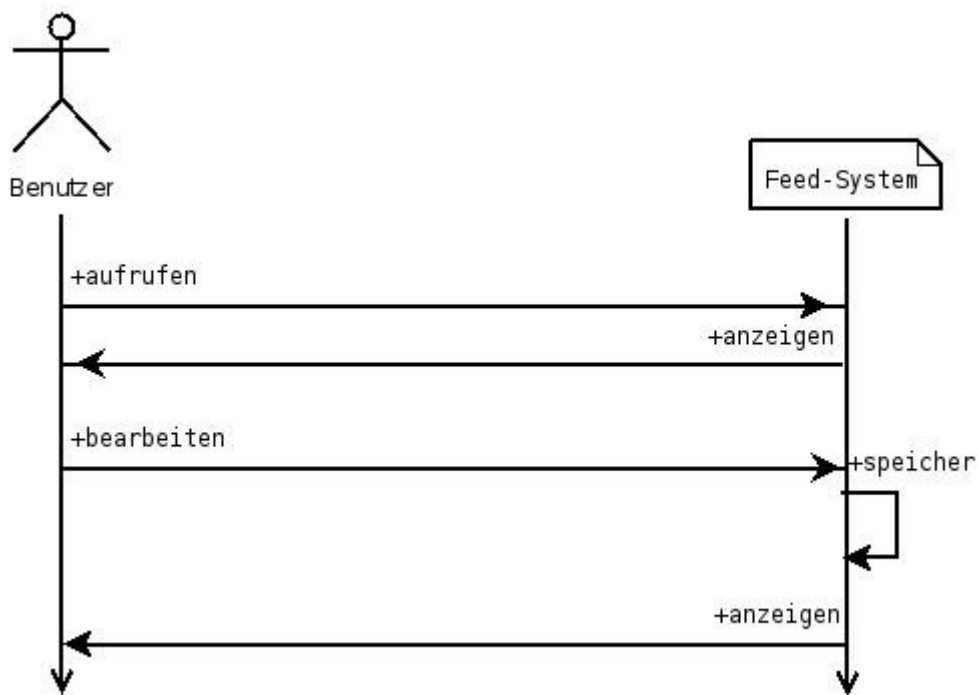


1. Allgemeines

Die Anwendung soll einen Feed anzeigen, bearbeiten und das Ergebnis wieder zurückschreiben. Als Programmiersprache wird PHP5 verwendet. Die Grundlage der Anwendung ist ein Apache Server mit PHP-Funktionalität. Dargestellt wird es auf einer Seite, die alle Funktionen mittels Buttons bereitstellt. Das Projekt ist objektorientiert und besteht aus 6 Klassen. RSS in der Version 1.0 bildet die Datengrundlage.

2. Produktübersicht

Die Anwendung stellt dem Benutzer sämtliche Funktionen über eine Seite dar. Dort kann er den Feed auswählen, sich anzeigen lassen und dann noch bearbeiten. Das System gibt immer wieder dann die Ergebnisse zurück.



3. Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien für das Gesamtsystem

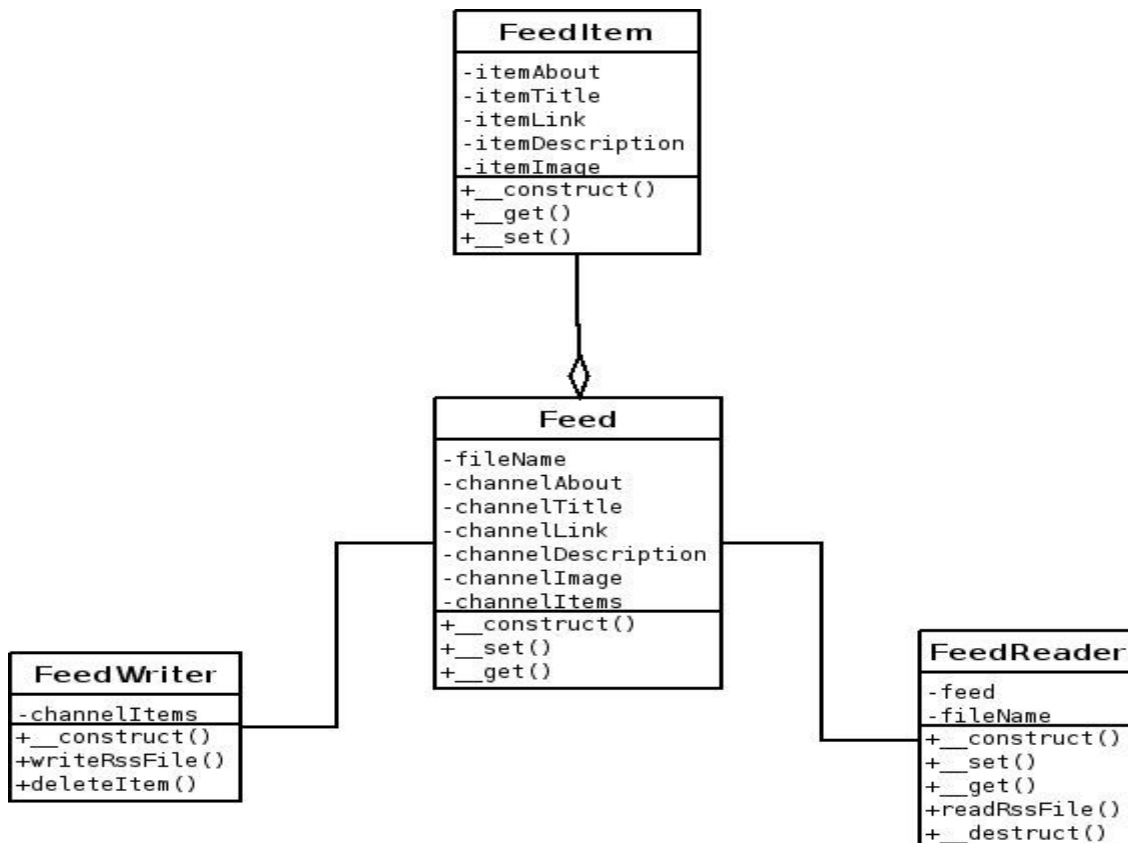
Das Gesamtsystem ist objektorientiert aufgebaut. Es besteht aus 6 Klassen, die unter 4. genauer beschrieben werden.

