

Verbesserte Präsenz durch Screensharing für ein Werkzeug zur verteilten Paarprogrammierung

Präsentation Bachelorarbeit

Stephan Lau



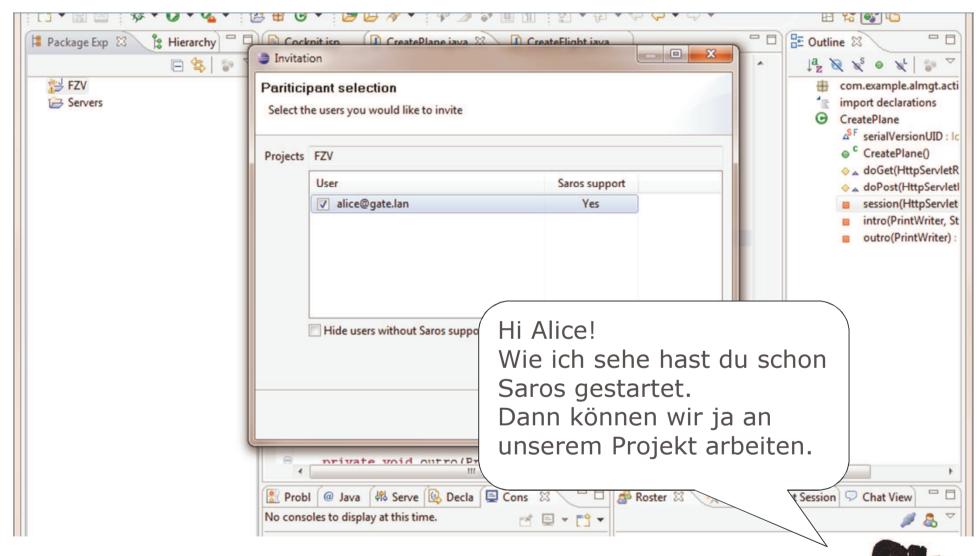
Fallbeispiel

- Projekt
 - Webentwicklung
- zwei Entwickler
 - Alice Designerin
 - HTML, CSS, Grafiken
 - Bob Programmierer
 - Backend, Logik
 - Eclipse, Saros und Tomcat installiert
 - XMPP-Accounts vorhanden

