

MPD-Client

Teil der Software Engineering II Studienarbeit WS 2011/2012, Inf 3

Christopher Pahl,
Christoph Piechula,
Eduard Schneider,
und Marc Tigges

8. Januar 2012

Teil I.

Prolog

Ziel dieser Studienarbeit ist die vollständige Bearbeitung einer vorgegebenen Aufgabenstellung nach einem selbst gewählten Vorgehensmodell. Die Aufgabenstellung schreibt vor, sich in einer Gruppe zusammen zu finden und gemeinsam ein Software-Projekt zu bearbeiten und dabei strukturiert und professionell vorzugehen.

Inhaltsverzeichnis

I. Prolog	2
II. Definition des Projekts	10
1. Definition des Projekts	11
1.1. Rahmenbedingungen	11
1.2. Prozess-Anforderungen	11
1.3. Mögliche Themen	12
2. Wasserfallmodell mit Rücksprung	13
2.1. Definition	13
2.2. Warum dieses Modell?	14
3. Richtlinien	15
3.1. Programmierrichtlinien	15
3.1.1. Begründung	15
3.2. Toolauswahl	16
3.2.1. Begründung	16
3.3. Bibliotheken	16
3.3.1. Begründung	17
4. Definition	18
4.1. Definition des MPD	18
4.1.1. Der MPD kann:	20
4.1.2. Der MPD kann nicht:	20
4.2. Definiton des MPD-Client	20
4.3. Grafische Übersicht	21

III. Lastenheft **22**

5. Lastenheft **23**

5.1. Zielbestimmungen	23
5.1.1. Projektbeteiligte	24
5.2. Produkteinsatz	24
5.2.1. Anwendungsbereiche	24
5.2.2. Zielgruppen	25
5.2.3. Betriebsbedingungen	25
5.3. Produktumgebung	25
5.3.1. Software	25
5.3.2. Hardware	25
5.3.3. Orgware	25
5.4. Produktfunktionen	26
5.4.1. Allgemein	26
5.5. Produktdaten	26
5.6. Qualitätsanforderungen	27
5.7. Ergänzungen	27
5.7.1. Realisierung	27
5.7.2. Die nächste Version	28

IV. Pflichtenheft **29**

6. Pflichtenheft **30**

6.1. Zielbestimmungen	30
6.1.1. Projektbeteiligte	30
6.1.2. Muss-Kriterien	30
6.1.3. Wunsch-Kriterien	31
6.2. Produkteinsatz	31
6.2.1. Anwendungsbereiche	31
6.2.2. Zielgruppen	31
6.2.3. Betriebsbedingungen	31
6.3. Produktumgebung	32
6.3.1. Software	32
6.3.2. Orgware	32

6.4.	Produktfunktionen	32
6.4.1.	Menü	33
6.4.2.	Titelbar	34
6.4.3.	Sidebar	34
6.4.4.	Playlistmanager	35
6.4.5.	Databasebrowser	35
6.4.6.	Queue	36
6.4.7.	Settingsbrowser	37
6.4.7.1.	Fußleiste	38
6.4.7.2.	Sonstiges	38
6.5.	Produktdaten	38
6.5.1.	Starten und Beenden	38
6.5.2.	Abspielen von Musik (Buttons)	38
6.5.3.	Abspielen von Musik (Shortcuts)	39
6.5.4.	Administrator-Funktionen	39
6.5.5.	Suchen in der Queue	40
6.5.6.	Statistik	40
6.5.7.	Persönliches Profil	40
6.5.8.	Mehrfachstart des Clients	40
6.5.9.	Persönliche Datenbank	40
6.5.10.	Persönliche Einstellungen	41
6.6.	Qualitätsanforderungen	41
6.6.1.	Korrektheit	41
6.6.2.	Wartbarkeit	41
6.6.3.	Zuverlässigkeit	41
6.6.4.	Effizienz	42
6.6.5.	Benutzbarkeit	42
6.6.6.	Design	42
6.6.7.	Hardware	42
6.6.8.	Orgware und Entwicklungsumgebung	42
6.7.	Globale Testszenarien und Testfälle	43
6.7.1.	Cxxtest	43
6.7.2.	Testfälle	43
6.7.3.	Testprotokoll	44
6.7.3.1.	Abspielfunktionen	44
6.7.3.2.	Queue-Funktionen	49

6.7.3.3.	Playlist-Funktionen	50
6.7.3.4.	Dateibrowser-Funktionen	52
6.7.3.5.	Statistik	55
6.7.3.6.	Einstellungen	55
6.7.3.7.	Lautstärke	56
6.7.3.8.	Sonstiges	56
V.	Designdokument	58
7.	Software Design	59
7.1.	Einführung	59
7.2.	„Das Problem“	59
7.2.1.	Aufbau der Anwendung	62
7.2.1.1.	Namespace-Übersicht	62
7.3.	Utils und Writer	63
7.3.1.	Utils	63
7.3.2.	Logging	63
7.4.	Config Hauptklassen	63
7.4.1.	Path	63
7.4.2.	Konfigurationsdatei	65
7.4.3.	Model	65
7.4.3.1.	Instanziierung des Models	67
7.4.3.2.	Prinzipieller Ablauf der load() Methode	68
7.4.3.3.	loadDefaultDoc() Methode	69
7.4.3.4.	Ablauf der save() Methode	69
7.4.4.	Handler	69
7.5.	Aufbau des Clients	74
7.5.1.	Hauptklassen	74
7.5.1.1.	Listener	74
7.5.1.2.	Connection	76
7.5.1.3.	BaseClient	78
7.5.1.4.	Client	80
7.5.1.5.	NotifyData	82
7.5.2.	Weitere Klassen	82
7.5.2.1.	Song	83
7.5.2.2.	Directory	83

7.5.2.3.	Statistics	84
7.5.2.4.	Playlist	84
7.5.2.5.	AudioOutput	85
7.5.3.	Abstrakte Klassen	86
7.5.3.1.	AbstractClientUser	86
7.5.3.2.	AbstractItemlist	86
7.5.3.3.	AbstractItemGenerator	86
7.5.3.4.	AbstractComposite	87
7.5.3.5.	AbstractClientExtension	87
7.6.	GUI Elementklassen	88
7.6.1.	Interaktion des Clients mit anderen Modulen	88
7.6.2.	Hauptklassen	89
7.6.2.1.	AbstractBrowser	89
7.6.2.2.	BrowserList	90
7.6.2.3.	Heartbeat	90
7.6.2.4.	MenuList	91
7.6.2.5.	NotifyManager	91
7.6.2.6.	PlaybackButtons	91
7.6.2.7.	Statusbar	91
7.6.2.8.	StatusIcons	92
7.6.2.9.	Timeslider	92
7.6.2.10.	TitleLabel	92
7.6.2.11.	Trayicon	92
7.6.2.12.	Volumebutton	92
7.6.2.13.	Window	92
7.7.	Avahi Serverliste	93
7.7.0.14.	Brower	93
7.8.	Browserimplementierungen	94
7.8.1.	Hauptklassen	94
7.8.1.1.	BasePopup	94
7.8.1.2.	Database	95
7.8.1.3.	PlaylistManager	96
7.8.1.4.	Queue	97
7.8.1.5.	Settings	99
7.8.1.6.	Statistics	101

7.9. Testfälle	101
7.9.1. Testen der GUI	101
7.9.2. Testen des „Backends“	102
7.10. Doxygen	103
7.11. Glossar	103
7.11.1. Mainloop	103
VI. Epilog	104
8. Probleme bei der Entwicklung	105
8.1. Probleme durch das Wasserfallmodell	105
9. Softwarerepository	107

Teil II.

Definition des Projekts

1. Definition des Projekts

1.1. Rahmenbedingungen

- Persistente Datenspeicherung
 - Datei oder Datenbank (wenn schon bekannt)
- Netzwerk-Programmierung
 - Eine verteilte Architektur (z.B.: Client/Server)
- GUI
 - Swing
 - Web-basiert
 - Gtk+ (durch Nachfrage)

1.2. Prozess-Anforderungen

- Dokumentation aller Phasen (Analyse bis Testen)
- Auswahl eines konkreten Prozessmodells
 - Z.B. sd&m, M3, RUP, Agile Methoden ...
 - Begründung (warum dieser Prozess passt zu Ihrem System)
- Erstellung der Dokumente und UML-Diagramme
 - Visio
 - UML Werkzeuge (freie Wahl)
- Fertige Implementierung
 - Es kann mehr spezifiziert sein als implementiert
- Spezifikation von Testszenarien
 - und der Beleg der erfolgreichen Ausführung
- Lauffähiges System

1.3. Mögliche Themen

- CRM Systeme
 - Bibliothek
 - Musikshop
 - ...
- Kommunikationssysteme
- Chat-Variationen (Skype, etc.)
- File-Verwaltungs-Systeme (eigener Cloud-Dienst)
- ...

Portale

- Mitfahrgelegenheit
- Dating-Agentur ;)
- ...

1

Diese Arbeit ist wichtig, um den Studenten zu zeigen, wie man in einem Team zusammenarbeitet und nach Software-Engineering-Methoden qualitativ hochwertige Software erstellt. Es geht im Folgenden um einen Music-Player-Daemon-Client (Näheres bitte der Definition entnehmen). Dieses Thema wird behandelt, da es alle Rahmenbedingungen abdeckt und im Interesse der Autoren liegt. Die Besonderheit liegt darin, dass sich diese Software nach Fertigstellung auch wirklich anwenden lässt. Ziel ist die Erweiterung der Fähigkeiten im Bereich der Software Engineering sowie das Erlernen von Methoden für wissenschaftliches Arbeiten.

¹Folie Anforderungen, Autor Prof. Dr. Philipp Schaible, WS 2011/2012, Inf 3

2. Wasserfallmodell mit Rücksprung

2.1. Definition

Das Wasserfallmodell ist ein lineares (nicht iteratives) vorgehensmodell in der Softwareentwicklung, bei dem der Softwareentwicklungsprozess in Phasen organisiert wird. Dabei gehen die Phasenergebnisse wie bei einem Wasserfall immer als bindende Vorgaben für die nächsttiefere Phase ein.

Im Wasserfallmodell hat jede Phase vordefinierte Start- und Endpunkte mit eindeutig definierten Ergebnissen. In Meilensteinsitzungen am jeweiligen Phasenende werden die Ergenisdokumente verabschiedet. Zu den wichtigsten Dokumenten zählen dabei das Lastenheft sowie das Pflichtenheft. In der betrieblichen Praxis gibt es viele Varianten des reinen Modells. Es ist aber das traditionell am weitesten verbreitete Vorgehensmodell.

Der Name Wasserfall kommt von der häufig gewählten grafischen Darstellung der fünf bis sechs als Kaskade angeordneten Phasen. Ein erweitertes Wasserfallmodell mit Rücksprungmöglichkeiten (gestrichelt, siehe 2.1).

Erweiterungen des einfachen Modells (Wasserfallmodell mit Rücksprung) führen iterative Aspekte ein und erlauben ein schrittweises Aufwärtslaufender Kaskade, sofern in der aktuellen Phase etwas schief laufen sollte, um den Fehler auf der nächsthöheren Stufe beheben zu können. ¹

¹Zitat aus: <http://de.wikipedia.org/wiki/Wasserfallmodell>



Abbildung 2.1.: Wasserfallmodell mit Rücksprung

2.2. Warum dieses Modell?

Wir haben uns für das Wasserfallmodell mit Rücksprung² entschieden, weil dieses Modell alle Phasen der Entwicklung klar abgrenzt und sich optimal auf einen professionellen Softwareentwicklungsvorgang abbilden lässt. Dieses Modell ermöglicht eine klare Planung und Kontrolle unseres Softwareprojekts, da die Anforderungen stets die gleichen bleiben und der Umfang einigermaßen gut abschätzbar ist. Für die erweiterte Version dieses Modells, nämlich mit Rücksprung, haben wir uns entschieden, um ein paar Nachteile dieses Modells auszuhebeln. Beispielsweise sind die klar voneinander abgegrenzten Phasen in der Realität oft nicht umsetzbar. Des weiteren sind wir somit flexibler gegenüber Änderungen.

²Wasserfallmodell mit Rücksprung,

Bild-Quelle: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/e5/Wasserfallmodell.svg/567px-Wasserfallmodell.svg.png>

3. Richtlinien

3.1. Programmierrichtlinien

- Tabstop = 4 Leerzeichen.
- Keine nichtkonstanten globalen Variablen.
- Sinnvolle Variablenbenennung, "lowercase".
- Klassenmethoden (static) nur in Ausnahmefällen bzw. nur mit guten Gründen.
- Valgrind darf keine Laufzeitfehler bringen, die nicht von Gtk oder anderen Bibliotheken stammen.
- „camelcase“ bei Objektnamen, C-Style (function_name) bei Funktionsnamen - Präzise Namen.
- Modulare Gestaltung.
- Durchgehendes Model-View-Controller Pattern.
- Code-Sauberkeit ist wichtiger als Code Performance.
- "make" sollte keine Warnungen ausgeben, die man leicht umgehen könnte. (-Wall und -Wextra -std=c++0x wird genutzt)
- "make test" soll vollständig durchlaufen.
- Allman-Stil.

3.1.1. Begründung

Einhaltung dieser Programmierrichtlinien sorgen für ein einfaches, übersichtliches und einheitliches Arbeiten. Jeder sollte sich ohne größere Umstände in den Code eines anderen einlesen können. Dies gewährleistet eine hohe Wartbarkeit der Programm-Codes und beugt außerdem Fehlern vor. Das Programm ist leicht erweiterbar ohne große Anpassungen vornehmen zu müssen.

3.2. Toolauswahl

- CMake (Buildsystem)
- g++ (C++ Compiler)
- Valgrind (Memorydebugger)
- git (Hosting auf Github) ¹
- Glade (GUI-Designer)
- doxygen (Interne Dokumentationsgenerierung)
- Devhelp (Dokumentationsbrowser)

3.2.1. Begründung

CMake wurde ausgewählt da es eine solide und vor allem einfache Syntax bietet, und zudem leicht anpassbar ist. Git dient zur Versionsverwaltung. Github wurde dabei als Hostingplattform ausgewählt, da das Hosting dort für Opensourceprojekte frei ist. Glade bietet eine solide Trennung von der grafischen Oberfläche zum Kontrollkern des Programms außerdem kann mit Glade sehr einfach eine grafische Oberfläche erstellt werden. Da man sich in C++ im Gegensatz zu Java um sehr viele Sache selbst kümmern muss wurde Valgrind als Memorydebugger ausgewählt, um das Aufspüren von Fehlern zu vereinfachen.

3.3. Bibliotheken

- gtkmm3 (C++ Wrapper für Gtk+) ²
- libmpdclient (Lowlevel MPD-Bibliothek für C) ³
- libxml2 (XML Parser Library für C) ⁴
- libnotify (Anzeige von Desktopnachrichten) ⁵
- Avahi-glib (Interface zum Avahidaemon) ⁶

¹<https://github.com/studentkittens/Freya>

²<http://www.gtkmm.org/de/index.html>

³<http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/files.html>

⁴<http://xmlsoft.org/index.html>

⁵<http://developer.gnome.org/libnotify/>

⁶<http://avahi.org/wiki/WikiStart#WhatIsAvahi>

3.3.1. Begründung

C++ wurde aufgrund persönlicher Interessen der Autoren gewählt. Außerdem gibt es für Java nur wenige oder sehr alte Bibliotheken für dieses Projekt. Gtkmm3 bietet ein dynamisches Layout und ist leichtgewichtiger als Qt, außerdem ist es einfacher in der Handhabung und lässt sich auf den meisten Desktopumgebungen besser integrieren. Swing ist aus Sicht der Autoren nicht geeignet. Libmpdclient ist eine eigene lowlevel C-Bibliothek, sie ist unabhängig von eigentlichen MPD-Server. Libxml2 liefert einen standardisierten Xml Parser und ist sehr leichtgewichtig, sowie auf einer großen Zahl von Systemen vorhanden. Libnotify liefert Benachrichtigungen über interne Events und ist auf den meisten Linux Distributionen verbreitet. Avahi-glib ist ein Interface für den Avahidaemon, der optional ist. Avahi dient als Server-Browser, kann allerdings nur MPD Server finden, die sich per Zeroconf am Avahidaemon registriert haben. Primäre Entwicklerplattform ist ein GNU/Linux-System nach Wahl.

4. Definition

Der MPD ist eine Client/Server-Architektur, in der die Clients und Server (MPD ist der Server) über ein Netzwerk interagieren. MPD ist also nur die Hälfte der Gleichung. Zur Nutzung von MPD, muss ein MPD-Client (auch bekannt als MPD-Schnittstelle) installiert werden. Als Netzwerkprotokoll wird das MPD eigene Protokoll verwendet.¹

4.1. Definition des MPD

Der Music Player Daemon (kurz MPD) ist ein Unix-Systemdienst, der das Abspielen von Musik auf einem Computer ermöglicht. Er unterscheidet sich von gewöhnlichen Musik-Abspielprogrammen dadurch, dass eine strikte Trennung von Benutzeroberfläche und Programmkern vorliegt. Dadurch ist die grafische Benutzeroberfläche austauschbar und auch eine Fernsteuerung des Programms über das Netzwerk möglich. Die Schnittstelle zwischen Client und Server ist dabei offen dokumentiert und der Music Player Daemon selbst freie und quelloffene Software.

Der MPD kann wegen seines geringen Ressourcenverbrauchs nicht nur auf Standardrechnern sondern auch auf einem abgespeckten Netzwerkgerät mit Audioausgang betrieben werden und von allen Computern oder auch Mobiltelefonen / PDAs im Netzwerk ferngesteuert werden.

Es ist auch möglich den Daemon und den Client zur Fernsteuerung lokal auf dem gleichen Rechner zu betreiben, er fungiert dann als normaler Medienspieler, der jedoch von einer Vielzahl unterschiedlicher Clients angesteuert werden kann, die sich in Oberflächengestaltung und Zusatzfunktionen unterscheiden. Mittlerweile existierten auch zahlreiche Clients, die eine Webschnittstelle bereitstellen.

Der MPD spielt die Audioformate Ogg Vorbis, FLAC, OggFLAC, MP2, MP3, MP4/AAC, MOD, Musepack und wave ab. Zudem können FLAC-, OggFLAC-

¹<http://www.musicpd.org/doc/protocol/index.html>

, MP3- und OggVorbis-HTTP-Streams abgespielt werden. Die Schnittstelle kann auch ohne manuelle Konfiguration mit der Zeroconf-Technik angesteuert werden. Des Weiteren wird Replay Gain, Gapless Playback, Crossfading und das Einlesen von Metadaten aus ID3-Tags, Vorbis comments oder der MP4-Metadatenstruktur unterstützt.²

²Zitat aus: http://de.wikipedia.org/wiki/Music_Player_Daemon

4.1.1. Der MPD kann:

- Musik abspielen
- Musik kontrollieren und in Warteschlangen reihen
- Musik Dateien dekodieren
- HTTP-Streaming
 - Eine HTTP-URL kann zur Warteschlange hinzugefügt oder direkt abgespielt werden.

4.1.2. Der MPD kann nicht:

- Album-Cover speichern
- Funktionen eines Equalizers bereitstellen
- Musik Taggen (Informationen aus dem Web suchen)
- Text für Playlist-Dateien parsen
- Statistische Auswertungen machen
- Musik visualisieren
- Funktionen eines Remote-File-Servers bereitstellen
- Funktionen eines Video-Servers bereitstellen

4.2. Definiton des MPD-Client

Der Music Player Daemon Client ist nun die Schnittstelle zum MPD. Über diesen Client kann der MPD gesteuert werden. Es gibt viele verschiedene Clients mit unterschiedlichsten Funktionen, da der Client nicht auf den Funktionsumfang des MPD begrenzt ist. Das heißt im Klartext, dass der Client zwar nur die Funktionen über das Netzwerk steuern kann, die vom MPD implementiert sind aber nicht, dass er deshalb auch keine lokalen Dienste bzw. Funktionen anwenden kann. So kann ein Client beispielsweise alle Funktionen lokal implementieren, die unter dem Punkt 3.1.2 Der MPD kann nicht:erwähnt wurden.

4.3. Grafische Übersicht



³ Der MPD-Server bekommt als Input mp3, ogg, flac, wav, mp4/aac,... Musik-Dateien die entweder in einer Musik-Datenbank oder in Playlisten gespeichert sind. Der Standardoutput des MPD ist Alsa, libao, jack oder OSS, die Musik kann aber auch über einen Icecast oder Pulseaudio Clienten ausgegeben werden. Der MPD-Client steuert den MPD-Server und hat selbst keinen Audio-Output.

³Bild-Quelle: <http://images.wikia.com/mpd/images/6/68/Mpd-overview.png>

Teil III.

Lastenheft

5. Lastenheft

Bei der Erstellung dieses Lastenheftes wurde sich an folgendem Beispiel orientiert:

<http://www.stefan-baur.de/cs.se.lastenheft.beispiel.html?glstyle=2010>

5.1. Zielbestimmungen

Welche Ziele sollen durch den Einsatz der Software erreicht werden?

