

GRUPP5

# Architecture Notebook

---

## DigiMergo Editor

Version 0.1

**Carl Einarson**

**2014-02-12**

### Status

Granskad	Martin Bodin	2014-02-12
Godkänd		

# Projektidentitet

---

Grupp 5 TDDD77

2014 VT

Linköpings tekniska högskola, IDA

Namn	Ansvar	Telefon	Mail
Jon Dybeck	Projektledare (TL), Specialist (GIT)	013-112233	jondy276@student.liu.se
Fredrik Präntare	Kvalitetssamordnare (KVA)	073-0301911	frepr183@student.liu.se
Marcus Jonsson	Utvecklingsledare (UTV)	070-2457071	marjo519@student.liu.se
Mattias Lantz Cronqvist	Testledare (TST)	070-4758115	matcr043@student.liu.se
Anders Söderström	Specialist (Användbarhet) (SPS)	070-2405100	andso217@student.liu.se
Carl Einarson	Arkitekt (ARK)	070-7292310	carei692@student.liu.se
Oscar Nöjdh	Analysansvarig (ANA)	073-3108707	oscno940@student.liu.se
Martin Bodin	Dokumentansvarig (DOK), Specialist (Trac)	070-7442604	marbo0182student.liu.se

**Mailinglista för gruppen:** tddd77-group5@lists.lysator.liu.se

**Kund:** Jonas Ryding och Magnus Bång, 581 83 LINKÖPING

**Kontaktperson hos kund:** Jonas Ryding

**Kursansvarig:** Kristian Sandahl, kristian.sandahl@liu.se

**Handledare:** Jonas Lindgren, 013-142231, jonas.lindgren@liu.se

# Innehållsförteckning

---

<b>1</b>	<b>SYFTE .....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>ARKITEKTISKA MÅL OCH FILOSOFI .....</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>ANTAGANDEN OCH BEROENDEN.....</b>	<b>1</b>
<b>4</b>	<b>ARKITEKTURMÄSSIGT BETYDANDE KRAV .....</b>	<b>1</b>
4.1	Systemkrav .....	1
4.2	System.....	1
<b>5</b>	<b>BESLUT, BEGRÄNSNINGAR OCH MOTIVERINGAR.....</b>	<b>1</b>
<b>6</b>	<b>ARKITEKTURISKA MEKANISMER.....</b>	<b>1</b>
6.1	Skapa scenario .....	1
6.2	Loggen .....	2
6.3	Excercise Manager .....	2
6.4	Result visualizer .....	2
<b>7</b>	<b>NYCKELABSTRAKTIONER.....</b>	<b>2</b>
<b>8</b>	<b>LAGER OCH ARKITEKTONISKA RAMVERK.....</b>	<b>2</b>
<b>9</b>	<b>ARKITEKTVYER.....</b>	<b>2</b>

# Dokumenthistorik

---

Version	Datum	Utförda ändringar	Utförda av	Granskad
0.1	2014-02-12	Första utkast	Carl Einarson	Martin Bodin

## 1 Syfte

Detta dokument beskriver filosofin, beslut, begränsningar, motiveringar, viktiga element och andra övergripande aspekter av systemet som formar design och genomförande.

## 2 Arkitektiska mål och filosofi

Projektet delas in i tre olika mål. Det första är att separera "Scenario Editor" och "Exercise Client" till två olika program så att scenarier kan skapas på en dator utan touch-skärm. Det andra är att skapa ett administrativt verktyg kallat "Exercise Manager" för instruktörerna av en övning. Den sista är "Result Visualizer" som presenterar grafer och siffror för granskning av hur övningen gått.

Det nya systemet kommer att baseras på det nuvarande systemet, vilket innebär att den nuvarande koden kommer att användas och ändras i vissa fall för både servern och "Exercise Client".

## 3 Antaganden och beroenden

TBD

## 4 Arkitekturmässigt betydande krav

### 4.1 Systemkrav

- I "Scenario editor" ska användaren kunna lägga till händelser som kommer att hända under körning (ett manuskript) (När, vad, var, hur etc)
- Systemet måste hantera skriptbara händelser som kommer att inträffa vid viss tidpunkt i en viss ordning (en brand kommer efter en viss tid osv)
- Händelserna kommer att kunna ske på tre olika sätt. Automatiskt, en fråga till instruktörer som väljer om det startas eller ej och manuellt startade av instruktören.
- I "Scenario editor" ska det finnas stöd för att definiera "jump-points" för långa scenarier. (T.ex. vid 18.00, patient x, y, z är fortfarande på olycksplatsen, eld brann ner, transporter vid punkt a, b, c, sjukhus h1 fyllda, etc)

### 4.2 System

- Manuskriptet ska kunna exporteras till PDF för utskrift och användas som ett fysiskt verktyg under träningen.

## 5 Beslut, begränsningar och motiveringar

Inga beslut har tagits än. Detta kommer att uppdateras senare.

## 6 Arkitekturiska Mekanismer

### 6.1 Skapa scenario

Det nuvarande sättet för att skapa ett scenario är att starta "Exercise Client" och skapa ett scenario där man redigerar med hjälp av touch-skärmen. Detta kommer att ändras så att man kan använda en vanlig dator utan touch-skärm och i stället använda en mus och tangentbord för att redigera och skapa scenarier.

## 6.2 Loggen

Loggen kommer att uppdateras för varje ny funktion som läggs till så att den loggar all relevant information.

## 6.3 Excercise Manager

"Exercise Manager" kommer att implementeras som en egen typ av klient som ansluter till servern och används av instruktörer vid en övning så att de lättare kan förändra saker när ett scenario är igång och även få en överblick över hur bra det går för deltagarna.

## 6.4 Result visualizer

"Result visualizer" kommer att utvecklas som ett separat program först men kanske sen implementeras in i "Exercise Manager" beroende på hur bra det kommer att fungera. "Result visualizer" visar grafer och data över hur väl en övning gick.

## 7 Nyckelabstraktioner

**Actor:** Allt som kan interageras med i ett scenario, exempelvis patienter, ambulanser etc. (ej menyer)

**Tags:** Prioritetsmarkeringar och medicinska markeringar som finns på en "Actor".

**Log:** Allt som händer under en körning loggas här.

**Scenario:** Startpunkten av en körning, har all information som behövs för att starta en övning.

**View:** Vad som kan ses på en skärm under körning. Jämförbart med en whiteboard i originalsystemet.

**Model:** Innehåller all information som är relaterad till vad som finns i en view.

**Type:** Definerar de olika typerna av "actor" ex patient, medicinskpersonal etc.

## 8 Lager och arkitektoniska ramverk

Systemet kommer att bygga på hur det gamla systemet ser ut och det kommer anpassas till den gamla uppbyggnaden av strukturen. Detta kommer att uppdateras och skrivas mer om senare.

## 9 Arkitektvyer

Även detta kommer att uppdateras och skrivas om senare i projektet.