

MPD-Client

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

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

3. Januar 2012

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	7
1.1	Rahmenbedingungen	7
1.2	Prozess-Anforderungen	7
1.3	Mögliche Themen	8
2	Wasserfallmodell mit Rücksprung	9
2.1	Definition	9
2.2	Warum dieses Modell?	10
2.3	Tatsächliche Umsetzung	10
3	Richtlinien	11
3.1	Programmierrichtlinien	11
3.1.1	Begründung	11
3.2	Toolauswahl	12
3.2.1	Begründung	12
3.3	Bibliotheken	12
3.3.1	Begründung	13
4	Definition	14
4.1	Definition des MPD	14
4.1.1	Der MPD kann:	16
4.1.2	Der MPD kann nicht:	16
4.2	Definiton des MPD-Client	16
4.3	Grafische Übersicht	17
5	Lastenheft	18
5.1	Zielbestimmungen	18
5.1.1	Projektbeteiligte	19
5.2	Produkteinsatz	19
5.2.1	Anwendungsbereiche	19

5.2.2	Zielgruppen	20
5.2.3	Betriebsbedingungen	20
5.3	Produktumgebung	20
5.3.1	Software	20
5.3.2	Hardware	20
5.3.3	Orgware	20
5.4	Produktfunktionen	21
5.4.1	Allgemein	21
5.5	Produktdaten	21
5.6	Qualitätsanforderungen	22
5.7	Ergänzungen	22
5.7.1	Realisierung	22
5.7.2	Die nächste Version	23
6	Pflichtenheft	24
6.1	Zielbestimmungen	24
6.1.1	Projektbeteiligte	24
6.1.2	Muss-Kriterien	24
6.1.3	Wunsch-Kriterien	25
6.2	Produkteinsatz	25
6.2.1	Anwendungsbereiche	25
6.2.2	Zielgruppen	25
6.2.3	Betriebsbedingungen	25
6.3	Produktumgebung	26
6.3.1	Software	26
6.3.2	Orgware	26
6.4	Produktfunktionen	26
6.4.1	Menü	27
6.4.2	Titelbar	28
6.4.3	Sidebar	28
6.4.4	Playlistmanager	29
6.4.5	Databasebrowser	29
6.4.6	Queue	30
6.4.7	Settingsbrowser	31
6.4.7.1	Fußleiste	32
6.4.7.2	Sonstiges	32

6.5	Produktdaten	32
6.5.1	Starten und Beenden	32
6.5.2	Abspielen von Musik (Buttons)	32
6.5.3	Abspielen von Musik (Shortcuts)	33
6.5.4	Administrator-Funktionen	33
6.5.5	Suchen in der Queue	34
6.5.6	Statistik	34
6.5.7	Persönliches Profil	34
6.5.8	Mehrfachstart des Clients	34
6.5.9	Persönliche Datenbank	34
6.5.10	Persönliche Einstellungen	35
6.6	Qualitätsanforderungen	35
6.6.1	Korrektheit	35
6.6.2	Wartbarkeit	35
6.6.3	Zuverlässigkeit	35
6.6.4	Effizienz	36
6.6.5	Benutzbarkeit	36
6.6.6	Design	36
6.6.7	Hardware	36
6.6.8	Orgware und Entwicklungsumgebung	36
6.7	Globale Testszenarien und Testfälle	37
6.7.1	Cxxtest	37
6.7.2	Testfälle	37
6.7.3	Testprotokoll	38
6.7.3.1	Abspielfunktionen	38
6.7.3.2	Queue-Funktionen	43
6.7.3.3	Playlist-Funktionen	44
6.7.3.4	Dateibrowser-Funktionen	46
6.7.3.5	Statistik	49
6.7.3.6	Einstellungen	49
6.7.3.7	Lautstärke	50
6.7.3.8	Sonstiges	50
7	Software Design	52
7.1	Einführung	52
7.1.0.9	Namespace-Übersicht	52

7.2	„Das Problem“	53
7.2.1	Aufbau der Anwendung	55
7.3	Utils und Writer	55
7.3.1	Utils	55
7.3.2	Writer	57
7.4	Config Hauptklassen	57
7.4.1	Path	57
7.4.2	Konfigurationsdatei	59
7.4.3	Model	59
7.4.3.1	Instanziierung des Models	59
7.4.3.2	Prinzipieller Ablauf der load() Methode	60
7.4.3.3	loadDefaultDoc() Methode	62
7.4.3.4	Ablauf der save() Methode	63
7.4.4	Handler	63
7.5	Aufbau des Clients	67
7.5.1	Hauptklassen	67
7.5.1.1	BaseClient	67
7.5.1.2	Listener	69
7.5.1.3	Connection	69
7.5.1.4	Client	71
7.5.1.5	NotifyData	73
7.5.2	Weitere Klassen	74
7.5.2.1	Song	74
7.5.2.2	Directory	74
7.5.2.3	Statistics	76
7.5.2.4	Playlist	76
7.5.2.5	AudioOutput	77
7.5.3	Abstrakte Klassen	78
7.5.3.1	AbstractClientExtension	78
7.5.3.2	AbstractClientUser	78
7.5.3.3	AbstractItemlist	79
7.5.3.4	AbstractItemGenerator	79
7.5.3.5	AbstractComposite	80
7.6	GUI Elementklassen	80
7.6.1	Interaktion des Clients mit anderen Modulen	80

7.6.2	Hauptklassen	81
7.6.2.1	BrowserList	81
7.6.2.2	Heartbeat	82
7.6.2.3	MenuList	82
7.6.2.4	NotifyManager	82
7.6.2.5	PlaybackButtons	82
7.6.2.6	Statusbar	83
7.6.2.7	StatusIcons	83
7.6.2.8	Timeslide	83
7.6.2.9	TitleLabel	83
7.6.2.10	Trayicon	83
7.6.2.11	Volumebutton	83
7.6.2.12	Window	83
7.7	Browserimplementierungen	84
7.7.1	Abstrakte Klassen	84
7.7.1.1	AbstractBrowser	84
7.7.2	Hauptklassen	84
7.7.2.1	BasePopup	84
7.7.2.2	Database	85
7.7.2.3	PlaylistManager	86
7.7.2.4	Queue	86
7.7.2.5	Settings	88
7.7.2.6	Statistics	89
7.8	Glossar	90
7.8.1	Mainloop	90

1 Einleitung

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.

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).

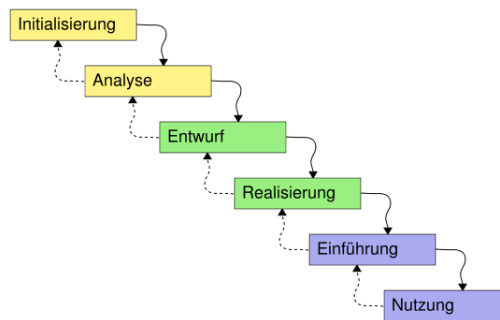
Erweiterungen des einfachen Modells (Wasserfallmodell mit Rücksprung) führen iterative Aspekte ein und erlauben ein schrittweises Aufwärtslaufender Kaskade, sofern in der aktuellen Phase etwas schief laufen sollte, um den Fehler auf der nächsthöheren Stufe beheben zu können.¹

2

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

²Wasserfallmodell mit Rücksprung,

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



2.2 Warum dieses Modell?

Wir haben uns für das Wasserfallmodell mit Rücksprung 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.