Dem einzelnen Benutzer soll das abspielen von Musik über eine Netzwerkverbindung ermöglicht werden, dabei soll die Steuerung von einem lokalen Client übernommen werden. Die Musik wird dabei vom MPD Server in einer Datenbank gespeichert, der Rechner auf dem dieser Dienst läuft ist auch primär für die Audioausgabe zuständig, desweiteren sind andere Audioausgabequellen wie z.B. PulseAudio möglich. Die Client-Rechner sollen die Ausgabe steuern und Abspiellisten auf dem Server verwalten können. Die Bedienung soll für alle Benutzer sehr einfach und komfortabel über einen lokalen Client realisiert werden. Bei jedem Start des Clients wird der Zustand des MPD-Servers „gespiegelt“.

Standardmäßig sollen den Benutzern folgende Funktionen zur Verfügung stehen:

- Abspielen von Musik
- Steuerung von Musik (Play, Stop, Skip, ...)
- Input-Stream via HTTP
- Erstellung und Verwaltung von Playlisten
- Verwaltung der Audioausgabegeräte

Weitere Funktionen müssen modular integrierbar sein, allerdings müssen sie noch nicht implementiert werden. Einige Beispiele für weitere Funktionen wären:

- Finden von Album-Informationen ¹

¹Unter Verwendung von: <https://github.com/sahib/glyr>

- Speichern von Serveradressen
- Visualisierung der Musik
- Dynamische Playlisten

Die Systemsprache soll auf Englisch festgelegt werden.

5.1.1. Projektbeteiligte

Wer soll an dem Projekt teilnehmen?

- Christopher Pahl
- Christoph Piechula
- Eduard Schneider
- Marc Tigges

5.2. Produkteinsatz

Für welche Anwendungsbereiche und Zielgruppe ist die Software vorgesehen?

Der MPD-Client ist nicht auf bestimmte Gewerbe beschränkt, ein jeder soll diesen Client verwenden können.

Die Software soll unter folgender Lizenz stehen: Public License (GPL) Version 3 vom 29 Juni 2007.

Definition der GPL v3:

<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

5.2.1. Anwendungsbereiche

Einzelpersonen verwenden dieses System überall da, wo mit einem Unix-artigen Betriebssystem Musik abgespielt werden soll. Das wären z.B. Personal Computer, Musikanlagen, Laptops und evtl. sogar diverse Smartphones möglich.

5.2.2. Zielgruppen

Personengruppen die komfortabel von überall aus auf ihre Musik und Playlist zugreifen wollen ohne diese jedes mal aufwändig synchronisieren zu müssen (z.B. durch Abgleich von Datenträgern).

Aufgrund der für das System vorgesehenen Betriebsumgebung sind ebenso Kenntnisse im Umgang mit Unix nötig.

Der Benutzer muss die Systemsprache Englisch beherrschen.

5.2.3. Betriebsbedingungen

Das System soll sich bezüglich der Betriebsbedingungen nicht sonderlich von vergleichbaren Systemen bzw. Anwendungen unterscheiden und dementsprechend folgende Punkte erfüllen:

- Betriebsdauer: Täglich, 24 Stunden
- Keinerlei Wartung soll nötig sein
- Sicherungen der Konfiguration müssen vom Benutzer vorgenommen werden

5.3. Produktumgebung

5.3.1. Software

Softwareabhängigkeiten sollen durch den Entwickler bestimmt werden. Dies gewährleistet, dass der Entwickler diesbezüglich nicht eingeschränkt wird und somit mehr Möglichkeiten hat.

5.3.2. Hardware

Das Produkt soll möglichst wenig Anforderungen an die Hardware stellen, da die Software eventuell auch auf sehr Hardwarearmen Geräten (wie z.B. Smartphones) verwendet werden soll.

5.3.3. Orgware

Es soll nach Möglichkeit keine Orgware vonnöten sein. Der Nutzer der Software soll sich um möglichst wenig Nebenläufiges kümmern haben.

5.4. Produktfunktionen

Welche sind die Hauptfunktionen aus Sicht des Auftraggebers?

5.4.1. Allgemein

Beim ersten Start des Systems soll eine Standard-Konfiguration geladen werden und die Verbindungseinstellungen zu einem MPD-Server müssen vorgenommen werden. Bei jedem weiteren Start soll die Konfiguration geladen werden, die vom Benutzer erstellt wurde, falls keine Konfiguration gefunden wurde, oder diese korrumpiert ist, so wird auf eine vom Client bereitgestellte Standardkonfiguration zurückgefallen. Der Benutzer soll sämtliche Einstellungen selbstverständlich zu jeder Zeit über die Oberfläche des Clients ändern können. Natürlich sollen alle üblichen Musik Abspielfunktionen vorhanden sein, dazu gehört Play, Stop, Previous und Next. Aber auch erweiterte Funktionen wie Repeat, Consume und Random sollen einstellbar sein. Der Benutzer soll über die Software direkten Zugriff auf das virtuelle Dateisystem des Servers haben, um nach Musik zu suchen und diese abspielen zu können. Aus dem Dateisystem heraus soll der Nutzer ebenfalls die Möglichkeit haben, Musik-Dateien direkt zu Playlisten und zur Warteschlange hinzuzufügen. Verbindungseinstellungen müssen auf möglichst einfache Art und Weise vorgenommen werden können, wenn möglich sollte dem Nutzer eine Liste von verfügbaren Servern angezeigt werden. Dem Nutzer soll ermöglicht werden, dass er nach bestimmten Titeln, Alben oder Interpreten suchen kann, da es mit dieser Software möglich ist, auch sehr große Musik-Datenbanken zu steuern. Administratorfunktionen müssen nicht implementiert werden, das sie vom Unix-System übernommen werden.

5.5. Produktdaten

Welche Daten sollen persistent gespeichert werden?

Die vom Benutzer vorgenommenen Verbindungseinstellungen und Client spezifischen Einstellungen, sollen auf dem Rechner lokal und persistent gespeichert werden. Nur so kann ermöglicht werden, dass nach jedem Start des Systems diese Einstellungen geladen und übernommen werden können.

Außerdem soll eine Log-Datei auf den einzelnen Rechnern angelegt werden, die dieses System verwenden. Die Speicherung des Logs und der Konfiguration soll dabei dem XDG-Standard² entsprechen. In dieser Log-Datei werden Nachrichten des Systems gespeichert, um eventuelle Fehler leicht finden und beheben zu können. Es soll stets der aktuelle Zustand des MPD Servers

²<http://standards.freedesktop.org/basedir-spec/basedir-spec-latest.html#variables>

widergespiegelt werden.

Dem Nutzer sollen viele verschiedene Informationen angezeigt werden, nicht nur Standardinformationen wie Titel, Album und Interpret, sondern auch Musik-Qualität, -Länge und Lautstärke. Es soll außerdem eine primitive Statistik implementiert werden die anzeigt, wie viele Lieder, Alben und Interpreten in der Datenbank vorhanden sind, wie lange man schon mit dem Server verbunden ist und wie lange die gesamte Abspielzeit aller Lieder in der Datenbank dauert. Eine Profilverwaltung muss nicht implementiert werden, dies wird bereits über die Unix Benutzerverwaltung geregelt.

Eine lokale Datenbank muss ebenfalls nicht vorhanden sein, dies wird durch den MPD-Server ermöglicht.

5.6. Qualitätsanforderungen

Die Software soll natürlich von hoher Qualität sein. Hierfür sollen folgende Anforderungen erfüllt werden:

Die Software soll korrekt sein, d. h. möglichst wenige Fehler enthalten. Sie soll aber auch, für den Fall das dennoch Fehler auftreten, robust und tolerant auf diese reagieren. Außerdem spielt die Wartbarkeit eine wichtige Rolle, falls sich die Softwareumgebung des MPD-Clients ändert, muss dieser leicht angepasst werden können. Der Client soll intuitiv und schnell bedienbar sein. Der Hauptaugenmerk liegt dabei aber auf Ressourceneffizienz, vor allem soll dabei dabei das Netzwerk nicht stark beansprucht werden um auch bei langsamen Verbindungen den Client bedienen zu können. Speicher und Recheneffizienz ist hierbei zwar von Belang, aber dennoch zweitrangig. Sollte es Funktionen geben, die nicht unter den Begriff Standardffallen, sollte eine knappe und präzise Beschreibung der Funktion vorhanden sein. Das Design der Software muss zwar ansprechend sein, ist im Endeffekt allerdings drittrangig.

5.7. Ergänzungen

5.7.1. Realisierung

Das System muss mit den Programmiersprachen C und/oder C++ realisiert werden. Dabei ist auf Objektorientierung zu achten, um Modularität und Wartbarkeit gewährleisten zu können. Es können beliebige Entwicklungsumgebungen verwendet werden, wobei allerdings auch ein Texteditor mit Syntaxhighlighting vollkommen ausreichend ist. Um einfaches und sicheres Arbeiten ermöglichen zu können, soll die Versionsverwaltungssoftware *git* benutzt werden, um

die Entwicklungsdateien zu speichern und zu bearbeiten. Zu dem Projekt soll eine ausführliche Dokumentation erstellt werden, um dauerhafte Wartbarkeit und Anpassung des MPD-Clients gewährleisten zu können, dazu gehören auch entsprechende Software-Diagramme (wie z.B. UML).

5.7.2. Die nächste Version

Aufgrund des modularen Aufbaus kann das System beliebig oft und in verschiedene Richtungen weiterentwickelt werden. Weiter oben sind bereits Möglichkeiten für konkrete Erweiterungen aufgelistet.

Teil IV.

Pflichtenheft

6. Pflichtenheft

Bei der Erstellung dieses Pflichtenheftes wurde sich an folgendem Beispiel von Stefan Baur orientiert.¹

6.1. Zielbestimmungen

6.1.1. Projektbeteiligte

Wer soll an dem Projekt teilnehmen?

- Christopher Pahl
- Christoph Piechula
- Eduard Schneider
- Marc Tigges

6.1.2. Muss-Kriterien

- Verbindungsaufbau
- Durchführung benutzerspezifischer Client-Einstellungen
- Musik-Steuerung
- Warteschlangenverwaltung
- Playlistverwaltung
- Datenbankverwaltung
- Frontend für die Settings
- Statistikanzeige
- Verwaltung der Ausgabegeräte

¹<http://www.stefan-baur.de/cs.se.pflichtenheft.beispiel.html?glstyle=2010>

6.1.3. Wunsch-Kriterien

- Anzeige von Onlinecontent (Albencover, Lyrics etc.) unter Verwendung von libglyr²

6.2. Produkteinsatz

Welche Anwendungsbereiche (Zweck), Zielgruppen (Wer mit welchen Qualifikationen), Betriebsbedingungen (Betriebszeit, Aufsicht)?

Der MPD-Client ist nicht auf bestimmte Gewerbe beschränkt, ein jeder soll diesen Client verwenden können. Die Software soll unter folgender Lizenz stehen: Version 3 vom 29 Juni 2007.

Definition der GPL:

<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

6.2.1. Anwendungsbereiche

Einzelpersonen verwenden dieses System überall da, wo mit einem Unix-artigen Betriebssystem Musik abgespielt werden soll. Das wären z.B. Personal Computer, Musikanlagen, Laptops und evtl. sogar diverse Smartphones möglich.

6.2.2. Zielgruppen

Personengruppen die komfortabel von überall aus auf ihre Musik und Playlist zugreifen wollen ohne diese jedes mal aufwändig synchronisieren zu müssen (z.B. durch Abgleich von Datenträgern). Aufgrund der für das System vorgesehenen Betriebsumgebung sind ebenso Kenntnisse im Umgang mit Unix nötig. Der Benutzer muss die Systemsprache Englisch beherrschen.

6.2.3. Betriebsbedingungen

Das System soll sich bezüglich der Betriebsbedingungen nicht sonderlich von vergleichbaren Systemen bzw. Anwendungen unterscheiden und dementsprechend folgende Punkte erfüllen:

- Betriebsdauer: Täglich, 24 Stunden
- Keinerlei Wartung soll nötig sein
- Sicherungen der Konfiguration müssen vom Benutzer vorgenommen werden

²<https://github.com/sahib/glyr>

6.3. Produktumgebung

6.3.1. Software

- Unixodes Betriebssystem
- MPD-Server
- Avahi Daemon
- Benötigte Bibliotheken können statisch einkompiliert werden

Ein MPD-Server muss nicht unbedingt lokal installiert sein, dann muss allerdings über das Netzwerk (Internet) ein Server erreichbar sein. Ohne MPD-Server soll der Client in einen definierten Zustand hochgefahren werden der das Verbinden ermöglicht. Avahi Daemon ist optional. Er ist nicht von nöten aber durchaus praktisch wenn man sich nicht ständig den Host (bzw. die IP) vom Administrator geben lassen will.

6.3.2. Orgware

- CMake (Buildsystem)
- g++ (C++ Compiler)
- Valgrind (Memorydebugger)
- git (Hosting auf Github)
- Glade (GUI-Designer)
- doxygen (Interne Dokumentationsgenerierung)
- Devhelp (Dokumentationsbrowser)

6.4. Produktfunktionen

Funktionen des MPD-Clients.

Beim ersten Start des Systems soll eine einkompilierte Standard-Konfiguration geladen werden und die Verbindungseinstellungen zu einem MPD-Server müssen vorgenommen werden. Bei jedem weiteren Start soll die Konfiguration geladen werden, die vom Benutzer erstellt hat, falls keine Konfiguration gefunden wurde, oder diese korrupt ist, so wird auf eine vom Client bereitgestellte Standardkonfiguration zurückgefallen. Der Benutzer soll sämtliche Einstellungen selbstverständlich zu jeder Zeit ändern können.

Um ein Gefühl für die Funktionalität zu bekommen die der Client haben soll, wurde mit Glade ein nichtfunktionales Mockup erstellt. Daraus sollen die finalen Features abgeleitet werden.



Abbildung 6.1.: Mockup des MPD Clients

Die Auflistung der Features erfolgt von links oben nach rechts unten.

6.4.1. Menü

Überall Anzeige der Keyshortcuts.

- File
 - „Connect”; Insensitiv wenn bereits verbunden
 - „Disconnect”, Insensitiv wenn nicht verbunden
 - „Quit”
- „Playback” Anzeige mit Haken falls aktiviert
 - Next
 - Previous
 - Play

- Stop
- Consume, Single, Random, Repeat -
- Misc
 - „Increase Volume”
 - „Decrease Volume”
- Help
 - About Dialog

6.4.2. Titelbar

- Anzeige des Musiktitels
 - Benutzerhinweis wenn Client nicht verbunden ist
- „Timeslider”
 - Zeigt die aktuelle Liedposition an
 - Durch klicken Sprung an bestimmte Musikposition möglich
 - Bei Stop wird Slider auf 0 gesetzt, bei Pause bleibt dieser stehen
- Steuerbuttons
 - Stopbutton - Stoppt Lied, setzt Timeslide zurück)
 - Pausebutton - zeigt „play icon” wenn pausiert und „stop icon” bei Wiedergabe
 - Previous - vorheriges Lied
 - Next - nächstes Lied
 - Volumebutton - Popupslder zum regeln der Lautstärke
- Untere Zeile
 - Anzeige von „by (Artist) on (Album) ((Erscheinungsjahr))”
 - Falls nicht connected oder nicht spielend soll „Not Playing angezeigt”

6.4.3. Sidebar

Die Sidebar befindet sich links und zeigt eine Liste verfügbarer Browser

- Bei Klick auf einem Browser wird er ausgewählt
- der Inhalt wird im Pane daneben angezeigt

- Sollte die Browserliste überfüllt sein wird ein Scrollbalken angezeigt

Nach einem Separator findet sich ein inaktives widget das den Song anzeigt der als nächstes spielen wird. Falls kein nächster Song wird eine entsprechende Nachricht angezeigt. Darunter findet sich 4 eindrückbare Buttons die eindrückbar sind:

- Repeat
- Consume
- Repeat
- Single

Falls diese Buttons beispielsweise in einem anderen Client aktiviert werden, so sollen die Änderungen automatisch durch die Eindrückung angezeigt werden.

6.4.4. Playlistmanager

Zeigt alle vorhandenen auf dem Server gespeicherten Playlisten in einer Liste. Dabei wird in der Liste der Playlistname und das letzte Änderungsdatum angezeigt. Die Namenszellen sind editierbar, sodass der Playlistname einfach geändert werden kann. Ein Rechtsklickmenü bietet soll die folgenden Operationen bieten:

- Append: Fügt den Inhalt der Playliste der Queue am Ende hinzu
- Replace: Ersetzt den Inhalt der Queue mit dieser Playlist
- Delete: Entfernt die ausgewählten Playlisten unwiderruflich

6.4.5. Databasebrowser

Der Databasebrowser zeigt eine Visualisierung der Datenbank die an einen Filebrowser angelehnt ist.³

- Anzeige von Songs und Files durch unterschiedliche Icons
- Anzeige des "Dateinamen" unter dem Icon
- Doppelklick oder Enter auf einen Ordner bewirkt ein Absteigen in diesem
- Doppelklick oder Enter auf ein Songfile bewirkt ein Hinzufügen dessen zur Ende der Queue

³Es handelt sich hierbei nicht wirklich um ein Dateisystem, nur um eine Darstellung der Musikfiles des Ordners, der in der Konfigurationsdatei des MPD-Servers also Musik-Ordner festgelegt wurde

- 'Backspace' geht ebenso ein Verzeichniss nach oben.
- Am unteren Rand befindet sich eine Steuerleiste:
 - homebutton: Geht zum Wurzelverzeichnis zurück
 - Zurückbutton: Dasselbe wie backspace
 - Das Suchfeld filtert die momentane Anzeige
 - ganz rechts zeigt ein Label den aktuellen Pfad an
- Ein Kontextmenü bietet folgende Optionen:
 - Add: Fügt die ausgewählte Menge der Queue hinzu, rekursiv falls sich Verzeichnisse darunter befinden
 - Add All: Fügt alles, ungeachtet der auswahl der queue hinzu (performatere Version von add)
 - Replace: Wie add, löscht aber vorher die Queue
 - Update: Weist den Server an die Datenbank zu aktualisieren, und neue/veränderte files zu aktualisieren
 - Rescan: Weist den Server die Datenbank zu aktualisieren; untersucht alle files von neuen (teuer)

6.4.6. Queue

- Zeigt die aktuelle Warteschlange an
 - Künstler, Album und Musiktitel
 - Spalten der Queue sind frei anordenbar
- Auswahl erfolgt durch linksklick (kombiniert mit shift/strg) oder durch Auswählen mit der Maus („Rubberbanding“)
- Ein Rechtsklickmenü bietet die folgenden Möglichkeiten:
 - Remove: Entfernen der Songs aus der Queue
 - Clear: Entfernen aller Songs aus der Queue
 - Save as playlist: Die gesamte Queue wird als playlist abgespeichert, der name der neuen playlist wird durch einen Dialog abgefragt.
- Bei Änderungen des Server wird die Queue im Hintergrund geupdatet

6.4.7. Settingsbrowser

Die Einstellungen sollen in ein Tabbasiertes Layout eingebettet sein. Werden Änderungen vorgenommen, so werden sie nicht gleich gespeichert und übernommen. Es sollte daher ein Speicherfunktion geben, und dazugehörig eine Undofunktion für die letzten Änderungen.

Falls dem Client die Verbindung verloren soll zum Settingsbrowser gesprungen werden, sodass der Benutzer entsprechende Änderungen machen kann. Aus diesem Grunde muss der Settingsbrowser auch ohne Verbindung voll funktionsfähig sein. Alle Settingstabs ändern die Werte nicht sofort:

- Sie werden erst persistent übernommen wenn der user die Konfiguration abspeichert
- Der Rückgängig button setzt die Präsentation auf die letzten persistent gesetzten Werte
- SZurücksetzenllädt überall die Defaultconfig

Innerhalb der Tabs sollen folgende Funktionen bereit gestellt werden:

- Der Benutzer kann Netzwerk-Einstellungen vornehmen
 - Server IP / Port
 - Avahi-Browser Anmerkung: Dieser soll eine Liste mit lokalen MPD Servern anzeigen, die sich über Zeroconf zu erkennen geben.
 - Autoconnect (Verbinde zum letzt eingestellten Server beim Start)
- Der Benutzer kann Playback-Einstellungen vornehmen
 - Crossfade in Sekunden (Weicher Übergang zwischen jetzigem und nächstem Lied)
 - Musik beim verlassen stoppen
- Der Benutzer kann Allgemein-Einstellungen vornehmen
 - Notifications(libnotify) nutzen, falls ja auch wie lange diese angezeigt werden
 - Tray-Icon anzeigen
- Der Benutzer soll eine Audioausgabeliste haben:
 - Innerhalb der Liste soll es Checkboxes geben um den output entweder an oder auszuschaalten
 - Dies soll nicht verfügbar sein wenn die Verbindung verloren geht

6.4.7.1. Fußleiste

Falls verbunden zeigt sie:

- Samplingrate in Khz
- Audiobitrate in Kbit
- Outputart (serverbedingt kann nur Stereo oder Mono angezeigt werden, 5.1 Audiofiles werden auch als Stereo dargestellt)
- Zeit aktuell von insgesamt
- Anzahl an Songs in der Datenbank
- Komplette Abspielzeit der Datenbank
- Lautstärke 0-100%

6.4.7.2. Sonstiges

- D_0060 Nächster Song (Seitenleiste)

6.5. Produktdaten

6.5.1. Starten und Beenden

- Der Benutzer kann das System zu jedem Zeitpunkt starten.
- Der Benutzer kann das System zu jedem Zeitpunkt beenden.
- Beim ersten Start wird ein Standard-System-Zustand geladen.
- Beim Beenden wird der aktuelle System-Zustand gespeichert.
- Bei jedem weiteren Start wird der letzte System-Zustand geladen.

