

HOGESCHOOL ROTTERDAM



## Stadslab FabTool

by

Marcelo Dias Avelino

Nilson Xavier da Luz

Wijnhaven 99-107

Institute of Communication, Media and Information Technology

July 2013

# Contents

|          |                                 |          |
|----------|---------------------------------|----------|
| <b>1</b> | <b>Introductie</b>              | <b>1</b> |
| <b>2</b> | <b>Architectuur</b>             | <b>2</b> |
| 2.1      | Checkins en checkouts . . . . . | 2        |
| 2.1.1    | Checkin . . . . .               | 2        |
| 2.1.2    | Checkout . . . . .              | 2        |
| 2.2      | FabTool . . . . .               | 3        |
| 2.2.1    | Projecten . . . . .             | 3        |
| 2.2.2    | Administratie . . . . .         | 3        |
| 2.2.3    | Aanpassingen . . . . .          | 3        |
| <b>3</b> | <b>Implementatie</b>            | <b>4</b> |
| 3.1      | Technologiën . . . . .          | 4        |
| 3.2      | Componenten . . . . .           | 5        |
| 3.2.1    | Checkin . . . . .               | 5        |
| 3.2.2    | Checkout . . . . .              | 7        |
|          | <b>Bibliography</b>             | <b>9</b> |

# Chapter 1

## Introductie

Dit verslag is geschreven met betrekking tot het vak ICT-lab (TIRLAB01 en TIRLAB02). Het is een project aangeboden door het Stadslab Rotterdam. Het Stadslab is een initiatief van de Hogeschool Rotterdam en de Gemeente Rotterdam om iedereen een kans te bieden om met technische apparatuur te werken waar ze normaal geen toegang tot zouden hebben. De enige voorwaarde dat het Stadslab stelt voor het benutten van hun apparatuur is dat de kennis dat opgedaan tijdens het verblijf vrij wordt gegeven. Hierdoor kunnen andere personen dat later aan hun eigen projecten gaan werken bij de Stadslab dezelfde kennis gebruiken. Deze kennis kan in vele vormen voorkomen, maar de meest belangrijke zijn de gebruikte instellingen van de benutigde apparatuur. Dit omdat het uittesten van verschillende instellingen heel veel tijd kan kosten zonder een uitgangspunt.

De doelen van dit project zijn als volgt:

- Het delen van kennis zo simpel, snel en makkelijk mogelijk te maken.
- Het doorzoekbaar maken van de gedeelde informatie.
- Een overzicht creëren van het aantal bezoeken en welke apparaten zijn gebruikt in een bepaalde aanpasbare periode.
- Het project goed documenteren zodat andere ontwikkelaars er met zo min mogelijk moeite verder aan kunnen werken.

## Chapter 2

# Architectuur

Het systeem is ontworpen en geïmplementeerd in de vorm van een webapplicatie omdat het overal makkelijk te bereiken is en werkt op elke systeem met een webbrowser. De applicatie is verdeeld in meerdere onderdelen en elke onderdeel zal besproken worden in deze hoofdstuk.

### 2.1 Checkins en checkouts

Één van de onderdelen van de applicatie is de checkins en checkouts gedeelte. Dit gedeelte wordt gebruik om gebruikers de mogelijkheid te geven om in te checken als ze binnen komen en uit te checken als ze het lab verlaten.

#### 2.1.1 Checkin

Als iemand het lab wilt gebruiken, worden ze verzocht om bij de ingang van het Stadslab in te checken. Het inchecken bestaat uit persoonlijk informatie en de doel van het bezoek invullen. De informatie die ingevuld moet worden verschilt per de volgende categoriën: Student, Bedrijf en Overige.

#### 2.1.2 Checkout

Nadat iemand zijn project heeft afgerond, wordt van diegene dan verwacht om uit te checken voor het verlaten van het lab. Bij het uitchecken moet de gebruiker informatie delen over waarmee en hoe het project is gemaakt.

## **2.2 FabTool**

Het andere onderdeel van de webapplicatie is de FabTool. Hier kunnen gebruikers naar project zoeken en bekijken en kunnen beheerders een overzicht krijgen over hoeveel mensen het lab hebben bezocht en welke apparaten ze hebben gebruikt.