2.3 Tatsächliche Umsetzung

Im Laufe der Entwicklung mussten wir feststellen, dass das Wasserfallmodell als Vorgehensweise für unser Projekt doch nicht so gut geeignet war wie wir erwarteten. Da das Projekt eine viel zu komplexe Infrastruktur besitzt, die wir vorher unmöglich abschätzen konnten, war es unmöglich zu planen, welcher Arbeitsaufwand nötig ist. Somit konnten keine brauchbaren Entwürfe der Software gemacht werden, da man sich manche Funktionen des MPD völlig anders vorgestellt hatte, als sie in Wirklichkeit funktionierten. Daher mussten wir, nachdem das Lasten- und Pflichtenheft fertiggestellt waren (welche unabhängig von der Infrastruktur sind)), auf agile Entwicklungsmethoden umschwanken. Aufgrund der hohen Komplexität der MPD Libraries war es uns nicht möglich sich einen Überblick über interne Abläufe zu verschaffen so mussten wir parallel zu den eigentlichen Planungen erste Testanwendungen schreiben um sich mit der Materie vertraut zu machen. Als Beispiel sei hier der Testclient genannt, der letztlich auch die Grundlage für die heutige Architektur darstellt, bzw. die Grundlage aus der sie entstanden ist.

(TODO: Spiralmodell? Eigentlich weniger. Wir haben ja test anwendungen gebaut, die dann zu einem großen Stück zusammen gesetzt wurden.) (TODO: Eigentlich gehört das ganz an den Schluss imho.)

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.

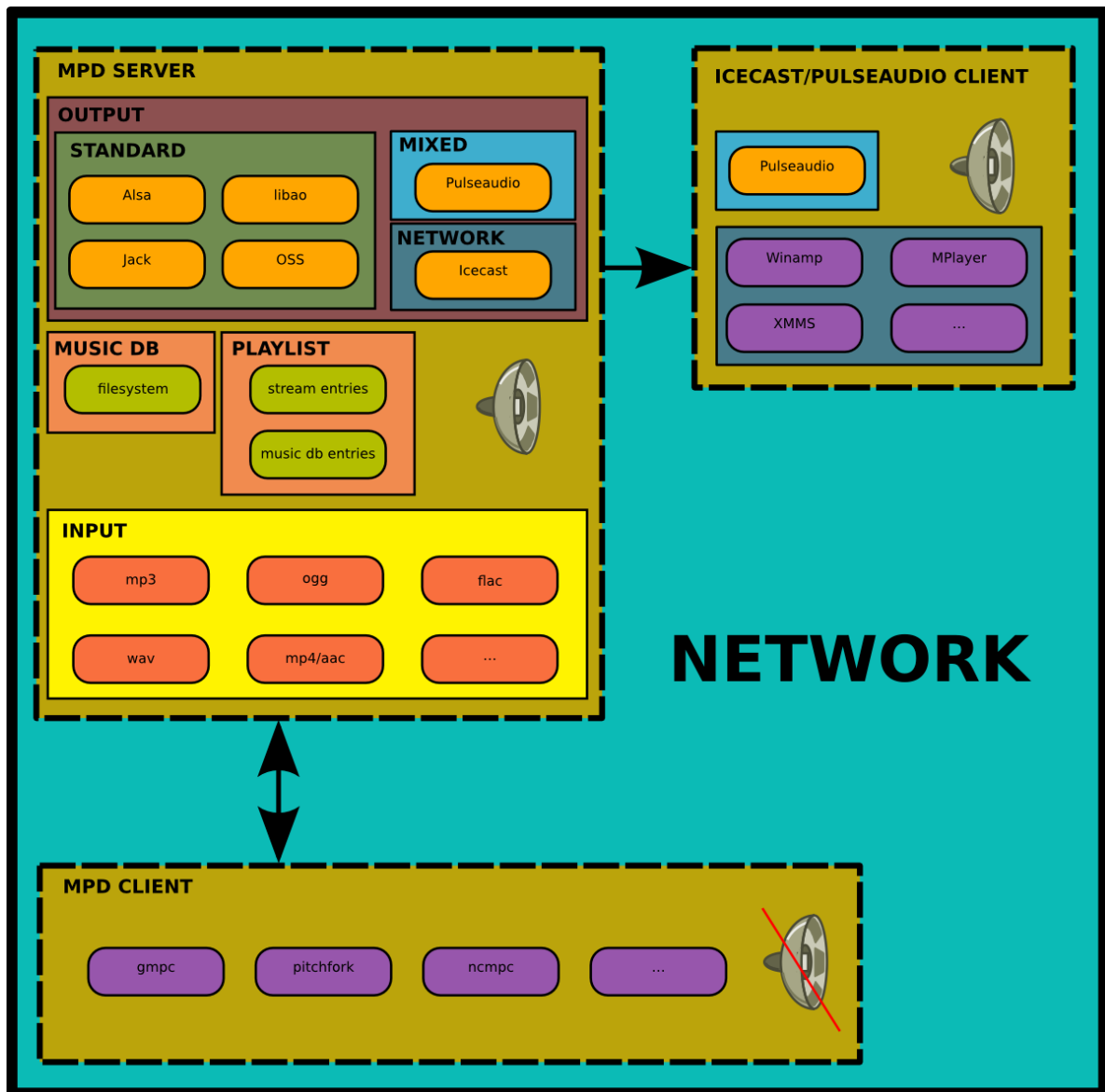
4.1.2 Der MPD kann nicht:

- 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>

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 korrupt 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.

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.