6.5.2. Abspielen von Musik (Buttons)

Der Benutzer kann

- Musik abspielen (Play)
- Musik stoppen (Stop)
- Musik pausieren (Pause)

- Musik vor und zurück schalten (Skip)
- Musik vor und zurück spuhlen (Seek)
- Musik zufällig abspielen (Random)
- Musik wiederholen (Repeat)
- Musik im Consume-Mode abspielen
- Musik im Single-Mode abspielen

6.5.3. Abspielen von Musik (Shortcuts)

Folgende Shortcut sollen in der finalen Version verfügbar sein:

- Play (ctrl + G)
- Stop (ctrl + S)
- Previous (ctrl + P)
- Next (ctrl + N)
- Random (ctrl + Z)
- Single (ctrl + Y)
- Repeate (ctrl + R)
- Consume (ctrl + T)
- Verbinden (ctrl + C)
- Trennen (ctrl + D)
- Beenden (ctrl + Q)

6.5.4. Administrator-Funktionen

Durch das Unix-artige System wird der Administrator-Zugriff geregelt. Sobald sich der Benutzer im Unix System als Administrator befindet, kann er auch den MPD-Client administrieren. Ein zusätzlicher Administrator-Modus wurde also nicht implementiert.

6.5.5. Suchen in der Queue

Eine einfache Textsuche zum finden von Titeln, Alben oder Interpreten innerhalb der Abspiellisten wurde implementiert. Dabei springt die Markierung des Textes beim eingeben von Zeichen in die Suche zu der ersten übereinstimmenden Stelle in der Plaxlist des Clients. Erst beim bestätigen der Eingabe im Suchfeld wird die Auswahl gefiltert.

- Der Benutzer kann seine Queue durchsuchen
- Der Benutzer kann sein Dateisystem durchsuchen

6.5.6. Statistik

- Der Benutzer kann eine gesamt Statistik einsehen
 - Anzahl der Interpreten
 - Anzahl der Alben
 - Anzahl der Lieder
 - Musiklänge der Datenbank
 - Abspielzeit
 - Zeit Online bzw. mit MPD verbunden
 - Letztes Datenbank-Update

6.5.7. Persönliches Profil

Da die Software auf Unix-artige Systeme beschränkt ist, wurde keine Profil-Verwaltung implementiert. Die verschiedenen Profile werden durch die verschiedenen Profile des gesamten Betriebssystems definiert und differenziert. Für spätere Versionen könnte ergänzend auch ein Serveradressbuch implementiert werden.

6.5.8. Mehrfachstart des Clients

Gegen mehrfaches Starten ist der Client nicht abgesichert. Die einzige Schnittmengen die mehrere Instanzen des Clients sich teilen liegt in der persistenten Datenspeicherung des Logs. Werden die Clients zeitversetzt gestartet sollte hier allerdings kaum etwas passieren.

6.5.9. Persönliche Datenbank

Eine persönliche Datenbank ist lokal nicht vorhanden. Die Datenbank des Benutzers befindet sich auf dem MPD-Server. Einzig und alleine modulare Erweiterungen des MPD-Clients können lokale Datenbank-Implementierungen erfordern.

6.5.10. Persönliche Einstellungen

Client Einstellungen werden lokal gespeichert, außerdem ist stets eine Defaultconfig vorhanden, falls die des Dateisystems defekt ist. Die Konfigurationsdatei wird nach dem XDG-Standard in `/.config/freya/config.xml` gespeichert. Den selben Speicherplatz wählt auch die Logdatei (`/.config/freya/log.txt`). Sollten nur einzelne Werte in der Konfigurationsdatei nicht vorhanden sein so wird nachgeschaut ob die Defaultconfig diese Werte bereitstellt und es wird versucht sie von dort zu laden. So ist für valide Wert stets abgesichert dass mindestens ein Wert vorliegt.

6.6. Qualitätsanforderungen

Die Software soll natürlich von hoher Qualität sein. Hierfür sollen folgende Anforderungen erfüllt werden:

6.6.1. Korrektheit

Die Software muss möglichst fehlerfrei und korrekt sein. Es wurden Testszenarien und Testfälle erstellt, um Fehler zu finden und auszubessern. Aber auch wenn nach Veröffentlichung der Software ein Fehler gefunden werden sollte, wird dieser sofort ausgebessert. Bei schwerwiegenden Fehlern werden die Nutzer direkt auf den Fehler aufmerksam gemacht.

6.6.2. Wartbarkeit

Der Wartungsaufwand der Software ist gering bis gar nicht vorhanden. Ändert sich die Umgebungssoftware (z.B. der MPD-Server) dann sind die Änderungen so geringfügig bzw. trivial, dass sie den MPD-Client nicht beeinflussen werden. Fehler der Software (sollten Fehler auftreten) wären leicht analysier- bzw. prüfbar und natürlich auch leicht zu beheben. Zur Wartbarkeit gehört ebenso die Modularität, d. h. die Software ist technisch so realisiert, dass sie leicht erweitert werden kann, Stichwort Model View Controller (MVC). An kritischen Stellen versuchen Fehlerbehandlungsroutinen alle Fehler möglichst vollständig abzufangen. Alle diese Routinen schreiben Meldungen in eine Log-Datei.

6.6.3. Zuverlässigkeit

Das System funktioniert und reagiert tolerant auf fehlerhafte Eingaben bzw. fehlerhafte Benutzung. Das Programm funktioniert sieben Tage die Woche und 24h am Tag und muss nicht abgeschaltet werden.

6.6.4. Effizienz

Der MPD-Client funktioniert möglichst effizient, d.h. das Programm ist schnell geladen und Eingaben des Benutzers werden praktisch sofort ausgeführt. Es gibt so gut wie keine Wartezeiten, jedenfalls sind diese so genannten Reaktionszeiten für den Benutzer nicht merkbar. Selbst bei sehr großen Musik-Datenbanken und Playlists benötigt das Programm kaum Rechenzeit und sonstige Hardwareressourcen.

6.6.5. Benutzbarkeit

Die Software ist leicht verständlich und intuitiv bedienbar. Nötige Kenntnisse zur Nutzung des MPD-Clients sind leicht zu erlernen. Hier wird allerdings davon ausgegangen dass der MPD Server bereits fertig eingerichtet ist. Sollte dies nicht der Falls sein, so sind Fähigkeiten in der Kommandozeile durchaus hilfreich.

6.6.6. Design

Das Design soll ansprechend und modern sein, allerdings wenn es Konflikte zwischen technischer Umsetzung und Design oder Effizienz und Design geben sollte, ist stets im Interesse der technischen Umsetzung bzw. der Effizienz zu entscheiden.

6.6.7. Hardware

Minimale Hardwareanforderungen: 500 Mhz, 512MB Ram, Festplattenspeicher ; 20MB
Empfohlene Hardwareanforderungen: 1 Ghz, 512MB Ram, Festplattenspeicher ; 20MB

6.6.8. Orgware und Entwicklungsumgebung

- CMake (Buildsystem)
- g++ (C++ Compiler)
- Valgrind (Memorydebugger)
- git (Hosting auf Github) ⁴
- Glade (GUI-Designer)
- doxygen (Interne Dokumentationsgenerierung)
- Devhelp (Dokumentationsbrowser)

⁴<https://github.com/studentkittens/Freya>

- Unixodes Betriebssystem
- MPD-Server
- Avahi-Browser
- gcc (Compiler)
- libmpdclient
- gtkmm libraries

6.7. Globale Testszenarien und Testfälle

6.7.1. Cxxtest

Als Testframework wurde CxxTest ausgewählt. Die Gründe für diese Entscheidung werden gut von der offiziellen zusammengefasst:

⁵ CxxTest is a JUnit/CppUnit/xUnit-like framework for C/C++.

It is focussed on being a lightweight framework that is well suited for integration into embedded systems development projects.

CxxTest's advantages over existing alternatives are that it:

- Doesn't require RTTI
- Doesn't require member template functions
- Doesn't require exception handling
- Doesn't require any external libraries (including memory management, file/-console I/O, graphics libraries)
- Is distributed entirely as a set of header files (and a python script).
- Doesn't require the user to manually register tests and test suites

This makes it extremely portable and usable.

6.7.2. Testfälle

Für Teile des Programmes die nicht vom Testprotokoll erfasst werden, und automatisch getestet werden sollen Testfälle mit Cxxtest geschrieben werden.

⁵<http://cxxtest.tigris.org/>

6.7.3. Testprotokoll

Um Fehler aufzuspüren, die die grafische Oberfläche betreffen, wurde ein Testprotokoll erstellt in dem zunächst alle möglichen Funktionen der grafischen Oberfläche aufgelistet werden. Außerdem müssen diese Funktionen mit anderen Funktionen kombiniert und mehrfach ausgeführt werden. Zu jedem dieser Fälle ist ein zu erwartendes Ergebnis festzulegen und anschließend zu überprüfen ob das erwartete Ergebnis eingetroffen ist. Das eingetretene Ergebnis ist ebenfalls zu protokollieren. Es wurden jeweils die Buttons, sowie die Shortcuts geprüft.

6.7.3.1. Abspielfunktionen

Einfache Ausführung:

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Play	Musik spielt ab. Play wird zu Pause.	Ja
Pause	Musik pausiert. Pause wird zu Play.	Ja
Next	Nächstes Lied abspielen	Ja
Previous	Vorheriges Lied abspielen	Ja
Stop	Beende abspielen Pause wird zu Play.	Ja
Skipping	An Liedposition springen	Ja
Random	Musik der Queue zufällig abspielen	Ja
Repeat	Ein Lied wiederholen	Ja
Repeat all	Queue wiederholen	Ja
Consume Mode	Ein abgespieltes Lied entfernen	Ja
Single Mode	Ein Lied abspielen, dann Stoppen	Ja

Kombinierte Ausführung:

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Play, Stop, Play(1)	Musik spielt ab. Musik stoppt. Musik spielt ab.	Ja
Play, Pause, Play(2)	Musik spiel ab. Musik pausiert. Musik spiel ab.	Ja
Next, Next(3)	Skip weiter. Skip weiter.	Ja
Previous, Previous(4)	Skip zurück. Skip zurück	Ja
Next, Previous(5)	Skip weiter. Skip zurück	Ja
Previous, Next(6)	Skip zurück. Skip weiter	Ja
Random, Repeat all	Musik der Queue zufällig abspielen Queue wiederholen	Ja
Random, Consume Mode	Musik der queue zufällig abspielen Ein abgespieltes Lied entfernen	Ja
Random, Single Mode	Musik der Queue zufällig abspielen Ein Lied abspielen, dann stoppen	Ja
Consume Mode, Single Mode	Ein abgespieltes Lied entfernen Ein Lied abspielen, dann Stoppen	Ja
Consume Mode, Repeat all	Kann nur einmal durchlaufen	Ja
Random, 1	Musik der Queue zufällig abspielen 1	Ja
Random, 2	Musik der Queue zufällig abspielen 2	Ja
Random, 3	Musik der Queue zufällig abspielen 3	Ja
Random, 4	Musik der Queue zufällig abspielen 4	Ja
Random, 5	Musik der Queue zufällig abspielen 5	Ja
Random, 6	Musik der Queue zufällig abspielen 6	Ja
Repeat all, 1	Queue wiederholen 1	Ja
Repeat all, 2	Queue wiederholen 2	Ja
Repeat all, 3	Queue wiederholen 3	Ja
Repeat all, 4	Queue wiederholen 4	Ja

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Repeat all, 5	Queue wiederholen 5	Ja
Repeat all, 6	Queue wiederholen 6	Ja
Consume Mode, 1	Ein abgespieltes Lied entfernen 1	Ja
Consume Mode, 2	Ein abgespieltes Lied entfernen 2	Ja
Consume Mode, 3	Ein abgespieltes Lied entfernen 3	Ja
Consume Mode, 4	Ein abgespieltes Lied entfernen 4	Ja
Consume Mode, 5	Ein abgespieltes Lied entfernen 5	Ja
Consume Mode, 6	Ein abgespieltes Lied entfernen 6	Ja
Single Mode, 1	Ein Lied abspielen, dann Stoppen 1	Ja
Single Mode, 2	Ein Lied abspielen, dann Stoppen 2	Ja
Single Mode, 3	Ein Lied abspielen, dann Stoppen 3	Ja
Single Mode, 4	Ein Lied abspielen, dann Stoppen 4	Ja
Single Mode, 5	Ein Lied abspielen, dann Stoppen 5	Ja
Single Mode, 6	Ein Lied abspielen, dann Stoppen 6	Ja

Im folgenden wird auf das Protokoll der kombinierten Ausführung referenziert.

Mehrfache Ausführung:

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Fall 1 x 10	Fall 1 x 10	Ja
Fall 2 x 10	Fall 2 x 10	Ja
Fall 3 x 10	Fall 3 x 10	Ja
Fall 4 x 10	Fall 4 x 10	Ja
Fall 5 x 10	Fall 5 x 10	Ja
Fall 6 x 10	Fall 6 x 10	Ja
Fall 12 x 10	Fall 12 x 10	Ja
Fall 13 x 10	Fall 13 x 10	Ja
Fall 14 x 10	Fall 14 x 10	Ja
Fall 15 x 10	Fall 15 x 10	Ja
Fall 16 x 10	Fall 16 x 10	Ja
Fall 17 x 10	Fall 17 x 10	Ja
Fall 18 x 10	Fall 18 x 10	Ja
Fall 19 x 10	Fall 19 x 10	Ja
Fall 20 x 10	Fall 20 x 10	Ja
Fall 21 x 10	Fall 21 x 10	Ja
Fall 22 x 10	Fall 22 x 10	Ja
Fall 23 x 10	Fall 23 x 10	Ja
Fall 24 x 10	Fall 24 x 10	Ja
Fall 25 x 10	Fall 25 x 10	Ja
Fall 26 x 10	Fall 26 x 10	Ja
Fall 27 x 10	Fall 27 x 10	Ja
Fall 28 x 10	Fall 28 x 10	Ja
Fall 29 x 10	Fall 29 x 10	Ja
Fall 30 x 10	Fall 30 x 10	Ja
Fall 31 x 10	Fall 31 x 10	Ja
Fall 32 x 10	Fall 32 x 10	Ja
Fall 33 x 10	Fall 33 x 10	Ja
Fall 34 x 10	Fall 34 x 10	Ja
Fall 35 x 10	Fall 35 x 10	Ja

6.7.3.2. Queue-Funktionen

Einfache Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Remove	Ein Lied aus Queue entfernen	Ja
Clear	Alle Lieder aus Queue entfernen	Ja
Save as Playlist	Queue als Playlist speichern	Ja
Suchen	Nach eingegebenem Wort suchen	Ja

Kombinierte Ausführung

Kombinierte Ausführung der Funktionen der Queue machen nicht wirklich viel Sinn da z.B. die Funktion Clear die Queue löscht. Auch Save as Playlist wird wohl kaum öfter als einmal pro Queue angewandt. Die einzige Kombination die Sinn macht getestet zu werden ist die folgende:

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Suchen, Remove	Nach eingegebenem Wort suchen Ein Lied aus der Queue entfernen	Ja

Mehrfache Ausführung

Die mehrfache Ausführung ist ähnlich unsinnig wie die der kombinierten Ausführung. Mehrmals hintereinander die Queue löschen ist nicht möglich, genauso wie man wohl kaum mehrmals die gleiche Playlist erstellt. So bleibt wieder nur ein Testfall zu prüfen:

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Suchen, Remove x 10	Nach eingegebenem Wort suchen Ein Lied aus der Queue entfernen x 10	Ja

6.7.3.3. Playlist-Funktionen

Einfache Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Hinzufügen	Playlist hinzufügen	Ja
Ersetzen	Playlist ersetzen	Ja
Playlist entfernen	Playlist löschen	Ja

Kombinierte Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Hinzufügen, Hinzufügen	Playlist hinzufügen Playlist hinzufügen	Ja
Ersetzen, Ersetzen	Playlist ersetzen Playlist ersetzen	Ja
Entfernen, Entfernen	Playlist entfernen Playlist entfernen	Ja
Hinzufügen, Entfernen	Playlist hinzufügen Playlist löschen	Ja
Ersetzen, Entfernen	Playlist ersetzen Playlist entfernen	Ja

Im folgenden wird auf das Protokoll der kombinierten Ausführung referenziert.

Mehrfache Ausführung:

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Fall 1 x 10	Fall 1 x 10	Ja
Fall 2 x 10	Fall 2 x 10	Ja
Fall 3 x 10	Fall 3 x 10	Ja
Fall 4 x 10	Fall 4 x 10	Ja
Fall 5 x 10	Fall 5 x 10	Ja

6.7.3.4. Dateibrowser-Funktionen

Einfache Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Hinzufügen	Zur Queue hinzufügen	Ja
Alle Hinzufügen	Alle zur Queue hinzufügen	Ja
Ersetzen	Queue durch Auswahl ersetzen	Ja
Aktualisieren	Dateibrowser aktualisieren	Ja
Neu einlesen	Dateibrowser neu einlesen	Ja
Suchen	Nach eingegebenem Wort suchen	Ja

Kombinierte Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Hinzufügen Hinzufügen	Zur Queue hinzufügen Zur Queue hinzufügen	Ja
Alle Hinzufügen Alle hinzufügen	Alle zur Queue hinzufügen Alle zur Queue hinzufügen	Ja
Ersetzen Ersetzen	Queue durch Auswahl ersetzen Queue durch Auswahl ersetzen	Ja
Aktualisieren Aktualisieren	Dateibrowser aktualisieren Dateibrowser aktualisieren	Ja
Neu einlesen Neu einlesen	Dateibrowser neu einlesen Dateibrowser neu einlesen	Ja
Suchen Suchen	Nach eingegebenem Wort suchen Nach eingegebenem Wort suchen	Ja
Hinzufügen Alle Hinzufügen	Zur Queue hinzufügen Alle zur Queue hinzufügen	Ja
Hinzufügen Ersetzen	Zur Queue hinzufügen Queue durch Auswahl ersetzen	Ja
Hinzufügen Aktualisieren	Zur Queue hinzufügen Dateibrowser aktualisieren	Ja
Hinzufügen Neu einlesen	Zur Queue hinzufügen Dateibrowser neu einlesen	Ja

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Hinzufügen Suchen	Zur Queue hinzufügen Nach eingegebenem Wort suchen	Ja
Alle Hinzufügen Ersetzen	Alle zur Queue hinzufügen Queue durch Auswahl ersetzen	Ja
Alle Hinzufügen Aktualisieren	Alle zur Queue hinzufügen Dateibrowser aktualisieren	Ja
Alle Hinzufügen Neu einlesen	Alle zur Queue hinzufügen Dateibrowser neu einlesen	Ja
Alle Hinzufügen Suchen	Alle zur Queue hinzufügen Nach eingegebenem Wort suchen	Ja
Ersetzen Aktualisieren	Queue durch Auswahl ersetzen Dateibrowser aktualisieren	Ja
Ersetzen Neu einlesen	Queue durch Auswahl ersetzen Dateibrowser neu einlesen	Ja
Ersetzen Suchen	Queue durch Auswahl ersetzen Nach eingegebenem Wort suchen	Ja
Aktualisieren Neu einlesen	Dateibrowser aktualisieren Dateibrowser neu einlesen	Ja
Aktualisieren Suchen	Dateibrowser aktualisieren Nach eingegebenem Wort suchen	Ja
Neu einlesen Suchen	Dateibrowser neu einlesen Nach eingegebenem Wort suchen	Ja

Im folgenden wird auf das Protokoll der kombinierten Ausführung referenziert.

Mehrfache Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Fall 1 x 10	Fall 1 x 10	Ja
Fall 2 x 10	Fall 2 x 10	Ja
Fall 3 x 10	Fall 3 x 10	Ja
Fall 4 x 10	Fall 4 x 10	Ja
Fall 5 x 10	Fall 5 x 10	Ja
Fall 6 x 10	Fall 6 x 10	Ja
Fall 7 x 10	Fall 7 x 10	Ja
Fall 8 x 10	Fall 8 x 10	Ja
Fall 9 x 10	Fall 9 x 10	Ja
Fall 10 x 10	Fall 10 x 10	Ja
Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Fall 11 x 10	Fall 11 x 10	Ja
Fall 12 x 10	Fall 12 x 10	Ja
Fall 13 x 10	Fall 13 x 10	Ja
Fall 14 x 10	Fall 14 x 10	Ja
Fall 15 x 10	Fall 15 x 10	Ja
Fall 16 x 10	Fall 16 x 10	Ja
Fall 17 x 10	Fall 17 x 10	Ja
Fall 18 x 10	Fall 18 x 10	Ja
Fall 19 x 10	Fall 19 x 10	Ja
Fall 20 x 10	Fall 20 x 10	Ja
Fall 21 x 10	Fall 21 x 10	Ja

6.7.3.5. Statistik

Für die Statistik kann kein Testprotokoll angewandt werden.