### **2.2.1 Projecten**

Hier is een lijst van alle projecten (ook bekend als checkouts). De projecten kunnen doorgezocht worden en door meerdere categoriën worden gefilterd. Als het juiste project is gevonden, kan de informatie ervan bekeken worden.

### **2.2.2 Administratie**

### **2.2.3 Aanpassingen**

## Chapter 3

# Implementatie

### 3.1 Technologiën

Wij hebben gekozen voor de volgende technologieën voor het ontwikkelen van deze webapplicatie:

- Groovy - Een dynamische en behendig object georiënteerd taal gebaseerd op de taal Java.

*Wij hebben hiervoor gekozen omdat Java niet de meest prettig taal is om mee te ontwikkelen maar de Java Virtual Machine, waar Groovy ook op draait, heel stabiel en veilig is. Groovy is maakt gebruik van de sterkt punten van Java en verbetert de tekorkommingen.*

- Grails - Een webframework voor Groovy met de motto “Convention over configuration”. Het is gefocused op het snel en makkelijk opzetten van webapplicaties.

*Wij hebben hiervoor gekozen omdat dit het best ontwikkeld en langst bestand webframework is voor Groovy. Hun ontwikkelings filosofie maakte het ons ook makkelijk om een werkend webapplicatie te maken binnen beperkt tijd.*

- Vaadin - Een framework om moderne graphical user interfaces voor webapplicaties te bouwen.

*Wij hebben hiervoor gekozen omdat Vaadin het makkelijk maakt om interfaces te maken en tegelijke tijd alle controle over te houden.*

## 3.2 Componenten

### 3.2.1 Checkin

Als de gebruiker het lab binnen loopt, moet hij eerst inchecken. Om dat mogelijk te maken is een apart pagina gemaakt. Deze pagina is in Figuur 3.1 te zien. Het bestaat uit 3 hoofdcomponenten: het welkomsbericht, de checkin knoppen en de checkout tabel.

**Welkom bij het Stadslab**

Voordat je gebruik van het lab mag maken, verzoeken wij je om in te checken. Dit wordt gedaan door hieronder op de knop van de juiste categorie te klikken.

Als je vervolgens klaar bent, dan graag uitchecken door je eigen checkin in de tabel te zoeken en daarna de verzocht informatie van je project invullen.

| Checkin                                |  | Checkout |        |       |
|--|--|----------|--------|-------|
|  |  | NAAM     | E-MAIL | DATUM |
| <input type="button" value="Student"/> | <input type="button" value="Bedrijf &amp; Overige"/> |          |        |       |

FIGURE 3.1: Venster waar kan worden ingecheckt en uitgecheckt

Het welkomsbericht bestaat uit een korte stuk tekst waarin uitgelegd wordt wat de bedoeling van deze pagina is.

Daaronder staan de checkin knoppen. Gebruikers horen de knop te kiezen dat bij hun past, als student of bedrijf/overige zijnde.

Als een student in wilt checken, dan krijgt de student een venster te zien als weergegeven in Figuur 3.2(a). Hierbij wordt persoonlijk informatie van de student gevraagd dat door de beheerders gebruikt wordt om bijvoorbeeld kosten te declareren bij de corresponderende instituut. Er wordt verder ook gevraagd met welke apparaten de student zal gaan werken. Hierdoor kunnen de beheerders een overzicht krijgen over welke apparaten de populairste zijn. Verder is er validatie ingebouwd om te zorgen dat alle velden ingevuld zijn, als afgebeeld in Figuur 3.2(b).

