AndCourier

Kamil Janowski

Mateusz Kowalski

Mobilna aplikacja bazodanowa wspomagająca pracę kurierską

AndCourier

Dokumentacja

Spis treści

[Opis projektu 2](#_Toc318191786)

[Wymagania serwera AndCourier Server 2](#_Toc318191787)

[Wymagania funkcjonalne 2](#_Toc318191788)

[Wymagania niefunkcjonalne 2](#_Toc318191789)

[Wymagania klienta AndCourier Client 3](#_Toc318191790)

[Wymagania funkcjonalne 3](#_Toc318191791)

[Wymagania niefunkcjonalne 3](#_Toc318191792)

[Baza danych 4](#_Toc318191793)

[Model bazy danych 4](#_Toc318191794)

[Opis danych 4](#_Toc318191795)

[Couriers 4](#_Toc318191796)

[Logins 4](#_Toc318191797)

[Parcels 4](#_Toc318191798)

[ParcelType 4](#_Toc318191799)

[Customers 5](#_Toc318191800)

[Opis używanych technologii 5](#_Toc318191801)

[Android 2.2 5](#_Toc318191802)

[Słownik danych 6](#_Toc318191803)

[Załączniki 7](#_Toc318191804)

# Opis projektu

Projekt składa się z dwóch aplikacji:

1. AndCourier Server udostępniający dane dotyczące paczek, które należy dostarczyć, oraz umożliwiający weryfikację kuriera. Pozwala też na dodawanie do systemu zarówno nowych paczek jak i zarządzanie kurierami (ich dodawanie i usuwanie z systemu).

Ponadto serwer sam jest w stanie utworzyć bazę danych na serwerze MySQL, którą później będzie zarządzał.

1. AndCourier Client będącego kliencką aplikacją mobilną, która umożliwia logowanie się do serwera, przeglądanie informacji o paczkach, które należy dostarczyć, zgłaszanie dostarczenia paczki oraz przydzielanie zadanie dostarczenia paczki do konkretnego kuriera.

# Wymagania serwera AndCourier Server

## Wymagania funkcjonalne

1. Możliwość obsługi serwera z konsoli, dzięki czemu możliwa będzie obsługa przy połączeniu za pomocą protokołu SSH.
2. Serwer obsługuje polecenia opisane w załączniku nr 1: „AndCourier Server – instrukcja obsługi”.
3. Serwer zapisuje wszystkie logi dotyczące nawiązywanych z nim połączeń klienckich oraz przebiegu wymiany danych pomiędzy serwerem, a klientem. Stare logi są kasowane przy każdym uruchomieniu serwera.
4. Serwer sam jest w stanie zbudować potrzebną mu bazę danych na udostępnionym mu serwerze MySQL.
5. Serwer przeprowadza autentykację łączących się z nim użytkowników.
6. Serwer udziela odpowiedzi na wszystkie zapytania klienta opisane w załączniku nr 2: „Zapytania klienta” na podstawie danych zawartych w bazie danych.
7. Login i hasło przy logowaniu powinny być nie dłuższe niż 45 znaków.
8. Znajdowanie optymalnej trasy pomiędzy miastami.

## Wymagania niefunkcjonalne

1. Dostęp do serwera MySQL.
2. Zainstalowany dowolny system operacyjny, na którym jest możliwe zainstalowanie JRE.
3. Zainstalowana Java Runtime Environment w wersji co najmniej 7.0 .
4. Komputer musi mieć podłączoną klawiaturę, lub udostępniać zdalny pulpit z wystarczającymi uprawnieniami, aby operować na serwerze, lub udostępniać połączenie SSH poprzez które będzie można uzyskać wystarczające uprawnienia do operowania na serwerze.
5. Udostępniony otwarty port 666.
6. Dostęp do sieci.

# Wymagania klienta AndCourier Client

## Wymagania funkcjonalne

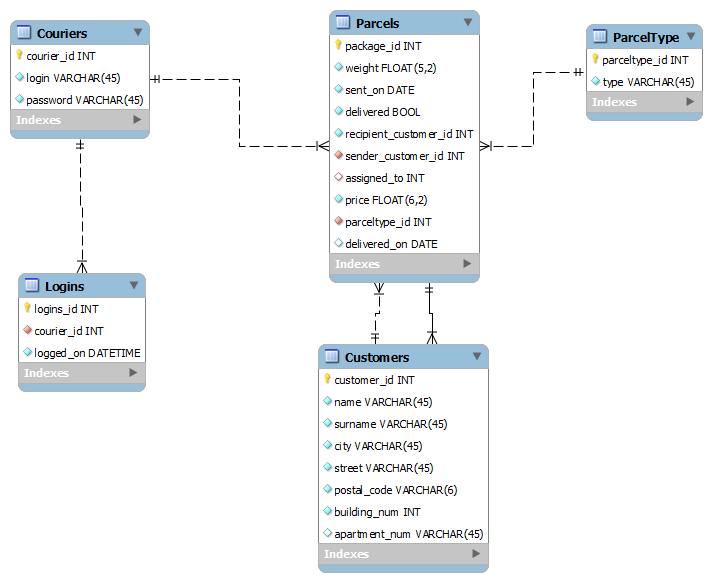
1. Logowanie do serwera.
2. Zapamiętywanie podstawowych informacji niezbędnych do zalogowania: adres serwera i login (istnieje konieczność każdorazowego podania hasła).
3. Wylogowywanie.
4. Pobieranie listy paczek, które nie są przydzielone do żadnego kuriera.
5. Pobieranie listy paczek, które są przydzielane do aktualnie zalogowanego kuriera.
6. Przydzielanie nieprzydzielonych paczek do aktualnie zalogowanego kuriera.
7. Oznaczanie paczki jako dostarczonej.
8. Przeglądanie szczegółów dotyczących wyświetlanych paczek (waga, data wysłania, adres nadawcy, adres odbiorcy, cena którą należy uiścić, rodzaj paczki)

## Wymagania niefunkcjonalne

1. Urządzenie mobilne z zainstalowanym systemem operacyjnym Android w wersji co najmniej 2.2 .
2. Urządzenie spełniające minimalne wymagania sprzętowe wymienione w dokumentacji Androida 2.2 .

