

Expert Sessions

MIXED
MODE

EXPERT SESSIONS

Über uns

technik.mensch.leidenschaft

Seit 1994 unterstützen wir unsere Kunden erfolgreich im Embedded & Software Engineering. Mixed Mode beschäftigt derzeit über 100 Mitarbeiter.

Ob Sie individuelle Lösungen benötigen, qualifizierte Experten für Ihr Team suchen oder innovative Ideen und Technologien für Ihre Projekte benötigen – greifen Sie auf unser Know-how zurück.

Qualität und höchste Kundenzufriedenheit bilden die Basis für eine erfolgreiche und langfristige Zusammenarbeit.

Unsere Kunden sind Global Player und innovative mittelständische Unternehmen aus allen Schlüsselbranchen. Sie schätzen uns als zuverlässigen Partner gemäß unserem Motto:

Unsere Kernkompetenz ist **Der Mensch**. Wir machen unseren Job mit **technik mensch leidenschaft**.
steht bei uns im Mittelpunkt

WARUM MIXED MODE?

- Stabile Firma in privater Hand
- Flexible Projektmodelle, lösungs- und ergebnisorientiert
- Kurze Reaktionszeiten und hohe Qualität
- Technisch versierte Ansprechpartner
- Über 1.700 Mannjahre Projekterfahrung seit 25 Jahren
- Stetiges und gesundes Wachstum
- Branchen- und Themenfokussierung
- Umfangreiches Partner- und Know-how-Netzwerk
- Langfristige Geschäftsbeziehungen und Partnerschaften
- Gute Kundenstruktur vom innovativen Mittelstand bis hin zum Großkonzern

Vorwort

Seit 2004 bieten wir unseren Kunden Expert Sessions an. In diesen Veranstaltungen werden interessante technische und aktuelle Themen aus der Welt von Embedded & Software Engineering behandelt, insbesondere aus den Themenbereichen „Software Test & Quality“, „Embedded Security“, „Internet of Things“, „Professional User Interface“ und „Embedded Linux“.



Unsere Expert Sessions finden als kostenlose Halbtagesseminare mehrmals pro Jahr in unseren Schulungsräumen in München statt. Selbstverständlich können die Vorträge inhaltlich, zeitlich und räumlich an Ihre Anforderungen angepasst werden – gemeinsam mit Ihnen erarbeiten wir die für Sie passende Agenda und erstellen Ihnen gerne ein individuelles Angebot. Mehrtägige Hands-on-Trainings und Schulungen, die wir in Zusammenarbeit mit namhaften Partnern deutschlandweit anbieten, runden unser Expert Sessions-Programm ab.

Unsere Referenten sind praxiserfahrene Consultants, Ingenieure und Informatiker. Sie sind Spezialisten auf ihrem Themengebiet und schaffen durch ihr offenes Auftreten eine angenehme, persönliche und interaktive Lernatmosphäre.

IHRE ANSPRECHPARTNERIN



Bei allen Fragen rund um unsere Expert Sessions steht Ihnen Birgit Troch gerne zur Verfügung:

Birgit Troch

Tel.: 089/8 98 68-200

Fax: 089/8 98 68-222

seminar@mixed-mode.de

www.mixed-mode.de



Themengebiete

Embedded & Software Engineering	6
Funktionale Programmierung – Einführung und Praxis	6
Einführung in die Systemmodellierung mit SysML	7
Variantenmodellierung mit SysML	8
SysML-Einführung für Systemingenieure (Methodik, Sicherheitsbetrachtung, Funktionsarchitektur)	9
Effizienzsteigerung durch Scrum (Workshop)	10
Einführung in Embedded Systems (Workshop)	11
Mikrocontroller (µC) – Erste Schritte in der Programmierung (Workshop)	12
Field Programmable Gate Array (FPGA) für Einsteiger (Workshop)	13
Digitale Signalprozessoren (DSP) – Einführung in die Welt der DSPs (Workshop)	14
Echtzeitbetriebssysteme am Beispiel FreeRTOS	15
Grundlagen der Echtzeitsysteme	16
Model Driven Development mit Eclipse Modeling Framework	17
Model Driven Development von Embedded Systemen mit Eclipse eTrice (Workshop)	18
Modellbasiertes Testen mit CETES	19
Erfolgreiche Softwareprojekte durch Requirements Engineering	20
Requirements Analyse mit Use Cases	21
Test & Quality	24
Softwarecode-Metriken	24
Code-Metriken konkret: Softwarequalität erfassen (Webinar)	25
Legacy Code: Wie teste ich chaotische Software? (Workshop)	26
Continuous Integration (Workshop)	28
Continuous Integration: Nightly Build	30
Embedded Security	31
Vom ITSM zum Sicheren Eingebetteten System	31
Sicherheitslösungen für ressourcenbeschränkte Mikrocontroller	32
Agile and Safety – Can this work?	33

Internet of Things	34
IoT: Technologien und Entscheidungsgrundlagen für das Internet der Dinge (Workshop).....	34
Mein IoT-Gateway – von der abstrakten Architektur zur konkreten Implementierung.....	35
Maschinensteuerung mit Web-Technologien (Webinar)	36
Professional User Interface	37
GUI-Gestaltung	37
Plattformübergreifende App-Entwicklung	38
Embedded Linux	39
Linux-Grundlagen (Workshop).....	39
Debug your Linux – Praktisches Debuggen auf echter Hardware (Workshop)	40
Application Programming Kick-Start.....	42

Seminar-Partner



Funktionale Programmierung – Einführung und Praxis

ABSTRACT

“Why functional programming matters“, so titelte John Hughes in seinem 1984 veröffentlichten Paper. Seitdem wurde dieses Paper unzählige Male zitiert und funktionale Konzepte haben mehr und mehr Einzug in die alltäglich Programmierung gefunden. Die Forschung ist ebenfalls nicht stehen geblieben und seit der ursprünglichen Veröffentlichung hat sich viel bewegt auf diesem Forschungszweig.

Der Referent dieser Expert Session möchte dieses Paper als Grundlage nehmen um zu zeigen, was funktionale Programmierung in seiner Essenz bedeutet und wie die Konzepte ihren Platz in der modernen Softwareentwicklung haben. Beginnend mit den Beispielen aus dem Paper hangeln Sie sich schrittweise in Theorie und Praxis weiter vor.

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Einführung in die Systemmodellierung mit SysML

ABSTRACT

Bei der Beschreibung komplexer Systeme haben Modelle zwar schon immer eine wichtige Rolle gespielt (zusammen mit dokumentbasiertem Arbeiten), doch erst die „Systems Modeling Language“ SysML bietet einen durchgängigen und ganzheitlichen, modellbasierten Ansatz für das Systems Engineering.

Wir zeigen anhand eines Beispiels, wie man mit der SysML Anforderungen und Spezifikationen aufnimmt, Strukturen und Verhalten eines Systems modelliert und mit Simulation, Design und Test verbindet. Dabei lernen wir alle relevanten Modellelemente und Diagrammtypen dieser Modellierungssprache kennen.

