



# **SHOGun2**

## **- das moderne WebMapping Framework-**

**Till Adams – terrestris GmbH & Co. KG**



# SHOGun2

- **yet another** WebMapping Framework-

Till Adams – terrestris GmbH & Co. KG

# Kurzvorstellung: SHOGun

- FOSSGIS 2013: “Das SHOGun WebGIS Framework“
- FOSSGIS 2014: “GDA Wasser – ein praktisches Beispiel für das komplexe SHOGun WebGIS Framework“
- FOSSGIS 2015: “WPS, GeoServer und SHOGun“
- DWA Tagung 2015: “GIS & GDI in der Wasserwirtschaft“
- FOSS4G Europe 2015: “SHOGun as WPS-Client: Orchestrating Geodata-Services, Users and Geo-Applications“
- FOSSGIS 2017: “SHOGun2 – das moderne Webmapping Framework“



Quelle: [http://www.weltderwunder.de/photo\\_stories/853](http://www.weltderwunder.de/photo_stories/853)

# In aller Kürze: Agenda



## Kurz & Co

- Kurzinfo: terrestris
  - Kurzvorstellung: SHOGun2
    - Kurzweilig: SHOGun vs. SHOGun2
    - Kurz & knapp: Funktionalität
  - Nicht kurzfristig: Konzepte in SHOGun2
- Kurz– bis langfristig: SHOGun2 Roadmap



KURZINFO

<http://www.kingofress.de/team/kurzinfo/>

# terrestris



- Spezialisiert auf Geoinformation unter Verwendung von Freier und Open Source Software (FOSS)
  - webbasierte Geoinformationssysteme
  - Karten- und Geodatendienste
  - Softwareentwicklung
- Ausgründung der Universität Bonn 2002
- 15 Mitarbeiter am Standort Bonn
- Kunden der öffentlichen Hand und der Privatwirtschaft





KURZINFO

<http://www.kingofcross.de/team/kurzinfo/>

# terrestris



- terrestris – Open Source:
  - OpenLayers 2.x / 3.+ : Core Committer
  - GeoExt 2.0 / 3.0: Core Committer & Mitglied im PSC
  - MapFish: Mitglied im PSC
  - SHOGun: Initiator & Core-Committer
- terrestris – Partnerschaft:
  - GeoSolutions: GeoServer
  - GeoCat: Geonetwork Open Source