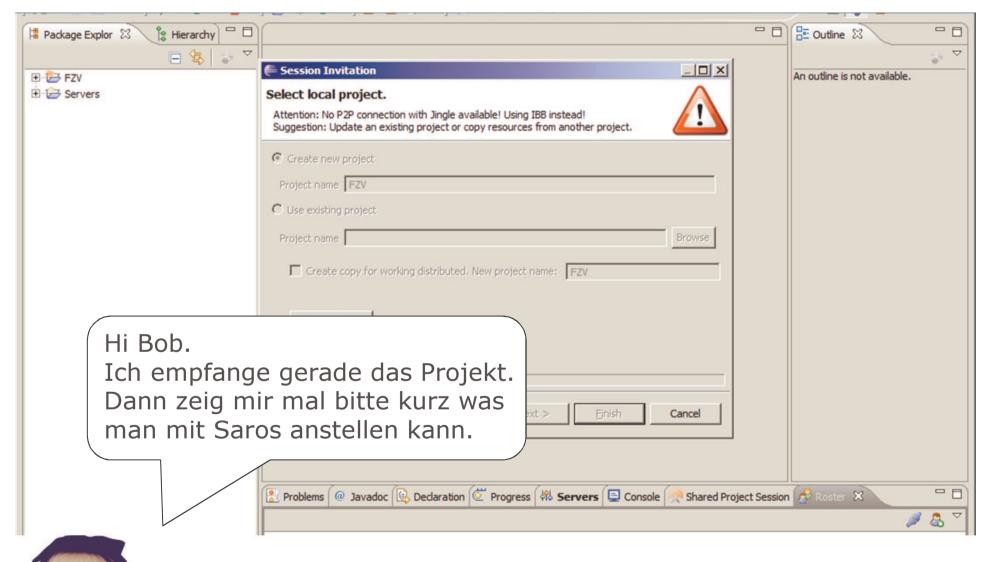




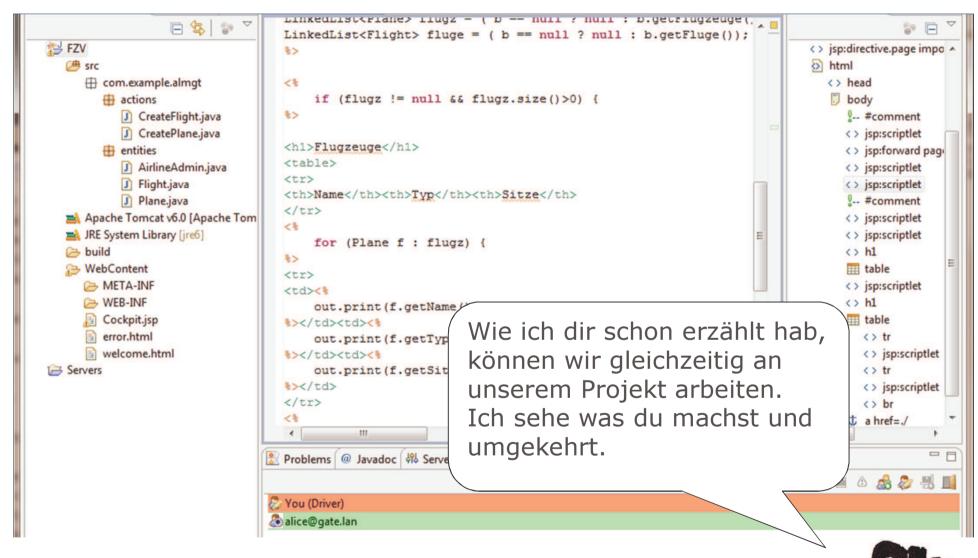




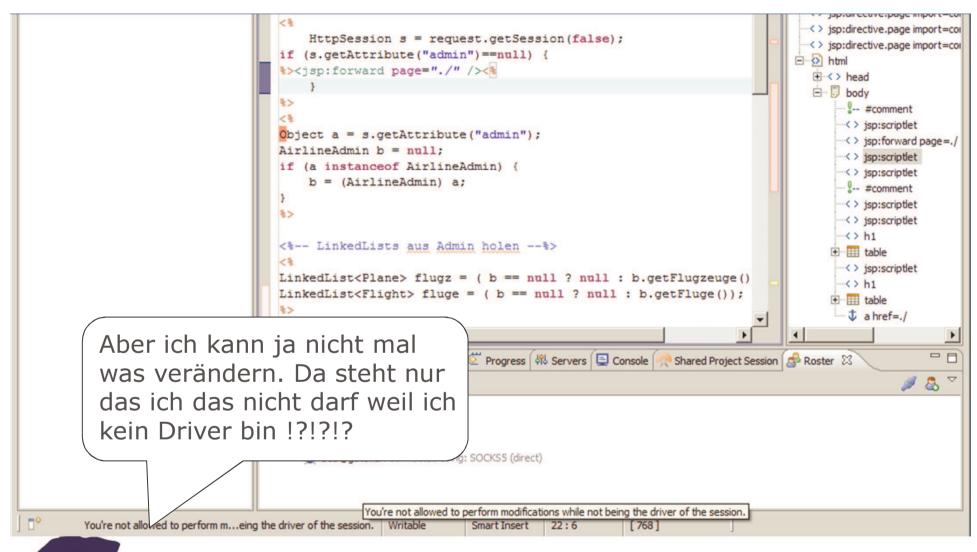




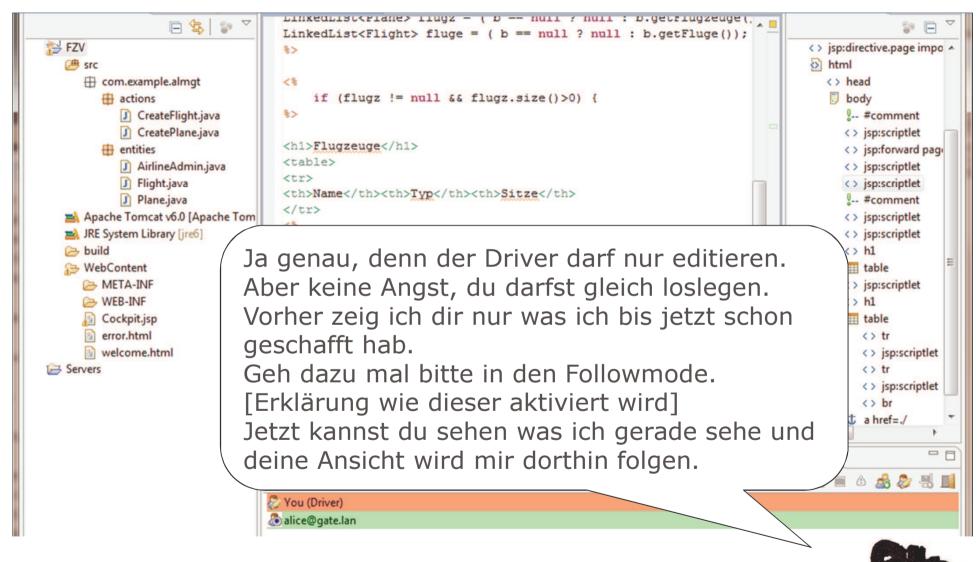




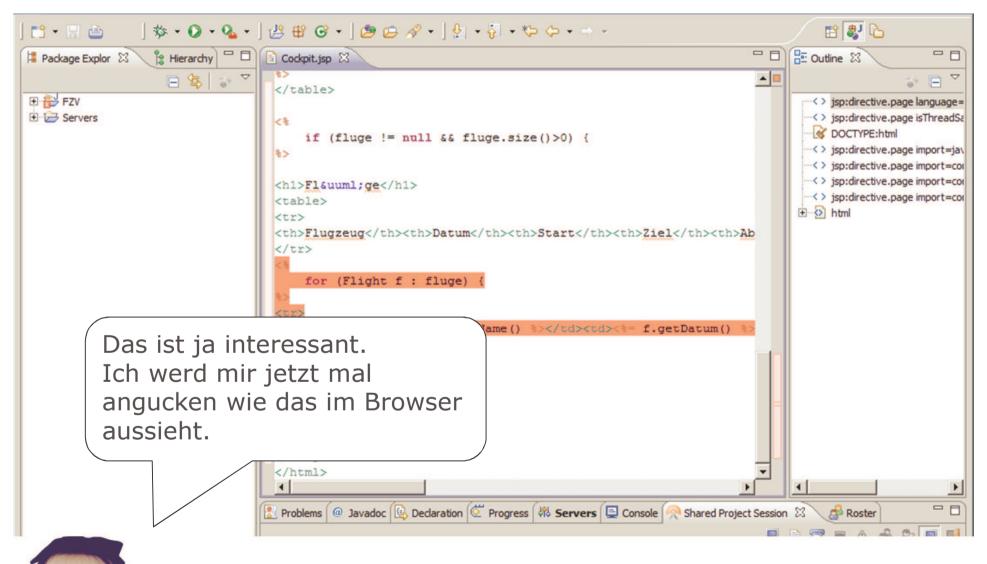




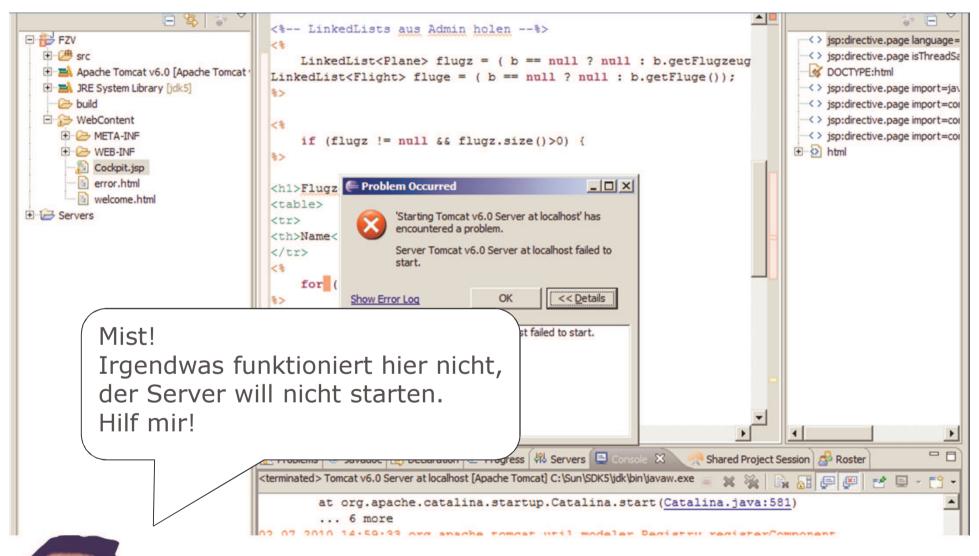




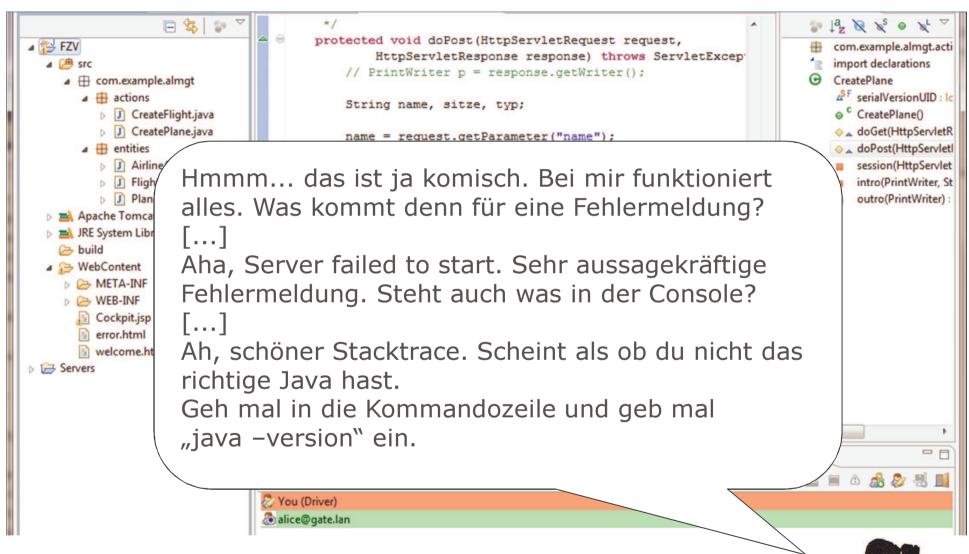




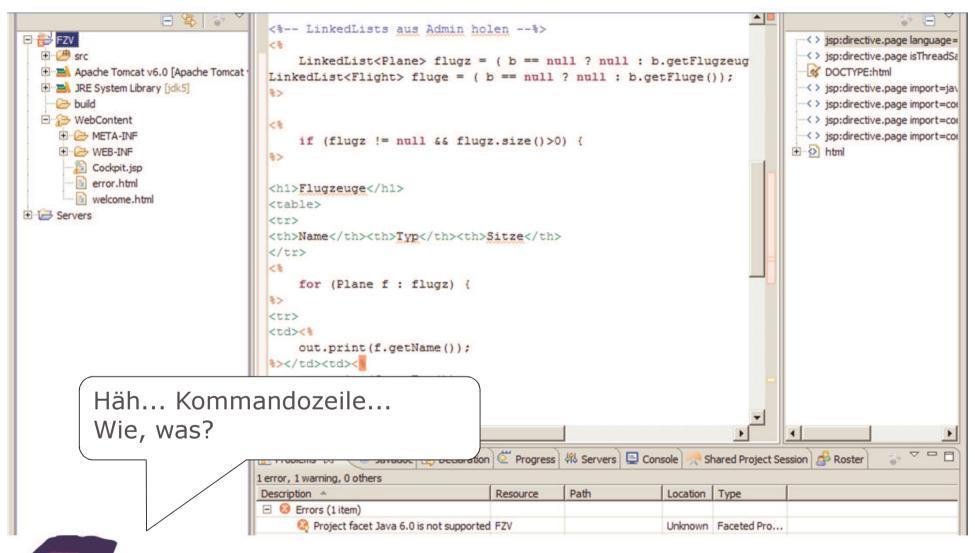