AGENDA

- Embedded Systems Engineering – was ist das?
- Modellbasiertes Systems Engineering
- Die SysML als Modellierungssprache – ein Überblick
- Anforderungen
- Strukturen
- Verhalten und Simulation

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung und der UML

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

Variantenmodellierung mit SysML

ABSTRACT

Wer immer ein Embedded System für mehr als einen Kunden entwickelt oder sein System besonders konfigurierbar machen will, muss Produktlinienengineering betreiben. Dabei kommt es leicht zu einer kombinatorischen Explosion von Requirements, Dokumentation, Modellen und Tests.

Wir zeigen anhand eines Beispiels, wie man mit der SysML als zugrundeliegender Notation für Systems Engineering gemeinsame Requirements und Features einer Produktfamilie modelliert und Varianten für besondere Anforderungen definiert. Dabei halten wir alles in einem Modell, sparen in der Entwicklung Zeit und Geld und erhöhen gleichzeitig die Qualität der Produktentwicklung.

AGENDA

- Embedded Systems Engineering
- Modellbasiertes Systems Engineering mit SysML
- Produktlinien – was ist das?
- Feature-Oriented Domain Analysis
- Variantenmodellierung, Vorteile und Probleme
- Orthogonal Variability Modeling

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der UML, Interesse an Systems Engineering

ZIELGRUPPE

Softwareentwickler, Systemingenieure, Projektleiter

SysML-Einführung für Systemingenieure (Methodik, Sicherheitsbetrachtung, Funktionsarchitektur)

ABSTRACT

Wir zeigen, wie Systemingenieure mit Modellen nicht nur die Anforderungen an ein System aufnehmen, sondern auch dessen Struktur und Verhalten beschreiben. Sie erhalten eine Einführung, wie Sie anhand von Modellen die Schnittstellen zu anderen Systemen darstellen, funktionale Sicherheit analysieren und dabei auch Faktoren wie Entwicklungs- und Betriebskosten, Wartung, Systemperformance, Test, Produktion und Wiederverwendung berücksichtigen können.

Dabei dient die Systems Modeling Language (SysML) als Grundlage für eine interdisziplinäre Systembeschreibung und eine ganzheitliche, modellbasierte Entwicklungsmethodik. Anforderungen, Analyse, Design, Simulationen und Tests werden mit Diagrammen und Modellelementen dieser Notation beschrieben und im Rahmen eines Beispiels erklärt.

AGENDA

- Überblick Prozess- und Projektziele
- Systeme, Embedded Systeme, Systems Engineering
- MBSE: Modellbasiertes Systems Engineering mit SysML
 - Funktionale Anforderungen
 - Systemkontext
 - Funktionales / logisches Modell
 - Konkretes Modell
 - Testen und Traceability
 - Nicht-funktionale Anforderungen

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse des Anforderungsmanagements und der UML

ZIELGRUPPE

Systemingenieure, Softwareingenieure, Qualitätsingenieure, Projektmanagement

Effizienzsteigerung durch Scrum (Workshop)

ABSTRACT

Scrum ist ein Vorgehensmodell zur Bewältigung komplexer Entwicklungsprozesse. Die Arbeit soll während des Scrummens effektiver, Hindernisse dauerhaft beseitigt und die zeitliche Planung übersichtlicher werden. Der Vortrag erklärt, welche Vor- und Nachteile diese agile Methodik gegenüber der klassischen Projektplanung hat. Die an der Projektdurchführung beteiligten Personen nehmen verschiedene Rollen ein, um im Scrum-Prozess miteinander zu arbeiten. Auch die Zusammenarbeit mehrerer Teams in einem größeren Projekt wird erläutert. Bei komplexen Produktentwicklungen ist die Erstellung, Pflege und Umsetzung des Product Backlogs eine Herausforderung, die nicht zu unterschätzen ist.

Schilderungen aus der Praxis geben während des Vortrags einen Einblick, wie Scrum bei der Produktentwicklung eingesetzt werden kann und zeigen auch die Grenzen des Scrum-Prozesses auf. Fachbegriffe und Regeln des Scrum werden ausführlich erläutert, ebenso wie die benötigten Hilfsmittel zur Durchführung und Analyse.

AGENDA

- Agile Methodik
- Überblick über den Scrum-Prozess
- Grenzen des Scrum-Prozesses
- Aufgaben der am Scrum-Prozess beteiligten Personen
- Erstellung und Pflege des Product Backlogs
- Zusammenarbeit des Scrum-Teams
- Zusammenarbeit mehrerer Scrum-Teams
- Erklärung von Scrum-Artefakten und -Events
- Abschätzung der Zeitaufwände
- Kontrolle der abgeschätzten Zeitaufwände
- Aufbau und Benutzung eines Scrumboards
- Analyse des durchgeführten Sprints
- Best Practices
- Empfehlungen für die Einführung von Scrum
- Effizienzsteigerung der Arbeitsleistung
- Scrum of Scrums

ZIELGRUPPE

Projektmitarbeiter und -leiter, die mit der Entwicklung eines Produktes, der Durchführung eines Projektes oder der Erstellung einer Dienstleistung betraut sind.

Einführung in Embedded Systems (Workshop)

ABSTRACT

Von Glückwunschkarten mit Melodie über Kaffeeautomaten bis hin zu Marsrovern werden Steuerungen auf Basis von Embedded Systems eingesetzt. Diese Steuerungen werden in einer Kombination von hardwarenaher und abstrakter Software programmiert. Auf eine hardwarenahe Programmierung kann trotz moderner Programmiersprachen nicht verzichtet werden.

Diese Expert Session bietet einen Einblick in die Programmierung von Embedded Systemen. Es werden theoretische Grundlagen erörtert und in einer anschließenden praktischen Übung an einem Mikrocontroller verdeutlicht.

AGENDA

I Vortrag

- Einführung
- Mikrocontroller
- DSP (Digital Signalprozessor)
- FPGA, CPLD
- Programmierung
- Betriebssysteme
- Entwicklungstools
- Mikrocontroller-Aufbau
- Zusammenfassung

I Praktische Übung

- Installation der Entwicklungsumgebung
- Inbetriebnahme eines Mikrocontroller Evaluation-Boards
- Erste Schritte (z.B. Timer, GPIO´s, Schnittstellen)

VORKENNTNISSE

Programmierkenntnisse in C

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Mikrocontroller (μ C) – Erste Schritte in der Programmierung (Workshop)

ABSTRACT

In unserem Workshop werden Sie mit der grundlegenden Funktionsweise und dem Aufbau von Mikrocontrollern vertraut gemacht. In einem anschließenden Hands-on-Training mit Programmierbeispielen wird der Umgang mit Mikrocontrollern und den zugehörigen Entwicklungsumgebungen erlernt.

AGENDA

- Einleitung
- Was ist ein Embedded System?
- Mikrocontroller-Grundlagen
- Hands-on-Training
 - Erstellen von Beispielprogrammen für diverse Peripherie-Units, wie z.B. Timer, I/O, UART
 - Debuggen des Source-Codes

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung und der Programmiersprache C

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Field Programmable Gate Array (FPGA) für Einsteiger (Workshop)

ABSTRACT

Field Programmable Gate Arrays (FPGAs) werden seit vielen Jahren erfolgreich in der Mess-, Kommunikations- und Bildverarbeitungstechnik eingesetzt. Mit der stetigen Weiterentwicklung werden FPGAs auch im niedrigen Preissektor immer interessanter. Da sich der Designflow aber stark von dem für Mikrocontroller oder digitalen Signalprozessoren unterscheidet, zögern noch viele Entwickler mit dem Einsatz von FPGAs. Dies möchten wir ändern.

