



Rodeon SDK

Übersicht

3. Juli 2008

Rodeon SDK - Übersicht
Zwönitz , 3. Juli 2008

Dr. Clauß Bild- und Datentechnik GmbH
Turnhallenweg 5a
D-08297 Zwönitz
Website: www.dr-clauss.de
E-Mail: mail@dr-clauss.de

Produkt- oder Firmenbezeichnungen sowie Logos, welche in diesem Dokument verwendet werden, können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

©2008 Dr. Clauß Bild- und Datentechnik GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil der vorliegenden Publikation darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne Genehmigung der Dr. Clauß Bild- und Datentechnik GmbH reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhaltsverzeichnis

1 Übersicht	1
1.1 Unterstützte Betriebssysteme	1
1.2 Verzeichnisse	3

1 Übersicht

Der Rodeon SDK richtet sich an ambitionierte Fotografen, welche über den Umfang der zu ihrem Gerät mitgelieferten Software hinaus Möglichkeiten erschließen möchten, wie auch an Softwarehersteller, die ihre eigenen Produkte durch die integrierte Unterstützung der RODEONmodular-Serie erweitern wollen. In der Vergangenheit wurde dafür der ModuloSDK (letztmalig erschienen in der Version 1.5.1) zur Verfügung gestellt. Es zeigte sich jedoch, dass aufgrund der hohen Komplexität der Zeitaufwand einer Integration in eigene Software recht hoch war. Deshalb wurde eine neue Schnittstelle geschaffen: Die **Rodeon API**.

Sie umschließt mit ihrem recht überschaubaren Funktionsumfang die darunterliegende Hardwareschicht vollständig, und stellt gleichzeitig die integrierten Interpreter der verschiedenen Konfigurations- und Skriptdateien mit zur Verfügung (Abb. 1.1). Durch die vollständig dynamische Bindung (ohne statische Bibliotheken) erreicht sie dabei eine Flexibilität und Portabilität (bis hin zu Windows Mobile), die den Entwickler in die Lage versetzt, binnen weniger Minuten den vollen Funktionsumfang in seine eigene Applikation zu importieren und gleichzeitig sofort (ohne Recompilieren) von neueren API-Versionen zu profitieren. Für einen besseren Überblick sollen hier nochmals die wichtigsten Eigenschaften zusammengefasst werden:

- keine statischen Bibliotheken
- Auf- und Abwärtskompatibilität
- nicht an eine spezielle Programmiersprache gebunden (Importheader für C und VB liegen bei)
- Portabilität zwischen Windows NT und Windows Mobile
- integrierter Kommandozeileninterpreter
- automatisches Laden der Konfigurationsdateien
- Interpreter für RODEONscript
- Synchron- (Singlethreaded) und Asynchronbetrieb (Multithreaded) wählbar
- mehrere parallele Instanzen möglich (bei gleichzeitiger Ansteuerung mehrerer Geräte)
- Kapselung der Hardwareschicht und zeitkritischer Prozesse
- automatische Statusnachrichten an das Applikationsfenster
- vollständig unterdrückbare Ausgaben
- automatischer Wechsel zwischen ANSI und Unicode Zeichenkodierung

1.1 Unterstützte Betriebssysteme

Nachfolgend sind alle Betriebssysteme aufgeführt, welche derzeit als Zielplattformen unterstützt werden. In Klammern daneben ist jeweils die Plattformbezeichnung innerhalb des Rodeon SDK angegeben.

- Windows 2000 (WinNT50)
- Windows XP (WinNT50)
- Windows Server 2003 (WinNT50)