Die Zielsprache ist der Anwendung ist PHP5 und die Anwendung setzt auf einem Apache-Server mit PHP-Funktionalität auf. Die Komplexität der zugrunde liegenden Software (also der Webserver und der PHP-Interpreter) sind bewusst klein gehalten, damit ein normaler User in der Lage ist, das Produkt auf einem Webspace von einem durchschnittlichen Provider zu installieren, ohne selber viel technisches Vorwissen besitzen zu müssen. Das Produkt richtet sich an einem normalen User, der sich nicht mit einer komplizierten Installation auseinander setzen möchte.

Der Nutzer erhält beim Aufruf eine Seite, auf der die Feeds dargestellt werden. Mittels Navigationselementen, kann er bestimmen, was mit dem Feed geschehen soll. So kann er sich den Feed anzeigen lassen und ihn verändern. Nach Betätigung dieser Navigationselemente wird die bestehende Seite aktualisiert und die gewünschte Funktionalität bereitgestellt. Die Klassen dieses Systems sind so erstellt, dass es einfach ist, einzelne Teile auszutauschen und durch neue Varianten zu ersetzen. Es sollte somit einfach sein, selber Veränderungen am Projekt vorzunehmen. Die Wartbarkeit sollte somit optimal sein.

Die Daten des Feeds selber werden gemäß der Spezifikation im RSS 1.0 Format abgespeichert. Der Feed selber ist in 3 Klassen aufgeteilt die seine einzelnen Bestandteile, wiederum durch die Spezifikation angegeben, beschreiben.

4. Grundsätzliche Struktur- und Entwurfsprinzipien der einzelnen Pakete



4.1.1: Klasse: `Feed`

Die Klasse `feed` besitzt als Attribute einen `fileName` um den Dateinamen anzugeben, ein Attribut `channelAbout`, `channelTitle`, `channelLink`, `channelDescription`, `channelImage` und `channelItems`. Eine Funktion `construct()` erzeugt mit den oben genannten Attributen einen neuen Feed konstruiert.
Als Funktionen sind `getter` und `setter` für die verfügbaren Attribute vorhanden.

4.1.2: Klasse: `FeedWriter`

Das Attribut der Klasse ist `channelItems`.
Die Klasse `feed_writer` beinhaltet einen Constructor, der wiederum einen gültigen Feed erzeugt. Die Funktion `writeRssFile` schreibt einen gültigen Feed. Die Funktion `deleteItem()` löscht einen eine Item aus einem Feed.

4.1.3: Klasse: `FeedReader`

Die Klasse `FeedReader` besitzt als Attribut einen Feed (`feed`), das zweite Attribut ist der Dateiname `fileName`. Die Funktion `construct()` erzeugt einen Feed aus einem angegebenen Dateinamen (String). `getName` und `setName` setzen den Dateinamen. Die Funktion `readRssFile` liest eine RSS-Datei ein. Als Argument wird dabei der Dateiname übergeben. `destruct()` wiederum zerstört diesen.

4.1.4: Klasse: `FeedItem`

Die Klasse `item` beschreibt den Umfang eines Items in einem RSS-Feed. So sind als Attribute `itemAbout`, `itemTitle`, `itemLink`, `itemDescription` und `itemImage` vorhanden. Ein Constructor erzeugt hier auch wieder ein gültiges Item-Element eines Feeds. Auch hier sind wieder `getter` und `setter` vorhanden.