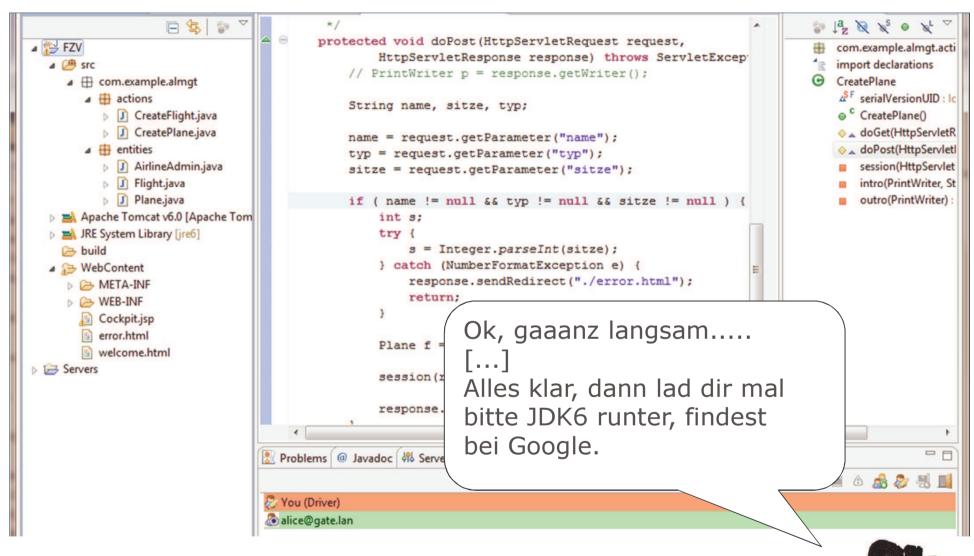




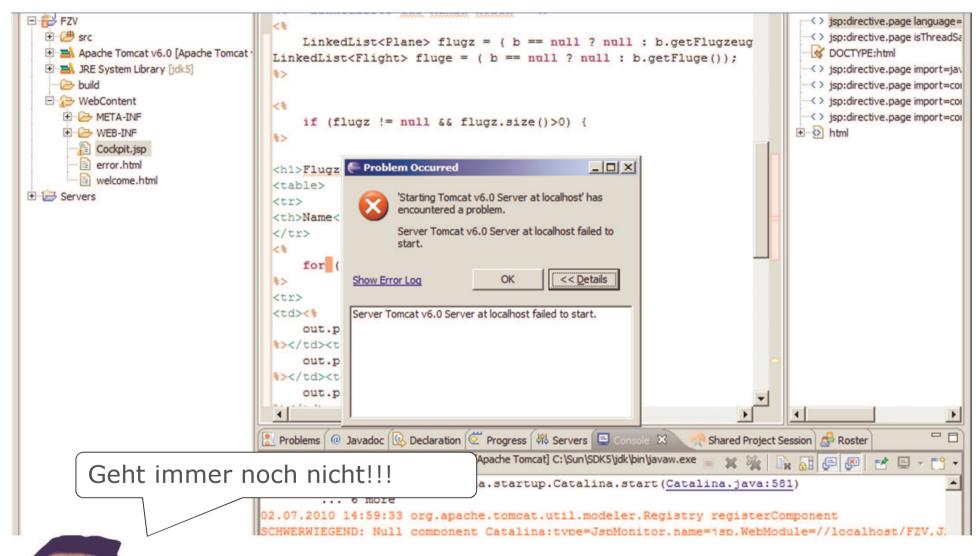




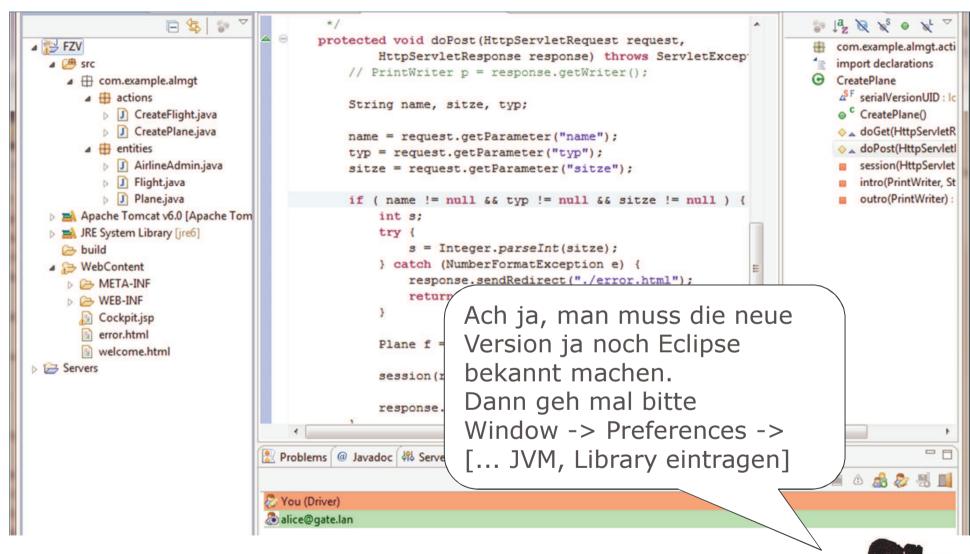




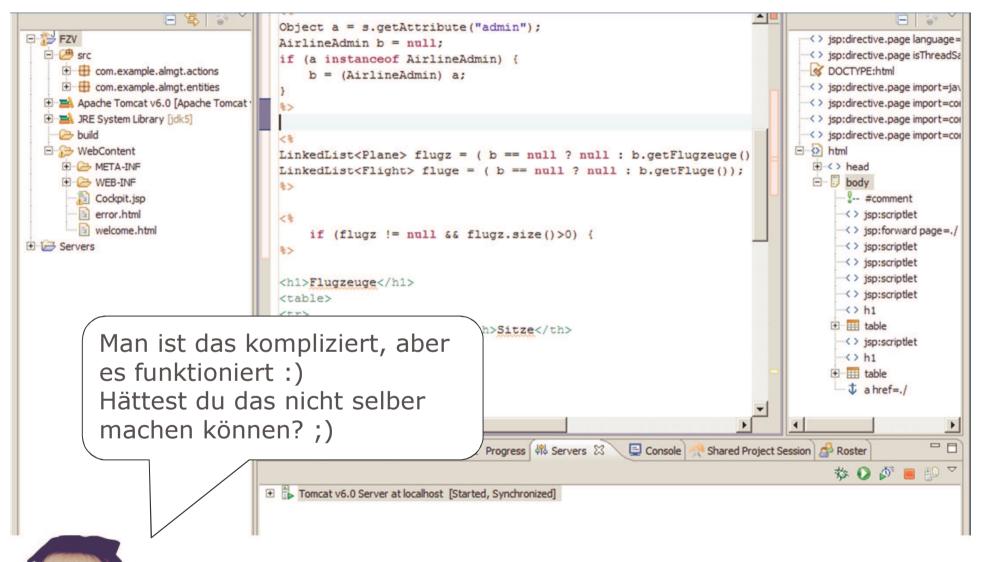




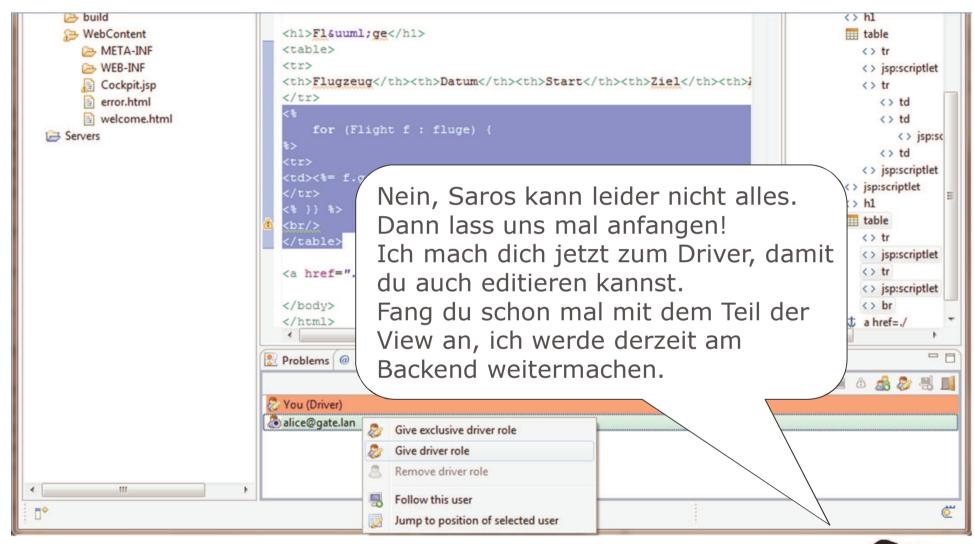








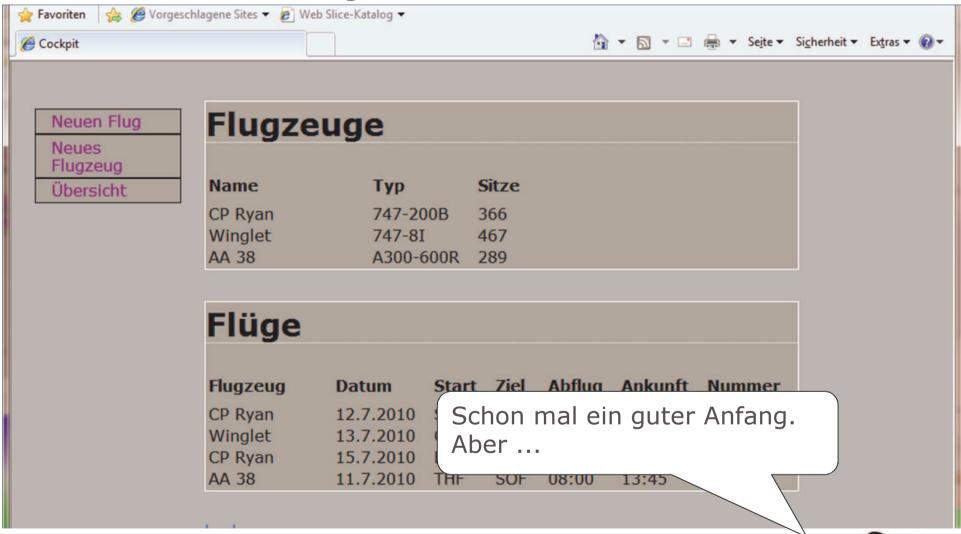








... nach einiger Zeit



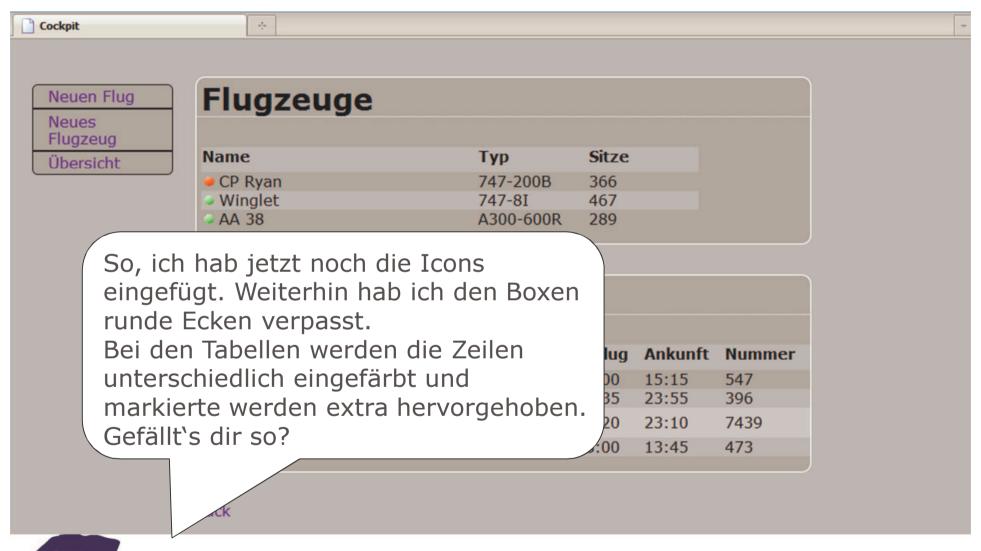




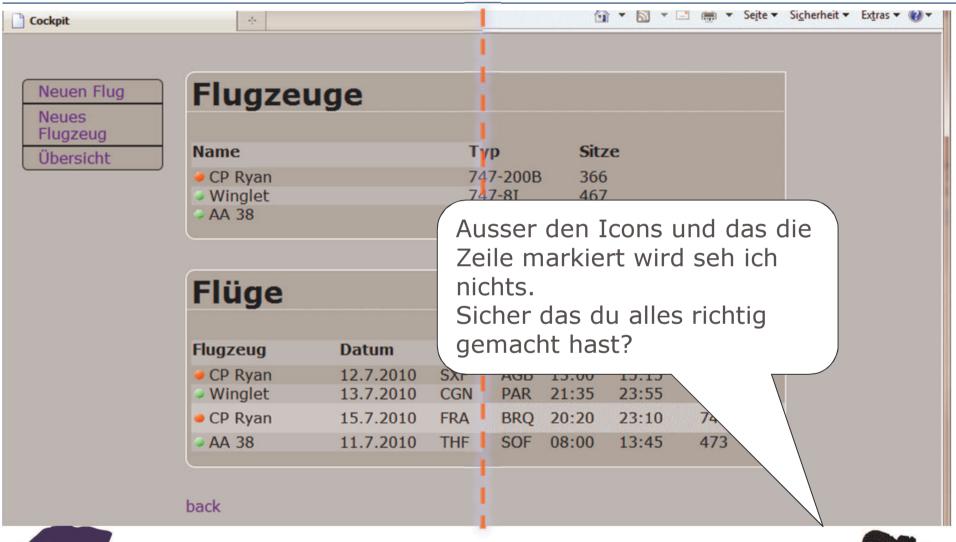