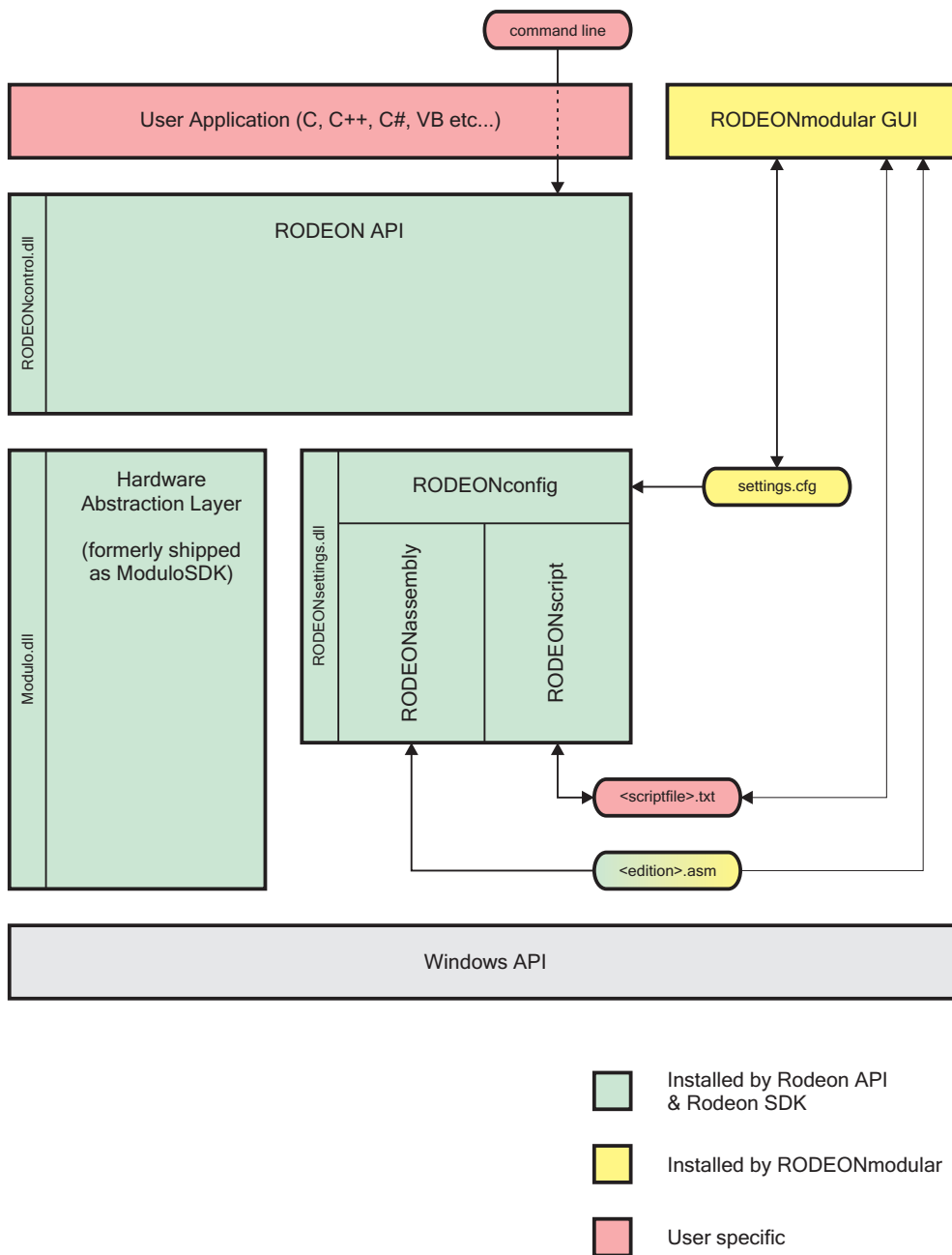


Abbildung 1.1: Strukturelle Übersicht

- Windows Server 2003 R2 (WinNT50)
- Windows VISTA (WinNT50)
- Windows Server 2008 (WinNT50)
- Windows PocketPC 2003 (WinCE40)
- Windows PocketPC 2003 SE (WinCE40)
- Windows Mobile 5 (WinCE50)
- Windows Mobile 6.x (WinCE60)

1.2 Verzeichnisse

Certificate	CLAUSS Stammzertifikat im x509-Format für ein manuelles Installieren in den Speicher für vertrauenswürdige Zertifikate
DLL	Laufzeitbibliotheken unterteilt nach Zielplattformen in verschiedene Unterverzeichnisse
DLL\ <platform>\debug< td=""><td>Debug-Versionen der Laufzeitbibliotheken</td></platform>\debug<>	Debug-Versionen der Laufzeitbibliotheken
DLL\ <platform>\release< td=""><td>Endgültige Versionen der Laufzeitbibliotheken, die auch weiterverteilt werden dürfen</td></platform>\release<>	Endgültige Versionen der Laufzeitbibliotheken, die auch weiterverteilt werden dürfen
Docs	Weiterführende Anwenderdokumentationen
Include	Import Headerdateien („RODEONcontrol.h“ für C/C++ und „RODEONcontrol.vb“ für VisualBasic)
LIB	Statisch bindbare Importbibliotheken für die DLLs, auch nach Zielplattformen unterteilt. (Nutzung nicht empfohlen)
Redist	Installationen für die Rodeon API auf jedem Endnutzersystem. Diese Dateien dürfen weiterverteilt werden.
Samples	Beispielanwendungen