# Baza danych

## Model bazy danych



## Opis danych

### Couriers

Tabela przechowująca listę wszystkich kurierów. Zawiera następujące informacje: identyfikator kuriera, login i hasło.

### Logins

Zawiera informacje o dacie i godzinie logowania kuriera do systemu.

### Parcels

Tabela opisująca paczki, które trafiają do firmy kurierskiej. Zawiera następujące informacje: waga paczki, kiedy była wysłana, informację czy została już dostarczona, odnośnik do klienta, który nadał paczkę oraz odnośnik do klienta, który jest adresatem paczki, cena jaka została uiszczona za paczkę, odnośnik do kuriera, który ma ją dostarczyć (jeśli już jakiś został przypisany), typ paczki (list, paczka zwykła, paczka delikatna itp.) oraz datę, kiedy została dostarczona.

### ParcelType

Tabela wymieniająca typy paczek np. list, paczka zwykła, paczka delikatna.

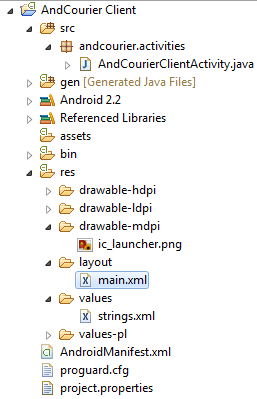
### Customers

Tabela opisująca klientów. Zawiera następujące informacje: imię, nazwisko, miasto, ulicę, kod pocztowy, numer budynku i numer mieszkania (jeśli istnieje).

# Opis używanych technologii

## Android 2.2

Android jest systemem operacyjnym przeznaczonym na urządzenia mobilne. Poniżej znajduje się standardowa struktura projektu przeznaczonego na tą platformę.



Pomimo faktu, że system operacyjny Android uruchamia aplikacje napisane w Javie, kładzie on na nie wymóg używania znajdującego się w Android SDK Android Frameworka, który umożliwia zarządzanie całym cyklem życia aplikacji.

Każde okno wyświetlane w systemie jest reprezentowane przez obiekt klasy dziedziczącej klasę Activity. Każda aktywność cechuje się następującym cyklem życia:



Pierwszą uruchamianą metodą w naszej aktywności jest onCreate(). To w niej zawsze pobieramy nasz interfejs oraz wszystkie potrzebne uchwyty do widoków.

Każdy jeden interfejs przedstawiający pojedyncze okno jest reprezentowany przez plik XML znajdujący się w katalogu res/layout. Katalog ten zawiera zbiór domyślnych layoutów, niemniej jednak istnieje możliwość utworzenia dodatkowych katalogów zawierających layouty res/layout-land oraz res/layout-port, które będą reprezentować dane okno tylko w konkretnej orientacji urządzenia.

# Słownik danych

1. Wystarczające uprawnienia – uprawnienia do wykonywania aplikacji, do zapisu i odczytu w katalogu domowym aplikacji oraz wszystkich jego podkatalogach oraz do zapisu, odczytu i wykonania wszystkich plików znajdujących się w katalogu domowym aplikacji oraz wszystkich jego podkatalogach.
2. Log – krótka informacja dotycząca zapisana w pliku z rozszerzeniem .log dotycząca konkretnego zdarzenia zaistniałego pomiędzy klientem, a serwerem. Powinna składać się co najmniej z czasu zaistniałego zdarzenia (podanego w formacie timestamp, lub „dzień-miesiąc-rok godzina:minuta:sekunda, przy czym godzina jest podana w formacie 24-godzinnym, a każda ze zmiennych poza rokiem, składa się z dwóch cyfr) oraz krótkiego opisu zdarzenia zapisanego w języku angielskim, np.
3. 02-01-2012 13:06:59 User kjanow logged in
4. 02-01-2012 13:07:20 User kjanow requested data concerning numer of parcels
5. 02-01-2012 13:07:21 Server provided kjanow with requested data
6. 02-01-2012 13:07:21 Server failed in processing the request
7. Klient – osoba będąca nadawcą, lub odbiorcą paczki, lub w odniesieniu do aplikacji - AndCourier Client.
8. Logowanie – nawiązanie połączenia pomiędzy klientem i serwerem, podanie przez klienta loginu i hasła takich, że istnieje rekord w tabeli couriers w bazie danych, który już je zawiera oraz dodanie rekordu do tabeli logins, który zawiera dodatkowo informację o dokładnym czasie podania informacji do logowania.
9. Wylogowanie – zerwanie połączenia pomiędzy klientem i serwerem, a co za tym idzie zakończenie sesji przez serwer.
10. Widok – każdy pojedynczy element znajdujący się w interfejsie użytkownika (zarówno każda kontrolka jak i każdy layout(sposób ułożenia widoków względem siebie)).
11. Aktywność – klasa dziedzicząca klasę Activity, oraz zadeklarowana w manifeście. Jest zbiorem metod obsługujących określony interfejs użytkownika.

# Załączniki

1. AndCourier Server – instrukcja obsługi
2. Zapytania klienta