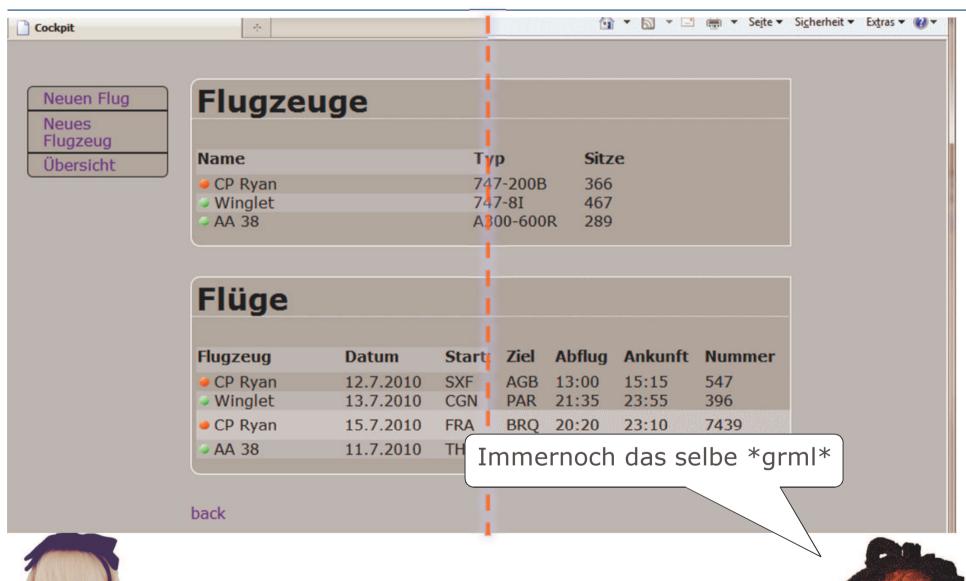




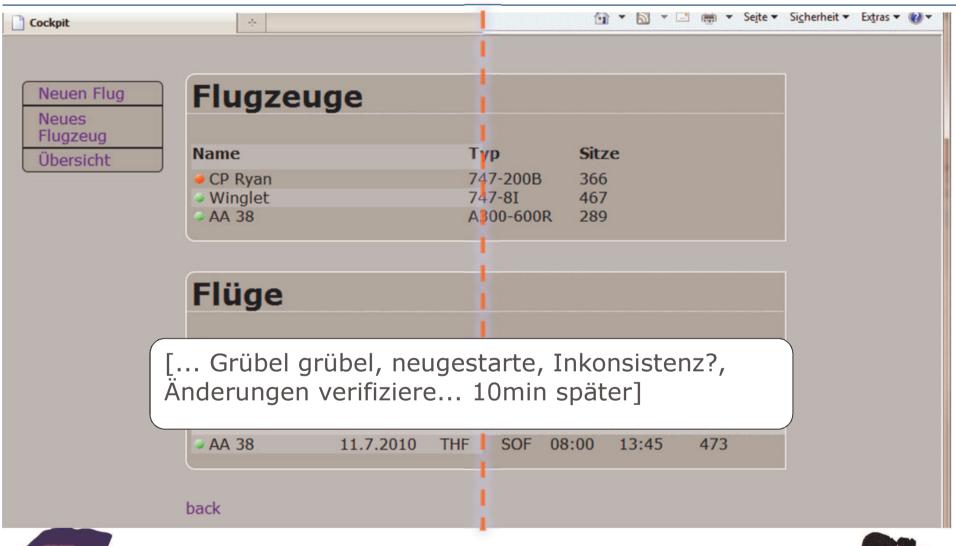






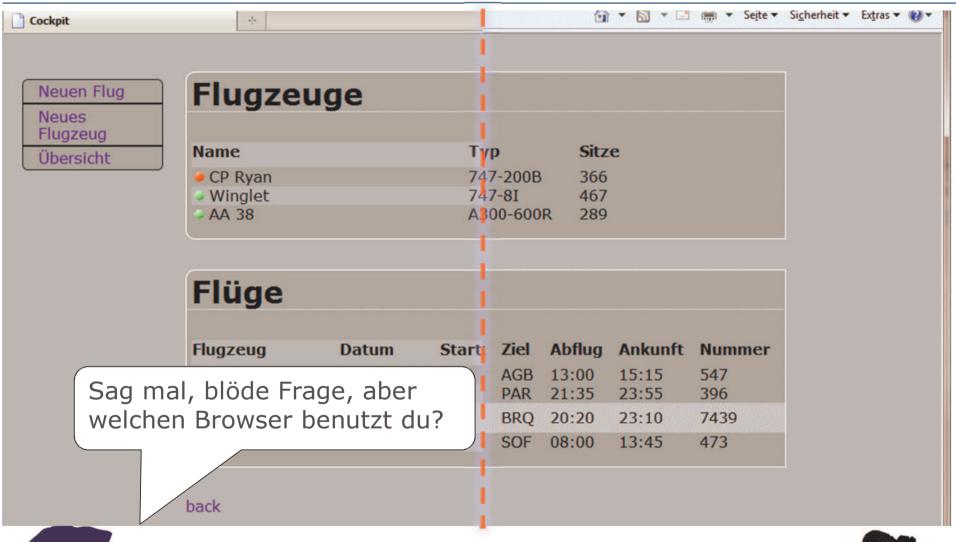








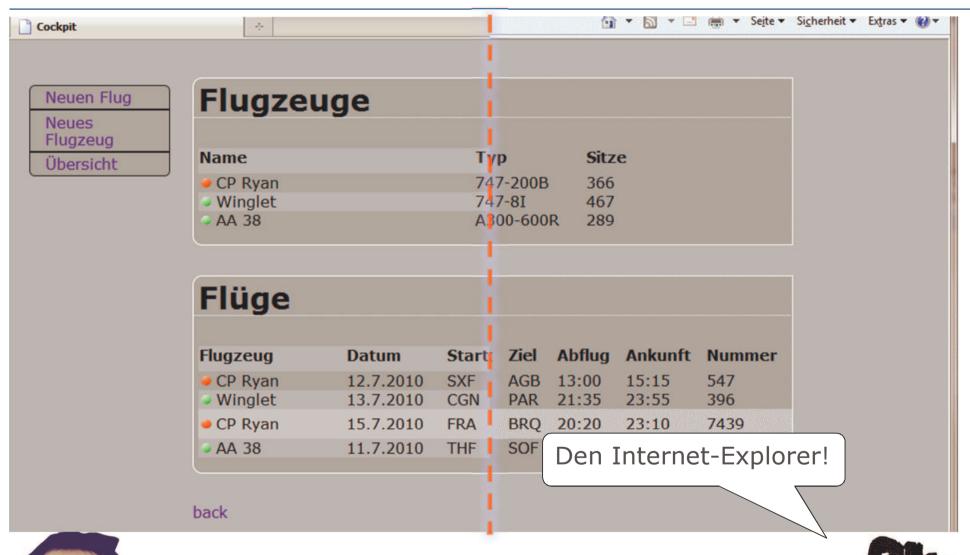


















Probleme des Fallbeispiels...

- 1. Alice: Falsche JVM installiert und konfiguriert
 - Lösung: nach Anleitung von Bob andere JVM eingerichtet