6.7.3.6. Einstellungen

Einfache Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Zeige Liste	Zeige Avahi Liste	Ja

Kombinierte Ausführung

Es existieren keine Buttons oder Shortcuts die kombiniert werden könnten.

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Fall 1 x 10	Fall 1 x 10	Ja

6.7.3.7. Lautstärke

Einfache Ausführung

Lautstärke erhöhen	Lautstärke erhöhen	Ja
Lautstärke verringern	Lautstärke verringern	Ja
Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?

Kombinierte Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Lautstärke erhöhen	Lautstärke erhöhen	Ja
Lautstärke verringern	Lautstärke verringern	

Im folgenden wird auf das Protokoll der kombinierten Ausführung referenziert.

Mehrfache Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Fall 1 x 10	Fall 1 x 10	Ja

6.7.3.8. Sonstiges

Einfache Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Verbinden	Verbindung zum MPD-Server	Ja
Trennen	Verbindung zum Server trennen	Ja
Beenden	MPD-Client beenden	Ja

Kombinierte Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Verbinden Verbinden	Verbindung zum MPD-Server Verbindung zum MPD-Server	Ja
Verbinden Trennen	Verbindung zum MPD-Server Verbindung zum Server trennen	Ja
Verbinden Beenden	Verbindung zum MPD-Server MPD-Client beenden	Ja
Trennen Beenden	Verbindung zum Server trennen MPD-Client beenden	Ja

Im folgenden wird auf das Protokoll der kombinierten Ausführung referenziert.

Mehrfache Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Fall 1 x 10	Fall 1 x 10	Ja
Fall 2 x 10	Fall 2 x 10	Ja
Fall 3 x 10	Nur 1 x ausführbar	Ja
Fall 4 x 10	Nur 1 x ausführbar	Ja

Teil V.

Designdokument

7. Software Design

7.1. Einführung

7.2. „Das Problem“

Da die grundlegende Funktionsweise des MPD Server auf einer Client Server Architektur beruht, muss der MPD Client verschiedene Kommandos wie zum Beispiel *play*, *pause*, *listplaylists* etc. an den Server schicken können und zur gleichen Zeit aber auch auf Änderungen reagieren können, d.h. zum Beispiel wenn sich die Lautstärke ändert, da jederzeit auch andere Clients oder Server den MPD internen Zustand ändern können. Diese Änderungen müssen auch anderen Programmteilen bekannt gemacht werden. Für die Realisierung eignet sich hier das Observer Pattern gut. ¹

Der Client sollte im „idle“-Mode möglichst keine Ressourcen verschwenden und auch beim trennen und verbinden die entsprechenden Änderungen anderen Teilen des Programms mitteilen können.

Das MPD Protokoll ² bietet folgende Möglichkeiten das zu realisieren

Periodisch (z.B. alle 500ms) das „*status*“ Kommando absetzen und nach Bedarf auch Kommandos wie „*currentsong*“ senden.

Problem: Bei langsamen Netzwerkverbindungen erzeugt dies unnötige Netzwerklast. Prinzipiell würde sich auf diese Art jedoch z.B. die Musik Bitrate anzeigen lassen. Es ist jedoch ein wenig komfortabler Weg da hier wieder einmal das Rad neu erfunden werden müsste, denn man müsste manuell rausfinden was genau sich eigentlich geändert hat.

Nutzung der „idle“ und „noidle“ commands: „*idle*“ versetzt die Verbindung zum Server in einen Schlafzustand. Sobald Events wie „*player*“ (wird beispielsweise durch pausieren getriggert) eintreten, wacht die Verbindung aus diesem Zustand auf und sendet an den Client eine Liste der Events die aufgetreten sind:

¹[http://de.wikipedia.org/wiki/Observer_\(Entwurfsmuster\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Observer_(Entwurfsmuster))

²<http://www.musicpd.org/doc/protocol/index.html>

```
1 changed: player
2 changed: mixer
3 ...
4 OK
```

Abbildung 7.1.: Eine Beispielantwort des MPD Servers

Allerdings gibt es hier eine weitere Einschränkung: Während die Verbindung im idle mode ist kann kein reguläres Kommando wie „*play*“ gesendet werden! Sollte man es doch tun wird man augenblicklich vom Server getrennt. Die einzige Möglichkeit aus dem idle mode aufzuwachen ist das „*noidle*“ Kommando, das gesendet werden kann während die Verbindung schlafen gelegt wurde. Jedoch gibt es auch hier ein Problem, denn das „*idle*“ Kommando blockiert, sprich es sendet kein „OK“ an den Sender zurück. Ein Warten auf dieses „OK“ würde mit den Wunsch eine in der Zwischenzeit bedienbare Oberfläche zu haben kollidieren.

Prinzipiell gibt es 2 Möglichkeiten dieses Problem zu lösen:

- Man hält zwei Verbindungen zum Server, eine die Kommandos sendet, eine die stets im „*idle*“ mode liegt, Für die Realisierung müssten Threads herangezogen werden. Ein Thread würde dann im Hintergrund auf Events lauschen, der andere würde zum Abschieken der Kommandos benutzt werden. *Problem:* Es müssen 2 Verbindungen gehandelt werden, was wiederum ein Mehraufwand an Code bedeutet. Desweiteren werden Threads benötigt die auch in anderen Bereichen des Programms Lockingmechanismen bedeuten würden.
- Man hält eine asynchrone Verbindung zu dem Server. Diese kann das „*idle*“ Kommando zum Server schicken, gibt aber sofort die Kontrolle dem Aufrufer zurück. Um nun eine Liste der events zu bekommen setzt man einen „*Watchdog*“ auf die asynchrone Verbindung an (Vergleiche dazu den Systemaufruf „man 3 poll“). Da poll() ebenfalls den aufrufenden Prozess blockiert, wird die Glibfunktion³ Glib::signal_io() benutzt, das sich in den laufenden MainLoop⁴ einhängt und eine Callbackfunktion aufruft sobald auf der Verbindung etwas Interessantes passiert. Da während des Wartens der MainLoop weiterarbeitet, bleibt die GUI (und andere Module) aktiv und benutzbar.

Problem: Vor dem Senden eines Kommandos wie „*play*“ muss der idle mode verlassen werden. *Lösung:* Man kann das „*noidle*“ Kommando zum Verlassen senden, und nach dem Absenden des eigentlichen Kommandos wieder den idle-mode betreten.

³Glib ist eine Utility Bibliothek für C die von Gtk+ genutzt wird

⁴Siehe MainLoop im Glossar

Zum Verständniss der Problematik wird hier eine telnetsession gezeigt. Über telnet kann man das MPD Protokoll „interaktiv“ benutzen und ausprobieren:

```
1 (master) $ telnet localhost 6600
2 Trying ::1...
3 Connected to localhost.
4 OK MPD 0.16.0      # Der Server antwortet bei verbindungsau
5                   # stets mit einem OK und der Versionsnummer
6 pause             # Wir senden das 'pause' kommando zum
7                   # pausieren des aktuellen liedes
8 OK                # Der Server fuehrt es aus und antwortet
9                   # mit einem OK
10 play             # Wir tun dasselbe mit dem 'play' command.
11 OK
12 idle             # Wir sagen dem server dass wir die
13                   # Verbindung schlafen legen wollen...
14 changed: player   # Er returned aber sofort da seit dem
15                   # Verbindungsaufbau etwas geschehen ist.
16 changed: mixer    # Und zwar wurde der Player pausiert,
17                   # und das volume geaendert.
18 OK               # Das Ende des idlemodes wird wieder
19                   # mit OK angezeigt.
20 idle             # Probieren wir es noch einmal..
21                   # Er antwortet nicht mit OK sondern
22                   # schlaeft jetzt. Wuerden wir in
23                   # einem anderen client pausieren
24                   # So wuerde er hier aufwachen.
25 noidle           # Um aus den idlemode vorher aufzuwachen
26                   # senden wir das noidle command
27 OK               # OK sagt uns dass alles okay ist.
28 idle             # Probieren wir mal ein command zu senden
29                   # waehrend die verbindung idlet:
30 play             # zum Beispiel das play command... als
31                   # antwort wird die verbindung geschlossen:
32 Connection closed by foreign host.
33 $ Freya git:(master) $ echo 'ende.'
```

Die Idee zu dieser Implementierung (speziell das Benutzen einer asynchronen Verbindung), kommt von „ncmpc“, der mehr oder minder offiziellen Referenzimplementierung des MPD Mit-Authors *Max Kellermann*. Vergleiche ncmpc quellcode: *src/gidle.c* und *src/mpdclient.c*

7.2.1. Aufbau der Anwendung

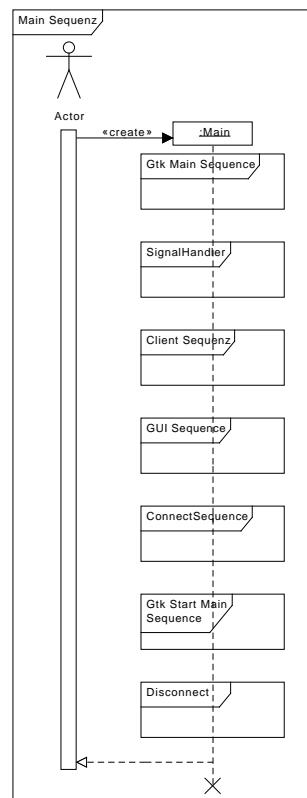


Abbildung 7.2.: Die Initialisierungsphase

7.3. Utils und Writer

7.3.1. Utils

Im *Utils Namespace* sollen sich folgende Hilfsfunktionen zur Zeit/Datumsumrechnung befinden:

- Umrechnung von Sekunden in einen „Dauer-String Bsp“ : „4 hours 2 minutes 0 seconds“

```
Glib::uststring seconds_to_duration(unsigned long);
```

- Umrechnung Sekunden in einen Timestamp, Bsp: „2011-04-02“

```
Glib::uststring seconds_to_timestamp(const long);
```

- Umwandlung eines Integer Wertes in einen String

7.2.1.1. Namespace-Übersicht

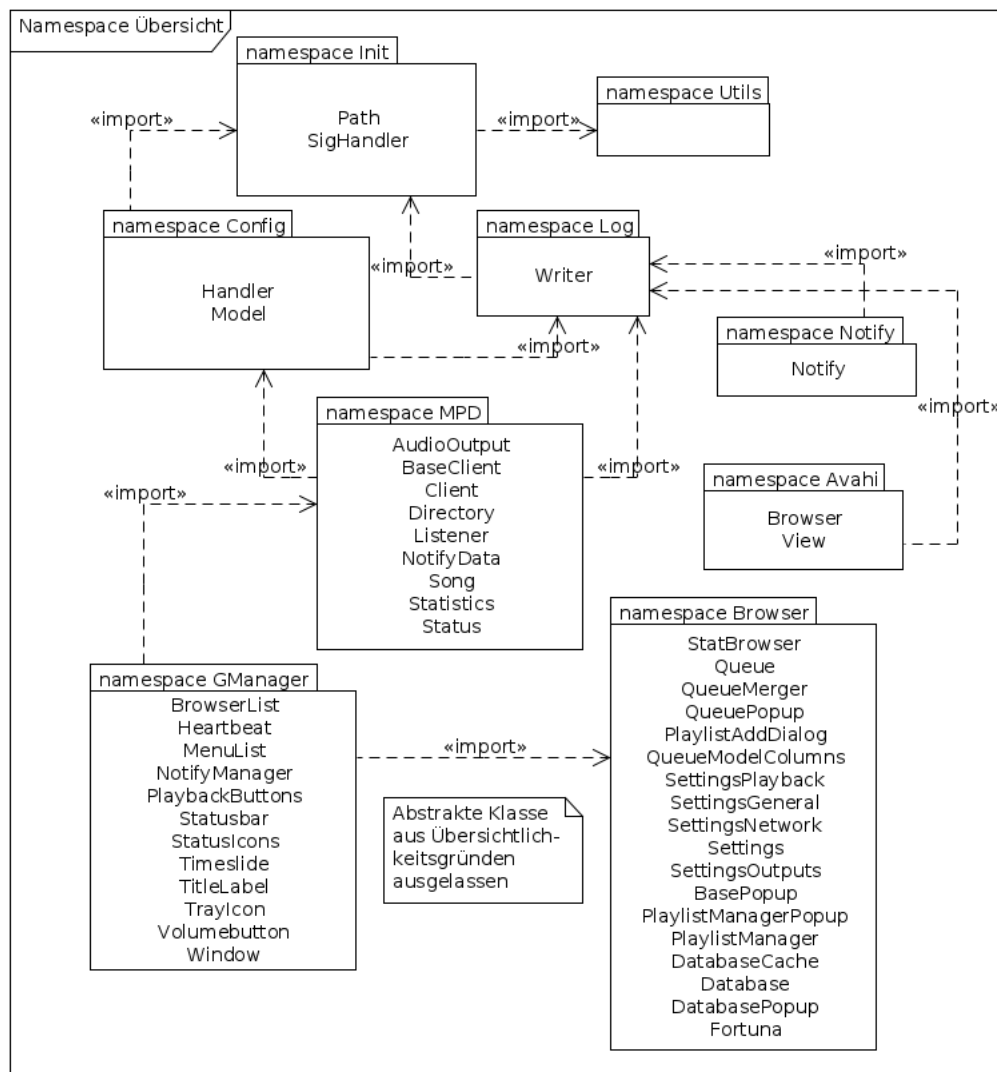


Abbildung 7.3.: Die MPD Namespaces im Überblick

```
std::string int_to_string(int num);
```

Diese grundlegenden Funktionen sollen ausgelagert werden damit sie von mehreren Klassen verwendet werden können und um Redundanzen im Code zu vermeiden.

7.3.2. Logging

Im *Log Namespace* befindet sich die *Writer* Klasse, welche auch als sog. „*Utils-Klasse*“ Funktionen für alle anderen Klassen in Namespace bereitstellt. Bei dieser Klasse wurde das Singleton

Pattern gewählt, damit sie „leicht von überall“ aus erreichbar ist, ohne dass vorher explizit eine Instanzierung statt finden muss. Die Logdatei wird im Konfigurationsverzeichnis von Freya als log.txt abgespeichert, im folgenden Dokument gibts dazu mehr Informationen. Die Logklasse dient zur Protokollierung von Fehlern und besonderen Ereignissen.

Folgende selbsterklärende Makros werden von der *Log::Writer* Klasse zur Protokollierung bereitgestellt:

```
Warning(msg, ...)  _MSG(Log::LOG_WARN, msg, ##__VA_ARGS__)
Info(msg, ...)     _MSG(Log::LOG_INFO, msg, ##__VA_ARGS__)
Fatal(msg, ...)    _MSG(Log::LOG_FATAL_ERROR, msg, ##__VA_ARGS__)
Error(msg, ...)    _MSG(Log::LOG_ERROR, msg, ##__VA_ARGS__)
Debug(msg, ...)    _MSG(Log::LOG_DEBUG, msg, ##__VA_ARGS__)
Success(msg, ...)  _MSG(Log::LOG_OK, msg, ##__VA_ARGS__)
```

7.4. Config Hauptklassen

7.4.1. Path

Die *Init::Path* Klasse soll für die Initialisierung und das Management der Freya Config Pfade zuständig sein. Bei der Initialisierung soll überprüft werden ob das Konfigurationsverzeichnis vorhanden ist, wenn nicht wird ein Neues angelegt und anschließend wird eine default config.xml geschrieben. Eine Standardkonfiguration ist im Quellcode als konstanter globaler String einkompiliert.

Schlägt das Erstellen der Konfigurationsdatei fehl, so soll versucht werden eine entsprechende Fehlermeldung in die Log Datei zu schreiben, falls diese zuvor erfolgreich angelegt wurde. Zusätzlich sollen DEBUG Ausgaben auf dem Bildschirm angezeigt werden, wenn das Programm über ein Terminal gestartet wird.

Instanzierung der Path Klasse kurz erläutert: Bei der Instanzierung werden die private Methoden `get_config_dir()` und `get_config_path()` aufgerufen, deren Rückgabewerte werden als Memervariablen der *Init::Path* gespeichert. Diese Methoden nutzen die `g_get_user_config_dir()` glib Methode welche den User Pfad nach XDG Standard zurückliefert.⁵

⁵<http://standards.freedesktop.org/basedir-spec/basedir-spec-latest.html>

Je nach Funktion, wird an den Pfad ein „/freya“ für das Freya Konfigurationsverzeichnis, „config.xml“ für die Konfigurationsdatei oder „log.txt“ für die Logdatei dran gehängt.

Bei der Initialisierung wird die `dir_is_available()` Methode aufgerufen. Diese prüft ob die nötigen Verzeichnisse und Dateien existieren, wenn nicht wird versucht diese anzulegen. Diese Klasse schreibt DEBUG und ERROR Ausgaben auf die Konsole raus, da zum Zeitpunkt der Initialisierung nicht gewährleistet werden kann dass eine Logdatei existiert.

Die „dir is available()“ Methode kurz erläutert: Diese Methode prüft zuerst über die glib Funktion `g_file_test()` ob ein „freya“ Verzeichnis existiert, ist dies nicht der Fall werden die privaten Methoden `create_dir()` und `create_config()` aufgerufen. Ist ein „freya“ Verzeichnis vorhanden, so wird über die glib `g_file_test()` Funktion geprüft ob die Konfigurationsdatei `config.xml` existiert. Existiert diese nicht, so wird die private `create_config` Methode() aufgerufen. Existiert diese, so wird mittels der glib `g_access()` Methode geschaut ob diese lesbar und beschreibbar ist. Bei Misserfolg wird über die glib Funktion `g_warning` eine entsprechende Fehlermeldung auf dem Bildschirm (Konsole) ausgegeben, da die Logklasse zu diesem Zeitpunkt noch nicht aufgebaut worden ist.

Die „create config()“ Methode kurz erläutert: Die Methode soll zum Anlegen eines Konfigurationsverzeichnisses verwendet werden. Im Fehlerfall wird eine entsprechende Warnung über glib Funktion `g_warning()` auf dem Bildschirm ausgegeben.

Die „create dir()“ Methode erläutert: Diese Methode bietet die Funktionalität über die glib Funktion `g_mkdir_with_parents(configdir,0755)` ein Verzeichnis mit den rechten 755 (`drwxr-xr-x`) anzulegen. Bei Erfolg wird mit `g_message()` eine Erfolgsmeldung auf dem Bildschirm (Konsole) ausgegeben, andernfalls eine warnung mit `g_warning()`.

7.4.2. Konfigurationsdatei

Die Freya Konfigurationsdatei soll im simplen XML Format realisiert werden, XML wird gewählt um das Parsen zu vereinfachen und um ein standardisiertes Format nach außen bereitzustellen. Die Konfigurations- und Logdatei soll nach XDG Standard (`$XDG_CONFIG_HOME`) unter `$HOME/.config/freya/<config.xml,log.txt>` gespeichert werden.

- <http://standards.freedesktop.org/basedir-spec/basedir-spec-latest.html#variables>

Die Optionen in der Konfigurationsdatei sind baumartig nach „Domainprinzip“ aufgebaut. Die Konfigurationsdatei unter 7.4 zeigt exemplarisch den gewünschten Aufbau.

```

1 <?xml version=\1.0\ encoding=\utf-8\?>
2 <freya>
3   <settings>
4     <connection>
5       <port>6600</port>
6       <musicroot>~/chris/Musik</musicroot>
7       <host>localhost</host>
8       <!-- Connect on startup? -->
9       <autoconnect>1</autoconnect>
10      <!-- In seconds -->
11      <timeout>20</timeout>
12      <!-- Autoreconnect interval in seconds -->
13      <reconnectinterval>2</reconnectinterval>
14    </connection>
15    <libnotify>
16      <!-- Show notifications? -->
17      <signal>0</signal>
18      <!-- How long? -->
19      <timeout>-1</timeout>
20    </libnotify>
21    <trayicon>
22      <!-- Show trayicon? -->
23      <tray>0</tray>
24      <!-- To tray when closing? -->
25      <totrayonclose>0</totrayonclose>
26    </trayicon>
27    <playback>
28      <!-- Stop music when closing Freya? -->
29      <stoponexit>0</stoponexit>
30    </playback>
31  </settings>
32  <plugins>
33  </plugins>
34 </freya>

```

Abbildung 7.4.: Config.xml Konfigurationsdatei im Überblick

7.4.3. Model

Die *Config::Model* Klasse gehört nach dem MVC Paradigma zur Model Schicht. Diese Klasse soll die nötigen Daten (Konfigurationsdatei) die zum Betrieb von Freya nötig sind im Speicher vorhalten und Methoden zum Lesen und Speichern der Konfigurationsdatei auf die Festplatte bereit stellen (siehe 7.5).

