|  |
| --- |
| Elmer Lukas, Heidt Christina, Steiner Diego, Treichler Delia, Waltenspül Remo  13. April 2011 |

|  |
| --- |
| SE2 Projekt MRT |
| Software Architektur |
|  |

****

# Dokumentinformationen

## Änderungsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Änderung | Autor |
| 28.03.2011 | 1.0 | Erste Version des Dokuments | HC |
| 11.04.2011 | 1.1 | Vervollständigung des Inhaltsverzeichnisses | TD |

## Inhaltsverzeichnis

[1 Dokumentinformationen 1](#_Toc290467622)

[1.1 Änderungsgeschichte 1](#_Toc290467623)

[1.2 Inhaltsverzeichnis 1](#_Toc290467624)

[1.3 Abbildungsverzeichnis 2](#_Toc290467625)

[2 Einführung 3](#_Toc290467626)

[2.1 Zweck 3](#_Toc290467627)

[2.2 Gültigkeitsbereich 3](#_Toc290467628)

[2.3 Definitionen und Abkürzungen 3](#_Toc290467629)

[2.4 Referenzen 3](#_Toc290467630)

[3 Software Architektur 4](#_Toc290467631)

[3.1 Architektonische Ziele & Einschränkungen 4](#_Toc290467632)

[3.1.1 Ziele 4](#_Toc290467633)

[3.1.2 Einschränkungen 4](#_Toc290467634)

[3.2 Architekturübersicht 5](#_Toc290467635)

[3.3 Kernarchitektur Übertragung Zeiteintrag 6](#_Toc290467636)

[3.3.1 Sequenzdiagramm 6](#_Toc290467637)

[3.3.2 Zustandsdiagramm 7](#_Toc290467638)

[3.4 Systemstruktur 8](#_Toc290467639)

[3.4.1 Physische Sicht 8](#_Toc290467640)

[3.4.2 Logische Sicht Rails 8](#_Toc290467641)

[3.4.3 Logische Sicht Android 10](#_Toc290467642)

[3.5 Design Pakete Rails 10](#_Toc290467643)

[3.6 Design Pakete Android 10](#_Toc290467644)

[3.6.1 Übersicht über die Packages 10](#_Toc290467645)

[3.6.2 Package services 11](#_Toc290467646)

[3.6.3 Package gui/gen 12](#_Toc290467647)

[3.6.4 Package activities 13](#_Toc290467648)

[3.6.5 Package persistence 14](#_Toc290467649)

[3.6.6 Package network 17](#_Toc290467650)

[3.6.7 Package test 18](#_Toc290467651)

[4 Prozesse und Threads 19](#_Toc290467652)

[5 Datenspeicherung 19](#_Toc290467653)

[6 Grössen und Leistung 19](#_Toc290467654)

[7 Anhang 20](#_Toc290467655)

[7.1 Architekturentscheide 20](#_Toc290467656)

[7.1.1 Datenspeicherung / ORM 20](#_Toc290467657)

## Abbildungsverzeichnis

[Abbildung 1 - Architekturübersicht 5](file:///E:\EigeneDateien\Studium\WorkspaceEclipse\se2p_svn.elmermx.ch\doc\05_Design\Software%20Architektur.docx#_Toc290375862)

[Abbildung 2 - Sequenzdiagramm Übertragung TimeEntry 6](file:///E:\EigeneDateien\Studium\WorkspaceEclipse\se2p_svn.elmermx.ch\doc\05_Design\Software%20Architektur.docx#_Toc290375863)

[Abbildung 3 - Zustandsdiagramm Übertragung TimeEntry 7](#_Toc290375864)

[Abbildung 4 - Deployment Diagram MRT 8](#_Toc290375865)

[Abbildung 5 - Architektur von Ruby on Rails 9](#_Toc290375866)

[Abbildung 6 - Ablauf eines Requests 9](#_Toc290375867)

[Abbildung 7 - Übersicht über die Packages 11](#_Toc290375868)