Im Rahmen dieser Expert Session machen wir Sie mit den Grundlagen der digitalen Schaltungsentwicklung auf einem FPGA vertraut. Sie erhalten einen Überblick über die Funktionsweise und Einsatzmöglichkeiten von FPGAs und erstellen erste Designs mit der ALTERA Quartus Toolchain, die Sie direkt auf einem ALTERA-FPGA testen können.

AGENDA

I Vortrag

- Einführung in die digitale Schaltungsentwicklung
- Aufbau und Funktionsweise eines FPGAs
- Vorstellung des FPGA-Designflow
- Einführung in VHDL
- Einführung in die Synthese mit ALTERA Quartus
- Simulation von VHDL-Modulen

I Praktische Übung

- Inbetriebnahme des Evaluation-Boards
- Erste Schritte (z.B. Counter)

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung und der digitalen Schaltungstechnik

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Digitale Signalprozessoren (DSP) – Einführung in die Welt der DSPs (Workshop)

ABSTRACT

In unserem DSP-Workshop werden wir Sie zum einen mit den Grundbegriffen der analogen und digitalen Signalverarbeitung und zum anderen mit der Umsetzung von digitalen Filteralgorithmen auf einem ausgewählten DSP vertraut machen.

Neben einer Einführung in Scilabs, einem Werkzeug, das unter anderem zur Dimensionierung von digitalen Filtern am PC verwendet werden kann, werden Sie in diesem Workshop einen von Ihnen dimensionierten Filter auf einem DSP implementieren.

AGENDA

- Einführung in Signalverarbeitung und Scilab
- Erklärung unterschiedlicher (analoger) Filtertypen
- Möglichkeiten der digitalen Filter-Implementierung
- Einführung in Echtzeitbetriebssysteme
- Praxisbeispiel: Implementierung eines Filters auf realer Hardware nach vorhergehender Dimensionierung am PC

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung und der Programmiersprache C/C++

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Echtzeitbetriebssysteme am Beispiel FreeRTOS

ABSTRACT

Projekte im Bereich der Embedded Software sind in den letzten Jahren stetig komplexer und umfangreicher geworden. Dies führt dazu, dass traditionelle Programmierungsmethoden immer mehr an ihre Grenzen kommen und man neue Wege finden muss, mitunter zeitkritische Applikationen zu erstellen. An dieser Stelle wird oft der Ruf nach Echtzeitbetriebssystemen laut, doch was bieten uns diese wirklich? Diese Frage soll in unserer 1,5-stündigen Expert Session am Beispiel „FreeRTOS“ beantwortet werden.

AGENDA

- Einführung
 - Was ist Echtzeit?
 - Unterscheidung zwischen harter, weicher und fester Echtzeit
 - Vergleich unterschiedlicher Embedded Software-Programmierungsansätze
- Was ist FreeRTOS?
- Was bietet FreeRTOS?
 - Tasks und Co-Routines
 - Scheduling
 - Queues / Mailboxes
 - Semaphore und Mutexes
 - Software Timer
 - Advanced Features
- Echtzeitbetriebssystem verwenden: ja oder nein?
- Zusammenfassung

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung

ZIELGRUPPE

Technisches Projektmanagement, Entwicklung

Grundlagen der Echtzeitsysteme

ABSTRACT

Echtzeitsysteme finden breite Anwendung in den Gebieten der Mess-, Steuer- und Regelungstechnik und in Multimediasystemen. Für die dort vorhandenen zeitkritischen Prozesse und Aufgaben müssen die einzusetzenden Betriebsmittel und Protokolle Bedingungen erfüllen, die sich nicht nur auf die Laufzeitumgebung, sondern auch bereits auf die Planung und Entwicklung auswirken.

Dieser Vortrag erläutert einige der Anforderungen an Echtzeitsysteme und stellt die UML und die Berechnung von Echtzeitverhalten von solchen Systemen vor.

AGENDA

- Einführung: grundlegende Probleme bei Echtzeitsystemen
- Vorstellung des UML MARTE Profils
- Konzepte zur Berechnung und Nachweis von Echtzeitverhalten
- Vom Modell zum Code: Programmieren mit POSIX Echtzeiterweiterungen
- Verbinden von Systemen: RT-CORBA und Echtzeitnetzwerke

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse von Betriebssystemen, Netzwerken und UML

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Model Driven Development mit Eclipse Modeling Framework

ABSTRACT

Model Driven Design ist ein etabliertes Software-Entwicklungskonzept, das durch Abstraktion der technischen Umsetzung dem Entwickler ermöglichen soll, sich auf die fachlichen Aspekte des Systems zu konzentrieren. In der Vergangenheit waren allerdings oft unzureichende Tools der limitierende Faktor für den praktischen Projekteinsatz von MDD. Mittlerweile steht mit Eclipse/ EMF eine leistungsfähige und enorm flexible Workbench für MDD-Entwicklungen zur Verfügung, die sich auch zunehmend auf dem Markt durchsetzt.

Ziel dieses Vortrags ist es, anhand eines einfachen Beispiels die Verwendung von Eclipse/EMF zu demonstrieren. Die theoretischen Grundlagen werden Schritt für Schritt erarbeitet und im Wechsel mit ihrer praktischen Anwendung anhand eines Fallbeispiels veranschaulicht.

AGENDA

- Einführung
- Vorstellung des Fallbeispiels
- Definition eines Platform Independent Models (PIM)
- Definition eines Platform Specific Models (PSM) für Java
- Modell zu Modell Transformationen
- Modell zu Text Transformationen (Codegenerierung)
- Fazit und Ausblick
- Diskussion

VORKENNTNISSE

Kenntnisse in Objektorientierter Programmierung und Modellierung

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Model Driven Development von Embedded Systemen mit Eclipse eTrice (Workshop)

ABSTRACT

Die Entwicklung zunehmend komplexerer Embedded Systeme stellt eine große Herausforderung dar. Modellierung in Kombination mit Codegenerierung bietet durch Abstraktion und Automation die Möglichkeit, Qualität und Entwicklungszeiten erheblich zu verbessern.

Das Eclipse Open Source Projekt „eTrice“ stellt ein schlankes Werkzeug für die speziell für Embedded Systeme entwickelte Modellierungssprache ROOM zur Verfügung.

Im Rahmen des Trainings werden die Möglichkeiten des Werkzeuges aufgezeigt und anhand einfacher Beispiele (z.B. einer Ampelsteuerung) trainiert. Die Entwicklungsumgebung erhalten die Teilnehmer vorinstalliert in Form einer virtuellen Maschine.

AGENDA

- Einführung in Realtime Object Oriented Modeling (ROOM)
- Aufbau hierarchischer Aktorsysteme (Komponenten)
- Verhaltensbeschreibung mit Zustandsautomaten
- Codegenerierung in C
- Kombination manueller und generierter Codeanteile
- Test von ROOM Modellen
- Aufbau wiederverwendbarer Modellbibliotheken

VORKENNTNISSE

Programmierkenntnisse in C, Grundkenntnisse Objektorientierung

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Modellbasiertes Testen mit CETES

ABSTRACT

Ähnlich wie bei der modellbasierten Softwareentwicklung (MDA, MDD) werden mit dem modellbasierten Testen (MBT) mittels einer grafischen Beschreibungssprache Testfälle spezifiziert. Diese Abstraktion von der eigentlichen Implementierung hilft bei der Wiederverwendung und dem Management der Komplexität.