 - Besser und einfacher: Bob tut es selber
- 2. Bob: Er denkt Alice ist weg, da ihr Eclipse im Hintergrund ist
 - Lösung: Nachfragen was sie tut
 - Besser: Er kann sehen was Alice noch macht
- 3. Beide: Letztes Designupdate hatte fast keine Effekt bei Bob
 - Lösung: klare Kommunikation
 - Besser: Alice hätte gleich sehen können das er den IE benutzt



... übertragen auf Saros

- Saros ist kontextsensitiv (collaboration aware)
 - Mehrbenutzerfähigkeit im Programm integriert
 - Problem: dies zu implementieren
 - geteilt werden
 - geöffnete Editoren und deren Viewports
 - Eclipse im Vorder-/Hintergrund
 - Projektdateisystem
 - nicht geteilt werden
 - Nicht-Text-Editoren
 - Views
 - extern genutzte Programme/Artefakte
- im Gegensatz dazu Screensharing
 - mehrbenutzerfähig bzgl.
 - Ansicht
 - Eingaben

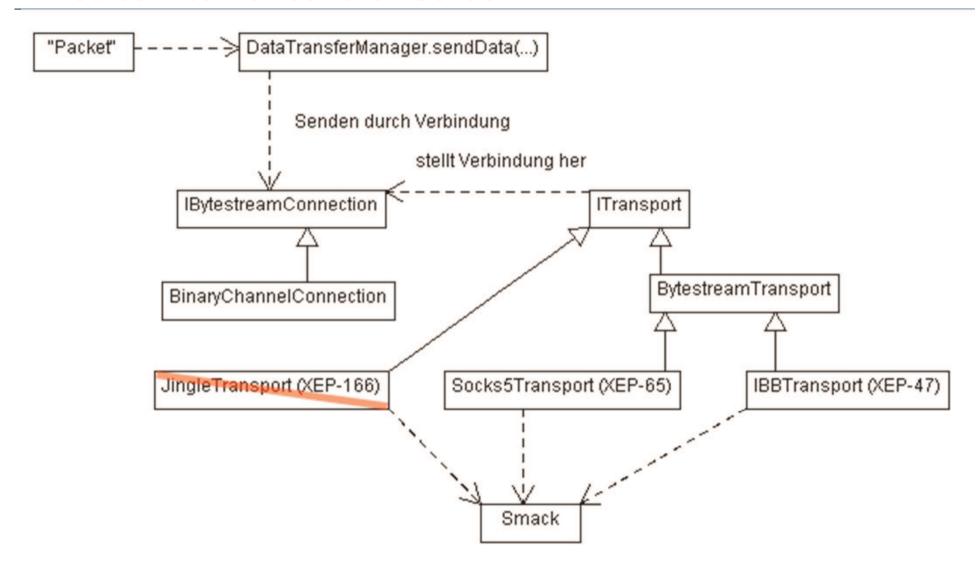


Allroundlösung - Screensharing

- Funktional
 - sehen was der Andere auf seinem Bildschirm sieht (passiv)
 - Assistenzfunktion (aktiv)
- Nichtfunktional
 - möglichst kleine Verzögerung
 - flüssige Darstellung
 - Saros' Netzwerkschicht verwenden
 - adaptive Bandbreitennutzung

