

MICROSAR. EAD Developer Workshop

Dauer: 3 Tage
Zielgruppe: MICROSAR.EAD Anwender
Voraussetzungen: MICROSAR.EAD-DEV Lizenz

1 Einführung in die MICROSAR Architektur (1,0 h)

Ziel: Überblick über die MICROSAR Softwarekomponenten und deren Zusammenspiel
Inhalt: Einleitung, Einordnung Autosar Architektur

2 Einführung in EAD (1,5 h)

Ziel: Grundlegendes Verständnis der Arbeitsweise des EAD
Inhalt: Funktionen, User Interface, TOOLSUITE

3 Vorstellung der XML Programmier Schnittstelle (2,5 h)

Ziel: Verständnisaufbau für die Funktionsweise und den Nutzen der XML Schnittstelle
Inhalt: XML, XSL, XML Editor, Datei Set, XML Entry Points, Reports

4 Vorstellung der DLL Programmier Schnittstelle (1,0 h)

Ziel: Verständnisaufbau für die Funktionsweise und den Nutzen der DLL Schnittstelle
Inhalt: Übersicht über Interface Dateien, API-Übersicht, Zusammenwirken

5 Erstellen von eigenen Modulen (2,0 h)

Ziel: Möglichkeiten der Integration von bestehenden eigenen Modulen, Kenntnis der Vorgehensweise
Inhalt: Zusammenfassung, Organisation, Vorgehensweise

6 Definition der Konfigurationsparameter (1,5 h)

Ziel: Entwickeln von eigenen Parameterdefinitionen
Inhalt: Grundlagen, Parameter, Container, Dateistruktur, Sprachumfang

7 Erstellen von Views (2,5 h)

Ziel: Entwickeln von eigenen Views
Inhalt: Grundlagen, Dateistruktur, Framekonzept., Sprachumfang

8 Einführung in den Validierungsprozess (0,5 h)

Ziel: Verständnis und Funktionsweise der verschiedenen Validierungsebenen
Inhalt: Checks, 2nd Level Validation, Integration Fremdprogramme

9 Erstellen von Validierungsregeln (3,5 h)

Ziel: Entwickeln von eigenen Validierungsregeln

Inhalt: Grundlagen, Dateistruktur, Sprachumfang

10 Einführung in den Generierungsprozess (0,5 h)

Ziel: Verständnisaufbau für die Funktionsweise der Generierung

Inhalt: Template Konzept, Target Folder, Integration, Fremdprogramme

11 Erstellung von Generierungsregeln (5,5 h)

Ziel: Entwickeln eigener Generierungsregeln

Inhalt: Grundlagen, Dateistruktur, Sprachumfang

12 Erweiterung der Standardfunktionalitäten (1,0 h)

Ziel: Verständnisaufbau für den Nutzen der DLL Schnittstelle

Inhalt: Vertiefung, Entry Points

13 Tipps und Tricks (1,0 h)

Ziel: Hintergrundinformationen

Inhalt: Entwicklungsumgebung, Debug Möglichkeiten

14 Fragen, Anregungen, Wünsche

Ziel: Klärung offener Fragen und offene Diskussion als Feedback für Vector