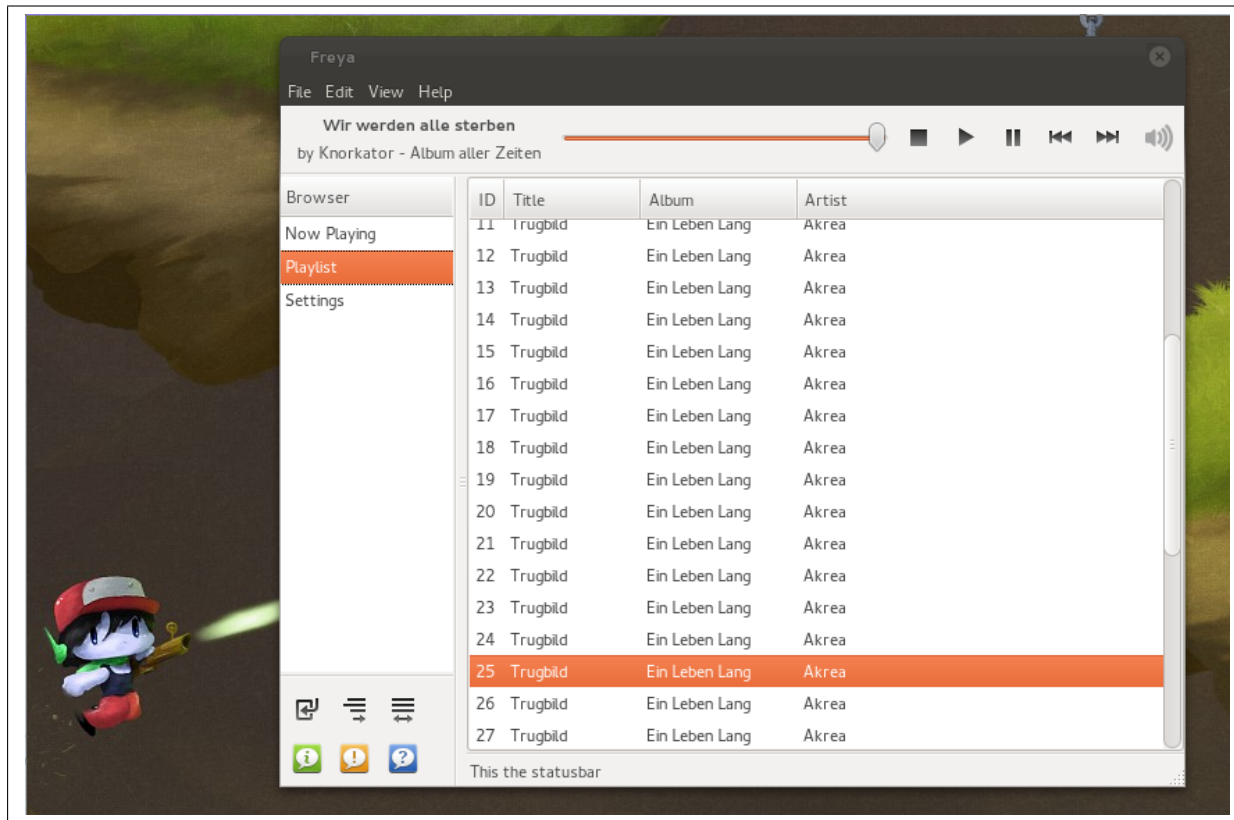


Abbildung 6.1: Mockup des MPD Clients

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 (Serverliste)
 - Autoconnect
- 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
 - Musikklänge 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 Fall 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 spielt ab. Musik pausiert. Musik spielt 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	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 Stop- pen 1	Ja
Single Mode, 2	Ein Lied abspielen, dann Stop- pen 2	Ja
Single Mode, 3	Ein Lied abspielen, dann Stop- pen 3	Ja
Single Mode, 4	Ein Lied abspielen, dann Stop- pen 4	Ja
Single Mode, 5	Ein Lied abspielen, dann Stop- pen 5	Ja
Single Mode, 6	Ein Lied abspielen, dann Stop- pen 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

7 Software Design

7.1 Einführung

7.1.0.9 Namespace-Übersicht

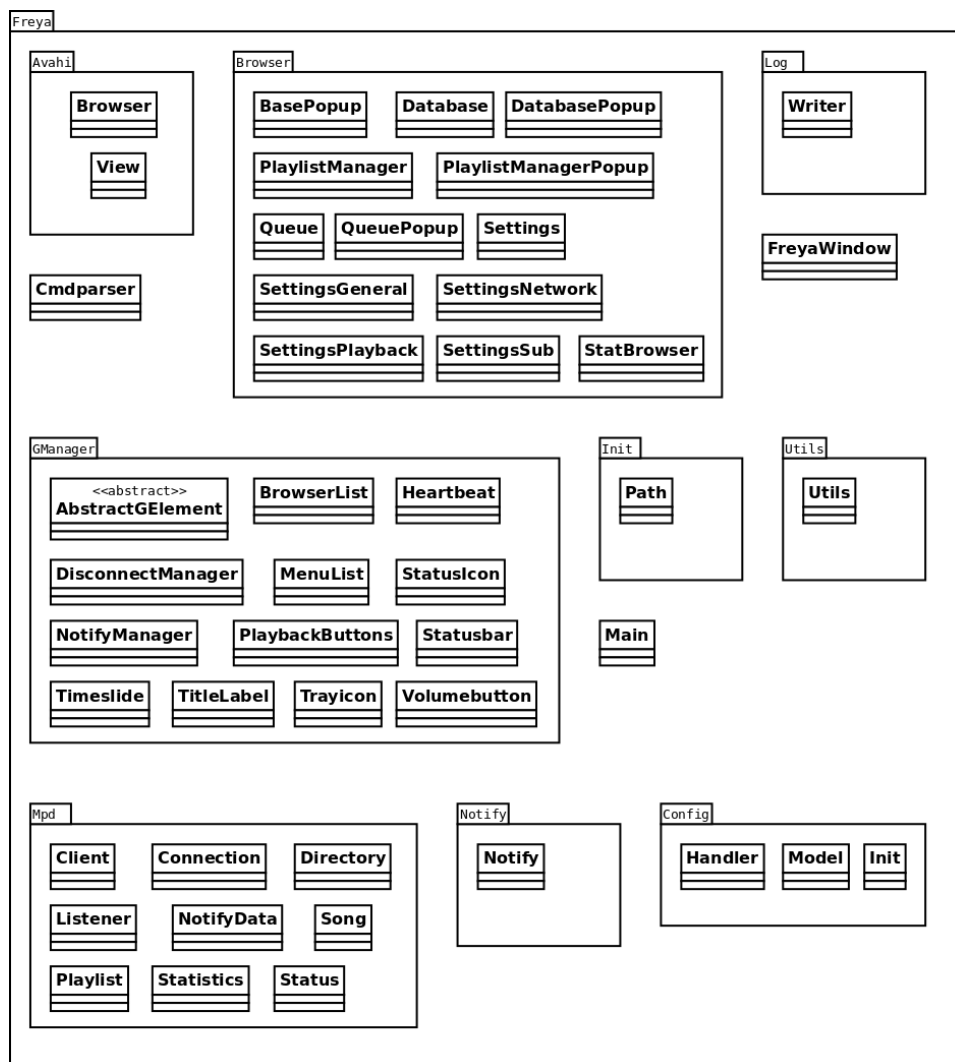


Abbildung 7.1: Die MPD Namespaces im Überblick

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 (zB. alle 500ms) das „status“ command absetzen und nach Bedarf auch commands wie „currentsong“ senden

Problem: Bei langsamen Netzwerkverbindungen erzeugt dies unnötige Netzwerklast Prinzipiell würde sich auf diese Art jedoch die z. B. 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' (also z. B. pause oder play) eintreten, wacht die Verbindung aus diesem Zustand auf und sendet an den Client eine Liste der Events die aufgetreten sind:

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

Abbildung 7.2: Eine Beispielantwort des MPD Servers

Einschränkung: Während die Verbindung im idle mode ist kann kein reguläres Kommando wie „play“ gesendet werden! Sollte man es doch tun wird man vom Server augenblicklich mit einem Disconnect belohnt. Die einzige Möglichkeit aus dem idle mode aufzuwachen ist

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

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

das 'noidle' command das gesendet werden kann während die verbindung schlafen gelegt wurde. Jedoch gibt es auch hier ein Problem, denn das „idle“ command blockiert, sprich es sendet kein „OK“ zurück zum Sender. Ein Warten auf dieses „OK“ würde mit den Wunsch eine 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 Abschicken 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' command zum server schicken, returned aber sofort. 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 Glib::signal_io() benutzt, das sich in den laufenden MainLoop (*) 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.

```
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

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::ustring seconds_to_duration(unsigned long);
```

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

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

- Umwandlung eines Integer Wertes in einen String

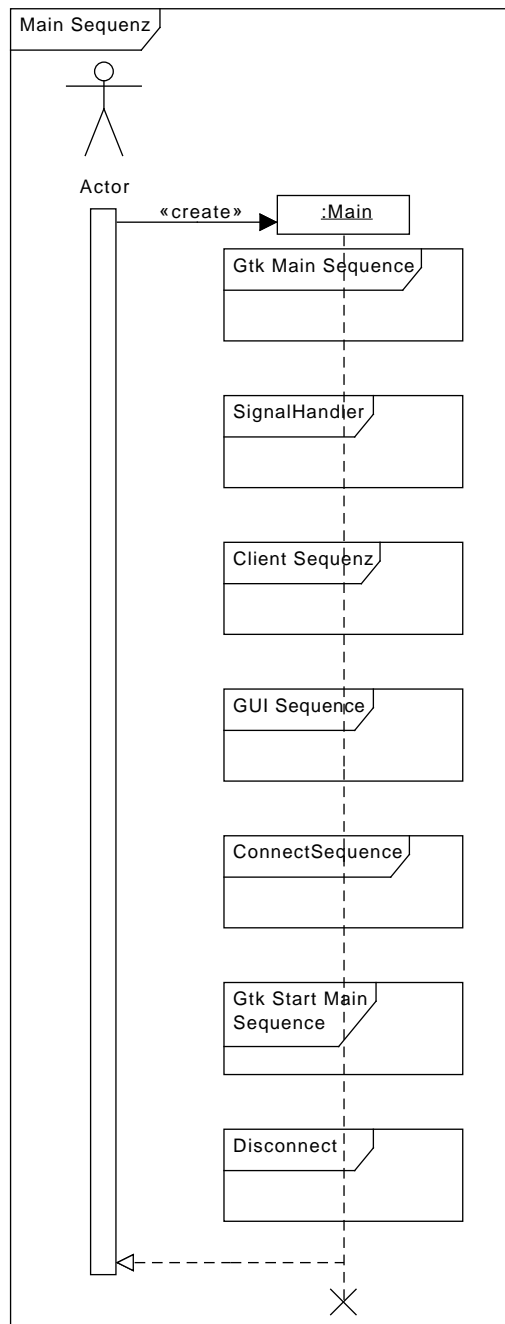


Abbildung 7.3: Die Initialisierungsphase

```
std::string int_to_string(int num); \end{itemize}
```