Im Endeffekt können mit MBT Aufwand und Zeit in der täglichen Praxis gespart werden.

Im Rahmen dieser Expert Session machen wir Sie mit den Grundlagen des modellbasierten Testens (MBT) vertraut. Sie erhalten daneben einen Überblick über die Anforderungen an und über entsprechende Werkzeuge und wie diese zu integrieren und einzusetzen sind.

Am Beispiel von CETES (Cost Efficient Test System for Embedded Systems) werden wir einen kompletten Testworkflow an einer speziell dafür erstellten Werkzeugkette demonstrieren.

AGENDA

- Einführung in das modellbasierte Testen
- Entwicklungsprozess und Werkzeugunterstützung
- Modellierung der Testfälle mit Enterprise Architect
- Generierungsstrategien & Metriken
 - Testabdeckung hinsichtlich der Anforderungen
 - Bestimmung des Testumfangs
- Testfallausführung mit dem Werkzeug CETES
- Fazit

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Softwaretest-, Projekt- und Qualitätsmanagement

Erfolgreiche Softwareprojekte durch Requirements Engineering

ABSTRACT

Es gibt immer wieder Softwareprojekte, die fehlschlagen – sei es, dass sie nicht zu Ende geführt oder die Projektziele verfehlt werden. Dieser Vortrag beschäftigt sich mit der Entstehung von Fehlern und zeigt auf, wie man diese Fehlerquellen durch Requirements Engineering vermeiden kann.

Der dritte Teil der Präsentation dreht sich um Use Cases und beschäftigt sich mit der Frage „Was sind Use Cases und wie verläuft der Weg von der Use Cases-Erstellung bis hin zur Ableitung der Requirements?“.

AGENDA

- I** Erfolg oder Misserfolg im Softwareprojekt
 - Ziele im Softwareprojekt
 - Fehler & Kosten
 - Gründe für gescheiterte Softwareprojekte
- I** Requirements Engineering als Antwort
 - Arten von Requirements
 - Fehlervermeidung durch Requirements
 - Die ersten Schritte beim Requirements Engineering
- I** Use Cases im Requirements Engineering
 - Was ist ein Use Case?
 - Use Cases erstellen
 - Requirements aus einem Use Case extrahieren

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

Requirements Analyse mit Use Cases

Teil 1: Einführung in Requirements Engineering

ABSTRACT

Anforderungen an Systeme sind in der Analysephase oft noch nicht klar ersichtlich oder sind aus den vorliegenden Informationen schwer zu extrahieren. Eine systematische Vorgehensweise und die richtige Methodik spielen eine entscheidende Rolle, um User- und System-Requirements zu finden und zu formulieren.

Der erste Teil der Vortragsreihe bietet eine allgemeine Einführung in das Themengebiet Requirements Engineering und Analyse. Was sind die Requirements, wo und wann treten sie in verschiedenen Entwicklungsprozessen auf? Welche Typen von Requirements werden unterschieden und welche Möglichkeiten und Strategien eignen sich zu deren Erfassung?

AGENDA

- Einführung: Requirements
- Entwicklungsprozesse
 - Phasen des Entwicklungsprozesses
 - Prozessmodelle
 - Requirements im jeweiligen Prozess
 - Change Management
- Requirements
 - Funktionale und nicht-funktionale Requirements
 - Constraints
 - FURPS+
 - Lebenszyklen von Requirements
 - Requirements und Use Cases
- Requirement-Analyse
 - Stakeholder
 - Akteure
 - Systemkontext
 - Benutzerziele
 - Use Cases
 - Ergänzende Spezifikation
- Zusammenfassung

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

Requirements Analyse mit Use Cases

Teil 2: Requirements mit Use Cases

ABSTRACT

Anforderungen an Systeme sind in der Analysephase oft noch nicht klar ersichtlich oder aus den vorliegenden Informationen schwer zu extrahieren. Eine systematische Vorgehensweise und die richtige Methodik spielen eine entscheidende Rolle, um User- und System-Requirements zu finden und zu formulieren.

Der zweite Teil der Vortragsreihe beschäftigt sich detailliert mit dem Konzept der Use Cases als zentrales Element zur Aufdeckung von Requirements. Was sind Use Cases und welche Parallelen gibt es zur UML? Welche Typen von Use Cases werden unterschieden und wie können diese effektiv erstellt werden? Ein abschließendes Resümee soll zeigen, warum Use Cases der gegenwärtige Standard zur Erfassung von Requirements sind.

AGENDA

- Einführung: Use Cases
- Use Cases in der Unified Modeling Language (UML)
- Use Case Typen
 - Betrachtungsfokus, Geltungsbereich, Sichtweite
 - Formalitäten, Ebenen
- Use Cases erstellen
 - Use Case Templates
 - Szenarien
 - Exceptions
 - Formulierung
 - Technische Details in Use Cases
- Use Cases und System Requirements
- Vor- und Nachteile von Use Cases

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung. Die Teilnahme an Teil 1 (Einführung in das Requirements Engineering) der Vortragsreihe wird empfohlen.

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

Requirements Analyse mit Use Cases

Teil 3: Workshop Requirements Analyse

ABSTRACT

Anforderungen an Systeme sind in der Analysephase oft noch nicht klar ersichtlich oder aus den vorliegenden Informationen schwer zu extrahieren. Eine systematische Vorgehensweise und die richtige Methodik spielen eine entscheidende Rolle, um User- und System-Requirements zu finden und zu formulieren.

Im dritten Teil werden in einer konkreten Aufgabenstellung die in den beiden ersten Teilen der Vortragsreihe vorgestellten Konzepte durch die Teilnehmer umgesetzt. Dabei werden in Anlehnung an einen iterativen und inkrementellen Entwicklungsprozess in einem ersten Durchgang Artefakte angelegt, die in einem zweiten Durchgang erweitert und verfeinert werden.

AGENDA

- Artefakte im Entwicklungszyklus
- Aufgabenstellung
- Lösungsweg in Gruppenarbeit (1. Iteration)
 - Vision
 - Stakeholder, Akteure
 - User Requirements formulieren
 - Use Case Diagramm
 - Funktionale System Requirements mit Use Cases
 - Nicht-funktionale Requirements
- Lösungsweg in Gruppenarbeit (2. Iteration)
 - Erweiterung und Verfeinerung der Artefakte aus der 1. Iteration
 - Berücksichtigung neu gefundener Requirements

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung. Die Teilnahme an den ersten beiden Teilen (Einführung in das Requirements Engineering und Requirements mit Use Cases) der Vortragsreihe wird empfohlen.

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

Softwarecode-Metriken

ABSTRACT

Im ersten Teil des Vortrags wird das Thema „statische Codeanalyse“ behandelt. Die gezeigten Methoden sind „sprachenunabhängig“ und werden am Beispiel von C erläutert. Bei dieser Expert Session lernen Sie bekannte und praxiserprobte Software-Metriken kennen. Zur Ermittlung der Metriken benötigt man lediglich den Quelltext eines Programmes und die vorgestellten Tools.

Der zweite Teil des Vortrags dreht sich um die dynamische Codeanalyse und beantwortet unter anderem, welche Aussagekraft Software-Metriken besitzen.

