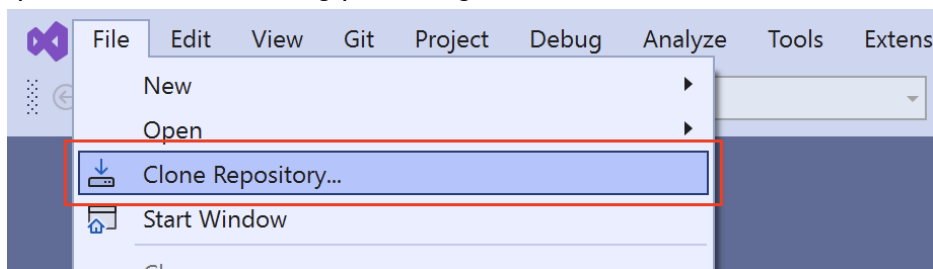
1. Sofern noch nicht geschehen, sollte das Projekt per GIT-Versionsverwaltung geklont und ausgecheckt werden.

Das kann entweder über SSH gemacht werden:

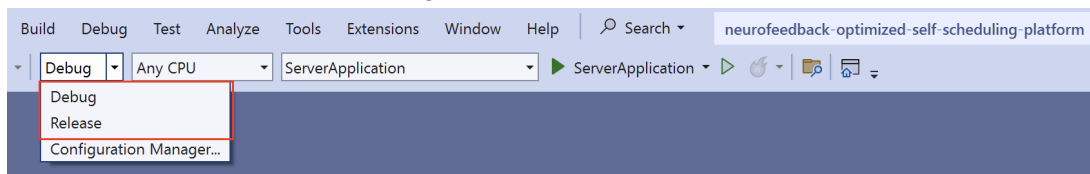
`git@lv-gitlab.intern.th-ab.de:sw-projekt-2023/gruppe3_swentwpr23/neurofeedback-optimized-self-scheduling-platform.git`

Oder alternativ über HTTPS:

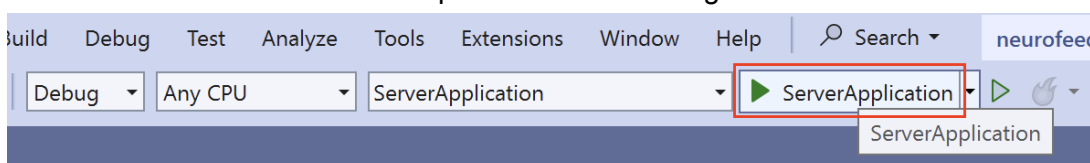
`https://lv-gitlab.intern.th-ab.de/sw-projekt-2023/gruppe3_swentwpr23/neurofeedback-optimized-self-scheduling-platform.git`



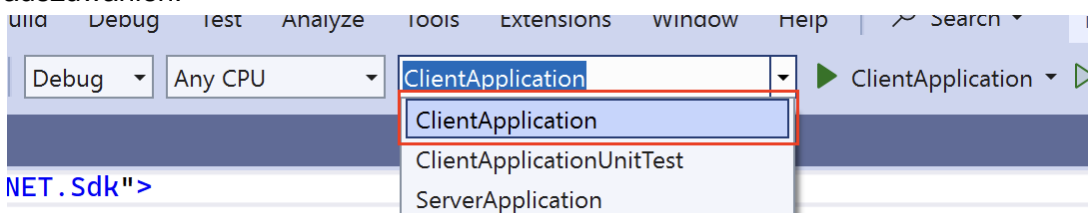
2. Hier kann die Build-Variante ausgewählt werden:



3. Mit einem Klick auf den Start-Knopf wird der Build ausgeführt:



















4. Analog verhält es sich mit der ClientApplication. Da die gesamte Software in einer sogenannten "Solution" gebündelt ist, hat man die Möglichkeit, das Unterprojekt auszuwählen:



4. Installation-Instructions

Um die Software auf verschiedenen Systemen laufen lassen zu können, muss die gebildete “.exe” des Clients auf andere Systeme übertragen werden. Wichtig dabei ist, dass alle Files (.dll, ...), die nach dem Build im Zielverzeichnis abliegen, mit auf den neuen Clienten übertragen werden. Zudem müssen sich die Dateien im selben Verzeichnis befinden, in der die “.exe”-File abgelegt ist. Im folgenden die Dateien, die im selben Verzeichnis übertragen werden müssen:

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
 ClientApplication.dll	18.06.2023 22:00	Anwendungserweiter...	1.519 KB
 ClientApplication	18.06.2023 22:00	Anwendung	140 KB
 ClientApplication.pdb	18.06.2023 22:00	Program Debug Data...	60 KB
 ClientApplication.deps	18.06.2023 21:55	JSON File	6 KB
 Shared.dll	18.06.2023 21:55	Anwendungserweiter...	20 KB
 Shared.pdb	18.06.2023 21:55	Program Debug Data...	18 KB
 ClientApplication.runtimeconfig	13.06.2023 15:50	JSON File	1 KB
 PlaceholderTextbox.dll	26.05.2023 00:58	Anwendungserweiter...	9 KB
 PlaceholderTextbox.pdb	26.05.2023 00:58	Program Debug Data...	13 KB
 Serilog.dll	24.05.2023 23:10	Anwendungserweiter...	142 KB
 MoreLinq.dll	01.04.2023 17:44	Anwendungserweiter...	331 KB
 Serilog.Sinks.Console.dll	14.03.2023 03:38	Anwendungserweiter...	37 KB
 Newtonsoft.Json.dll	08.03.2023 08:09	Anwendungserweiter...	696 KB
 Serilog.Sinks.File.dll	21.09.2021 01:11	Anwendungserweiter...	31 KB
 Serilog.Sinks.Debug.dll	14.02.2021 08:47	Anwendungserweiter...	7 KB
 websocket-sharp.dll	24.10.2017 15:52	Anwendungserweiter...	222 KB

5. Architektur

Eine Architekturdokumentation wurde angefertigt, um den Aufbau und die Logik der Anwendung auch für spätere Erweiterungen oder Wartungsarbeiten nachvollziehen zu können. Die Architektur kann aus folgendem Dokument entnommen werden:

[Architekturdokumentation](#)