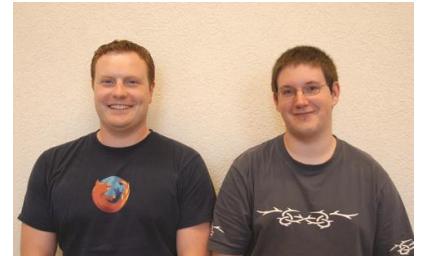


### Distributed Computing Framework

Das Ziel dieser Arbeit war die Entwicklung eines Frameworks, das jedem die Möglichkeit bietet, überschüssige Rechenleistung gegen Bezahlung zur Verfügung zu stellen. Zudem erleichtert dieses Framework auch die Programmierung von verteilten Algorithmen, da sich der Programmierer auf den Algorithmus konzentrieren kann und sich nicht auch noch mit dem Ganzen darum herum beschäftigen muss.

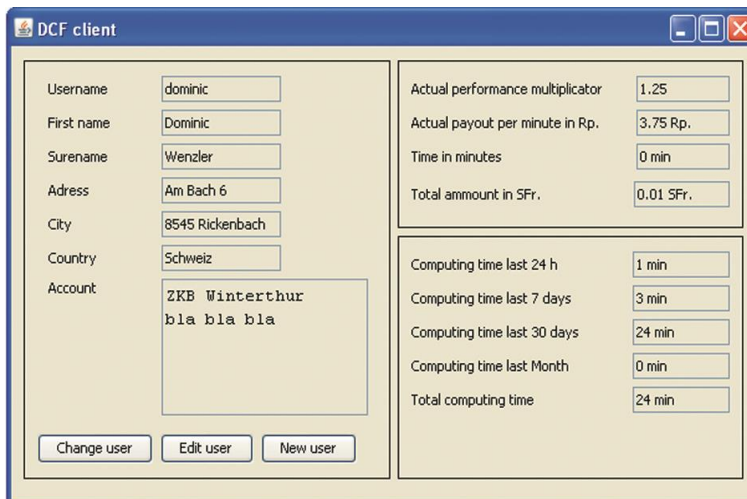
Damit sowohl Server als auch Client Plattform unabhängig sind, wurden beide in Java geschrieben. Als Entwicklungsumgebung für den Server kam Eclipse 3.2 zum Einsatz. Gerne hätten wir auch den Client in Eclipse entwickelt, da jedoch kein guter frei verfügbarer GUI-Builder für Eclipse existiert, entschieden wir uns schlussendlich für NetBeans 5.5.

Da wir bereits in früheren Arbeiten gute Erfahrungen mit dem Rational Unified Process gesammelt hatten, entschieden wir uns, ihn auch bei dieser Arbeit anzuwenden. In der dritten Iteration verschiebte sich der Entwicklungsprozess in Richtung Extreme Programming. Dies geschah aufgrund der stark Feature orientierten Natur der dritten Iteration. Die gesteckten Ziele dieser Arbeit konnten erreicht werden. Da die Zeit jedoch begrenzt war, konnten nicht alle Features mit dem für den gewerblichen Einsatz notwendigen Umfang implementiert werden. Für schulische Zwecke ist das Tool voll einsatzbereit.



Diplomierende  
Pascal Thaler  
Dominic Wenzler

Dozent  
Reto Ferri



Das auf dem nebenstehenden Screenshot abgebildete Hauptfenster des Clients ist in drei Bereiche aufgeteilt. Im Userbereich werden die Benutzerinformationen des angemeldeten Benutzers angezeigt. Im oberen rechten Bereich wird angezeigt, wie viel Geld seit der letzten Auszahlung verdient wurde. Im letzten Bereich wird die in letzter Zeit geleistete Arbeit ausgegeben.