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

7.3.2 Writer

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 diese ohne instanziiert werden zu müssen „leicht von überall“ aus erreichbar ist ohne dass vorher eine Instanzierung statt finden muss. 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 default config ist im Quellcode als konstanter globaler String einkompiliert. (*Config::defaultcfg.inl*)

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 Membervariablen der *Init::Path* gespeichert. Diese Methoden nutzen die *g_get_user_config_dir()* glib

Methode welche den User Pfad nach XDG Standard zurückliefert.³

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_avaiable()` 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 avaiable()“ 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.

Die „create config()“ Methode kurz erläutert: Diese Methode legt einen File Pointer an und erstellt einen file descriptor mit `fopen(„pfadZurConfig“, „w“)`. Anschließend wird geprüft ob der file pointer gültig ist. Im Fehlerfall wird eine entsprechende Warnung über glib Funktion `g_warning()` auf dem Bildschirm ausgegeben.

Ist der File Pointer gültig, wird mit `fwrite()` die Standard Konfigurationsdatei über den `Config::Handler` auf die Festplatte in das entsprechende Verzeichnis schreiben, der file descriptor mit `fclose()` geschlossen, Speicher freigegeben und eine Erfolgsmassage mit der glib `g_message()` Funktion auf dem Bildschirm schreiben.

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()`.

³<http://standards.freedesktop.org/basedir-spec/basedir-spec-latest.html>

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 einen möglichen Aufbau.

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).

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()` Methoden der *Config::Model* Klasse verwendet.