[Abbildung 8 - Package services 12](#_Toc290375869)

[Abbildung 9 - Package gui/gen 12](#_Toc290375870)

[Abbildung 10 - Package activities 13](#_Toc290375871)

[Abbildung 11 - Package persistence 14](#_Toc290375872)

[Abbildung 12 - Package models 14](#_Toc290375873)

[Abbildung 13 - Package interfaces 15](#_Toc290375874)

[Abbildung 14 - Package database 16](#_Toc290375875)

[Abbildung 15 - Package network 16](#_Toc290375876)

[Abbildung 16 - Package test 17](#_Toc290375877)

# Einführung

## Zweck

Dieses Dokument beschreibt die Software Architektur für das Projekt MRT (Mobile Reporting Tool).

## Gültigkeitsbereich

Dieses Dokument ist während der gesamten Projektdauer gültig (21.02 bis 03.06.2011).

## Definitionen und Abkürzungen

Die Definitionen und Abkürzungen befinden sich in der ausgelagerten Datei doc/01\_Projektplan/glossar.docx.

## Referenzen

* doc/03\_Anforderungsspezifikationen/\*
* doc/templates/template.dotx
* doc/templates/java\_formatting.xml
* doc/templates/ruby\_formatting\_settings.zip
* doc/media/logo.png

# Software Architektur

## Architektonische Ziele & Einschränkungen

<Beschreibt die Softwareanforderungen und Objekte, welche einen Einfluss auf die Architektur haben [Bspl: Safety, Security, Privacy, Distribution, …] Beinhaltet auch eine Beschreibung von Design und Implementationsstrategie, Teamstruktur, Entwicklungstools, Zeitplan, etc…>

### Ziele

* Es soll möglichst einfach möglich sein, den Android Client durch einen anderen Client (z.B. iPhone, Windows7 Phone) zu ersetzen. Deshalb darf die Architektur keine Android-spezifischen Konzepte enthalten.
* Die Benutzeroberfläche des Android Clients soll sehr einfach und übersichtlich gestaltet werden. Deshalb stellt der Android Client nur die wichtigsten Funktionalitäten zur Verfügung.
* Mehrere Mitarbeiter müssen gleichzeitig Stundeneinträge machen können. Darum müssen die einzelnen Einträge voneinander getrennt werden.
* Die Daten müssen konsistent bleiben, auch wenn die Datenverbindung zwischen Client und Server unterbrochen wird. Das soll gezielt durch geplante Abläufe erreicht werden.
* Die Schnittstellen zwischen Client und Server sollen genau definiert werden, damit die zwei Teile unabhängig voneinander entwickelt werden könnten.

### Einschränkungen

* Der Android Client wird über den Touchscreen bedient. Deshalb muss darauf geachtet werden, dass beispielsweise die Buttons gross genug sind.
* Da für die Entwicklung des Prototyps nur wenig Zeit zur Verfügung steht und es in diesem Projekt nicht primär um das grafische Erscheinungsbild geht, wird dieses nicht ausgereift sein.

## Architekturübersicht

Wie anhand der nachstehenden Abbildung ersichtlich, besteht die Architektur aus einem Client-Server System. Als Clients werden Computer sowie Smartphones mit dem Android Betriebssystem eingesetzt. Die Android Mobiltelefone verwenden eine eigene kleine Datenbank, welche verwendet wird falls ein Zeiteintrag nicht direkt übermittelt werden kann.