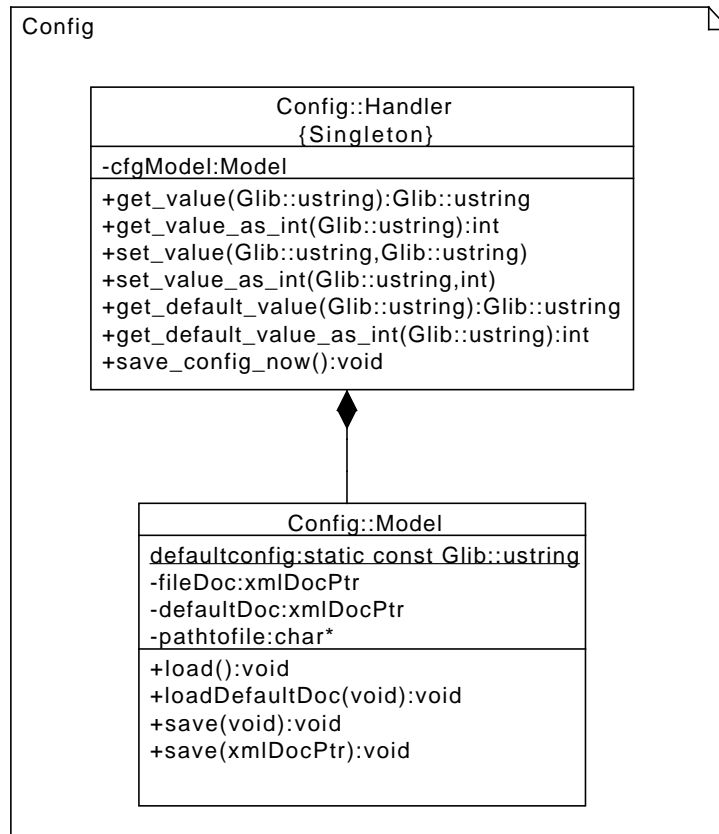


Abbildung 7.5.: Config-Model Beziehung

Zum Parsen der XML Datei soll hier die C Programmbibliothek libxml2 verwendet werden. Diese Library wurde gewählt, weil sie alle benötigten Funktionen enthält, nach dem ANSI-C Standard implementiert ist und bereits seit über einem Jahrzehnt Quasi-Standard im C Umfeld ist.

Informationen zur zu verwendenden Libaray:

- <http://xmlsoft.org/>
- <http://en.wikipedia.org/wiki/Libxml2>

7.4.3.1. Instanziierung des Models

Über die *Init::Path* Klasse holt sich das Model bei seiner Instanziierung über die `path.to_config()` Methode den Pfad zur Konfigurationsdatei, parst diese sowie die einkompilierte default Config und initialisiert zwei XML Document Pointer die auf ein DOM Objekt, welches einen Dokumentenbaum enthält, zeigen. Hierzu werden die privaten `load(pathToFile)` und die `loadDefaultDoc()`

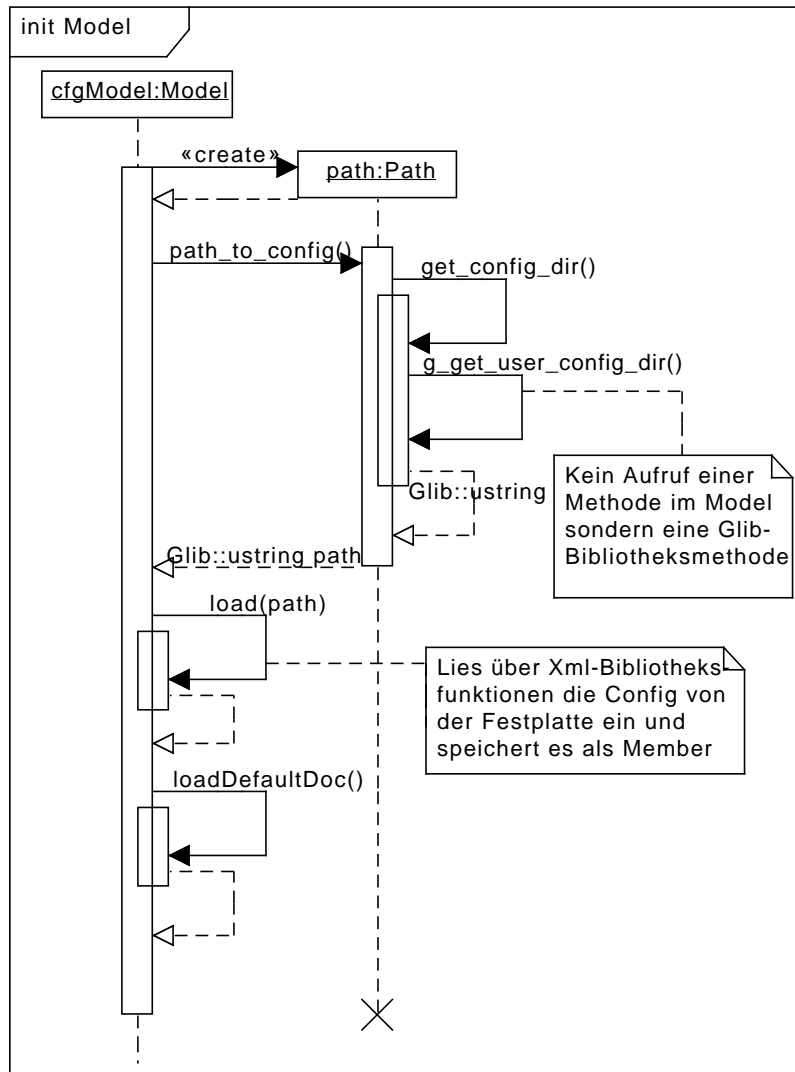


Abbildung 7.6.: Initialisierung des Models

Methoden der Config::Model Klasse verwendet.

Anschließend kann man über diese DOM Objekte traversieren und Werte der Konfigurationsdatei lesen oder setzen. Die default config wurde implementiert um fehlerhaften Werten oder einer kaputten Konfiguration vorzubeugen. Ist ein benötigter Wert nicht in der User config vorhanden oder ist diese beschädigt so wird auf die default config zurückgegriffen. Bei Beendigung des Models wird das aktuelle Objekt als XML Konfigurationsdatei auf die Festplatte geschrieben. Wie andere Objekte auch, nutzt das Model die Log-Klasse um zu Informationen und Fehler zu protokollieren.

7.4.3.2. Prinzipieller Ablauf der load() Methode

Beim Instanzieren ruft das Model seine load() Methode mit dem aktuellem Pfad auf. In dieser wird als Erstes die libxml2 Methode xmlParseFile(pathtofile) aufgerufen. Diese bekommt den Pfad zur Konfigurationsdatei übergeben und versucht über den übergebenen Pfad das File zu laden.

Wenn die Operation erfolgreich war, wird ein Dokument Pointer von der xmlParseFile() zurückgegeben, im Fehlerfall wird *NULL* zurückgegeben.

Anschließend wird das geladene Dokument auf Gültigkeit geprüft, zeigt dieses auf *NULL* so wird eine entsprechende Fehlermeldung über den Log::Writer in die Logdatei geschrieben. Wurde ein gültiger xmlDocPtr zurückgegeben so soll folgendes passieren:

- Ein Node Pointer wird auf das root Element über xmlDocGetRootElement() gesetzt
- Überprüfung ob Node Pointer Null ist, trifft das zu, so wird ein Error in die Logdatei geschrieben allokiertes Speicher vom Dokument Pointer mittels xmlFreeDoc() freigegeben und dieser auf *NULL* gesetzt
- Ist der Node Pointer gültig, so wird mittels der libxml2 Methode xmlStrcmp(DocPtr, „frea“) geprüft ob das root Element „frea“ entspricht. Ist dies der Fall wird eine Erfolgsmeldung in die Logdatei geschrieben. Im Fehlerfall wird eine Fehlermeldung rausgeschrieben, allokiertes Speicher freigegeben und der Dokument sowie der Node Pointer auf *NULL* gesetzt.

7.4.3.3. loadDefaultDoc() Methode

Diese Methode holt sich die default Konfigurationsdatei aus einem einkompilierten String. Dieser String wird anschließend mittels der libxml2 xmlParseMemory() geparkt und ein xmlDocPtr zurückgegeben welcher als defaultDoc Membervariable gespeichert wird.

7.4.3.4. Ablauf der save() Methode

Die save() Methode ist eine Wrapper Methode für save(char*, xmlDocPtr). Sie ruft lediglich diese mit dem aktuellen Dokument Pointer und dem Pfad zur config.xml auf.

Quellen zur Implementierung:

- <http://xmlsoft.org/tutorial/index.html>
- <http://student.santarosa.edu/~dturover/?node=libxml2>

7.4.4. Handler

Die Config::Handler Klasse gehört nach dem MVC Paradigma zur Controller Schicht. Diese Klasse soll für das Management bzw für den Zugriff auf das Model und somit die Konfigurationsdatei zuständig sein. Sie enthält Methoden zum Lesen und Setzen der einzelnen Optionen.

Der Config::Handler wird als Singleton implementiert um einen zentralen Zugriff für alle anderen Programmteile über eine einzelne Schnittstelle zu ermöglichen.

Der Handler soll einen Pointer als Membervariable auf das aktuelle Model Objekt bekommen um direkten Zugriff auf die Dokument Pointer zu haben. Desweiteren sollen Wrapper um die get und set value Methoden geschrieben werden um verschiedene Datentypen lesen und setzen zu können, so kann gleich eine „Teilvalidierung“ erfolgen.

Der Config::Handler stellt folgende Makros bereit:

```
CONFIG_SET(x, y)
CONFIG_GET(x)
CONFIG_SET_AS_INT(x, y)
CONFIG_GET_AS_INT(x)
CONFIG_SAVE_NOW()
CONFIG_GET_DEFAULT(x)
CONFIG_GET_DEFAULT_AS_INT(x)
```

Über die *save_now()* Abb. 7.7 Methode soll die aktuelle Konfiguration direkt über das Model gespeichert werden können. Alle Methoden nutzen nach Möglichkeit Log::Writer um Informationen und Fehler in der Logdatei zu protokollieren.

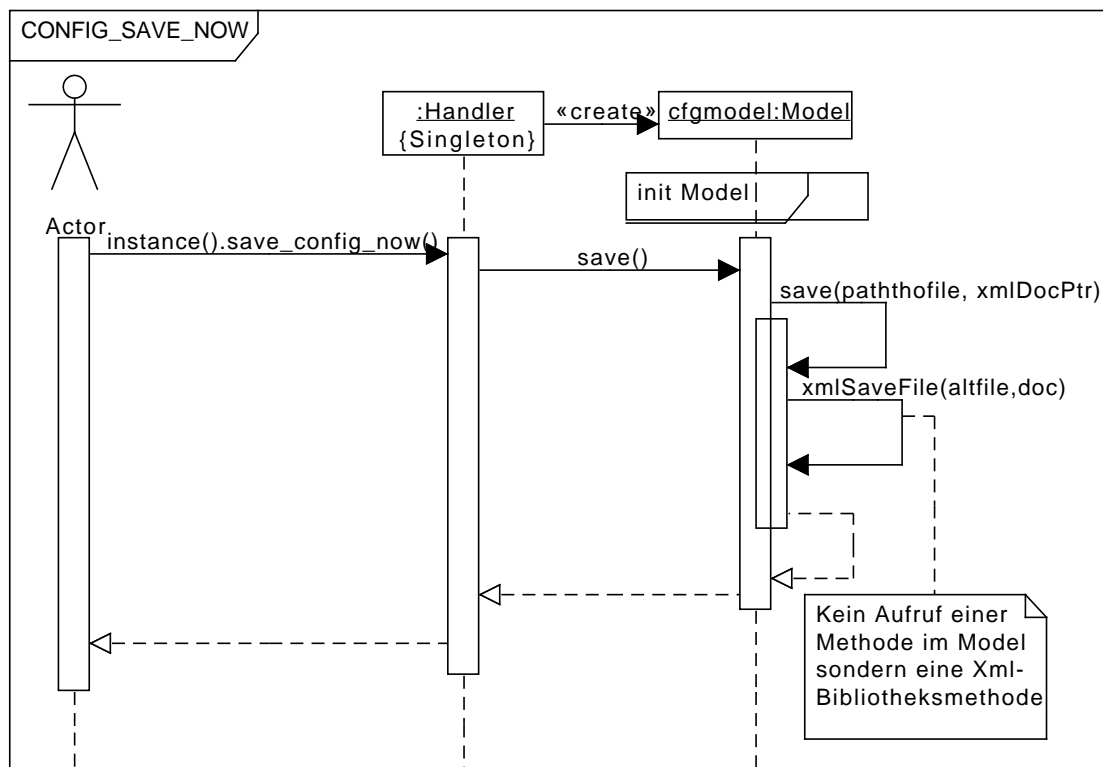


Abbildung 7.7.: Ablauf der Config Save Methode

Grober Ablauf beim setzen einer Integer Wertes:

- Aufruf des `CONFIG_SET_AS_INT("settings.connection.port", 6667)` Makros
- Über das Makro wird die Wrapper Methode `set_value_as_int()` aufgerufen
- Diese Methode wandelt den Integer Wert in einen String um und ruft die eigentliche set Methode `set_value(url, wert)` auf
- Die `set_value(url, wert)` Methode holt sich mit `cfgmodel.getDocPtr()` einen aktuellen Dokument Pointer über das Model
- Ist der Dokument Pointer `NULL`, so kann kein Wert geschrieben werden, also wird über den Log:Writer eine entsprechende Warnung in die Logdatei schreiben.

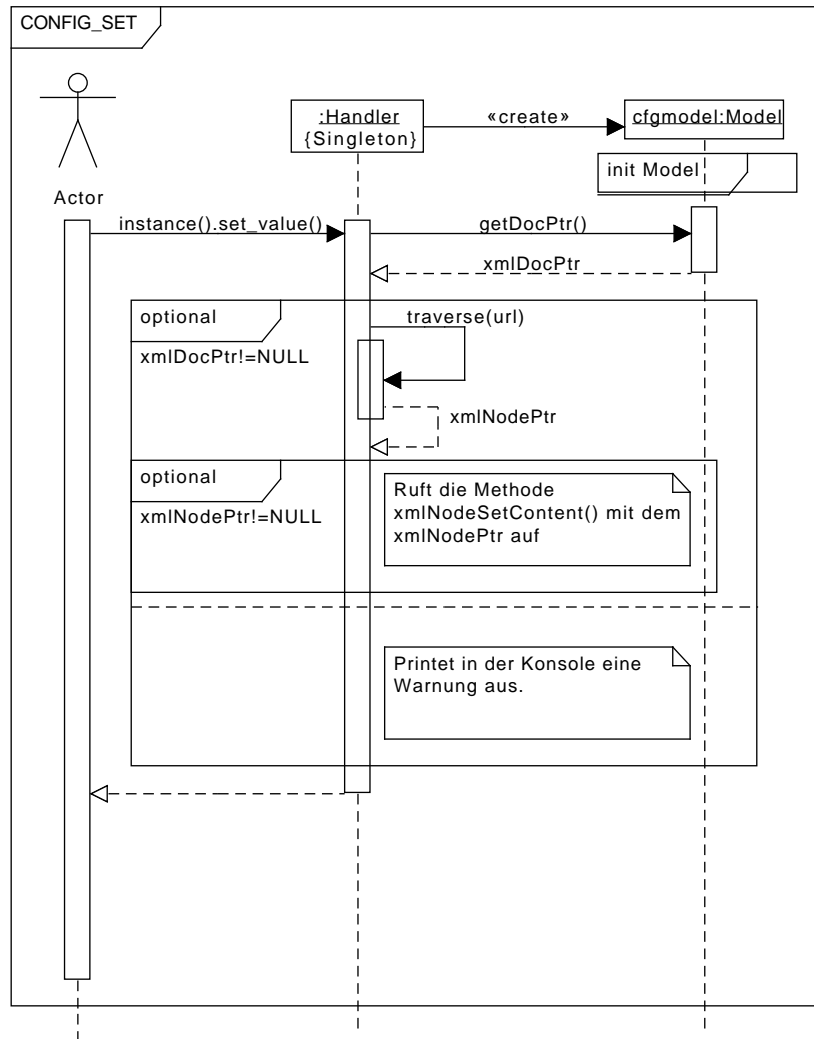


Abbildung 7.8.: Config get vlaue() Ablauf

- Bei einem gültigem Dokument Pointer wird mittels `xmlDocGetRootElement()` auf das root Element zugegriffen
- Anschließend wird mit `xmlChildrenNode` der Node Pointer auf den folgenden Kinderknoten gesetzt und die `traverse()` Methode aufgerufen
- Nun werden diverse Vorbereitungen getätigt und anschließend rekursiv im Baum nach der übergebenen Url gesucht. Hierbei wird jeweils der rekursive Teilstring (eins.zwei.drei) gemäß dem Url Aufbau untersucht
- Wird die Url nicht gefunden oder sind andere Fehler aufgetreten wird ein *NULL Pointer* zurückgegeben und eine entsprechende Fehlermeldung in die Logdatei geschrieben

- Wird die Url gefunden, so wird ein NodePointer auf den Optionswert über die Aufruferkette an die `set_value()` Methode *returned*. In dieser wird dann der Wert an der entsprechende Stelle gesetzt.

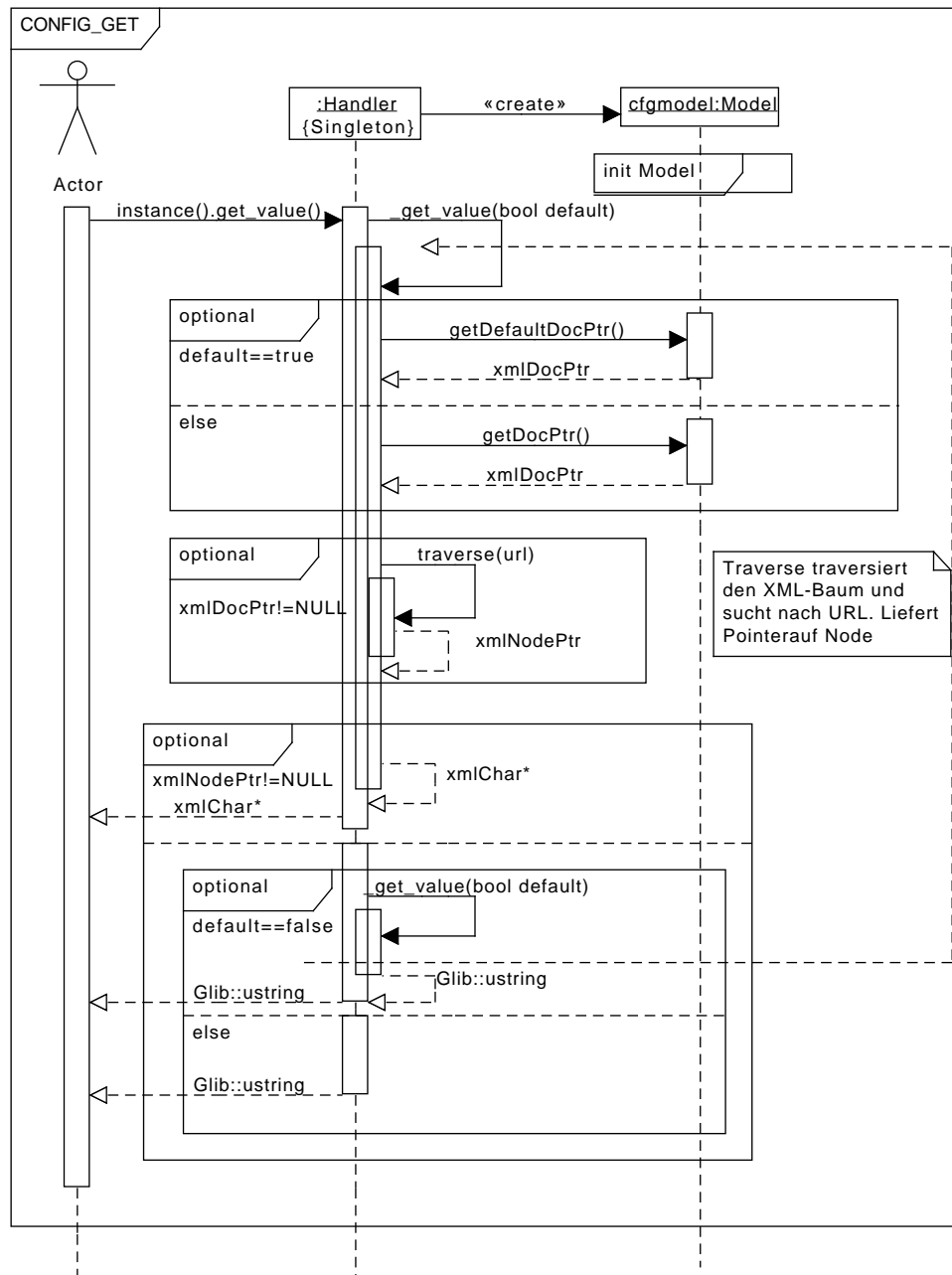


Abbildung 7.9.: Config `get_value()` Ablauf

Grober Ablauf beim Lesen eines Wertes:

- Das Makro `CONFIG_GET("settings.connection.host")` wird analog dem Setzen aufgerufen, dieses ruft die entsprechende Wrapper Methode `get_value()` welche die eigentliche private `_get_value()` Methode aufruft.
Der zweite Parameter dieser Methode ist ein *boolean flag*, dieser dient dazu der `_get_value()` Methode mitzuteilen ob der entsprechende Default Wert Pointer, welcher auf die einkompilierte Konfigurationsdatei zeigt, oder der Custom User Config Pointer geladen werden soll.
- Die `_get_value()` Methode holt entsprechend dem flag, den „richtigen“ Dokument Pointer über das Model (analog Setzen eines Integer Wertes)
- Bei einem gültigen Pointer wird analog zum Setzen der Node Pointer auf das erste Element gesetzt und `traverse()` aufgerufen (siehe Setzen eines Wertes).
- Kann kein Node ermittelt werden (d.h. der Pointer zeigt auf NULL nach dem traversieren), so wird eine entsprechende Warnung in die Logdatei geschrieben.
- Anschließend wird die `_get_value(url,true)` Methode rekursiv mit einem *true flag* aufgerufen. Aufgrund des true flags wird nun der Dokument Pointer mit den Default Werten geladen.
- Analog zum bisherigen Verlauf beim „Lesen eines Wertes“ erfolgt die Suche des Default Wertes. Kann am Ende kein Default Wert ermittelt werden so wird an den Aufrufer ein leerer String zurückgegeben.