Anschließend kann man über diese DOM Objekte traversieren und Werte der Konfigurationsdatei lesen oder setzten. Die default config wurde implementiert um fehlerhaften Werten

```

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

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.

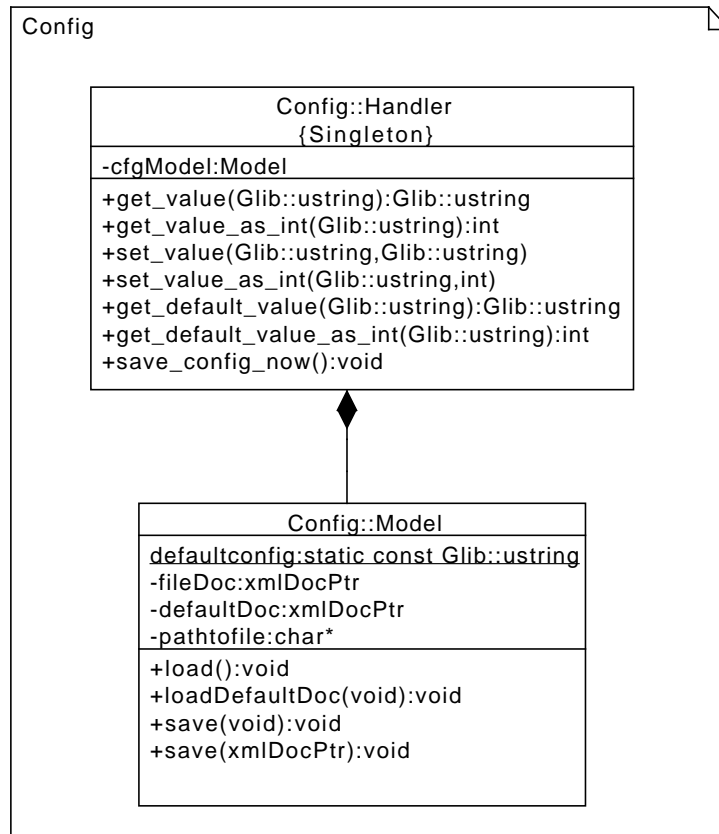


Abbildung 7.5: Config-Model Beziehung

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, ist dieses *NULL* so wird eine entsprechende Fehlermeldung über den Logwriter 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
allokierter Speicher vom Dokument Pointer mittels xmlFreeDoc() freigegeben

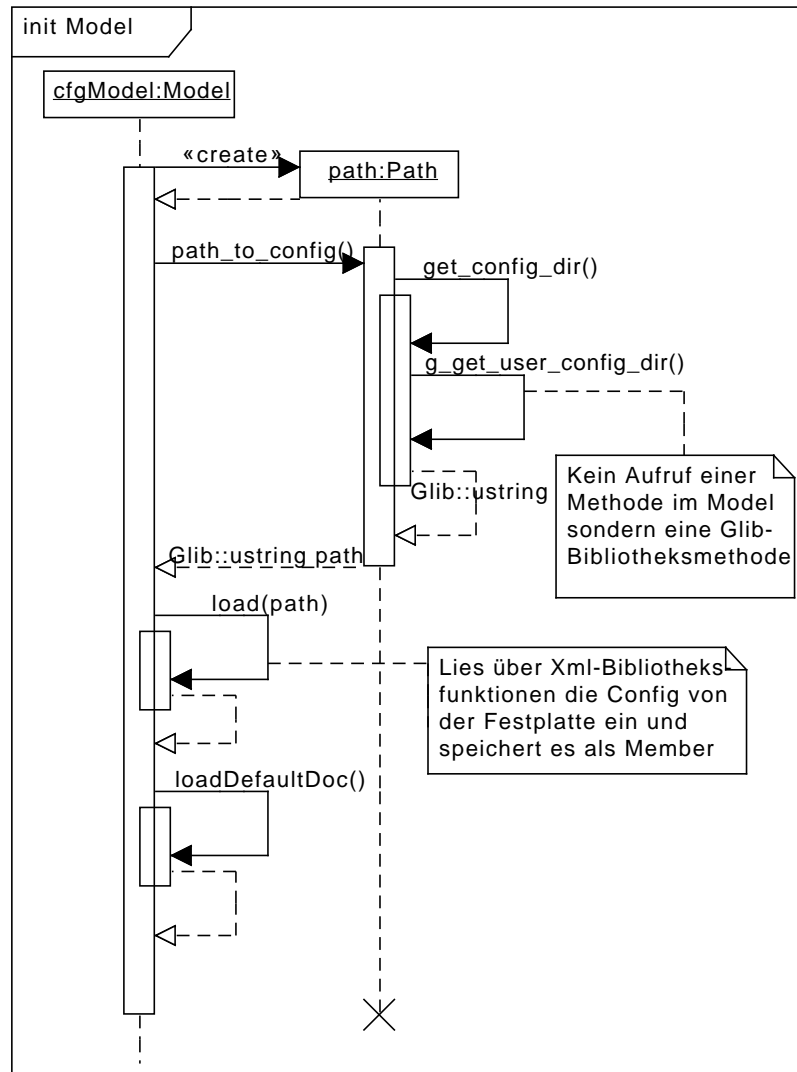


Abbildung 7.6: Initialisierung des Models

und dieser auf NULL gesetzt

- Ist der Node Pointer gültig, so wird mittels der libxml2 Methode `xmlStrcmp(DocPtr, „freya“)` geprüft ob das root Element „freya“ entspricht. Ist dies der Fall wird eine Erfolgsmeldung in die Logdatei geschrieben. Im Fehlerfall wird eine Fehlermeldung rausgeschrieben, allozierter 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 die Log-Klasse um Informationen und Fehler in der Logdatei zu protokollieren.

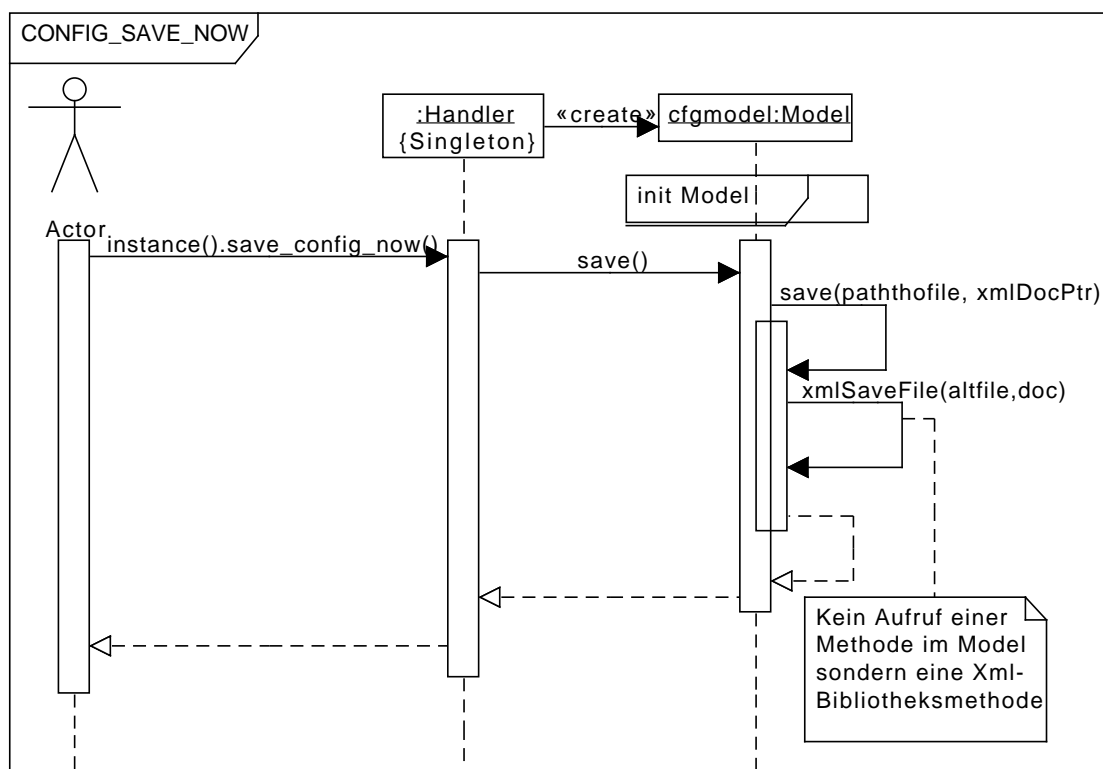


Abbildung 7.7: Ablauf der Config Save Methode

Grober Ablauf beim setzen einer Integer Wertes:

- Aufruf des `CONFIG_SET_AS_INT("settings.connection.port", 6667)` Makros

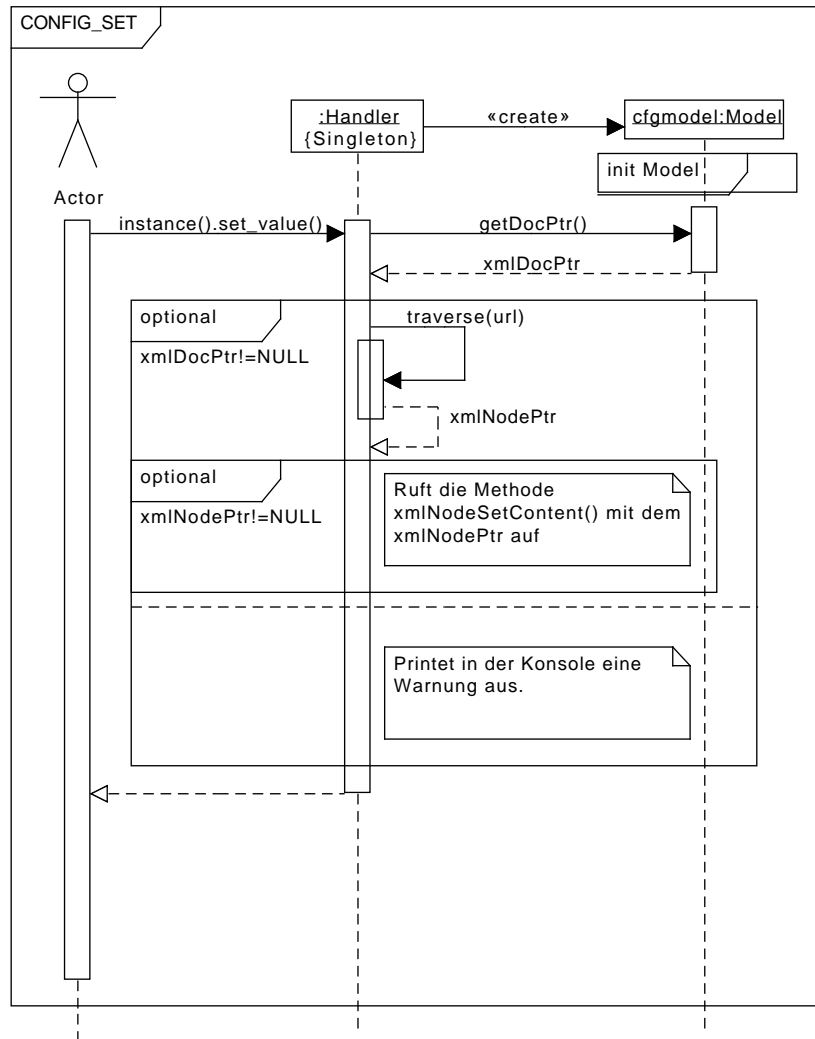


Abbildung 7.8: Config get vlaue() Ablauf

- 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 die 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.