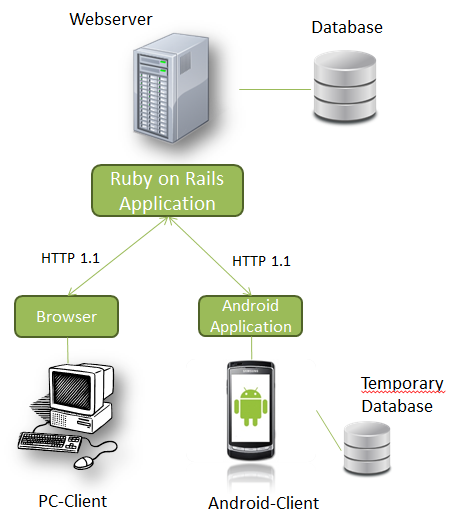


Abbildung 1 - Architekturübersicht

## Kernarchitektur Übertragung Zeiteintrag

### Sequenzdiagramm

Die folgende Abbildung zeigt den Ablauf beim Übertragen eines Zeiteintrags zwischen dem Client (Android) und dem Server.



Abbildung 2 - Sequenzdiagramm Übertragung TimeEntry

### Zustandsdiagramm

Das Zustandsdiagramm zeigt den Ablauf beim Übertragen eines Zeiteintrags mit allen Übergängen und Aktionen.



Abbildung 3 - Zustandsdiagramm Übertragung TimeEntry

## Systemstruktur

### Physische Sicht



Abbildung 4 - Deployment Diagram MRT

Da der Server die Rails Applikation hostet, wird er als Server Execution Node dargestellt. Der Client verbindet sich mit dem Server mit Hilfe des Protokolls HTTP/HTTPS. Deshalb wird der Client als Client Execution Node dargestellt.

Zu beachten ist, dass auf dem Server und dem Client je eine andere Applikation läuft. Auf dem Server ist dies eine Rails Applikation (rails\_app), auf dem Client eine Android Applikation (mrt.apk).

Server und Client kommunizieren über HTTP/HTTPS. Natürlich läuft HTTP/HTTPS über TCP/IP. Eine klare Abgrenzung ist hier wichtig, demzufolge ist für das Projekt die Schicht HTTP/HTTPS die tiefste Schicht.

### Logische Sicht Rails

<Beschreibung mit Text und Diagramm der Architektur. Aufteilung in Packages (zum Beispiel: 3-Layer-Architektur mit GUI, Problem Domain und Datenhaltung)>

Die Architektur der Rails Applikation ist zu einem grossen Teil vorgegeben.

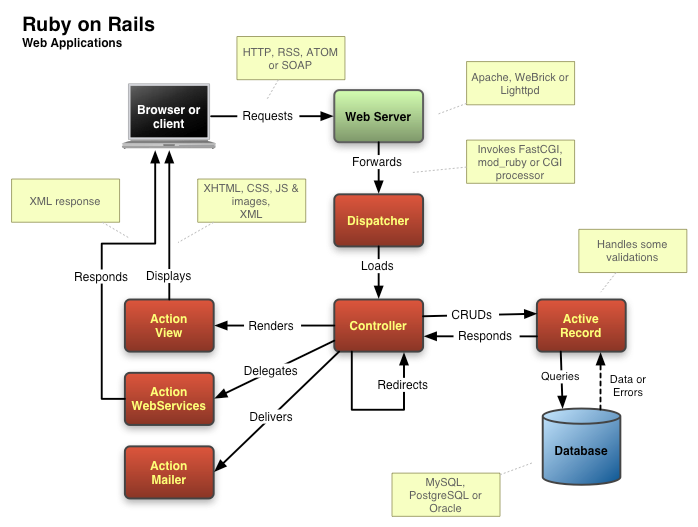


Abbildung 5 - Architektur von Ruby on Rails, Quelle: https://picasaweb.google.com/Dikiwinky/Ruby#5116531304417868130

#### Rails MVC



Abbildung 6 - Ablauf eines Requests, Quelle: http://gmoeck.github.com/2011/03/10/sproutcore-mvc-vs-rails-mvc.html