AGENDA

I Statische Codeanalyse

- Wie „groß“ ist eine Software?
- Wie kann man die Komplexität von Software messen?
- Wie kann man zeigen, warum manche Aufgaben mehr Zeit brauchen?

I Dynamische Codeanalyse

- Wie kann man messen, wie gut getestet wurde?
- Wie findet man „Lücken im Test“?
- Wie kann man die Anzahl der benötigten Unit Tests für Funktionen / Module schätzen?
- Welche Aussagekraft besitzen die entsprechenden Software-Metriken?

VORKENNTNISSE

Kenntnisse in C

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Code-Metriken konkret: Softwarequalität erfassen (Webinar)

In dem 1-stündigen kostenfreien Webinar werden die wichtigsten Software-Metriken erklärt. Dabei geht es um folgende Fragen aus der täglichen Praxis eines Software-Entwicklers/-Testers:

- Welche Aussagekraft besitzen Software-Metriken?
- Wie kann man die Komplexität von Software messen?
- Wie findet man „Lücken im Test“?
- Wie kann man messen, wie gut getestet wurde?
- Wie kann man den Testaufwand mit Hilfe von Software-Metriken schätzen?

Legacy Code: Wie teste ich chaotische Software? (Workshop)

Teil 1: Grundlagen, Problematik, Grundbegriffe der Software-Metriken

ABSTRACT

Das zweitägige Seminar befasst sich mit der Vermessung sowie dem dynamischen Test von Legacy Code, wobei hier der Begriff „Legacy Code“ enger gefasst wird auf alten, überlieferten Programmcode, der erkennbar gewachsen ist anstatt geplant erstellt worden zu sein, und zu dem Kommentare und Spezifikationen weitgehend fehlen.

Motivation für dieses Seminar ist die vielfach in der Praxis gemachte Beobachtung, dass entgegen den in Schulungen und Literatur vertretenen Ansätzen, die Codierung vielfach nicht von wohldefinierten und reviewten Spezifikationen ausgeht und nicht entlang geordneter Prozesse und Arbeitsabläufe geschieht. Vielmehr ist in höherem Maße, als es den Anschein hat, Codierung auf Zuruf unter hohem Zeitdruck bei knapper Personaldecke und unzureichendem Wissen die Realität in kleineren und größeren Betrieben. Solche Vorgehensweisen resultieren in dem, was wir als „logisches Gestrüpp“ bezeichnen.

Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, Code dieser Beschaffenheit vermessen und testen zu müssen, um die verschiedenen logischen Aspekte des Codes verstehen und eine objektive Qualitätsaussage machen zu können. Aus verschiedenen Gründen können die eigentlich notwendigen Redesigns nicht durchgeführt werden. Deshalb müssen andere Wege gefunden werden, um zu einer belastbaren Qualitätsaussage zu kommen.

Dieses Seminar ist darauf ausgerichtet, die Teilnehmer für die Thematik des logischen Gestrüpps zu sensibilisieren und an die Problematik seiner eingeschränkten Handhabbarkeit hinzuführen. In theoretischen und größtenteils praktischen Übungen sollen die Teilnehmer mit Methodiken bekanntgemacht werden, um Code dieser Art zu vermessen (Code-Metriken) sowie Testfälle zu erstellen. Zudem sollen typische Fehler von logischem Gestrüpp demonstriert und Beispiele von Code gezeigt werden, der nach state-of-the-art programmiert wurde. Schließlich sollen die Grenzen der hier vermittelten Metriken und Tests aufgezeigt werden.

AGENDA

Tag 1

I Theorie

- Einführung in die Grundlagen des Testens
- Problematik des Legacy Codes
- Grundbegriffe der Software-Metriken (Teil 1)

I Praxis

- Code-Metriken an Legacy Code
 - Grundbegriffe der Software-Metriken (Teil 2)
 - Praktische Einführung in die Codevermessung

Legacy Code: Wie teste ich chaotische Software? (Workshop)

Teil 2: Dynamischer Test

AGENDA

Tag 2

I Theorie

- Einführung in den dynamischen Test von Legacy Code

I Praxis

- Dynamischer Test von Legacy Code
 - Praktische Einführung in die Testfallerstellung mit Demonstration

VORKENNTNISSE

Die Teilnehmer sollten praktische Kenntnisse in der Programmierung mit C/C++ haben. Vorkenntnisse im Testen sind nicht notwendig.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Mittelständische Betriebe mit kleiner Entwicklungsmannschaft, Betriebe mit älterer, gewachsener Software

Continuous Integration (Workshop)

Teil 1: Grundlagen CI

ABSTRACT

Das zweitägige Seminar befasst sich mit dem Prozess der fortlaufenden Integration von Komponenten zu einem System mit dem Ziel der Steigerung der Softwarequalität. Dabei wird typischerweise durchgehend überprüft, ob sich die Anwendung noch erstellen lässt. Um die Qualität der Software noch weiter zu erhöhen und beständig zu gewährleisten, sollten sich diesem Prozess noch weitere Schritte wie automatisierte Tests anschließen.

Gerade in Softwareprojekten mit mehreren Entwicklern kommt es immer wieder vor, dass nicht eingepflegte Dateien oder Änderungen an Komponenten eines Systems dazu führen, dass es sich nicht mehr erstellen lässt oder Teilbereiche nicht mehr funktionieren. Das kann ein großes Hindernis in der Weiterentwicklung des Projektes darstellen, wenn sich z.B. der verantwortliche Entwickler im Urlaub befindet.

Um dieser Problematik entgegenzuwirken, wurde der Prozess des Continuous Integration (CI) etabliert. Dabei dient ein Server gewissermaßen als weiterer Mitarbeiter, der im einfachsten Fall nur dafür zuständig ist, nach jeder Änderung das Projekt neu zu erstellen.

Dieser praxisorientierte Workshop erläutert Ihnen die Grundlagen des Continuous Integration sowie auch Grundlagen des professionellen Softwaretests. Im praktischen Teil lernen Sie, wie Sie eine Versionsverwaltung am Beispiel Subversion aufsetzen. Anhand eines Beispielprojektes und mit Hilfe des Google Test Frameworks werden Sie in diesem Training verschiedene Arten des dynamischen Tests durchführen. Mit CppCheck lernen Sie ein praktisches statisches Analysewerkzeug kennen, mit dem Sie manche Fehler schon im Vorfeld erkennen können, ohne die Software ausgeführt zu haben. Unter Verwendung des CI-Servers Jenkins werden Sie alle erlernten Schritte zu einem automatisierten Prozess verbinden. Dabei werden sich Theorie und Praxisteil jeweils abwechseln.

Das Beispielprojekt besteht aus einer Server-Applikation, die sich auf dem BeagleBone Black befindet, und einem Client, der auf der Workstation läuft. Der Fokus dieses Seminars liegt auf der kontinuierlichen Integration der auf dem Embedded System befindlichen Server-Applikation. Dabei wird Ihnen u.a. gezeigt, wie man Hardware in the Loop (HiL) Tests automatisiert und mit Jenkins realisiert.

AGENDA

Tag 1

I Theorie

- Begriffserklärung Softwarequalität und Versionsverwaltung
- Was ist Continuous Integration?
- Warum Continuous Integration?
- Wie setze ich Continuous Integration ein?
- Grundlagen professioneller Softwaretest
 - Notwendigkeit des Testens
 - Was ist ein statischer Softwaretest und welche Arten gibt es?