- 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.

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.

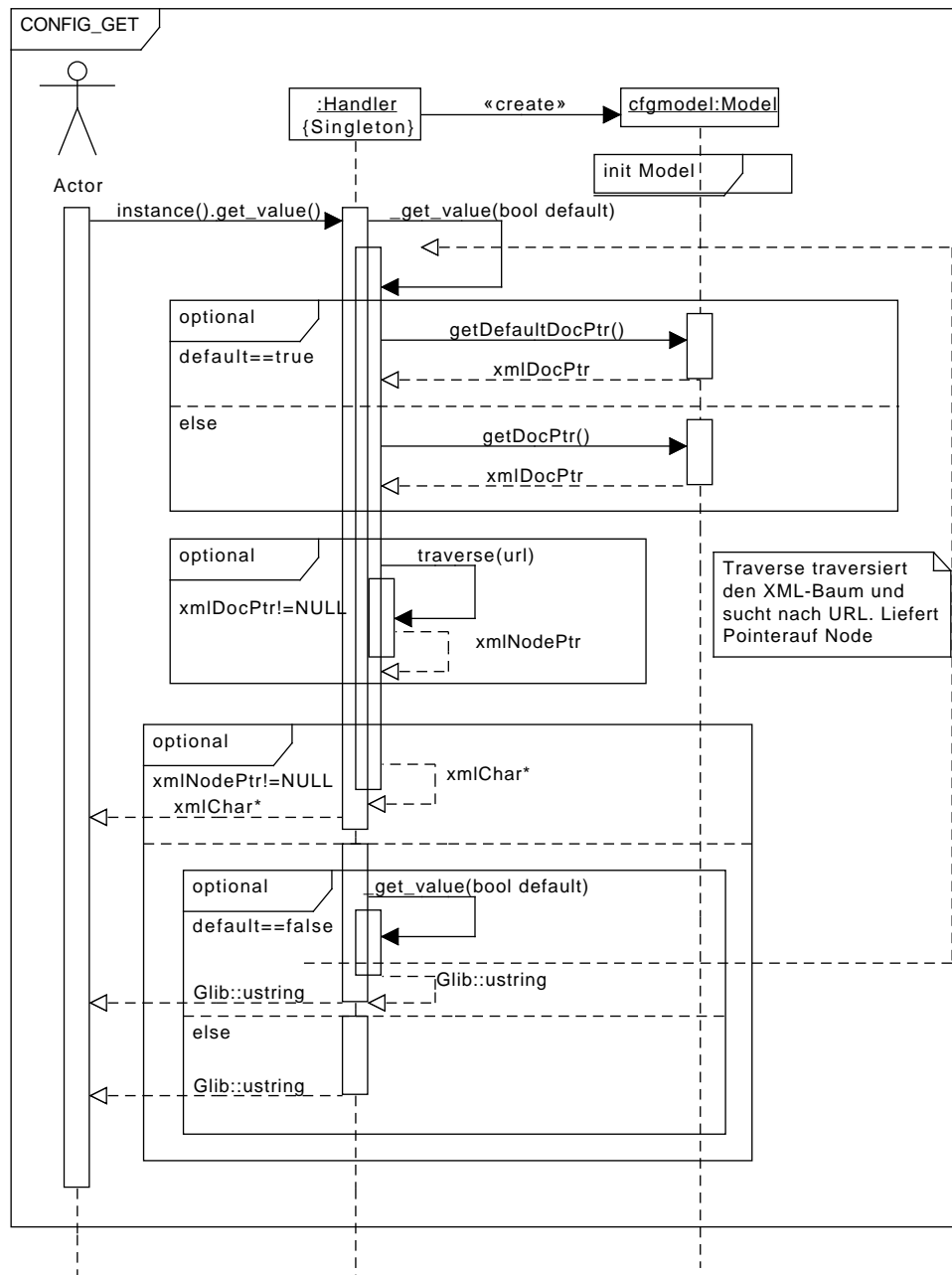


Abbildung 7.9: Config `get_value()` Ablauf

7.5 Aufbau des Clients

Aus den oben genannten Anforderungen kann eine grobe Architektur abgeleitet werden:

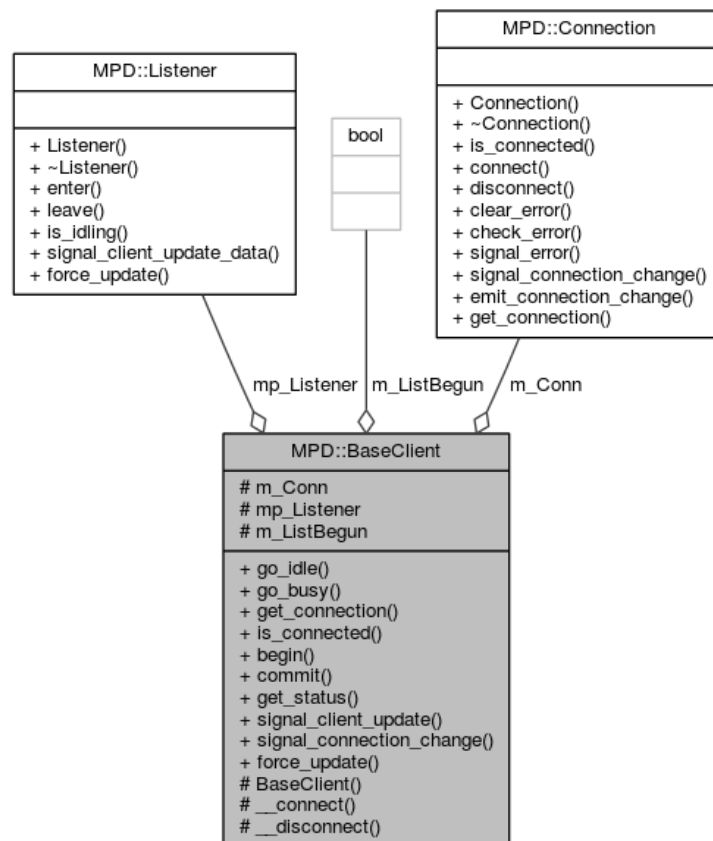


Abbildung 7.10: Klassendiagramm zu BaseClient

7.5.1 Hauptklassen

7.5.1.1 BaseClient

Diese Klasse bildet die Basis zur eigentlichen Clientklasse. Sie kann nicht direkt instanziiert werden, und verwaltet administrative Tätigkeiten wie den eigentlichen Verbindungsaufbau 7.11 an sich. Desweiteren bietet er einfache Funktionen zum eintreten und verlassen des „Idlemodess“ an. Geht die Verbindung verloren (ohne dass `__disconnect()` explizit aufgerufen wurde), so versucht sich der BaseClient periodisch sich zu reconnecten. Das Intervall in dem diese Versuche geschehen soll von „settings.connection.reconnectinterval“ gelesen werden.

Er soll mindestens folgende public Methoden bieten:

Gibt eine Referenz auf das zugrunde liegende MPD::Connection Objekt zurück. AbstractClientExtension benötigt dies.

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

Prüft ob eine Verbindung besteht.

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

Die `get_status()` Funktion soll den letzten aktuellen `MPD::Status` zurückliefern, oder `NULL` falls nicht verbunden.

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

Die folgenden Funktion rufen einfach die entsprechenden Funktionen von `MPD::Listener` auf, prüfen aber zusätzlich noch ob eine Verbindung besteht:

```
EventNotifier& signal_client_update(void);
ConnectionNotifier& signal_connection_change(void);

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

7.5.1.2 Listener

Der Listener verwaltet alles was mit dem Betreten und Verlassen des „Idlemoden“ zutun hat. Er setzt den eingangs beschriebenen Watchdog auf die asynchrone Verbindung an, und parst die entsprechenden Antworten des Servers von Hand.

Er verfügt zudem über ein „EventNotifer“ (ein `sigc::signal`) Periphere Klasse können sich so über `connect()` registrieren. Bemerkt der Listener Events so ruft er `emit()` auf dem `sigc::signal` auf und teilt allen anderen Modulen so mit welche events geschehen sind.

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 Kommandoes zu senden. `leave()` ist das genaue Gegenteil von `enter()` und verlässt den „Idlemode“ sodass Kommandoes 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.

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

7.5.1.3 Connection

Diese Klasse stellt eine Art Wrapper um die `mpd_connection` Struktur von `libmpdclient` da. Neben den eigentlichen `connect()` und `disconnect()` Methoden. Sie hält zudem den letzten Host als

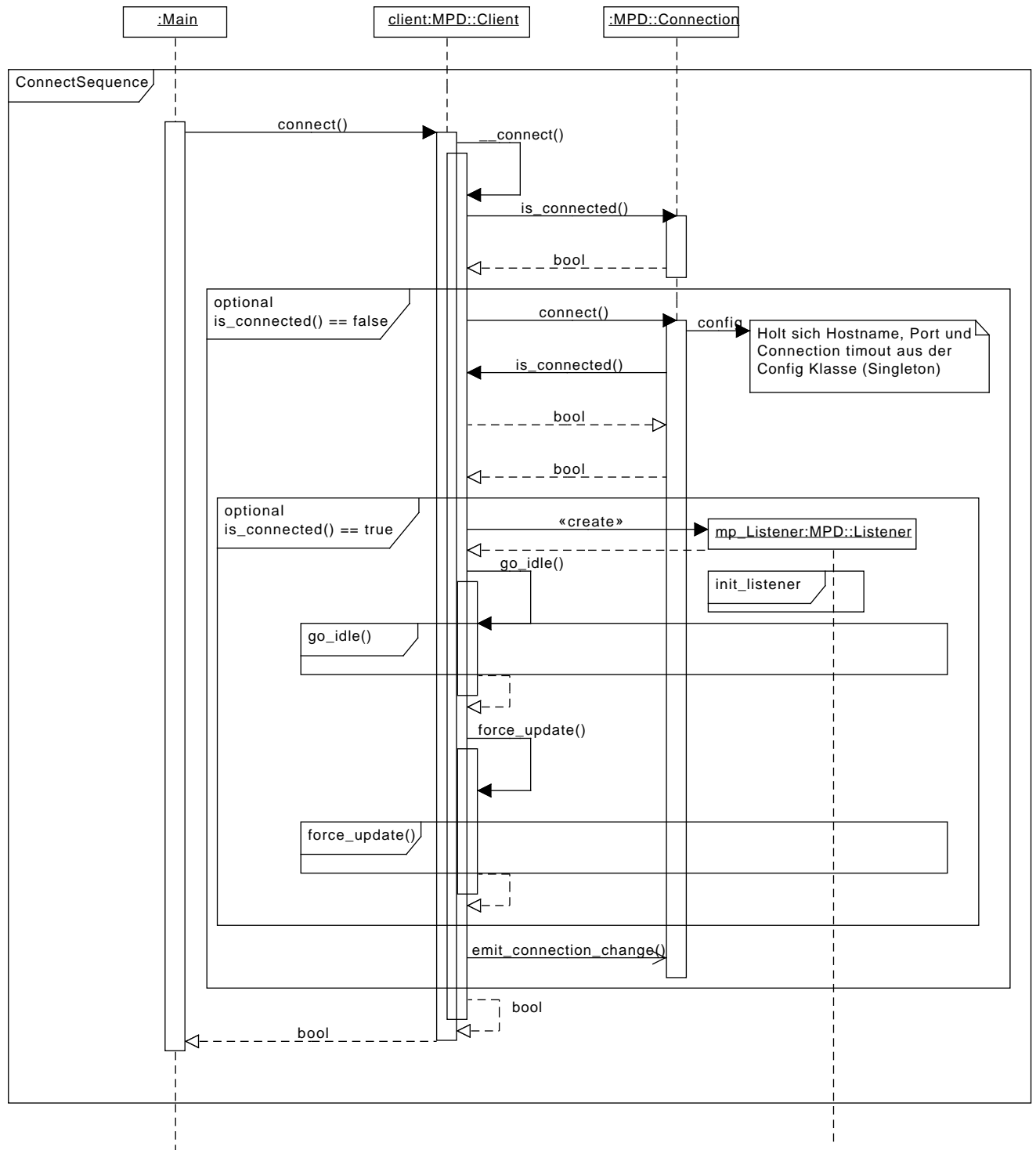


Abbildung 7.11: Sequenzdiagramm zum Verbindungsaufbau

Membervariable um feststellen zu können ob sich dieser zwischen zwei Verbindungsvorgängen geändert hat. Desweiteren bietet sie eine Schnittstelle um sich über Fehler informieren zu lassen (`signal_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 4 Funktionen prüfen zudem intern bereits auf Fehler.

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

Zur Implementierung konkreter Kommandoes wird die darunterliegende C-Struktur benötigt.

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

Auf den Rückgabewert dieser 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 Prototypen sollen jeweils sein:

```
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 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);
```

`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);
```

7.5.1.4 Client

Der Client erbt von BaseClient und implementiert konkrete Commandos wie „play“, „random“ etc. Er bietet zudem Schnittstellen zur Befüllung der Datenbank, der Queue und des Playlistmanagers, 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);
```

Die ersten 4 Funktionen sollten offensichtlich sein. playback_crossfade() weist den MPD Server an zwischen 2 Songs weich zu überblenden. Die Überblendzeit wird dabei in Sekunden übergeben, wobei 0 das Crossfade komplett ausschaltet. playback_pause() hält die aktuelle Wiedergabe an, oder setzt sie fort wenn bereits angehalten. 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) im nächsten Block lösen ein pplayerEvent 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);
```

4 Funktionen um jeweils *random*, *consume*, *repeat* und *single*-modi umzuschalten.

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

Todo...

```
void play_song_at_id(unsigned song_id);  
void playlist_save(const char * name);
```


Funktionen zum Bearbeiten der Queue. `queue_add()` nimmt dabei ein Pfad zu einem Song oder einem Verzeichniss in der Datenbank und fügt ihm rekursiv der Queue hinzu. Das Wurzelverzeichniss ist dabei `'/'`. `queue_clear()` teilt dem Server mit die Queue zu leeren. `queue_delete()` löscht den Song der an der Stelle `'pos'` steht.

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

`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 0-100; Abfrage des Volumes sollte über `get_status()` erfolgen.

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

Folgende Funktionen sollen von `AbstractItemGenerator` voll implementiert werden.

```
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 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 Modelebene an. Der Listener instanziert `NotifyData` im Konstruktor und gibt an wann sich dieser updaten soll (über `update_all()`).

Hauptsächlich wird diese Klasse durch bei einem Event an periphere Klasse weitergegeben.

Die folgenden 2 Funktionen haben stets einen validen Rückgabewert:

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

Anmerkung: Die folgenden 2 Funktionen können NULL zurückgeben, falls 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);
```

Diese Funktion 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 für Wrapper für `mpd_song` Struktur und die dazugehörigen Klassen (`libmpdclient`). Soll alle Funktionen von `libmpdclient` ⁴ 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 `printf` 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}")
```

⁴<http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/song.8h.html>

Die folgenden Tagarten sollen dabei unterstützt werden (sie spiegeln in etwa die `mpd_tag_type` Enumeration von `libmpdclient` wieder) Folgende Tags sollen daher unterstützt werden: *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 `unknownescaped` werden.

7.5.2.2 Directory

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

Entsprechend implementiert bietet `MPD::Directory` nur:

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

Dies ist von der `AbstractComposite` vorgegeben.

7.5.2.3 Statistics

Die Statistics Klasse ist Wrapper für mpd_stats, implementiert 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);
```

7.5.2.4 Playlist

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

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

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/libmpd/> folgende Funktionen:

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

Bietet desweiteren funktionen zum:

- Enablen des Ausgabegerätes:

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

- Disablen des Ausgabegerätes:

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

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

7.5.3 Abstrakte Klassen

7.5.3.1 AbstractClientExtension

Diese abstrakte Klasse erlaubt abgeleiteten Klasse ähnlich zum BaseClient eigene Kommandos zu implementieren. Wird von MPD::Playlist und MPD::AudioOutput benutzt

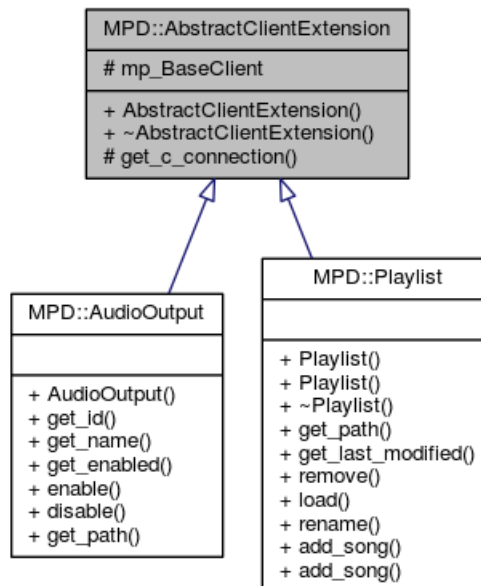


Abbildung 7.12: Klassendiagramm zu AbstractClientExtension

7.5.3.2 AbstractClientUser

- Verwaltet einen Pointer auf die MPD::Client Klasse, so dass der Anwender der Klasse dies nicht selbst tun muss.
- Leitet man ab so müssen folgenden Methoden implementiert werden:

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

Wird 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)
```

Wird aufgerufen sobald sich der verbunden/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 neuen so ist auch `server_changed` true. Dies ist automatisch wahr beim ersten Start. Diese werden automatisch durch Ableiten von `AbstractClientUser` registriert. Weiterhin können alle Klassen über den `mp_Client` Pointer auf den Client zugreifen.