7.5. Aufbau des Clients

Aus den oben genannten Anforderungen kann eine grobe Architektur abgeleitet werden. Zur Realisierung des Observerpatterns wird die `sigc++` library benutzt die mit `Gtkmm` kommt. Es wird empfohlen die Einführung bis einschließlich Kapitel 2 zu lesen:

- <http://developer.gnome.org/libsigc++-tutorial/stable/ch01.html>

Die ersten Einsätze werden auch noch tiefer erklärt.

7.5.1. Hauptklassen

7.5.1.1. Listener

Der Listener verwaltet alles was mit dem Betreten und Verlassen des „Idlemodess“ zu tun hat. Er setzt den eingangs beschriebenen „Watchdog“ auf die asynchrone Verbindung an, und „parst“

die entsprechenden Antworten des Servers von Hand.

Es folgt eine Liste aller möglichen Events die von libmpdclient definiert werden. Die Aktionen die passieren müssen, damit diese eintreten, stehen in Klammern.

- MPD_IDLE_DATABASE (*Datenbank hat sich geändert*)
- MPD_IDLE_STORED_PLAYLIST (*Änderung an den Playlisten*)
- MPD_IDLE_QUEUE (*Änderung an der Queue: Clear, Add, Remove*)
- MPD_IDLE_PLAYER (*Pause, Stop, Play, Next, Stop, Previous, Seek*)
- MPD_IDLE_MIXER (*Änderung an der Lautstärke*)
- MPD_IDLE_OUTPUT (*An/Ausschalten eines Outputs*)
- MPD_IDLE_OPTIONS (*Random, Repeat, Single, Consume*)
- MPD_IDLE_UPDATE (*Datenbankupdate/rescan wurde gestartet*)

Bei der Instanziierung des Listeners soll das `sigc::signal` welches das Clientupdate darstellt übergeben werden. Zudem benötigt der Listener eine Referenz auf `MPD::Connection` um an die darunter liegende asynchrone Verbindung zu kommen.

```
Listener(EventNotifier& Notifier, Connection& sync_conn);
```

Eine weitere Aufgabe des Listeners ist es, das Model `MPD::NotifyData` aktuell zu halten. Siehe dazu auch `MPD::NotifyData`. Bemerkt der Listener Events so ruft er `emit()` auf dem übergebenen `sigc::signal` auf, und übergibt als Parameter das aufgetretene Event, sowie eine Instanz von `MPD::NotifyData`.⁶

Es folgt eine Liste von Funktionen die der Listener mindestens haben soll.

`enter()` tritt in den „Idlemode“ ein. Es ist ab diesem Punkt nicht mehr erlaubt Kommandos zu senden. `leave()` ist das genaue Gegenteil von `enter()` und verlässt den „Idlemode“ sodass Kommandos gesendet werden können. `is_idling()` sollte selbsterklärend sein.

```
bool enter(void);  
void leave(void);  
bool is_idling(void);
```

Es soll zudem eine `force_update()` Funktion geben die „künstlich“ alle Events auslöst. Dies ist nützlich bei der Initialisierung, bzw. bei „Reconnectvorgängen“, wenn die GUI gezwungen werden soll sich zu updaten.

```
void force_update(void);
```

⁶Als spätere Optimierung könnte das aufgetretene Event übergeben werden um selektiv Daten „upzudaten“; Sprich bei einer Lautstärkeänderung muss kein neues Statistikobjekt geholt werden.

7.5.1.2. Connection

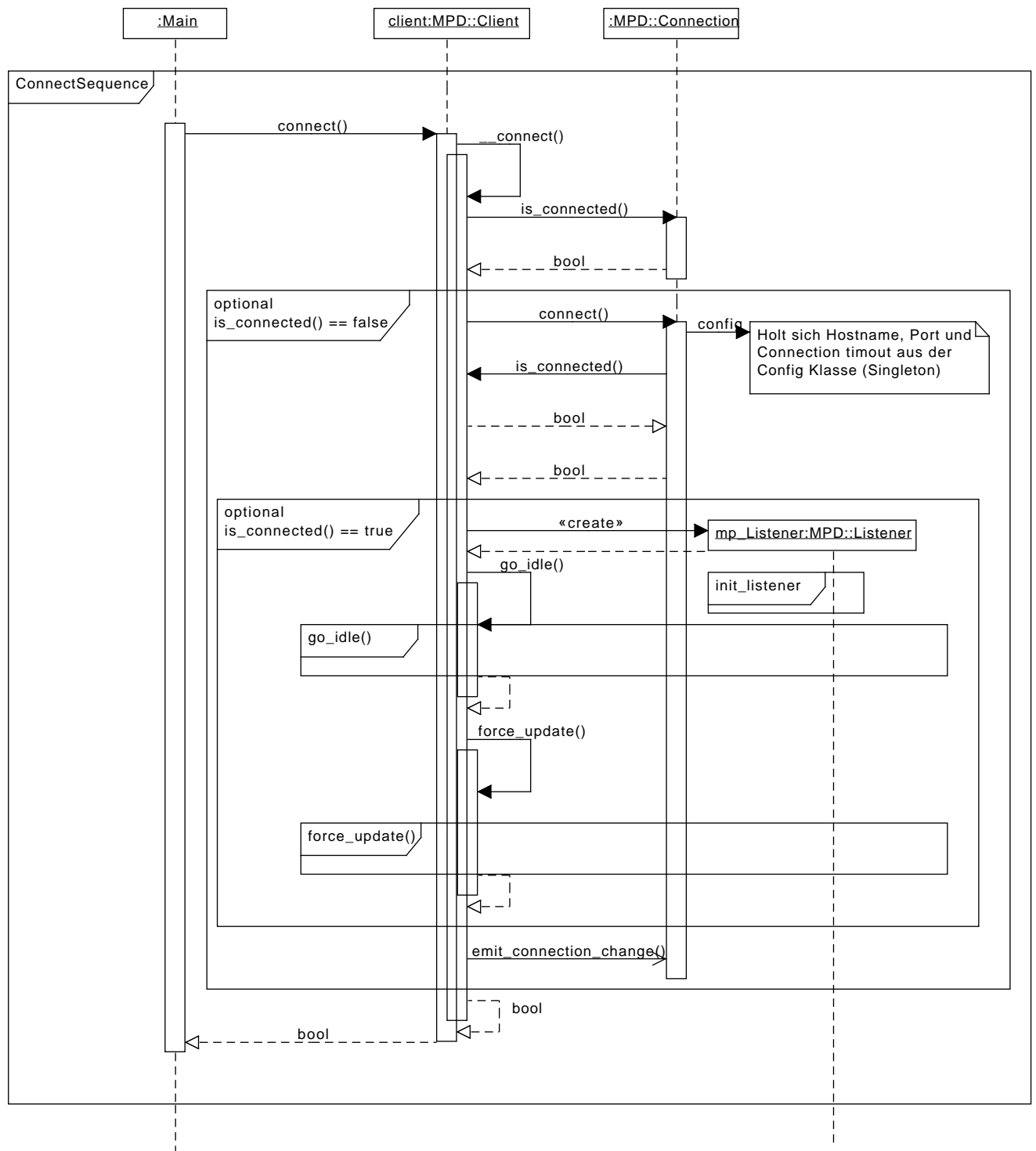


Abbildung 7.10.: Sequenzdiagramm zum Verbindungsaufbau

Diese Klasse stellt eine Art Wrapper um die *mpd_connection*⁷ Struktur von libmpdclient da. Sie bietet die „eigentlichen“ `connect()` und `disconnect()` Methoden die letztlich *mpd_connection_new()* bzw. *mpd_connectio_free()* aufrufen. Siehe 7.10 für den detaillierten Verbindungsablauf. Die benötigten Verbindungsdaten (Host, Port, Timeout in Sekunden) holt sich MPD::Connection aus der Config.

Sie hält zudem den letzten Host als Membervariable um feststellen zu können ob sich dieser zwischen zwei Verbindungsvorgängen geändert hat. Desweiteren bietet sie eine Schnittstelle um andere Klassen über Fehler in der Verbindung informieren zu lassen (`signal_error()`), bzw. um sie zu „reparieren“ (`clear_error()`).

Es folgt eine Liste von Funktionen die mindestens vorhanden sein sollten. Ein boolean-Rückgabewert von true zeigt stets Erfolg an.

`connect()` soll die eigentliche Verbindung herstellen, `disconnect()` löscht die Verbindung wieder. `get_connection()` liefert einen Pointer auf die darunter liegende C-Struktur. Alle 3 Funktionen prüfen zudem intern bereits auf Fehler.

```
bool is_connected(void);
bool connect(void);
bool disconnect(void);
```

Zur Implementierung konkreter Kommandos wird die darunterliegende C-Struktur benötigt.
Siehe auch: AbstractClientExtension

```
mpd_connection * get_connection(void);
```

Die Connectionklasse soll zudem Schnittstellen bieten um sich für Fehler- und Verbindungsänderungen zu registrieren. Auf den Rückgabewert der folgenden Funktionen kann `sigc::signal::connect()` aufgerufen werden, um einen Funktionspointer zu registrieren der aufgerufen wird sobald ein Fehler eintritt, bzw. sich die Verbindung ändert. Die Schnittstellen sollen wie folgt aussehen:

```
typedef sigc::signal<void, bool, mpd_error> ErrorNotify;
typedef sigc::signal<void, bool, bool> ConnectionNotifier;

ErrorNotify& signal_error(void);
ConnectionNotifier& signal_connection_change(void)
```

Die Prototypen entsprechen stets den Templateargumenten in den typedefs:

```
void error_handler(bool is_fatal, mpd_error err_code);
void conn_change_handler(bool server_changed, bool is_connected);
```

⁷<http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/connection.8h.html>

Siehe MPD::BaseClient weiter unten für ein Beispiel wie eine Callbackfunktion registriert wird.

libmpdclient verbietet es weitere Kommandos an den Server zu senden wenn vorher ein Fehler passiert ist. Fehler müssen zuerst mit *mpd_connection_clear_error()* „bereinigt“ werden, dies tut *check_error()*. Die Funktion wird normal nicht selbst aufgerufen, da sie von allen anderen Funktionen der Klasse implizit aufgerufen wird. Ist ein Fehler passiert so werden alle Klienten die sich zuvor mit *signal_error()* registriert haben benachrichtigt.

```
bool check_error(void);
```

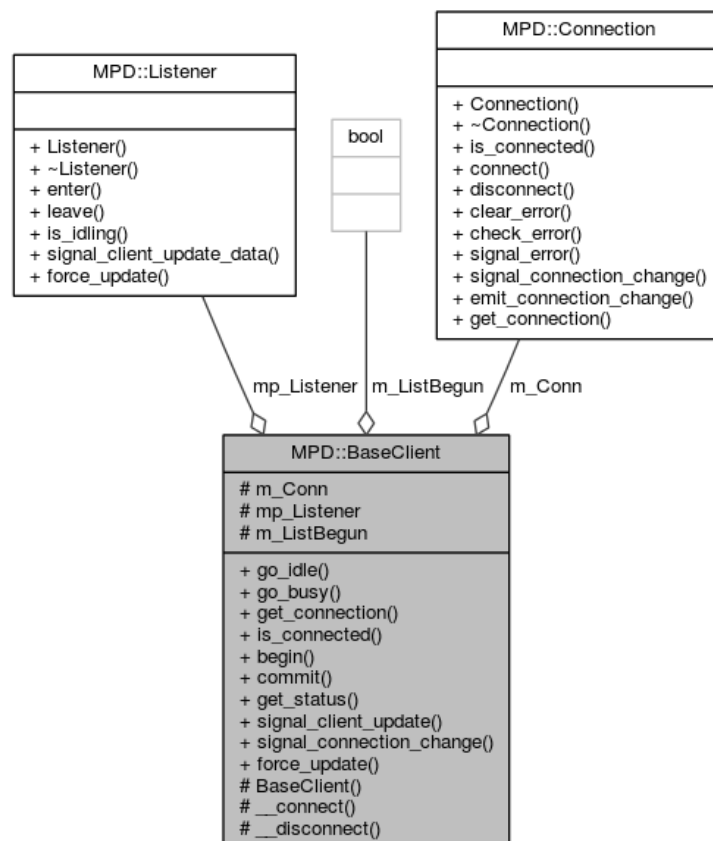


Abbildung 7.11.: Klassendiagramm zu BaseClient

7.5.1.3. BaseClient

Diese Klasse bildet die Basis zum eigentlichen Client. Sie kann nicht direkt instanziiert werden, da der Konstruktor protected sein soll. Sie verwaltet administrative Tätigkeiten wie den eigentlichen Verbindungsaufbau 7.10 an sich. Desweiteren bietet die Klasse einfache Methoden zum Eintreten (*go.idle()*) und Verlassen (*go.busy()*) des „Idlemodes“ an. Geht die Verbindung verloren, ohne dass *__disconnect()* explizit aufgerufen wurde, so wird versucht sich

periodisch zu reconnecten. Das Intervall in dem diese Versuche geschehen sollen, soll von „settings.connection.reconnectinterval“ gelesen werden.

Siehe auch: AbstractClientExtension

MPD::BaseClient soll mindestens folgende public Methoden bieten:

Gibt eine Referenz auf das zugrunde liegende MPD::Connection Objekt zurück. Siehe AbstractClientExtension für eine detailliertere Erklärung.

```
Connection& get_connection(void);
```

Gibt *true* zurück wenn eine Verbindung besteht.

```
bool is_connected(void);
```

Die get_status() Funktion soll den letzten aktuellen MPD::Status zurückliefern, oder *NULL* falls nicht verbunden. Es soll garantiert sein, dass stets ein MPD::Status vorliegt, wenn is_connected() wahr ergibt.

```
Status * get_status(void);
```

Die folgenden Methoden bieten eine Möglichkeit sich für Clientevents (signal_client_update()), bzw. für Verbindungsänderungen (signal_connection_change()) zu registrieren.

```
typedef sigc::signal<void,mpd_idle,MPD::NotifyData&> EventNotifier;  
EventNotifier& signal_client_update(void);
```

```
typedef sigc::signal<void,bool,bool> ConnectionNotifier;  
ConnectionNotifier& signal_connection_change(void);
```

Registrieren kann man sich über die sigc::signal::connect() Methode:

```
// Callback Funktion wird bei jedem eingetretenen Event aufgerufen  
void on_client_update(enum mpd_idle event, MPD::NotifyData& data)  
{  
    // Tue etwas bei einem 'player' event  
    if(event == MPD_IDLE_PLAYER)  
    {  
        // Gib den Namen des aktuellen Songs aus  
        cerr << data.get_song().get_path() << endl;  
    }  
}
```

```
}
```

```
// Registrieren der Callbackfunktion  
// - Ableiten von AbstractClientUser macht dies automatisch  
m_Client.signal_client_update().connect(sigc::ptr_fun(on_client_update));
```

Folgende 3 Funktionen funktionieren genau wie `enter()`, `leave()` und `force_update()` des Listeners, allerdings prüfen sie mit `Connection::check_error()` vorher stets auf Fehler.

```
void go_idle(void);  
void go_busy(void);  
void force_update(void);
```

7.5.1.4. Client

Der Client erbt von `BaseClient` und implementiert konkrete Kommandos wie „play“ „random“ etc. Er bietet zudem Schnittstellen zur Befüllung der Datenbank, der Queue und des Playlist-managers indem er die abstrakte Klasse *AbstractClientExtension* ausimplementiert. Er bietet die Methoden `connect()` und `disconnect()` die letztendlich von Anwendern der Clientklasse zum Verbinden und Trennen genutzt werden. Ist in der config „settings.connection.autoconnect“ gesetzt, so connected er sich automatisch.

`connect()` und `disconnect()` stellen die öffentliche Schnittstelle zum Verbinden dar. Sie rufen intern lediglich `_connect()` bzw. `_disconnect()` von `MPD::BaseClient` auf.

```
void connect(void);  
void disconnect(void);
```

Der Client soll eine Reihe von Kommandos bereitstellen um das Playback zu kontrollieren. Die ersten 5 der folgenden Funktionen sollten relativ klar sein. Zu `playback_pause()` sei angemerkt, dass es bei Wiedergabe anhält und bei keiner Wiedergabe wie `playback_play()` funktioniert. `playback_seek()` springt in den Song mit der ID `song_id` an die Stelle `abs_time` in Sekunden. Die ID des momentan spielenden Songs kann durch `get_status()` gefunden werden. Alle Funktionen, mit Ausnahme von `playback_crossfade()`, lösen ein „player“ Event aus. `playback_crossfade` löst hingegen ein „options“ Event aus.

```
void playback_next(void);  
void playback_prev(void);  
void playback_stop(void);  
void playback_play(void);
```



```
void playback_crossfade(unsigned seconds);
void playback_pause(void);
void playback_seek(unsigned song_id, unsigned abs_time);
void playback_song_at_id(unsigned song_id);
```

Die folgenden Funktionen dienen dazu jeweils die *random*, *consume*, *repeat* und *single*-modi umzuschalten. Alle lösen ein „options“ Event aus.

```
void toggle_random(void);
void toggle_consume(void);
void toggle_repeat(void);
void toggle_single(void);
```

Desweiteren sollten Methoden zum Bearbeiten der Queue vorhanden sein.

- **queue_add():** Fügt rekursiv den Pfad in der Datenbank hinzu. `queue_add("/")` entspricht der ganzen Datenbank.
- **queue_clear():** Leert die gesamte Queue.
- **queue_delete():** Leert den Song an der Position 'pos'
- **queue_save_as_playlist():** Speichert die aktuelle Queue als Playlist mit dem Namen 'name'

```
void queue_add(const char * url);
void queue_clear(void);
void queue_delete(unsigned pos);
void queue_save_as_playlist(const char * name);
```

`database_update()` sendet MPD Server Hinweis um DB zu aktualisieren. `database_rescan()` sendet MPD Server Hinweis um DB neu einzulesen (teuer).

```
void database_update(const char * path);
void database_rescan(const char * path);
```

Setzen des „volumes“ von 0 bis 100%. Die Abfrage des Volumes kann über `get_status()` erfolgen.

```
void set_volume(unsigned vol);
```

Folgende Funktionen sollen von *AbstractItemGenerator* voll implementiert werden. Siehe daher *AbstractItemGenerator* für eine genaue Erklärung.

```

void fill_queue(AbstractItemlist& data_model);
void fill_queue_changes(AbstractItemlist& data_model,
                        unsigned last_version,
                        unsigned& first_pos);
void fill_playlists(AbstractItemlist& data_model);
void fill_outputs(AbstractItemlist& data_model);
void fill_filelist(AbstractItemlist& data_model, const char * path);

```

7.5.1.5. NotifyData

Speichert den aktuellen Status, den aktuellen Song und die aktuelle Datenbankstatistik. Bietet zudem eine Funktion um entsprechende Daten bei Aufruf zu „updaten“. Die Klasse gehört nach dem MVC Pattern somit der Modellebene an. Der Listener instanziiert NotifyData im Konstruktor und gibt an wann sich dieser „updaten“ soll (über `update_all()`).

Die folgenden 2 Funktionen garantieren einen validen Rückgabewert, solange eine Verbindung besteht:

```

Status& get_status(void);
Statistics& get_statistics(void);

```

Anmerkung: Die folgenden 2 Funktionen sollen NULL zurückgeben können, falls beispielsweise nichts wiedergegeben wird, oder man im „*Singlemode*“ ist. `get_song()` liefert den aktuell spielenden MPD::Song, oder *NULL*. `get_next_song()` liefert den als nächstes spielenden MPD::Song oder *NULL*.

```

Song * get_song(void);
Song * get_next_song(void);

```

Die `update_all()` sollte nur vom Listener aufgerufen werden. Sie aktualisiert den internen Zustand von NotifyData.

```

void update_all(unsigned event);

```

7.5.2. Weitere Klassen

Desweiteren gibt es einige weitere Klassen die am Rande eine Rolle spielen, und meist objektorientierte Wrapperklassen für die C-Strukturen von `libmpdclient` bereitstellen, oder im Falle von MPD::AudioOutput und MPD::Playlist eigene Clientkommandos implementieren.