##### Schritte

1. Der Browser sendet eine Anfrage an den Webserver.
2. Der Webserver verarbeitet die Anfrage, ermittelt die entsprechende Route und verschickt die Anfrage an die dazugehörige Controller Methode.
3. Der Controller erfragt danach all die benötigten Informationen vom Model Layer.
4. Der Model Layer sammelt alle Informationen und gibt diese dem Controller zurück.
5. Der Controller gibt die geeigneten Informationen der View weiter und fordert sie auf diese zu übersetzen.
6. Die View rendert sich selber und übermittelt die übersetzte HTML Datei dem Controller.
7. Der Controller erstellt daraus die gesamte HTML Datei der Seite und übergibt sie dem Webserver.
8. Der Webserver returniert die Seite an den Browser.
9. The browser sends a request to the web server.
10. The web server processes the request, determines which route it belongs to and dispatches that request to the corresponding controller method.
11. The controller then asks the model layer for all the necessary information in order to be able to complete the request.
12. The model layer collects all the information and returns it to the controller
13. The controller gives the appropriate information to the view, and asks it to render
14. The view renders itself and gives the rendered html to the controller
15. The controller assembles the total page's html and gives it to the web server
16. The web server returns the page to the browser

##### MVC Beschreibung

###### Models

Ein Model verkörpert die Informationen/Daten einer Applikation und die Regeln um diese zu manipulieren. Bei Rails werden die Models vor allem verwendet um die Interaktion mit einer dazugehörigen Datenbank Tabelle zu regeln. In den meisten Fällen wird sich eine Tabelle auf genau ein Model beziehen. Der Grossteil der Business Logik der Applikation befindet sich in den Models.

###### Views

Views stellen das User Interface einer Applikation dar. Bei Rails handelt es sich hierbei meist um HTML Dateien mit eingebettetem Ruby Code. Diese kümmern sich nur um die Präsentation der Daten. Views übergeben die Daten dem Webbrowser oder einem anderen Programm welches Anfragen an die Applikation sendet.

###### Controllers

Die Controller könnten als Klebstoff zwischen Models und Views bezeichnet werden. Controllers sind in Rails dafür verantwortlich die eingehenden Anfragen vom Webbrowser weiterzuleiten, von den Models Daten abzufragen und Daten an die Views weiterzuleiten.

### Logische Sicht Android

<Beschreibung mit Text und Diagramm der Architektur. Aufteilung in Packages (zum Beispiel: 3-Layer-Architektur mit GUI, Problem Domain und Datenhaltung)>

## Design Pakete Rails

<für jedes definierte Package erfolgt eine Beschreibung mit Diagramm >

Die Architektur in Ruby on Rails ist grundsätzlich bereits vorgegeben. Deshalb ist dieses Kapitel sehr kurz gehalten.

## Design Pakete Android

### Übersicht über die Packages



Abbildung 7 - Übersicht über die Packages

### Package services

#### Beschreibung des Packages

Das Package „services“ ist dafür verantwortlich, dass Daten vom Server auf den Client und in die entgegengesetzte Richtung, also vom Client auf den Server, geladen werden.

#### Diagramme



Abbildung 8 - Package services

#### Schnittstellen

#### Operationen

##### Interne Operation 1

##### Interne Operation 2

### Package gui/gen

#### Beschreibung des Packages

„gui/gen“ wird vom Android generiert. Durch dieses Package können die User Interfaces Angaben, welche in einem separaten XML-File gespeichert sind, identifiziert werden.

#### Diagramme



Abbildung 9 - Package gui/gen

#### Schnittstellen

#### Operationen

##### Interne Operation 1

##### Interne Operation 2

### Package activities

#### Beschreibung des Packages

Dieses Package ist die Schnittstelle des Benutzers. In den „activities“ wird die Problem Domain abgehandelt. „activities“ nehmen Benutzerbefehle entgegen, bearbeiten „models“ und starten „services“.

#### Diagramme



Abbildung 10 - Package activities

#### Schnittstellen

Wie bereits beschrieben, bearbeiten „activities“ „models“ und starten „services“. Deshalb haben sie eine Abhängigkeit von den Packages „services“ und „persistence“ mit dem Unterpackage „models“. Zudem besteht auch eine Verbindung zum Package „gui/gen“.