7.5.3.3 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.

7.5.3.4 AbstractItemGenerator

Lässt ableitende Klasse folgende Methoden implementieren: Jede dieser Methoden ruft `MPD::Playlist add_item()` von `AbstractItemlist` auf um ihre Resultate weiterzugeben.

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,
```

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 alle Songs und Directories aus der Datenbank im Pfad `path` (nicht rekursiv!)

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

7.5.3.5 AbstractComposite

Vereinheitlicht Zugriff auf Komponenten verschiedenen Types. Die abstrakte Klasse zwingt seine Kinder dazu eine *get_path()* zu implementieren die die Lage im virtuellen Filesystem des Servers angibt. Der Hauptnutznieser dieser Klasse ist der Databasebrowser, bzw. den dahinter gelagerten Cache Songs und Verzeichnisse gleich zu behandeln.

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.

7.6 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:

```
void on_client_update(mpd_idle event, MPD::NotifyData& data)
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 1) einmal aufgerufen. 'event' ist dabei eine Enumeration aller möglichen Events, die von libmpdclient vorgegeben werden. (Siehe auch <http://www.musicpd.org/doc/libmpdclient/>) „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) *on_connection_change* wird vom Client aufgerufen sobald die Verbindung verloren geht. Dabei zeigt der übergebene boolean Wert „is_connected“ an ob man connected wurde, oder disconnected wurde. „server_changed“ soll dann anzeigen ob der Server derselbe ist 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

7.6.2 Hauptklassen

Der `GManager` Namespace enthält Klassen die der Verwaltung und Kontrolle des Hauptfensters von Freya dienen, jedoch nicht für den eigentlichen Inhalt des Hauptfensters (dies wird vom `Browser` namespace getan) Alle Klassen gehören nach dem MVC Paradigma der Controlerschicht an.

7.6.2.1 BrowserList

Zeigt eine Liste von Browsern in der Sidebar.

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

Benutzt alle Methoden von `AbstractBrowser` um diese entsprechen 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` 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.

7.6.2.2 Heartbeat

Sendet alle 500ms ein Signal aus, und summiert die bisher vergangene Zeit. Dies ist nützlich bei Anzeigen wie der Sekundenanzeige. Über `signal_client_update()` können sich 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 so wird `play()` aufgerufen. Zusätzlich wird bei jedem client update der Zähler an der vergangen Zeit im gerade spielenden Song justiert.

7.6.2.3 MenuList

Kontrolliert die Anzeige (Sensitivität) und Steuerung der Menüleiste.

7.6.2.4 NotifyManager

Kontrolliert die Anzeige von Notifications, bei entsprechenden events. Greift dabei auf die Notifylib zurück.

7.6.2.5 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.

7.6.2.6 Statusbar

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

7.6.2.7 StatusIcons

Kontrolliert Anzeige und Handling der Icons unter der Sidebar.

7.6.2.8 Timeslide

Zeigt und Kontrolliert die aktuelle Zeit innerhalb des momentan spielenden Liedes. Bei Klicken innerhalb der Timeline wird zur entsprechenden Stelle im Song gesprungen.

7.6.2.9 TitleLabel

Verwaltet und kontrolliert Anzeige des Titels bzw. Artist und Albums in der Titelleiste und Die „Next Song“ Anzeige unter der Sidebar.

7.6.2.10 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.

7.6.2.11 Volumebutton

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

7.6.2.12 Window

Verwaltet das Hauptfenster von Freya. Falls das verstecken des Fensters beim Schließen gewünscht ist („*settings.trayicon.totrayonclose*“ ist 1), 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 zB. benötigt das als Startargument.

7.7 Browserimplementierungen

Der Browser Namespace implementiert die einzelnen Browser die in der Sidebar angezeigt werden. Alle Klassen in diesem namespace gehören der Controllerebene an. Wie die meisten anderen peripheren Klassen erben diese von `AbstractClientUser` um Änderungen von diesem empfangen zu können. Dies wird im Folgenden nicht mehr erwähnt.

7.7.1 Abstrakte Klassen

7.7.1.1 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.

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

Weist Reiter an alle Werte in die Config zu speichern

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

Weist Reitern die letzten validen Werte aus der Config zu laden

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

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

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

7.7.2 Hauptklassen

7.7.2.1 BasePopup

Alle Klassen die ein Rechtsklickmenü anzeigen wollen leiten von dieser Klasse ab. Sie erwartet in ihrem Konstruktor eine von Gtk vorgegebene UI Definition die von der abgeleitenden Klasse vorgegeben werden muss.

Ansonsten 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("add_item").connect(<funktionspointer>);

...

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

```

7.7.2.2 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 gewonnen 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() abfragen kann und dadurch auf diese 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 Files. Sie fungiert als Proxy für MPD::Client 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 angegebenen Pfad bereits eine Seite gespeichert ist, falls nicht wird sie vom Server geholt und gespeichert. Anschließend wird über die Elemente iteriert und an die add_item() Methode des Aufrufers weitergegeben. Sollte sich der Server wechseln bzw. sich die Datenbank geupdated so wird der cache geleert damit die Anzeige stets aktuell ist.

7.7.2.3 PlaylistManager

PlaylistManager Diese Klasse kontrolliert die Anzeige des „Playlists“ Browsers. Er verwaltet eine Liste der auf dem Server gespeicherten Playlisten. 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)

7.7.2.4 Queue

Queue Diese Klasse kontrolliert die Anzeige der Queue (der aktuellen Playlist also) und auch die Verwaltung des darunter liegenden Suchfelds. Bei Aktivierung des Suchfelds muss die Auswahl entsprechend einer Volltextsuche gefiltert werden. Durch Aktivieren der Tastenkombination soll zudem der Fokus auf das Suchfeld gelegt werden. Zudem werden die Aktionen des Popupmenüs implementiert:

- Remove - Entfernt ausgewählte Elemente aus der Queue und benachrichtigt Server.
- Clear - leert alle Daten aus dem Model, und benachrichtigt dem 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. Da sie letztendlich die Daten vom Client bekommt erbt sie von AbstractItemlist und implementiert daher eine addItem() Methode. 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);
```

Die Übergabe des Clients ist dadurch bedingt dass so gut wie alle peripheren Klassen von AbstractClientUser ableiten und benötigt daher eine Referenz auf den Client. Zudem soll QueueMerger die folgenden public Funktionen bieten:

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 Performan- cegründen explizit aus View und Model entfernen kann.

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

Diese Funktion kann nützlich im Zusammenhang mit disable_merge_once() sein. Löscht man etwas explizit so

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

Bei einem Clientupdate das eine Änderungen in der Queue angezeigt wird, so werden über das Clientcommand fill_queue_changes() die Änderungen vom Server reingeholt.

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

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 wird zurückgegeben.

7.7.2.5 Settings

Settings Repräsentiert den Settingsbrowser. Wie jeder andere Browser implementiert diese Klasse `AbstractBrowser`, und eine `get_container()` Methode. Es sollen keine Änderungen direkt geändert werden, sobald sie in der GUI geändert werden, dies soll erst durch den Speichernbutton geschehen. Sie kontrolliert die Buttons rund um die Reiter und implementiert dementsprechend deren Funktionalität:

- 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 (Sprich: ausgrauen des Speicherbuttons zB.):

```
void settings_changed(void)
```

Um in jeden Tab die Settings zurückzusetzen (auf letzten validen Wert oder Standardwert) sein speichert die Settingsklasse eine Liste von `AbstractSettings*` um darüber iterieren zu können.

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)

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 disabled, respektive enabled 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.

7.7.2.6 Statistics

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

7.8 Glossar

7.8.1 Mainloop

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