7.5.2.1. Song

Die Song Klasse ist ein Wrapper für `mpd_song` Struktur und die dazugehörigen Funktion von `libmpdclient`. `MPD::Song` soll alle Funktionen von `libmpdclient` ⁸ anbieten. Diese werden hier nur aufgelistet aber nicht erklärt da sie genau wie ihre Vorbilder funktionieren:

```
const char * get_path(void);
const char * get_tag(enum mpd_tag_type type, unsigned idx);
unsigned get_duration(void);
time_t get_last_modified(void);
void set_pos(unsigned pos);
unsigned get_pos(void);
unsigned get_id(void);
```

`MPD::Song` soll zudem eine Funktion bieten um die Metadaten des Songs in einer „sprintf“ ähnlichen Art als String zurückzuliefern:

```
Glib::ustring song_format(const char* format, bool markup=true);
```

Ein beispielhafter Aufruf:

```
SomeSong.song_format("Artist is by ${artist}")
```

Die Escapestrings die dabei unterstützt werden sollen entsprechen in etwa der `mpd_tag_type` Enumeration vom `libmpdclient`.⁹ Die unterstützten Typen sind somit: *artist*, *title*, *album*, *track*, *name*, *data*, *album_artist*, *genre*, *composer*, *performer*, *comment*, *disc*. Ist ein Escapestring nicht bekannt, so wird er nicht escaped. Ist der „tag“ nicht vorhanden, soll mit „unknown“ escaped werden.

Diese Klasse gehört nach dem MVC Paradigma zur Modelschicht.

7.5.2.2. Directory

Die Directory Klasse ist ein Wrapper für `mpd_directory` C-Struktur. Diese wird als Anzeige für ein Verzeichniss benutzt, jedoch nicht als Container für andere Elemente.

Da `MPD::Directory` die abstrakte Klasse `AbstractComposite` erweitert muss als einzige öffentliche Funktion `get_path()` implementiert werden:

```
void get_path(void);
```

Diese Klasse gehört nach dem MVC Paradigma zur Modelschicht.

⁸<http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/song.8h.html>

⁹<http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/tag.8h.html#a3e0e0c332f17c6570ffdf788a685adbf>

7.5.2.3. Statistics

Die Statistics Klasse ist ein Wrapper für mpd_stats und implementiert somit gemäß http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/stats_8h.html folgende Funktionen:

```
unsigned get_number_of_artists(void);
unsigned get_number_of_albums(void);
unsigned get_number_of_songs(void);
unsigned long get_uptime(void);
unsigned long get_db_update_time(void);
unsigned long get_play_time(void);
unsigned long get_db_play_time(void);
```

Diese Klasse gehört nach dem MVC Paradigma zur Modelschicht.

7.5.2.4. Playlist

Die Playlist Klasse ist Wrapper für die mpd_playlist Struktur und implementiert von http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/playlist_8h.html folgende Funktionen:

```
const char * get_path(void);
time_t get_last_modified(void);
```

Die Klasse bietet desweiteren Funktionen zum:

- Entfernen der Playlist vom Server (Das Playlistobjekt ist danach invalid):

```
void remove(void);
```

- Laden der Playlist in die Queue:

```
void load(void);
```

- Umbenennen der Playlist:

```
void rename(const char * new_name);
```

- Hinzufügen von Songs zur Playlist:

```
void add_song(const char * uri);
void add_song(MPD::Song& song);
```

Die genannten Funktionen benötigen müssen den idlemode verlassen können, daher leitet MPD::Playlist von AbstractClientExtension ab.

7.5.2.5. AudioOutput

Die AudioOutput Klasse ist ein Wrapper für mpd_output, implementiert von http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/output_8h.html folgende Funktionen:

```
unsigned get_id(void);  
const char * get_name(void);  
bool get_enabled(void);
```

Die Klasse bietet desweiteren Funktionen zum:

- „Enablen“ des Ausgabegerätes:

```
bool enable(void);
```

- „Disablen“ des Ausgabegerätes:

```
bool disable(void);
```

enable() und disable() müssen den „idlemode“ verlassen können, daher leitet MPD::AudioOutput von *AbstractClientExtension* ab.

Diese Klasse gehört nach dem MVC Paradigma zur Modelschicht.

7.5.3. Abstrakte Klassen

7.5.3.1. AbstractClientUser

- Verwaltet einen Pointer auf die MPD::Client Klasse, sodass der Anwender der Klasse dies nicht selbst tun muss. Im Konstruktor der Klasse muss eine Referenz auf den Client übergeben werden:

```
AbstractClientUser(MPD::Client& client)
```

- Leitet man von dieser Klasse ab so müssen folgenden Methoden implementiert werden:

```
void on_client_update(enum mpd_idle event, MPD::NotifyData& data);
```

on_client_update() aufgerufen sobald der Listener eine Änderung feststellt, siehe weiter unten „Interaktion des Clients mit anderen Modulen“ für eine genauere Erklärung.

```
void on_connection_change(bool server_changed, bool is_connected);
```

on_connection_change() wird aufgerufen sobald sich der Client verbunden oder getrennt hat. Im ersten Fall ist *is_connected* true, im anderen false. Sollte sich der Client verbunden haben, und der neue Server entspricht nicht mehr dem alten so ist auch *server_changed* true. *server_changed* soll beim Start des Clients automatisch wahr sein.

Beide Signale werden automatisch durch Konstruktor von *AbstractClientUser* registriert. Weiterhin können alle Klassen über den *mp_Client* Pointer auf den Client zugreifen.

7.5.3.2. AbstractItemlist

Für bestimmte Client Funktionen muss eine Nutzerklasse von *AbstractItemlist* ableiten. Leitet man ab, so muss die Methode *add_item(AbstractComposite * data)* implementiert werden. Je nach Bedarf kann über *static_cast<Zieltyp*>(data)* der entsprechende Datentyp „rausgecastet“ werden. Beim Aufruf von *MPD::Client::fill_queue* ruft der Client die *add_item* Methode für jeden Song den er vom Server bekommt auf. Die ableitende Klasse kann diese dann verarbeiten.

Dadurch werden alle Methoden von *AbstractItemGenerator* (bzw. die Klassen die davon ableiten) benutzbar.

7.5.3.3. AbstractItemGenerator

Lässt ableitende Klasse folgende Methoden implementieren: Jede dieser Methoden ruft *MPD::Playlist add_item()* von *AbstractItemlist* auf um ihre Resultate weiterzugeben. Sie erlaubt den Einsatz

des *Proxy-Patterns*.¹⁰ Andere Klassen können sich so als Client „ausgeben“. Dies fand Anwendung bei der Klasse „DatabaseCache“ weiter unten.

Holt alle Songs der aktuellen Queue.

```
void fill_queue(AbstractItemlist& data_model);
```

Holt alle geänderten Songs in der Queue seit der Version `last_version`. Die Position des ersten geänderten Songs wird in `first_pos` gespeichert.

```
void fill_queue_changes(AbstractItemlist& data_model,  
                        unsigned last_version,  
                        unsigned& first_pos);
```

Holt alle gespeicherten Playlisten vom Server.

```
void fill_playlists(AbstractItemlist& data_model);
```

Holt alle Audio Outputs vom Server.

```
void fill\_outputs(AbstractItemlist& data\_model);
```

Holt ein Listing aller Songs und Directories aus der Datenbank im Pfad 'path' (nicht rekursiv!)

```
void fill_filelist(AbstractItemlist& data_model, const char * path);
```

7.5.3.4. AbstractComposite

Vereinheitlicht Zugriff auf Komponenten verschiedenen Typs. Die abstrakte Klasse zwingt seine Kinder dazu eine *get_path()* Funktion zu implementieren die die Lage im virtuellen Filesystem des Servers angibt. Der Hauptanwender dieser Klasse ist der Databasebrowser, bzw. der dahinter gelagerte Cache, da AbstractComposite es erlaubt Songs und Verzeichnisse gleich zu behandeln (vgl. Composite Pattern).

Die erbende Klasse muss im Konstruktor angeben, ob es sich bei der Klasse um ein „File“ (*true* für MPD::Song) oder um einen „Container“ (*false* für MPD::Directory) handelt. Diese „is_leaf“ Eigenschaft kann später mit der Funktion *is_leaf()* abgefragt werden.

7.5.3.5. AbstractClientExtension

Diese abstrakte Klasse erlaubt abgeleiteten Klassen ähnlich zum BaseClient eigene Kommandos zu implementieren. Dies geschieht indem die abstrakte Klasse eine Referenz auf den BaseClient im Konstruktor erwartet und speichert. Ableitende Klassen können die *protected* *get_c_connection()* Methode benutzen um eigene Kommandos zu implementieren.

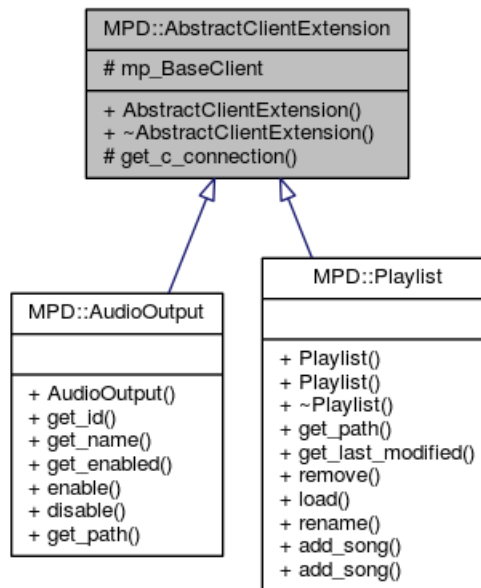


Abbildung 7.12.: Klassendiagramm zu AbstractClientExtension

```
AbstractClientExtension(MPD::BaseClient& base_client)
```

AbstractClientExtension wird in diesem Entwurf von `MPD::Playlist` und `MPD::AudioOutput` benutzt. Man kann allerdings darüber diskutieren dass dieses abstrakte Klasse der Modelschicht die Möglichkeit gibt zu ausgefeilte Logik zu implementieren, was nach dem MVC Paradigma nicht sein sollte. Da die Logik meist darin besteht einfache Kommandos an den Server zu schicken, wurde dieser Weg gewählt um den Entwurf zu vereinfachen.

7.6. GUI Elementklassen

7.6.1. Interaktion des Clients mit anderen Modulen

- Die meisten GUI Klassen leiten von *AbstractClientUser* ab und speichern daher eine Referenz auf eine Instanz von *MPD::Client*. Sie können daher Funktionen wie `queue.add()` direkt aufrufen. *AbstractClientUser* zwingt die abgeleitenden Klassen folgende Funktionen zu implementieren:

- 1) `void on_client_update(mpd_idle event, MPD::NotifyData& data)`
- 2) `void on_connection_change(bool server_changed, bool is_connected)`

1. Wird aufgerufen sobald der Listener ein Event festgestellt hat. Für jedes eingetretene Event wird `on_client_update()` einmal aufgerufen. „event“ ist dabei eine Enumeration

¹⁰http://en.wikipedia.org/wiki/Proxy_pattern

aller möglichen Events, die von libmpdclient vorgegeben werden. (Siehe auch http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/idle_8h.html#a3378f7a24c714d7cb105823)
„data“ ist eine Referenz auf eine Instanz von MPD::NotifyData. Die benutzenden Klassen können folgenden Funktionen so bei Events sofort die aktuellen Änderungen auslesen:

- `get_status()` gibt den aktuellen MPD::Status
- `get_song()` gibt den aktuellen MPD::Song
- `get_statistics()` gibt die aktuellen MPD::Statistics

2. Wird vom Client aufgerufen sobald die Verbindung verloren geht. Dabei zeigt der übergebene boolean Wert „is_connected“ an ob man connected oder disconnected wurde. „server_changed“ soll dann anzeigen ob der Server derselbe ist wie beim zuvor geschehenen Connectvorgang. Dies ist beim ersten Start stets wahr. „server_changed“ kann nicht wahr sein wenn „is_connected“ falsch ist.

- Ableitung von den oben beschriebenen abstrakten Klassen AbstractItemList und AbstractFilebrowser, um alle Funktionen von AbstractItemGenerator nutzen zu können. Beispiele dazu folgen weiter unten.

7.6.2. Hauptklassen

Der GManager Namespace enthält Klassen die der Verwaltung und Kontrolle des Hauptfensters von Freya dienen, jedoch nicht den eigentlichen Inhalt des Hauptfensters bereitstellen (dies soll von den Browserklassen getan werden) Alle Klassen gehören nach dem MVC Paradigma der Controllerschicht an.

Der Begriff „Browser“ wird im folgenden für die einzelnen Tabs benutzt die Links in der Sidebar zu finden sind. Beispiele dafür sind „Queue“, „Database“ und „Settings“.

Viele Klassen sind nur stichpunktartig erklärt da sie oft einander ähnlich sind, und ein gewisser Freiraum bei der Implementierung der GUI gelassen werden soll.

7.6.2.1. AbstractBrowser

Eine abstrakte Basisklasse durch die...

```
Gtk::Widget * get_container(void)
```

..implementiert werden muss. Diese sollte den umliegenden Container des Browser als Pointer zurückgeben, so dass *GManager::BrowserList* diesen (und damit seine Kinder) im Hauptbereich anzeigen kann. Siehe auch *GManager::BrowserList* für die nähere Erklärung zu den anderen nicht-abstrakten Methoden dieser Klasse.

7.6.2.2. BrowserList

Zeigt eine Liste von Browsern in der Sidebar.

- Bietet eine `add()` Methode die eine Referenz auf `AbstractBrowser` erwartet und fügt diesen Browser in der Sidebar hinzu.
- `set()` zeigt den Browser im Hauptbereich, ohne ihn hinzuzufügen.

Die Klasse benutzt alle Methoden von `AbstractBrowser` um diesen entsprechend anzuzeigen:
Der Container der im Hauptbereich beim Wechseln angezeigt wird

```
Gtk::Widget * get_container();
```

Welcher Name soll in der Sidebar angezeigt werden?

```
Glib::ustring get_name();
```

Welche `Gtk::Stock::ID` (eine ID die ein Icon repräsentiert) soll in der Liste angezeigt werden?

```
Gtk::Stock::ID get_icon_stock_id();
```

Ist sichtbar in der Leiste?

```
bool is_visible();
```

Benötigt dieser Browser eine Verbindung zum funktionieren?

```
bool needs_connection();
```

Als *View* wird ein `Gtk::TreeView` benutzt, die Browserreferenzen werden in einem `Gtk::ListStore` gespeichert, was damit das Model darstellt.

7.6.2.3. Heartbeat

Diese Klasse soll alle 500ms ein Signal aussenden, die bisher vergangene Zeit summieren, und sich regelmäßig mit dem Client synchronisieren, so dass die summierte Zeit der aktuellen Zeit innerhalb des aktuellen Songs entspricht. Über `signal_client_update()` können sich andere Klassen als Klienten registrieren:

```
Heartbeat.signal_client_update().connect(<funktionspointer>);
```

Der angegebene Funktionspointer wird dann aufgerufen und muss folgender Signatur entsprechen:

```

void func(double time)
{
    ...
}

```

Der übergebene Parameter ist die Zeit, die seit dem Instanzieren vergangen ist. Sie kann durch folgende Funktionen verändert werden:

```

void pause(void)  - Setzt das Zählen aus
void play(void)   - Fängt damit wieder an
void reset(void)  - Fängt von 0 wieder an
void get(void)    - Bekommt die jetzige Zeit
void set(void)    - Setzt die jetzige Zeit absolut und zählt von dort weiter

```

Zusätzlich stoppt die Heartbeat Klasse das Zählen wenn der Client das playback pausiert. Wird es fortgesetzt, so wird play() aufgerufen. Zusätzlich wird bei jedem „Client Event“ der Zähler an der vergangen Zeit, im gerade spielenden Song, justiert.

7.6.2.4. MenuList

Kontrolliert und verwaltet die Anzeige (Sensitivität) und Steuerung der Menüleiste.

7.6.2.5. NotifyManager

Kontrolliert und verwaltet die Anzeige von Notifications bei entsprechenden „events“. Greift dabei auf die Notifylib zurück.

7.6.2.6. PlaybackButtons

Kontrolliert die Anzeige der oberen rechten „Playbackbuttons“ Stop, Play/Pause, Next, Previous. Das Icon des Playbuttons wird entsprechend geändert falls das Playback pausiert ist, bzw. fortgesetzt wird. Es sollen die Buttons *Stop*, *Play/Pause*, *Previous* und *Next* angezeigt werden.

7.6.2.7. Statusbar

Kontrolliert die Anzeige der Statusbar (was den Text miteinfasst). Benutzt GManager::Heartbeat um die Zeitanzeige zu aktualisieren. Ansonsten bekommt es alle Informationen rein vom Client update.

7.6.2.8. StatusIcons

Kontrolliert und verwaltet Anzeige der Icons unter der Sidebar. Bei Aktivierung sollen die Icons eingedrückt sein. Folgende Icons sollen dargestellt werden:

- Repeat-Mode (Wiederholt Queue)
- Consume-Mode (Entfernt Song nach Abspielen aus der Queue)
- Random-Mode (Zufälliges Abspielen innerhalb der Queue)
- Single-Mode (Hält nach Abspielen eines Songs an)

7.6.2.9. Timeslider

Zeigt und kontrolliert die aktuelle Zeit innerhalb des momentan spielenden Liedes. Beim Klicken innerhalb der Timeline wird zur entsprechenden Stelle im Song gesprungen. Benutzt `GManager::Heartbeat` um die Zeitanzeige zu aktualisieren.

7.6.2.10. TitleLabel

Verwaltet und kontrolliert Anzeige des Titels bzw. Künstlers und Albums in der Titelleiste sowie der „Next Song“ Anzeige in der Sidebar.

7.6.2.11. Trayicon

Verwaltet und kontrolliert Anzeige und Interaktion des Trayicons das optional angezeigt werden kann. Dazu gehört auch die Definition und Anzeige des Popupmenüs, weshalb die Klasse von *Browser::BasePopup* ableitet. (Siehe dazu die Erklärung zu *Browser::BasePopup* weiter unten)

7.6.2.12. Volumebutton

Verwaltet und kontrolliert die Anzeige des Volumebuttons. Aus Performancegründen sollen nur alle 0.05 Sekunden Volumeänderungen erlaubt werden.

7.6.2.13. Window

Verwaltet das Hauptfenster von Freya. Falls das Verstecken des Fensters beim Schließen gewünscht ist („*settings.trayicon.totrayonclose*“ ist gesetzt), so wird *Gtk::Window::hide()* aufgerufen. Andernfalls wird einfach der Mainloop beendet wodurch die Kontrolle zur *main()* Methode zurückkehrt. Zudem wird eine *get_window()* Methode bereitgestellt die das darunterliegende Fenster (ein *Gtk::Window*) zurückgibt. Der Mainloop z.B. benötigt das als Startargument.

7.7. Avahi Serverliste

7.7.0.14. Brower

Die Avahi Klassen *Avahi::Browser* und *Avahi::View* gehören nach dem MVC Paradigma zur Controller und View Schicht. Bei dieser Komponente wurde die Trennung zwischen Controller und View manuell durchgeführt.

Die Controller Klasse realisiert die technische Implementierung¹¹ des „Avahi Browsers“ um MPD Server im Netzwerk zu finden.

Der View Part ist vom Controller völlig abgetrennt und dient lediglich zur Visualisierung der im Netzwerk gefundenen MPD Server mit der Möglichkeit diese direkt auszuwählen.

Nach dem Start des Browsers über den „Show List“ Button in den Freya Settings bekommt der Benutzer eine Liste mit sich im gleichen Netzwerk befindenden MPD Servern aus welche der Benutzer direkt einen auswählen kann. Wurden keine MPD Server gefunden oder läuft der Avahi Daemon nicht so bekommt der User einen entsprechenden Hinweis.

Um den Avahi-Dienst überhaupt betreiben zu können muss ein Avahi Daemon auf den jeweiligen Systemen installiert sein und auch laufen. Außerdem müssen in der MPD Konfiguration die beiden Einträge „zeroconf_enabled“ und „zeroconf_name“ eingepflegt sein damit sich der MPD Server am Avahi Daemon registriert. Avahi muss dabei vor dem MPD Server gestartet werden.

Informationen zu Avahi selbst:

- <http://avahi.org/>

Informationen zur Programmierschnittstelle von Avahi:

- <http://avahi.org/download/doxygen/>

Browser: Er sollte mindestens folgende Schnittstellen bieten:

```
Gtk::Window& get_window(void);  
bool is_connected(void);
```

```
typedef sigc::signal<void, ustring, ustring, ustring, int> SelectNotify;  
SelectNotify& signal_selection_done(void);
```

¹¹<http://de.wikipedia.org/wiki/Zeroconf>

- `get_window()` gibt das Dialogfenster der View zurück. (Zur Anzeige nötig)
- `is_connected()` zeigt durch 'true' an ob eine Verbindung zum Avahidaemon besteht
- `signal_selection_done()` wird ausgelöst sobald der User in der View einen Server auswählt. Da es sich hier wieder um ein `sigc::signal` handelt kann der Anwender `sigc::signal::connect()` anwenden. Der Prototyp der dabei übergeben wurden muss sieht wie folgt aus:

```
void (usttring ip, ustring hostname, ustring name, int port)
{
    ...
}
```

View: Die View stellt lediglich die Daten dar und bietet daher auch nur Möglichkeiten um Server zur Liste hinzuzufügen und daraus zu löschen. Sie leitet von `Gtk::Window` ab, und wird daher nur über die Methoden von `Gtk::Window` angesprochen.

```
void server_append(ip, hostname, name, port);
void server_delete(name);
```

7.8. Browserimplementierungen

Der Browser Namespace implementiert die einzelnen Browser die in der Sidebar angezeigt werden. Alle Klassen in diesem Namespace gehören nach dem MVC Paradigma der Controllerebene an - sie sind gewissermaßen der Kleber zwischen der Präsentation und der Logik. Wie die meisten anderen peripheren Klassen erben diese von *AbstractClientUser* um Änderungen von diesem empfangen zu können. Dies wird im Folgenden nicht mehr explizit erwähnt.