I Praxis

- Vorstellung des Beispielprojektes und Vorbereitungen zu Continuous Integration
 - Aufsetzen eines VCS am Beispiel Subversion
 - Erstellung des Testframeworks Google Test
 - Projekterstellung und Cross-Compilation mit NetBeans
 - Probelauf des Beispielprojektes mit BeagleBone und Workstation
- Vorstellung des CI-Servers Jenkins
 - Automatisierung des Projekt-Buildprozesses mit Jenkins

Continuous Integration (Workshop)

Teil 2: Tests

AGENDA

Tag 2

I Theorie

- Dynamischer Softwaretest
 - Grundlagen und Begriffserklärung

I Praxis

- Statischer Test
 - Wie bereite ich einen statischen Test für CI vor (am Beispiel CppCheck)?
 - Durchlauf mehrerer CI-Zyklen mit statischen Tests
- Unittest
 - Vorbereitung, Erläuterung und Einstieg in die Übung Unittest
- Dynamischer Test und Einbindung CI
 - Fertigstellung der Übung zu Unittest
 - Erläuterung und Übung zu Integrationstest
 - Erläuterung und Übung zu Systemtest
- Gruppenübung CI
 - Erweiterung der Sourcen in Teamarbeit
 - Durchlauf möglichst mehrerer CI-Zyklen

VORKENNTNISSE

Die Teilnehmer sollten praktische Kenntnisse in der Programmierung mit C/C++ haben. Vorkenntnisse im Testen sind nicht notwendig.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

Continuous Integration: Nightly Build

ABSTRACT

Gerade bei größeren Softwareprojekten mit mehreren Entwicklern kommt es oft vor, dass die Weiterentwicklung des Projekts durch Dateien, die nicht in das Repository eingepflegt sind, erschwert wird oder sich das Projekt durch anderweitige Eingriffe nicht mehr erstellen lässt.

Nightly Build als Vorstufe der Continuous Integration sichert durch täglich nachts durchgeführte Erstellung von Projekten die stete Verfügbarkeit einer prinzipiell lauffähigen Software.

In dieser Expert Session werden die Grundprinzipien des Nightly Build sowie dessen Sinn und Zweck erläutert. Anhand eines Beispiels wird gezeigt, wie man mit Hilfe des Jenkins Build-Servers einen Nightly Build realisiert.

AGENDA

I Theorie

- Einführung
- Begriffsklärungen
- Nightly Build
 - Benefit
 - Funktionsweise
 - Voraussetzungen
- Übersicht über aktuelle Tools

I Praxis

- Demonstration der Funktionsweise automatisierter Builds mit Jenkins

VORKENNTNISSE

Interesse an Softwarequalitätsmanagement

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement, Qualitätssicherung

Vom ITSM zum Sicherem Eingebetteten System

ABSTRACT

Sichere Eingebettete Systeme zu entwickeln ist alles andere als leicht.

Unsere Expert Session gibt einen Überblick über die Voraussetzungen, Werkzeuge und Methoden zur Entwicklung Sicherer Eingebetteter Systeme. Die erste Erkenntnis ist, dass man keine sichere Software ohne sichere Entwicklungsumgebung entwickeln kann. Das ist die Motivation für die Einführung eines systematischen IT-Sicherheits-Managements. Die zweite Erkenntnis ist, dass man nicht einfach „drauflos programmieren“ kann. Zuvor steht ein Systemdesign, das Security und Privacy berücksichtigt. Schon während dieses Design entsteht, kann und soll man es mit (semi) formalen Methoden prüfen. STRIDE und DREAD zählen hierfür zu den prominentesten Ansätzen. Beide werden in der Expert Session eingeführt.

Auf der anderen Seite endet der Entwicklungsprozess nicht, sobald der Code kompiliert. Am Beispiel des Microsoft Security Development Lifecycle besprechen wir zusätzliche Maßnahmen für gute und sicherere Software.

Zum Abschluss wenden wir uns einem echten Stück Software zu. Wir modellieren die vorgefundene Situation im MS Thread Modellig Tool, identifizieren Bedrohungen und Schwachstellen, demonstrieren die zugehörigen Angriffe am Beispiel und setzen die notwendigen Gegenmaßnahmen in Code um.

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

Sicherheitslösungen für ressourcenbeschränkte Mikrocontroller

ABSTRACT

IoT-Geräte übertragen häufig sensible Daten und müssen abgesichert werden. Dies kann durch eine starke Verschlüsselung in Kombination mit sicherer Hardware erreicht werden.

Da viele „Dinge“ im IoT allerdings nur wenig rechenintensive Arbeiten verrichten und zudem mit einem möglichst geringen Energieverbrauch auskommen sollen, kommen häufig leistungsschwache Kleinstcontroller zum Einsatz. Diese sind zwar für ihre Aufgabe spezialisiert und ausreichend, für komplexe Sicherheitsfunktionen jedoch in der Regel zu schwach.

In dieser Expert Session erfahren Sie, wie auf leistungsschwachen Systemen trotz ihrer Einschränkungen verschiedene Security-Anforderungen konzeptioniert und umgesetzt werden können.

AGENDA

- Anwendungsgebiete und Herausforderungen
- Vergleich von Kommunikationsverfahren
 - IPSec
 - MACSec
 - TLS/SSL
- Vergleich geeigneter Software-Bibliotheken
 - Freie und kommerzielle Lösungen
 - Embedded Linux und Baremetal
 - OpenSSL, mbedTLS, MatrixSSL, NanoSSL, escript,...
- Performance von Kryptographie auf Mikrocontrollern
 - Softwareimplementierung
 - Hardwarebeschleunigung

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

Agile and Safety – Can this work?

ABSTRACT

„Safety first“ war und ist das Mantra in der Automobil-Branche mit dem Ziel, Menschenleben zu schützen. Die stetig zunehmende Vernetzung und Komplexität der Autos zwingt auch die Automobil-Industrie über alternative Entwicklungs-Methoden zur „klassischen Wasserfall-Entwicklung“ nachzudenken. Agile, Scrum & Co wird nun auch immer öfters im Functional Safety-Bereich eingesetzt, aber ist das nicht ein Widerspruch?

In dem 2-stündigen Vortrag werden wir gemeinsam die Widersprüche zwischen den Anforderungen des Functional Safety Standards (ISO26262 bzw. ASPICE) und den Werten und Prinzipien von Agile erarbeiten. Anschließend werden wir auf Basis des SCRUM-Frameworks diskutieren, welche Erweiterungen bzw. Änderungen notwendig wären, um den Safety-Ansprüchen gerecht zu werden und um einem Assessment standhalten zu können.

VORKENNTNISSE

Grundkenntnisse über SCRUM/ agile Entwicklungsprozesse

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

IoT: Technologien und Entscheidungsgrundlagen für das Internet der Dinge (Workshop)

ABSTRACT

Sie kennen wesentliche Hardware- und Softwarekomponenten, Protokolle, Tools und deren Zusammenspiel, um Internet of Things (IoT) Architekturen und Industrie 4.0-Lösungen für Ihre Produkte zu entwickeln.

