

iCon© 1.9 „intelligent connector“

... ist die Bezeichnung für eine Softwarelösung, die die Adobe© Flash Entwicklungsumgebungen Flex© , Flash© oder Open Source Flash Entwicklungsumgebungen (MTASC) für Embedded Systems nutzbar machen soll. Version 1.0 beta ist verfügbar auf: Exm32 Plattform von MSC (Mipsi), Tonfunk© BMCU Mopad (Arm) und iPAN7 (Keith & Koep GmbH).

Vorteile

- Schnellere Softwareentwicklung grafisch anspruchsvoller, ergonomischer Applikationen
- Preiswertere und größere Entwicklerbasis
(Stundensatz Flash Programierer ca. € 50,- / C++ € 75,- / *Quelle Gulp 2010 bzw. Heise Verlag Übersicht Stundensätze 2009*)
- Trennung von Design und Programmierung im Entwicklungsprozess
- Projektmanagement orientiert sich mehr am Wasserfall-Modell als am V-Modell.
Dies ermöglicht eine frühere Einbindung des Kunden schon in der Spezifikationsphase, durch schnellere Design Vorschläge zur Bedienungsoberfläche
- Steigerung der Attraktivität von Embedded OEM Produkten für potentielle Kundenkreise

Voraussetzungen

- Windows© CE 5.0
- Windows© CE 6.0 Release 3
- Adobe© Flash Player 7 SDK
- Adobe© Flash Player 3.1 / 2.1 oder Flash Player Browser PlugIn
- **iCon© 1.0** bestehend aus conn.exe und iCon_10.swc (Flash Komponente)

Konzept

biobedded systems GmbH liefert iCon© 1.0 im Rahmen eines Lizenzabkommens nur an OEM Partner aus. Die Lizenz ist eine Bulk Lizenz und wird einzeln vereinbart. Die Lösung wird im Rahmen eines Partnervertrages seitens des OEM auf Messen und zur Kundenpräsentation vorgestellt. biobedded verfolgt zwei strategische Ziel: Zum einen den Verkauf von Bulk Lizenzen, zum anderen die Aquse von Kundenprojekten.

Der Adobe© Flash Player ist eine Komponente die zur Zeit in Millionen von Geräten installiert ist. Aus diesem Grunde kann Flash vom Sicherheitsstandard her nur eine „Kernansprache“ von lokalen Ressourcen anbieten. Die üblicherweise vom Betriebssystem mittels individueller Treiber angesprochenen Hardware-Komponenten von OEM Embedded Produkten werden nicht unterstützt. Hier schafft iCon© einen Konnektor, der diese Komponenten der Flash Entwicklungsumgebung direkt anbindet.

Der Entwickler kann somit ohne Kenntnisse von C++ und den damit verbundenen Frameworks wie

NET 2.0 usw. auf Embedded CE Systemen „native“ in Adobe© Flash arbeiten.

Die Zusammenarbeit mit entsprechenden interessierten OEMs benötigt für die Portierung und Anpassung von iCon© einen professionellen Ansprechpartner der im Hause des OEMs für die Generierung der BSPs zuständig ist. Die Schnittstellenspezifikation der individuellen Treiber muss biobedded mitgeteilt werden.



Für Universitäten und Schulen ist iCon© zu besonderen Konditionen erhältlich.

Zur Zeit existierende Befehle

```
name_icon_instanz = new Icon(timer:String);  
Instanziert iCon
```

```
definiert ein Object welches auf name_icon_instanz „listened“:  
myObj = {};
```

```
verbind myObj mit name_icon_instanz: interpretiere Events mittels myObj.messages  
name_icon_instanz.addEventListener(„message“, myObj.message);  
name_icon_instanz.addEventListener(„data“, myObj.data);  
name_icon_instanz.addEventListener(„command“, myObj.command);
```

```
name_icon_instanz.sendCommand(Kommando:String);  
testet myObj.command
```

```
name_icon_instanz.cursor(status:Boolean)  
schaltet Cursor ein/aus
```

```
name_icon_instanz.sip(status:Boolean)  
schaltet sip ein/aus
```

name_icon_instanz.version():String
liefert iCon Version und iCon Version Komponente

name_icon_instanz.discon()
trennt iCon

name_icon_instanz.init()
verbindet iCon

name_icon_instanz.check_key(name:String,firma:String,key:String)
führt Key Check durch...

name_icon_instanz.auth(key:String,sn:String,name:String,firma:String)
führt Authentifizierung durch

name_icon_instanz.writefile(fileName:String, file:String)
schreibt Text file in Textdatei fileName.txt in \NORFlash\daten

name_icon_instanz.appendfile(fileName:String, file:String)
hängt Text file an Textdatei fileName.txt in \NORFlash\daten an

name_icon_instanz.readfile(fileName:String)
liest Textdatei fileName.txt aus \NORFlash\daten

name_icon_instanz.volume(vol:Number)
stellt Audio Lautstärke ein 0-101

name_icon_instanz.audio(Boolean:status)
schaltet Audio Ein oder Aus

name_icon_instanz.backlight(Number:lightness)
lightness von 0 - 255 steuert Hintergrundbeleuchtungs- Helligkeit