#### Operationen

##### Interne Operation 1

##### Interne Operation 2

### Package persistence

TODOOOOOOOOOOOOOOOOOOO





#### Beschreibung des Packages

Das Package „persistence“ ist dafür zuständig, dass Daten persistent gespeichert werden, die Datenbank richtig initialisiert wird und automatisch Tabellen erzeugt werden und Daten korrekt in JSON serialisiert werden.

#### Diagramme

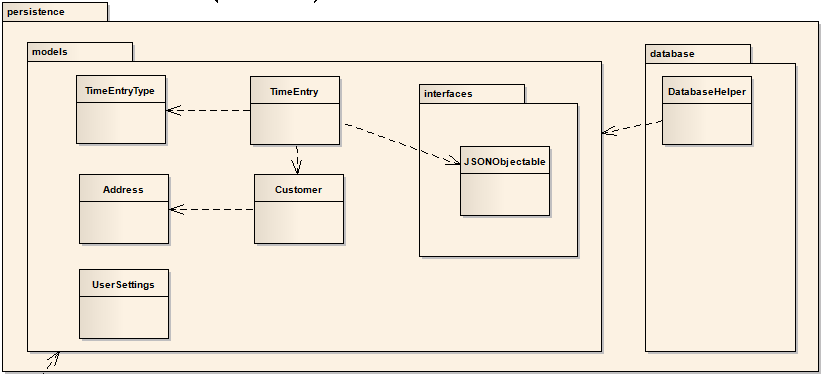


Abbildung 11 - Package persistence

#### Unterpackages

„persistence“ beinhaltet zwei Unterpackages: „models“ und „database“.

##### Package models

###### Beschreibung des Packages

„models“ beinhaltet alle Daten, welche persistent gespeichert werden sollen. Es enthält ein Unterpackage „interfaces“.

###### Diagramme

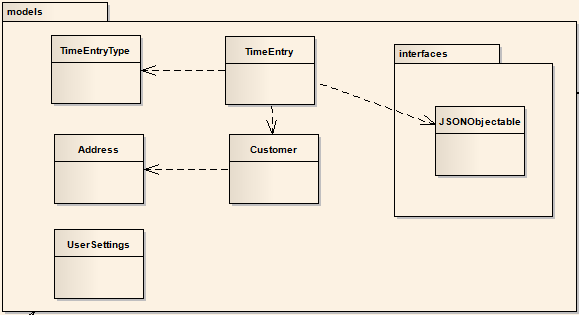


Abbildung 12 - Package models

###### Schnittstellen

###### Operationen

Interne Operation 1

Interne Operation 2

TODDOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

###### Unterpackage interfaces

Beschreibung des Packages

Das Package „interfaces“ beinhaltet die JSON-Serialisierung, welche von den Klassen im Package „models“ benötigt werden.

Diagramme



Abbildung 13 - Package interfaces

Schnittstellen

Operationen

Interne Operation1

Interne Operation2

##### Package database

###### Beschreibung des Packages

„database“ ist dafür verantwortlich, dass eine Verbindung zur Datenbank hergestellt wird. Ist es zuständig für die Erstellung der Datenbank, mit den einzelnen Tabellen.

###### Diagramme

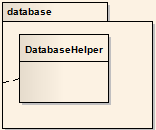


Abbildung 14 - Package database

###### Schnittstellen

###### Operationen

Interne Operation 1

Interne Operation 2

### Package network

#### Beschreibung des Packages

Das Package „network“ ist dafür verantwortlich, dass die Daten übertragen werden.

#### Diagramme

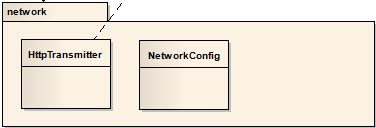


Abbildung 15 - Package network

#### Schnittstellen

#### Operationen

##### Interne Operation 1

##### Interne Operation 2

### Package test

Das Package „test“ wird hier, obwohl es nicht in Abbildung 7 - Übersicht über die Packages (Kapitel 3.6.1 Übersicht über die Packages) ersichtlich ist, der Vollständigkeit halber aufgelistet.