7.8.1. Hauptklassen

7.8.1.1. BasePopup

Alle Klassen die ein „Kontextmenü“ anzeigen wollen leiten von dieser Klasse ab. Die ableitende Klasse muss den Konstruktor von `BasePopup` das Widget übergeben welches das Kontextmenü anzeigen soll, und sie erwartet eine von UI Definition des Menüs. Eine beispielhafte UI Definition sieht folgendermaßen aus:

```
<ui>
  <popup name='QueuePopupMenu'>
```

```

    <menuitem action='q_remove' />
    <menuitem action='q_clear' />
    <separator />
    <menuitem action='q_add_as_pl' />
</popup>
</ui>

```

Die ableitende Klassen definieren dann das Aussehen des Menüs über die vererbte Funktion `menu_add_item()`:

```

// Durch BasePopup definiert
void menu_add_item(Glib::RefPtr<Gtk::Action>& action,
                  Glib::ustring item_name,
                  Glib::ustring item_label,
                  Glib::ustring item_tooltip,
                  Gtk::StockID icon);

// Angewendet in einer abgeleiteten Klasse:
menu_add_item(m_ActionClear, "q_clear", "Clear", "Clear Queue", Gtk::Stock::CLEAR)

```

Zudem bietet die Klasse eine `get_action()` Methode um die eigentliche Implementierung der Aktionen nicht in die abgeleitete Klasse machen zu müssen.

Im Code könnte das so aussehen:

```

/* mp_Popup ist die Instanz einer von BasePopup abgeleiteten Klasse */
mp_Popup->get_action("q_clear").connect(<funktionspointer>);

...

void Queue::clear_queue_action(void)
{
    ...
}

```

7.8.1.2. Database

Database Diese Klasse kontrolliert die Anzeige des Datenbankbrowsers. Sie leitet sich daher von *AbstractBrowser* ab um sich bei der Browserliste registrieren zu können. Um die Methoden des *AbstractItemGenerator* Interface zu benutzen leitet es zudem von *AbstractItemlist* ab und

implementiert daher eine `add_item()` Methode. Diese fügt letztlich die gewonnenen Items seinem Model (einem `Gtk::ListStore`) hinzu.

DatabasePopup Eine Klasse die von `BasePopup` ableitet und das Popup definiert, das auftaucht wenn man im Databasebrowser „rechtsklickt“. Sie bietet die folgenden Aktionen an, die man über die Methode `get_action()` abgefragt werden kann. Dadurch kann auf folgende Aktionen reagieren kann:

- „db_add“ (Fügt Auswahl zum Ende der Queue hinzu)
- „db_add_all“ (Fügt alles zum Ende der Queue hinzu)
- „db_replace“ (Dasselbe wie db_add, leert aber Queue vorher)
- „db_update“ (Sendet Server einen Updatehinweis)
- „db_rescan“ (Sendet Server einen Rescanhinweis)

DatabaseCache Ein Zwischenspeicher für die im Databasebrowser angezeigten Ordner und Dateien. Sie setzt das Proxy-Pattern für `MPD::Client` um und erbt daher von der *AbstractItemGenerator* um sich als Client ausgeben zu können. Sie implementiert daher die `fill_filelist()` Methode vor, lässt aber die anderen Methoden ohne Implementierung. Da sie auch selbst Daten dem Cache hinzufügen muss leitet sich auch von *AbstractItemlist* ab und implementiert daher auch eine `add_item()` Methode.

Das zugrunde liegende Model ist dabei eine `std::map` (also eine Art Hashmap) die als Key den Pfad der zu ladenden Seite benutzt und als Wert ein Vektor von *AbstractComposites* speichert. Wird eine Seite vom „Cache“ über die `fill_filelist()` Methode verlangt, so wird nachgeschaut ob im angegeben Pfad bereits eine Seite gespeichert ist, falls nicht wird sie vom Server geholt und gespeichert. Anschließend wird über die Elemente iteriert welche durch die `add_item()` Methode des Aufrufers weitergegeben werden. Sollte sich der Server wechseln bzw. sich die Datenbank aktualisieren, so wird der Cache geleert damit die Anzeige stets aktuell ist. Das MPD Protokoll bietet hier leider keine Möglichkeit rauszufinden was genau sich geändert hat.

Anmerkung: Alle anderen Funktionen von `AbstractItemGenerator` werden nicht ausimplementiert.

7.8.1.3. PlaylistManager

PlaylistManager Diese Klasse kontrolliert die Anzeige des „Playlists“ Browsers. Er verwaltet eine Liste der auf dem Server gespeicherten Playlisten. Es soll dabei eine Spalte mit dem Namen und eine Spalte mit dem letzten Änderungsdatum angezeigt werden. Die Namensspalte soll

editierbar sein und nicht prüfen ob der neue Name bereits vorhanden ist. In diesem Falle soll der Editiervorgang nochmal gestartet werden. Zudem werden die Aktionen des Popupmenüs implementiert.

PlaylistManagerPopup Eine Klasse die von BasePopup ableitet und das Popup definiert das auftaucht wenn man im PlaylistManager „rechtsklickt“. Sie bietet die folgenden Aktionen an, die man über die Methode `get_action()` abfragen kann und dadurch auf diese Aktionen reagieren kann:

- `pl_append` (Fügt Inhalt der ausgewählten Playlists zum Ende der Queue hinzu)
- `pl_replace` (Dasselbe wie `pl_append`, aber leert vorher Queue)
- `pl_delete` (Löscht Playliste aus der Liste und vom Server)

7.8.1.4. Queue

QueueModelColumns Definiert die Spalten für die Queue, und erbt daher von `Gtk::TreeModel::ColumnRecord` sodass ein `Gtk::ListStore` etwas damit anfangen kann. Die Definition ist nicht wie bei anderen Klassen als „Nested Class“ realisiert, da sowohl Queue als auch QueueMerger darauf zugreifen müssen. Sie definiert die folgenden Spalten:

- `m_col_id`: Speichert die Songid eines Songs (nicht sichtbar)
- `m_col_pos`: Speichert die Position eines Songs (beginnend bei 0) (nicht sichtbar)
- `m_col_title`: Der Songtitel
- `m_col_album`: Der Albumtitel
- `m_col_artist`: Der Artisttitel

Queue Diese Klasse kontrolliert die Anzeige der Queue (der aktuellen Playlist) und auch die Verwaltung des darunter liegenden Suchfelds.

Suchfunktion: Beim Tippen soll zum Künstler in der Liste gesprungen werden der mit den getippten Buchstaben beginnt. „Kno“ sollte also zu „Knorkator“ springen. Bei Aktivierung des Suchfelds muss die Auswahl entsprechend einer Volltextsuche gefiltert werden. Durch Aktivieren der Tastenkombination *Ctrl-F* soll zudem der Fokus auf das Suchfeld gelegt werden. Zudem werden folgende Aktionen des Popupmenüs implementiert:

- **Remove** - Entfernt ausgewählte Elemente aus der Queue und benachrichtigt Server.
- **Clear** - Leert alle Daten aus dem Model und benachrichtigt den Server entsprechend

- Save as Playlist - Speichert aktuellen Inhalt als Playliste; Namensabfrage durch `PlaylistAddDialog`

Das zugrundeliegende Model ist ein `Gtk::ListStore` dessen Spaltenlayout durch `QueueModelColumns` festgelegt wird. Als View wird ein `Gtk::TreeView` verwendet.

QueueMerger Diese Klasse verwaltet die eigentlichen Daten die die Queue anzeigt. Sie soll ihre Daten vom Client beziehen und erbt daher von *AbstractItemlist* wodurch eine `addItem()` Methode implementiert werden muss. Da sie die Änderungen auch in die Queue einpflegen muss, erwartet die „Merger“ Klasse eine Referenz auf das der Queue zugrunde liegende `Gtk::ListStore` Model, sowie deren Spaltendefinition die als drittes Argument übergeben werden muss:

```
QueueMerger(MPD::Client& client,
            Glib::RefPtr<Gtk::ListStore>& queue_model,
            QueueModelColumns& queue_columns);
```

`QueueMerger` soll die folgenden *public* Funktionen bieten:
`disable_merge_once()` lässt das „Zusammenführen“ einmal ausfallen. Dies ist nützlich bei der Implementierung der „Remove“ Funktionalität, da man weiß wo ein Element gelöscht wurde, und es so aus Performancegründen explizit aus View und Model entfernen kann.

```
void disable_merge_once(void);
```

`recalculate_positions()` kann nützlich im Zusammenhang mit `disable_merge_once()` sein. Löscht man etwas explizit, so ist die Spalte mit den Positionsangaben korrumpiert. Diese Funktion berechnet die Positionen angefangen bei „pos“ neu.

```
void recalculate_positions(unsigned pos = 0);
```

Bei einem Clientupdate sollen Änderungen über die Clientmethode `fill_queue_changes()` vom Server geholt und in die Queue eingepflegt werden.

QueuePopup Eine Klasse die von `BasePopup` ableitet und das Popup definiert das auftaucht wenn man in der Queue „rechtsklickt“. Sie bietet die folgenden Aktionen an die man über die Methode `get_action()` abfragen kann und dadurch auf diese Aktionen reagieren kann:

- `q.remove` (Entfernt ausgewählte Elemente aus der Queue)
- `q.clear` (Leert Queue völlig)
- `q.add_as_pl` (Zeigt den `PlaylistAddDialog`)

PlaylistAddDialog Zeigt einem Dialog zum Speichern der aktuellen Queue als Playlist mit einem bestimmten Namen. Der Name wird durch den Dialog abgefragt. Es wird keine Validierung durchgeführt, außer dass der Name länger als ein 0 Zeichen sein muss. Der eingegebene Name soll an den Aufrufer zurückgegeben werden.

7.8.1.5. Settings

AbstractSettings Eine abstrakte Klasse die einen Reiter im Settingsbrowser repräsentiert. Sie soll die folgenden „pure virtual“ Methoden definieren:

```
virtual void accept_new_settings(void)
```

Weist Reiter an, alle Werte in die Config zu speichern

```
virtual void decline_new_settings(void)
```

Weist Reiter an, die letzten validen Werte aus der Config zu laden

```
virtual void reset_settings(void)
```

Weist Reiter an, die Defaultwerte aus der einkompilierten Config zu laden.

Settings Die Settings Klasse repräsentiert den Settingsbrowser. Wie jeder andere Browser implementiert diese Klasse *AbstractBrowser* und eine `get_container()` Methode. Sobald etwas in der Präsentation geändert wird, soll es nicht gleich in die Config übernommen werden. Dies soll erst durch den Speicherbutton geschehen.

- Zurücksetzen - Setzt alle Einstellungen auf Fabrikstandards zurück
- Rückgängig - Setzt Änderungen auf letzten Stand zurück
- Speichern - Speichert aktuelle Änderungen

Die Klasse soll zudem eine Methode bieten um anzuzeigen, dass die „Settings“ geändert wurden z.B. durch Ausgrauen des Speicherbuttons:

```
void settings_changed(void)
```

Um in jeden Tab die Settings zurückzusetzen (auf letzten validen Wert oder Standardwert) speichert die Settingsklasse für jeden Reiter eine *AbstractSettings* Instanz in eine Liste. Sie kann so später darüber iterieren um die Werte zu speichern, rückgängig zu machen oder zurück zu setzen.

SettingsGeneral Die konkrete Klasse die den „General“ Tab implementiert. Folgende Einstellungen sollen geändert werden können:

- „settings.libnotify.signal“ (checkbox)
- „settings.libnotify.timeout“ (numberslider) (ausgegraut wenn 'signal' nicht aktiviert)
- „settings.trayicon.tray“ (checkbox)
- „settings.trayicon.totrayonclose“ (checkbox) (ausgegraut wenn 'tray' nicht aktiviert)

SettingsNetwork Die konkrete Klasse die den „Network“ Tab implementiert. Folgende Einstellungen sollen geändert werden können:

- „settings.connection.port“ (numberslider)
- „settings.connection.host“ (stringentry)
- „settings.connection.autoconnect“ (checkbox)
- „settings.connection.timeout“ (numberslider)
- „settings.connection.reconnectinterval“ (numberslider)

Zusätzlich soll ein Button zum Zeigen der Avahi-Serverliste angezeigt werden.

SettingsPlayback Die konkrete Klasse die den „Playback“ Tab implementiert. Folgende Einstellungen sollen geändert werden können:

- Eine Einstellung zum „Crossfade“ (Überblendzeit). Diese wird vom Server gespeichert.
- „settings.playback.stoponexit“ (checkbox)

SettingsOutputs Zeigt und verwaltet eine Liste von Outputs. Die Klasse benutzt die Funktion *fill_outputs()* von *AbstractItemGenerator* und muss daher von *AbstractItemList* erben.

Wenn Änderungen übernommen werden, so wird über die Liste iteriert und für jeden Output entsprechend *enable()* oder *disable()* aufgerufen, falls der Output vorher aus-, respektive eingeschaltet war.

OutputsModelColumns Die Spaltendefinition für die Outputliste. Die Liste besteht aus dem Outputnamen (einem String), einer Anzeige ob der Aktiv ist (boolean), und einen Pointer auf die *AudioOutput* Instanz um den entsprechenden Output en/disablen zu können.

7.8.1.6. Statistics

Statistics Eine Browserklasse die lediglich eine Reihe von Labels verwaltet und sie bei einem Clientupdate mit den aktuellen Server Statistiken.

Folgende „Statistics“ soll die Klasse darstellen:

- „Number of artists“ - Anzahl der Künstler in der Datenbank
- „Number of albums“ - Anzahl der Alben in der Datenbank
- „Number of songs“ - Anzahl der Songs in der Datenbank
- „DB Playtime“ - Gibt die gesamte Spielzeit der Datenbank an
- „Playtime“ - Seit wann abgespielt wird
- „Uptime“ - Gibt an wie lange der Server läuft
- „Most recent db update“ - Aktuellstes Datenbankupdate

Diese Informationen werden beim Start des Freya Clients und bei jedem Datenbankupdate abgerufen.

7.9. Testfälle

7.9.1. Testen der GUI

Zum Testen der GUI des Freya Clients wurde ein Protokoll erstellt werden, welches den jeweiligen Testfall, das erwartete Ereignis sowie das Resultat auflistet. Hierzu wird eine Liste aller möglichen GUI Testfälle erstellt, diese soll während der Implementierung und nach „Fertigstellung“ der Anwendung durchgangen werden.

Die Testfälle sollen desweiteren in einer „einfachen-“, „kombinierten-“, einer „mehrfach-“ Ausführung durchlaufen werden. Durch dieses Verfahren können Programm-und Anwenderfehler erkannt und beseitigt werden.

Das Testen der GUI über ein Testframework wäre prinzipiell auch möglich, ist jedoch aus zeitlichen Gründen, die man für die Einarbeitung und Konfiguration für so ein Framework benötigt, nicht realisierbar.

Beispielauszug Testprotokoll „Einfache Ausführung“:

Einfache Ausführung

Testfall	Erwartetes Ergebnis	Ergebnis eingetroffen?
Remove	Ein Lied aus Queue entfernen	Ja/Nein?
Clear	Alle Lieder aus Queue entfernen	Ja/Nein?
Save as Playlist	Queue als Playlist speichern	Ja/Nein?
Suchen	Nach eingegebenem Wort suchen	Ja/Nein?

7.9.2. Testen des „Backends“

Um die eigentliche Anwendung zu Testen soll das „Cxxtest Testframework“ verwendet werden. Durch den Einsatz eines Frameworks soll eine möglichst effiziente Methode des Testens bereitgestellt und das Fehlerrisiko beim Testen auf ein Minimum reduziert werden. Jedes Modul soll eine eigene „Testsuite“ bekommen und die Ausführung soll über CMake automatisiert werden. Abarbeitung durch ein „test“ Target, sodass einfach 'make test' gestartet werden kann. Die TestSuite Dateien bestehen aus einem Header der sich nach folgenden Konventionen richten soll:

- File- bzw Headername der jeweiligen TestSuite soll nach dem Muster `check_<modulname>.hh` aufgebaut werden
- Klassenname der jeweiligen Testsuite `<Klassenname>TestSuite`
- Die TestSuite muss die TestSuite Cxxtest sowie das zu testende Modul einbinden
- Die TestSuite muss von `CxxTest::TestSuite` abgeleitet werden
- Der Name der zu testenden Funktion soll nach dem Muster `void test<func_name>(void)` aufgebaut werden

Eine TestSuite soll wie folgt aussehen:

```
1 #include <cxxtest/TestSuite.h>
2 #include "Notify.hh"
3
4 class NotifyTestSuite : public CxxTest::TestSuite
5 {
6
7 public:
8
```

```

9      void testsend_big( void )
10     {
11         /* insert testcode here */
12
13         ...
14
15         /* check if result is valid */
16         TS_ASSERT( ... );
17     }
18
19 private:
20     /* data */
21 };

```

Listing 7.1: TestSuite Template check_notify.hh Beispielcodefragment für die Klasse „Notify“

7.10. Doxygen

Als interne Entwicklerdokumentation soll das Tool Doxygen¹² verwendet werden. Durch den Einsatz eines Dokumentationstools wird für die Entwicklern innerhalb des Teams eine zentrale interne Dokumentation geschaffen, auf die jederzeit zugegriffen werden kann.

*Literate programming*¹³ dient laut Prof. Donald E. Knuth¹⁴ es erstklassige Dokumentation weil sie den Entwickler dazu zwingt genau über sein Software Design nachzudenken, wodurch Fehlentscheidungen automatisch minimiert und die Code Qualität verbessert werden.

7.11. Glossar

7.11.1. Mainloop

In Zusammenhang mit Freya handelt sich stets um Glib Implementation eines Mainloops. Zum Verständniss sei daher die Lektüre der Glib Dokumentation empfohlen.

¹²<http://www.stack.nl/~dimitri/doxygen/>

¹³http://en.wikipedia.org/wiki/Literate_programming

¹⁴http://de.wikipedia.org/wiki/Donald_Ervin_Knuth

Teil VI.

Epilog

8. Probleme bei der Entwicklung

8.1. Probleme durch das Wasserfallmodell

Im Laufe der Entwicklung mussten wir leider feststellen, dass das Wasserfallmodell mit Rücksprung als Vorgehensweise für unser Projekt bei weitem nicht so gut geeignet war wie erwartet.

Aufgrund der hohen Komplexität der MPD Libraries konnten keine brauchbaren Entwürfe der Software gemacht werden, da man sich viele Funktionen des MPD völlig anders vorgestellt hatte, als sie in Wirklichkeit funktionierten.

Aufgrund dieser Tatsachen mussten wir parallel zu den eigentlichen Planungen auf agile Entwicklungsmethoden zurückgreifen¹ und erste Testanwendungen schrieben um sich mit der Materie vertraut zu machen. Als Beispiel sei hier der Testclient (`bin/test_client`) genannt, der letztlich auch die Grundlage für die heutige Architektur darstellt, bzw. die Grundlage aus der sie entstanden ist.

Die Entscheidung auf agile Entwicklungsmethoden umzuschwänken war unabdingbar, da ansonsten das Projekt höchster Wahrscheinlichkeit nach gescheitert wäre. Da die Dokumentation allerdings bereits den Regeln des Wasserfallmodells nach entworfen wurde, wurde die strategische Entscheidung getroffen diese Form beizubehalten.

Desweiteren gab es auch diesbezüglich Probleme innerhalb der Gruppe, was gegen Ende des Projektzeitraums zu zeitlichen Problemen führte und aufgrund dieser nur wenige Cxxtest Testfällen exemplarisch implementiert werden konnten. Es war uns wichtig diese Punkte am Ende nochmal zu erwähnen, da Sie den Projektverlauf nicht unwesentlich beeinflusst haben.

Nichtsdestotrotz ist es gelungen das Projekt auch mit wenig Erfahrung *erfolgreich* über die Bühne zu bringen.

¹zu diesem Zeitpunkt war das Lasten und Pflichtenheft bereits fertiggestellt

Projektbeteiligte:

- **Lasten und Pflichtenheft:**, Marc Tigges
- **Diagramme:** Eduard Schneider, Marc Tigges
- **Dokumentation (Designdokument etc.):** Christopher Pahl, Christoph Piechula, Eduard Schneider
- **Entwicklung und Softwaredesign:** Christopher Pahl, Christoph Piechula, Eduard Schneider
- **Entwicklungsumgebung:** (CMake, git): Christopher Pahl, Christoph Piechula

9. Softwarerepository

Die Freya Quelltexte finden sich online auf Github:

<https://github.com/studentkittens/Freya>