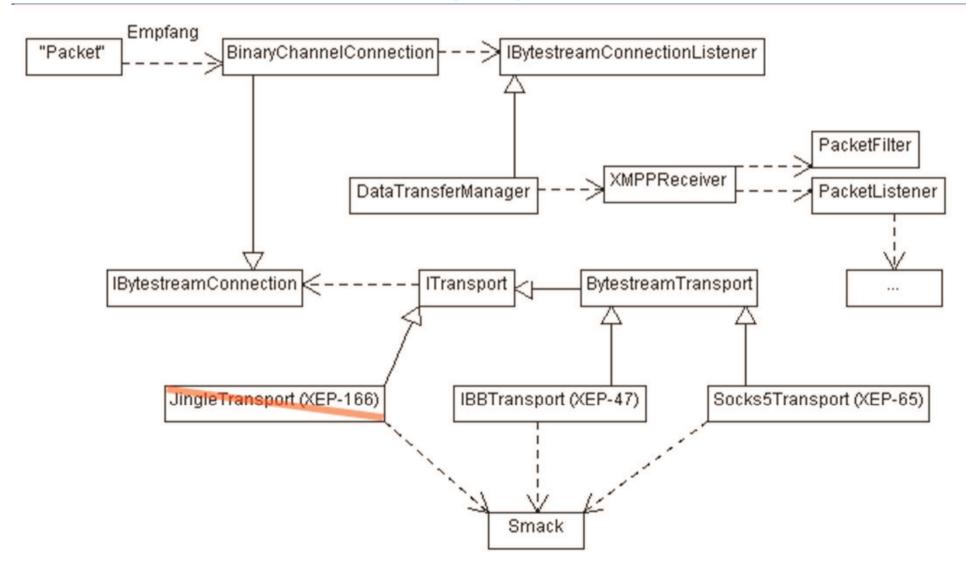


Saros' Netzwerkschicht - Senden





Saros' Netzwerkschicht - Empfang



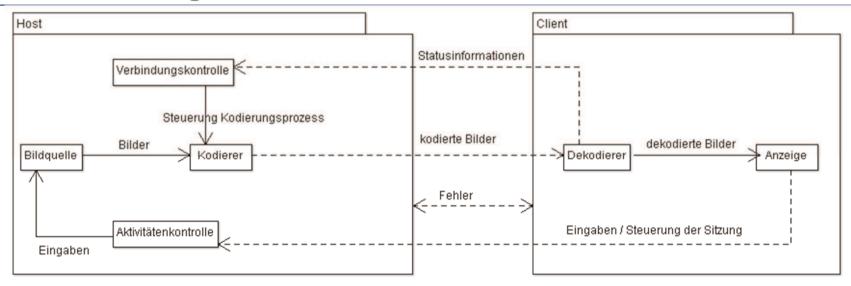


Saros' Netzwerkschicht - StreamServices

- Eigenschaften der Netzwerkschicht
 - paketbasiert
 - reihenfolgegetreu
 - Ankunft garantiert
- ⇒ StreamServiceFramework: Erweiterung durch Datenströme (java.io.InputStream und java.io.OutputStream)
 - Management der Konsumenten (Services) und deren Sitzungen (Sessions)
 - Emulation der Datenströme
- schon im Einsatz für
 - VoIP
 - direkter Dateiversand
 - Projektsynchronisierung



Screensharing – Abstraktion und Architektur



- Architektur: MVC
- Host
 - Kodierung einer Bildsequenz
 - Ausführung von Aktivitäten
 - Kontrolle und Steuerung des Kodierprozesses zur Bandbreitenadaption
- Client
 - Dekodierung und Darstellung der Bildsequenz
 - Senden von Aktivitäten und Statusinformationen bzgl. Dekodierung

Bildquelle - Bildschirm

- unterschiedliche Modi
 - Vollbild
 - Mausverfolgung
- Verarbeiten von Aktivitäten
 - Mauseingaben
 - Tastatureingaben



Kodierverfahren - Native vs. Java

Zwei implementierte Kodierverfahren

- Xuggler
 - Bibliothek für Multimediakodierung und -dekodierung
 - basiert auf FFMPEG (via JNI)
 - Unterstützung vieler Containerformate und Codecs
 - streamfähig
 - Maschinencode → schnell und effizient
 - LGPL
 - Verfügbar für Windows, Linux und MacOSX
- ImageTileCoder
 - reine Javaimplementierung
 - Bildeinteilung im Kacheln, nur Unterschiede werden übertragen
 - Komprimierung: PNG (javax.imageio)





- Encoder besitzt Konfigurationsmethoden für den laufenden Betrieb
 - änderbar, wenn unterstützt
 - genutzte Bandbreite
 - FPS
 - Qualität
- Dekoder sendet permanent Status
 - FPS
 - Byte/s
 - Verzögerung



Bandbreitenadaption - Pseudoalgorithmus

- ähnlich TCP Überlaststeuerungsalgorithmus *Slow Start und Congestion Avoidance* (RFC2581)
- 1. Beobachte Puffer. Wenn er voll ist (bzw. stetig voller wird), gehe zum nächten Schritt, ansonsten wiederhole diesen Schritt.
- 2. Reduziere Bandbreite die durch den Kodierer verbraucht wird. Ändere einen der Parameter Bitrate, FPS, Qualität (Priorität absteigend), je nach dem was der Kodierer unterstützt, auf die Hälfte des aktuellen Wertes oder den letzten Wert den der Dekodierer gesendet hat falls dieser niedriger ist. Sollte der Parameter zu niedrig werden, dann Kodierer pausieren.
- 3. Beobachte Puffer einige Zeit. Wenn er nicht leerer wird, wiederhole vorherigen Schritt.
- 4. Mache Schritt 2 rückgängig. Wenn Startwert erreicht, gehe zu Schritt 1.
- 5. Beobachte Puffer. Wird er leerer, Schritt 4 wiederholen, ansonsten gehe zu Schritt 3.



Demonstration von Screensharing

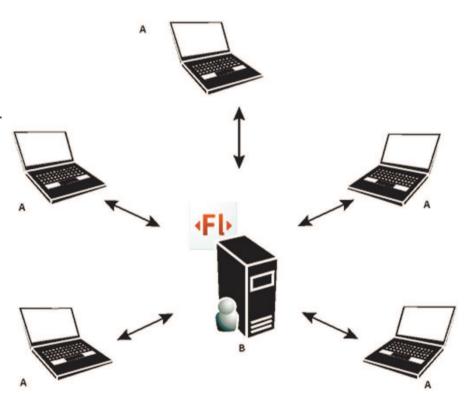
Ausblick - to be continued

- aktives Screensharing mit Autorisierung
- Zoom
- Aufnahme und Wiedergabe
- statistische Auswertung ermöglichen
- adaptive Bandbreitennutzung implementieren
- besseres, javabasiertes Kodierverfahren
- andere Bildquelle (z. B. WebCam)



Ausblick - to be continued

- besserer Schutz der Privatssphäre
 - Beschränkung auf Bildschirmbereich/Fenster
 - Maskierung sensibler Bereiche
 - max. Vergrößerung
- mehrere Empfänger
 - Verteilung via Flash Media Server





Vielen Dank! Diskussion.



Quellen

```
Alice:
```

http://www.flickr.com/photos/jodeswa75/2409818410

Bob:

http://www.flickr.com/photos/mjmakesthings/4697076944/

TCP Congestion Control:

http://www.ietf.org/rfc/rfc2581.txt

Flash Media Server:

http://help.adobe.com/en_US/FlashMediaServer/3.5_TechOverview/

Xuggler:

http://www.xuggle.com/xuggler/