Abbildung 16 - Package test

Dieses Package enthält als Unterpackages nachfolgende Packages, welche bereits einzeln bestehen:

* „services“ (siehe 3.6.2 Package services)
* „activities“ (siehe 3.6.4 Package activities)
* „persistence“ (siehe 3.6.5 Package persistence)
* „network“ (siehe 3.6.6 Package network)

Die jeweiligen Packages beinhalten Klassen, die Testzwecken dienen.

Das Package „gui/gen“ läuft selbständig und benötigt keine Testklassen.

# Prozesse und Threads

<Wenn mehrere Prozesse oder Threads eingesetzt werden wird hier beschrieben, wie diese ablaufen, miteinander funktionieren, Daten austauschen, sich synchronisieren, etc...>

# Datenspeicherung

<Beschreibung mit Diagramm der Datenspeicherung [Data Model]. (zum Beispiel: Datenbank)>

Die Daten werden mithilfe des ORMLite in einer lokalen SQLite Datenbank gespeichert. Dieses ORM hat sich während der Evaluation sehr bewährt. Weitere Infos zum Entscheid sind unter 7.1.1 Datenspeicherung / ORM einsehbar

# Grössen und Leistung

<Einschränkungen der Applikation bezüglich Speicher, Leistung, etc…. (zum Beispiel: Verwaltung unterstützt maximal 20'000 Einträge)>

# Anhang

## Architekturentscheide

### Datenspeicherung / ORM

Dass die Daten temporär auf dem Client gespeichert werden müssen, ergibt sich durch die Anforderung, dass der Client auch ohne Serververbindung funktionieren muss. Die verschiedenen Varianten wurden nachfolgend untersucht und ausgewertet.

Schlussendlich wurde für ORMLite entschieden, da sich dieser OR Mapper am besten für die Android Plattform eignet und speziell dafür optimiert wurde. Ausserdem ist dieser OR Mapper schlank und die angebotene Grundfunktionalität reicht völlig aus.

#### ORMLite

ORMLite ist ein leichtgewichtiger OR Mapper für Java Applikationen (Grösse: 234 KB). Er abstrahiert die Grundfunktionalitäten des SQL. Es werden viele verschiedene Datenbanken nativ unterstützt (volle Unterstützung für SQLite, MySQL, Postgres, Microsoft SQL Server, H2, Derby, HSQLDB, teilweise Unterstützung für DB2, Oracle, ODBC und Netezza) und ist leicht für andere Datenbanken erweiterbar, was für den modularen Aufbau des OR Mappers spricht. Zusätzlich bietet ORMLite eine einfache und strukturierte Integration in die Android Plattform.

Weitere Informationen unter http://ormlite.com/

#### DB4O

DB4O ist ein Schwergewicht in Sachen ORM (> 40MB!). Zusätzlich bietet DB4O sehr viel Funktionalität, die für dieses Projekt nicht genützt werden würde. Aus diesen zwei Gründen wurde gegen DB4O entschieden.

Weitere Informationen unter http://developer.db4o.com/

#### ActiveAndroid

ActiveAndroid ist ein schlankes aber mächtiges ORM, das speziell für Android entwickelt wurde. Leider ist dieses ORM nicht OpenSource und kostet für 5 Entwickler 60 USD. Aus diesem Grund wird ActiveAndroid nicht verwendet.

Weitere Informationen unter https://www.activeandroid.com/

#### Android-active-record

Android-active-record ist zwar grundsätzlich ein sehr gutes ORM, da es sehr klein ist und sich sehr einfach in das Android Framework integrieren lässt. Allerdings ist dieses ORM noch stark in der Entwicklungsphase und ist somit noch nicht stabil genug, um in einer produktiven Applikation eingesetzt zu werden.

Weitere Informationen unter http://code.google.com/p/android-active-record/