

Systemy mainframe a technologie mobilne

Grzegorz Pluciński - Mainframe sp. z o. o.



Co rozumiemy przez technologię mobilną?

- ⇒ Urządzenie stacjonarne w pojeździe
- ⇒ Urządzenie przenośne
- ⇒ Telefon komórkowy
- ⇒ Smartfon
- ⇒

Nie mówimy o urządzeniach w zasięgu WiFi

Cele które chcemy osiągnąć

- ⇒ Dostęp do bazy danych bez ograniczania lokalizacji
- ⇒ Lekki łatwo przenośny terminal



Jak zapewnić łączność

- ➔ GSM, GPRS, 3G
- ➔ SMS



Bezpieczeństwo transmisji

- ⇒ Identyfikacja urządzenia
- ⇒ Identyfikacja użytkownika

Bezpieczeństwo transmisji

- ⇒ Szyfrowanie transmisji
 - ⇒ Szyfrowanie danych
 - ⇒ Pośrednicy w wymianie danych
 - ⇒ Sieć wydzielona
-
-

Bezpieczeństwo dostępu

- ⇒ Urządzenie mobilne łatwo ukraść
 - ⇒ Oprogramowanie z urządzenia mobilnego łatwo ukraść
 - ⇒ Identyfikacja urządzenia
 - ⇒ Identyfikacja osoby korzystającej z urządzenia
 - ⇒ Powiązanie osoby z urządzeniem
-
-

Jak sobie radzono do tej pory

- ➔ Rezygnowano z dostępu do danych i działano w trybie off-line
 - ➔ Informacja uzyskiwana przez telefon od osoby znajdującej się w lokalizacji stacjonarnej
-
-

Rozliczenie za usługi

- ➔ Premium SMS
- ➔ Dostęp przedpłacony
- ➔ Inne jak się kto umówi
- ➔

Rozliczenie za usługi PREMIUM SMS

- ⇒ Usługi nawet dużego systemu bez żadnych umów z użytkownikiem
 - ⇒ Rozliczenie w czasie rzeczywistym
 - ⇒ Nie ma problemu z płatnościami
-
-

Telefon komórkowy

- ⇒ To w tej chwili w pełni funkcjonalny komputer
 - ⇒ Ekran i klawiatura
 - ⇒ Wbudowana obsługa teletransmisji
 - ⇒ Dodatkowo:
 - Kamera, aparat fotograficzny
 - Czytnik kodów kreskowych
 - Czytnik RFID
 - ⇒ W pełni programowalny (np.. C++)
-
-

Telefon komórkowy

- ⇒ Aplikacje graficzne
 - ⇒ Dane wejściowe z obrazu
 - ⇒ Odpowiedź – zawierająca dane graficzne
-
-

Implementacja

- ➔ Na systemie mainframe
 - ➔ Serwer aplikacyjny
 - ➔ Sieć
 - ➔ Terminal
-
-

Implementacja - mainframe

- ➔ Baza danych bez zmian
- ➔ Ewentualne dostosowanie protokołów komunikacyjnych
- ➔ Autoryzacja dostępu

Implementacja – serwer aplikacyjny

- ➔ Logika aplikacji bez zmian
- ➔ Przeniesienie 100% warstwy prezentacji na urządzenie końcowe
- ➔ Dostosowanie komunikacji



Implementacja – sieć

- ⇒ Jeśli GSM to TCPIP
- ⇒ Jeśli SMS to uzgodnienie z operatorem
 - Typowe to prosty serwer www np.. apache

Implementacja – terminal

- ➔ Nowy i ciekawy jest telefon komórkowy
 - ➔ Narzędzia do komunikacji i programowania
 - C++ (Qt)
 - Komunikacja OpenSSL z dodatkami
 - Emulator telefonu na PC
-
-

Technologie mobilne

⇒ Pytania ?



Technologie mobilne

➔ Dziękuję za uwagę