**Check-in** ✕

*Alle vakken zijn vereist*

Voornaam: Nilson, Achternaam: Xavier da Luz

Student nummer: 0838753, E-mail adres: nillo93@hotmail.com

Vak: ICT Labs, Opleiding: TI

Docent: G. Kruijning, Instituut: CMI

Waarmee ga je werken?  
☐ Folie snijder  
☒ 3D printer  
☒ Laser snijder

**In-checken**

**Check-in** ✕

*Alle vakken zijn vereist*  
*Lengte van de student nummer is verkeerd.*  
*Een student nummer bestaat alleen uit getallen.*  
*Eén of meer vakken zijn leeg.*

Voornaam: , Achternaam:

Student nummer: grger, E-mail adres:

Vak: , Opleiding:

Docent: , Instituut:

Waarmee ga je werken?  
☐ Folie snijder  
☐ 3D printer  
☐ Laser snijder

**In-checken**

(a) Checkin met ingevuld gegevens

(b) Checkin met errors

FIGURE 3.2: Checkin voor studenten

Als een bedrijf of overige iemand in wilt checken dat krijgt diegene ook een eigen venster te zien. Hier wordt andere soort informatie gevraagd dat meer bij deze categorie past. Dit venster is te zien bij Figuur 3.3(a). Ook hier wordt de ingevuld informatie gevalideerd om te zorgen dat alle informatie ingevuld is, dit is weergegeven in Figuur 3.3(b).

**Check-in** ✕

*Alle vakken zijn vereist*

Bedrijfsnaam: Microsoft

Contact persoon: Bill Gates, E-mail adres: b.gates@microsoft.com

Hoeveel personen zijn er aanwezig namens uw bedrijf?: 4

Project omschrijving: Het ontwerpen van de Surface RT.

**In-checken**

**Check-in** ✕

*Alle vakken zijn vereist*  
*Eén of meer vakken zijn leeg.*  
*De ingevoerd e-mail is ongeldig.*  
*Het aantal werknemers moet een getal zijn.*

Bedrijfsnaam:

Contact persoon: , E-mail adres: sdfsd

Hoeveel personen zijn er aanwezig namens uw bedrijf?: gfg

Project omschrijving:

**In-checken**

(a) Checkin met ingevuld gegevens

(b) Checkin met errors

FIGURE 3.3: Checkin voor bedrijven



Zodra de gebruiker heeft ingecheckt, dan is de gebruiker vrij om gebruik te maken van het lab. Er komt dan een nieuwe element in de checkouts tabel te staan met de informatie van de gebruiker en een knop om uit te checken. Dit is te zien in Figuur 3.4.

Checkout

| NAAM                 | E-MAIL              | DATUM            |  |
|----------------------|---------------------|------------------|--|
| Nilson Xavier da Luz | nillo93@hotmail.com | 01:11 08/07/2013 | <input type="button" value="Uit checken"/> |

FIGURE 3.4: Pagina waar kan worden ingecheckt en uitgecheckt

### 3.2.2 Checkout

Wanneer de gebruiker klaar is en het lab wilt verlaten, wordt hij verzocht om eerste uit te checken. Dit gebeurt door zijn eigen informatie op te zoeken in de tabel en op de “Uit checken” knop te drukken. Er verschijnt dan een nieuwe venster om de benodigde informatie in te vullen over het project. Dit venster is weergegeven in Figuur 3.5.

**Check out**


Als je aan meer dan één project hebt gewerkt, voeg een nieuw project toe met deze knop

Nieuw project

Embedded SystemProject ×

Embedded System

Upload hier een foto van het project



Upload

Upload hier de bron and overige bestanden

| NAAM  | GROOTTE   |
|---|-----------|
| <a href="#">Screenshot from 2013-07-08 13:11:30.png</a> | 8,62 KB   |
| <a href="#">Screenshot from 2013-07-08 12:37:11.png</a> | 128,45 KB |

Upload

Korte omschrijving

Dit is een embedded systeem.

Voeg hier de apparaten, materialen en bijbehorend instellingen die gebruikt zijn

| APPARATUUR                | MATERIAAL | INSTELLINGEN |
|---------------------------|-----------|--------------|
| ▼ Voeg een apparaat toe + |           |              |
| ▼ Laser snijder × +       |           |              |
| ▼ Hout                    | Duplex    |              |
|                           | Passes    | 3            |
|                           | Power     | 100          |
|                           | Dikte     | 6            |

Gemaakt door: Nilson Xavier da Luz ([nilso93@hotmail.com](mailto:nilso93@hotmail.com)) op 08 juli 2013

Opslaan

FIGURE 3.5: Venster waar kan worden uitgecheckt

# Bibliography