Mit dem hier vermittelten Themenüberblick entwickeln Sie die für Ihre Applikation passende Systemarchitektur und entscheiden fundiert über den Einsatz von Komponenten und Protokollen. Dabei kennen Sie in der Übersicht etablierte Konzepte zur Datensicherheit.

Die lauffähige Machine-to-Machine-(M2M) Kommunikation als Ergebnis der praktischen Übung ist für Sie gleichzeitig die Basis für Ihre weitere Produktevaluierung und Produktentwicklung. Dazu erhalten Sie die Gateway- und Sensorhardware, die verwendeten Softwarekomponenten und Entwicklungstools sowie die ablauffähigen Programmcodes.

AGENDA

- Einstieg
- IoT-Systemarchitekturen
- Hardwarekomponenten und Schnittstellen
- Einsatz von Betriebssystemen im IoT-Umfeld
- Kommunikationsprotokolle und Standards
- Webtechnologien und Frameworks
- Tools und deren Verwendung
- Datensicherheit in Embedded Systemen
- Einsatz von Clouds für Embedded Systeme
- Praktische Übung

VORKENNTNISSE

Grundkenntnisse über Mikrocontroller, Programmierkenntnisse in C

ZIELGRUPPE

Softwareentwickler, Softwarearchitekten, Hardwareentwickler, Hardwarearchitekten, Systemarchitekten

Mein IoT-Gateway – von der abstrakten Architektur zur konkreten Implementierung

ABSTRACT

Im „Internet of Things“ kommunizieren verschiedenste Objekte miteinander, von der intelligenten Glühbirne bis hin zum vernetzten Auto.

Die Einsatzszenarien erstrecken sich vom „Smart Home“ bis hin zu intelligenten Industrieanlagen. Ziel des Vortrags ist das Veranschaulichen verschiedener Architekturansätze sowie das Vorstellen konkreter IoT-Technologien. Hierzu werden im ersten Teil mehrere Architekturen aus verschiedenen Bereichen veranschaulicht. Darauf aufbauend werden mögliche Komponenten und Technologien, mit denen ein IoT-Gateway realisiert werden kann, vorgestellt. Zum Abschluss wird ein Ausblick in dem Bereich Security gegeben.

AGENDA

- Einführung – was ist IoT?
- Architektur von IoT
- Mein IoT-Gateway
 - Aufbau und Architektur
 - Vorstellung einiger Funkprotokolle
 - Mögliche Kommunikationsprotokolle
- Ausblick: Security im IoT-Gateway

VORKENNTNISSE

Technisches Verständnis

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Architektur

Maschinensteuerung mit Web-Technologien (Webinar)

ABSTRACT

Web-Oberflächen haben nicht nur den Vorteil, dass sie flexibel und betriebssystemübergreifend einsetzbar sind – sie bieten durch ihre große Verbreitung auch viele Hilfsmittel, mit denen unter angemessenem Aufwand eine intuitiv bedienbare, moderne und ästhetisch ansprechende Oberfläche gestaltet werden kann.

Zur Realisierung von Maschinensteuerungen über Webseiten sind Aufgaben zu meistern, die in den traditionellen Gebieten des Internets selten zu finden sind, wie beispielsweise die Kommunikation mit der zu steuernden Hardware.

Das Webinar beschäftigt sich mit diesem Thema genauer, indem die Umsetzungsmöglichkeit anhand eines Sortierers für LEGO® Steine aufgezeigt wird, der im Rahmen einer Masterarbeit entstanden ist.

AGENDA

- Vorteile grafischer Nutzerschnittstellen
- Vorteile webbasierter Oberflächen
- Vorstellung des LEGO® Stein-Sortierers
- Umsetzung der Nutzersteuerung
- Webspezifische Eigenheiten

VORKENNTNISSE

Interesse am Thema Web-Technologien

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung und Entscheider, die einen Einstieg in das Thema Web-Technologien suchen

GUI-Gestaltung

ABSTRACT

Was ist ein GUI und was bringt eine ergonomische GUI-Gestaltung?

Graphical User Interfaces (GUI) sind im Idealfall eine hocheffiziente Schnittstelle zwischen Anwender und System. Gelungene GUIs zeichnen sich durch eine intuitive, fließende Handhabung aus, die den Anwender in seiner Arbeit unterstützt. Im Gegenzug erfordert ergonomisches GUI-Design die besondere Berücksichtigung der Persönlichkeit und der Arbeitsweise des Anwenders.

Dieser Vortrag erläutert die GUI-Gestaltung in der Praxis. Ausgehend von Begriffsdefinitionen wird der Nutzen ergonomischen GUI-Designs anhand von Beispielen aufgezeigt.

AGENDA

- Was sind GUIs?
 - Begriffsklärung
 - Beispiele
- Ergonomie
- Benutzbarkeit versus Gebrauchstauglichkeit
 - Was bedeutet Gebrauchstauglichkeit?
 - Erläuterung und Abgrenzung der Begriffe
- Produktqualität & Nutzungsqualität
 - Prozess- & Produktsicht
 - QM klassisch, QM ganzheitlich
- Grundsätze der Dialoggestaltung
 - Wie werden Arbeitsziele effektiv, effizient und zufriedenstellend erreicht?
 - Beispiele
- Ergonomische Maskengestaltung
 - Visuelle Platzierung und Ausrichtung von Elementen
 - Optimale Gruppierung und Anordnung von Elementen
 - Schriftwahl, Lesbarkeit und Verwechslungsgefahr
 - Farbgestaltung
- Gesteninteraktion
- Beurteilung der Softwareergonomie

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Projektmanagement

Plattformübergreifende App-Entwicklung

ABSTRACT

In unserer Expert Session bieten wir einen Überblick über verschiedene Ansätze zur Entwicklung von mobilen Apps. Native, hybride oder webbasierte App-Entwicklung? Am Beispiel der App des Gasprozessmanagementsystems „*e-Gas*“ der PIXEL GmbH werden die verschiedenen Ansätze vorgestellt und miteinander verglichen.

Des Weiteren werden u.a. Themen wie App-Design, -Distribution und technische Infrastruktur behandelt.

AGENDA

- Überblick mobile Plattformen
- Was ist Cross-Plattform-Entwicklung?
- Vergleich verschiedener Ansätze:
 - Nativ
 - HTML5 App
 - Hybrid
 - Laufzeitumgebung
 - Terminal App
 - Cross Compiler
 - Responsive UI
- Demonstration der *e-Gas*-App
- Verteilung von Apps
- Voraussetzungen für die Infrastruktur
- Sicherheitsaspekte
- Entwicklungstrend

VORKENNTNISSE

Interesse an mobilen Applikationen

ZIELGRUPPE

Entwicklung, Entscheider mit technischem Hintergrund

Linux-Grundlagen (Workshop)

ABSTRACT

Diesen Grundlagenworkshop bieten wir in einer kostenlosen halbtägigen Version an und in einer ausführlichen zweitägigen Version.

Wie ist ein Linux-System aufgebaut? Wie sieht das Filesystem aus? Wie erledige ich grundlegende Arbeiten auf dem System? Nach diesem zweitägigen Workshop haben Sie die Fähigkeiten sich effizient auf einem Linux-System zu bewegen. Außerdem erlernen Sie die Grundlagen der Shell-Programmierung, IP-Konfiguration und Paket-Administration. Anhand von praktischen Übungen auf einem VirtualBox Image werden die erlernten Kenntnisse praktisch angewendet.

AGENDA

- Historie und Architektur
 - Wie ist Linux entstanden?
 - Die System-Architektur von Linux
- Die Shell – Schnittstelle zum System
 - Was ist die Shell und was bietet sie mir?
 - Einführung in die wichtigsten Shell-Kommandos wie find, grep, tar und zip
 - Grundlagen für die Bedienung des Texteditors Vi
 - Grundlagen der automatisierten Verarbeitung von Texten (tr, cut, grep, sort)
- Der Linux-Dateibaum
 - Wie ist das Linux-Dateisystem aufgebaut?
 - Einführung in die Filesystem-Befehle der Shell
- Die Umgebungsvariablen
 - Was sind Umgebungsvariablen und wie nutze ich sie?
- Fortgeschrittene Bash Features
 - IO-Redirection und Pipelining
- Das Linux-Rechtemanagement
 - Einführung in den Aufbau des Linux-Rechtesystems
 - Vergabe und Kontrolle von User-, Gruppen- und Dateirechten

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Debug your Linux – Praktisches Debuggen auf echter Hardware (Workshop)

Teil 1: GDB

ABSTRACT

Am Ende der Entwicklung steht die Fehlersuche. Haben Sie die Tools im Griff? Wir helfen Ihnen, den GDB als den Standard-Debugger unter Linux zu beherrschen. Egal, ob von der Kommandozeile oder aus Eclipse heraus. Die meisten Übungen werden auf dem Raspberry Pi, das im Workshop-Preis enthalten ist, durchgeführt. So können Sie die Übungen zuhause jederzeit noch einmal nachvollziehen.

AGENDA

- Einführung in das Raspberry Pi
 - Features des Boards
 - Kommen Sie in Kontakt mit Ihrem Board
- GDB: der GNU Debugger auf der Kommandozeile
 - Einzige Voraussetzung: eine Shell
 - Remote Debugging auf dem Target
 - Einfaches Setup
- GUI Frontend zu GDB: mehr Komfort, mehr Übersicht
 - cgdb, Konsolen-GUI für den GDB
- Grundfunktionen des GDB
 - Debug-Sitzungen
 - Breakpoints, Watchpoints, Catchpoints
 - Stack Analyse
- Cross-GDB: wenn auf dem Target kein Platz für einen Debugger ist
 - Kommandozeilen-GDB als Cross Debugger
 - Cross Debugging auf dem Raspberry Pi
- Thread Debugging
 - Multithreaded Programme debuggen
 - Fehlersuche in einem Thread, während andere weiterlaufen
- Debugging mit Eclipse auf dem Raspberry Pi
 - Effektives Remote- und Crossdebugging mit Eclipse
 - Schritt für Schritt setzen wir ein Debug-Projekt auf
- Feature Staccato
 - Postmortem Debugging
 - Reverse Debugging

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung und der Nutzung von Linux in der Shell sowie sicherer Umgang mit C/C++ sind Voraussetzung. Erfahrungen in der Entwicklung von Embedded Systems sowie Kenntnisse der Linux-Kernelprogrammierung sind von Vorteil.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Debug your Linux – Praktisches Debuggen auf echter Hardware (Workshop)

Teil 2: Systemtap, ftrace und Valgrind

ABSTRACT

Besiegen Sie Ihre Speicherfehler mit Valgrind. Kommt Embedded Hardware ins Spiel, ist ein systemweiter Ansatz zur Fehlersuche gefragt. Die Fehlersuche bei Embedded Applikationen macht vor dem Kernel nicht halt. Mit Systemtap und ftrace lernen Sie zwei einfache, aber leistungsfähige Tools kennen.

AGENDA

- Valgrind: Aufspüren von Speicherproblemen (nur auf x86)
 - Fehler bei malloc / free (auch double free)
 - Uninitialisierte Variablen
 - Memory Leaks
- Cachegrind: Cache Profiling (nur auf x86)
 - Detaillierte Simulation der L1, D1 und L2 Caches
 - Statistiken zu Cache Misses mit Source Zeilen / Funktionen
- Callgrind: Callgraph Profiling (nur auf x86)
 - Analyse der Aufrufreihenfolgen
 - KCachegrind: Grafische Darstellung der Performance-Analyse
- Systemtap-Framework
 - Kprobes, was ist das?
 - Einführung in das Systemtap-Framework
- Systemtap Script-Sprache
 - Tracing im Kernel mit einer Script-Sprache
 - Kernelprogrammierung fast ohne Kernel-Know-how
- Schreiben Sie Ihr eigenes Systemtap-Script
 - Tracing von Kernelmodul-Funktionen
 - Tracing von Userspace Applikationen (nur auf x86)
- ftrace
 - Läuft auf jeder Linuxplattform
 - Steuerung von ftrace auf der Kommandozeile
- Spezielle Tracer
 - Was macht mein Scheduler und warum?
 - Wo bleiben meine Interrupts?
- Weitere ftrace-Features
 - Die Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen
 - Filtern von Trace-Ereignissen
 - Aktivieren / Deaktivieren des Tracing aus dem Userspace
 - trace-cmd
 - Der Kernelshark

VORKENNTNISSE

Grundlegende Kenntnisse der Softwareentwicklung und der Nutzung von Linux in der Shell sowie sicherer Umgang mit C/C++ sind Voraussetzung. Erfahrungen in der Entwicklung von Embedded Systems sowie Kenntnisse der Linux Kernelprogrammierung sind von Vorteil. Der Besuch des 1. Teils des Workshops (GDB) wird empfohlen.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Eigener Laptop (alle technischen Details erhalten Sie in Ihrer Teilnahmebestätigung)

ZIELGRUPPE

Entwicklung

Application Programming Kick-Start

ABSTRACT

Der Einstieg in die Software-Entwicklung unter Linux fällt Ihnen schwer? Wir gehen mit Ihnen gemeinsam die ersten Schritte am Beispiel des Raspberry Pi und dem Zusatzboard Pibrella.

In der Expert Session zeigen wir Ihnen das Arbeiten mit der POSIX API und den Umgang mit dem Debugging-Werkzeug GDB. Außerdem lernen Sie die wichtigsten Methoden wie Remote & Cross Debugging und die Hardware-Ansteuerung unter Linux anhand einfacher Beispiele kennen.

AGENDA

- Using command-line version of GDB
- Using command-line of GDB
- Debug sessions
- Breakpoints and catchpoints
- Stack analysis
- Remote Debugging and Cross Debugging
- Remote Debugging with Eclipse
- Einstieg in die Linux-Programmierung am Beispiel der Nutzung von GPIOs und poll/select
- Hardware Raspberry Pi mit Pibrella Board

VORKENNTNISSE

Erfahrungen im Umgang mit Linux auf der Shell/Desktop, Programmierkenntnisse in C/C++

ZIELGRUPPE

Entwickler, die Erfahrung in der Applikationsentwicklung haben und den ersten Einstieg in die Applikationsentwicklung unter Linux bewältigen wollen.

EXPERT SESSIONS

© 2019 Mixed Mode GmbH - Ein Unternehmen der PIXEL Group

**MIXED
MODE**

Mixed Mode GmbH
Lochhamer Schlag 17
D-82166 Gräfelfing

Tel.: +49/89/8 98 68-200
Fax: +49/89/8 98 68-222

seminar@mixed-mode.de
www.mixed-mode.de