# Kurzvorstellung: SHOGun



# Kurzvorstellung: SHOGun

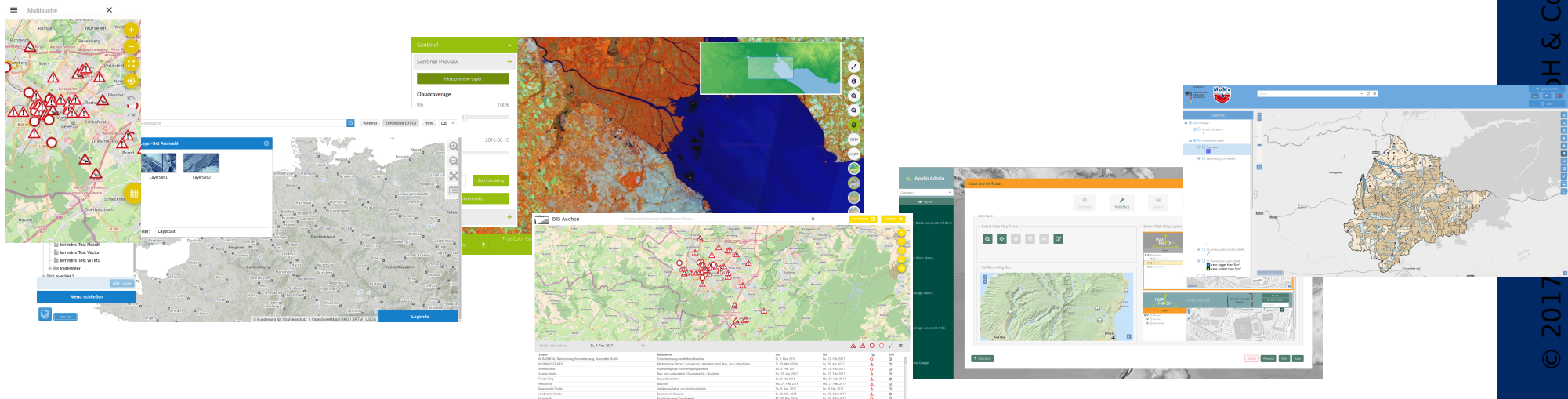
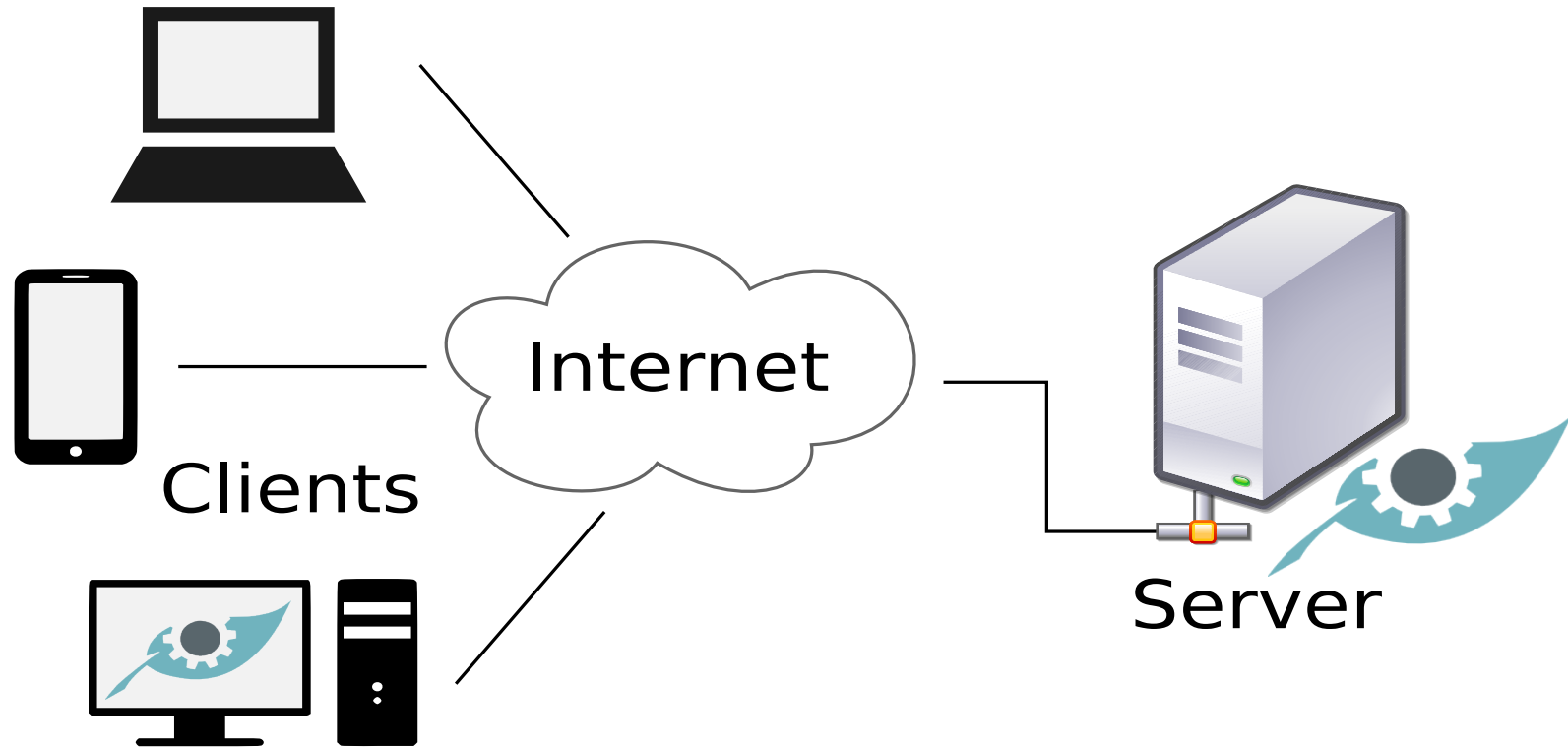


# Kurzvorstellung: SHOGun



*u  
n ... d weitere*

# Kurzvorstellung: SHOGun



# Kurzvorstellung: SHOGun



- SHOGun2 – Backend (Apache License):
  - Verwaltung von SHOGun2-Objekten (Layer, Anwendungen, Benutzer/-gruppen, WPS & Plugins) mittels Oberfläche
  - Datenbank-Server, GeoServer als OWS-Server, Geonetwork, ...
  
- SHOGun2 – Client
  - GIS-Client OL3 / GeoExt 3 (GNU GPL v3)
  - GIS-Client OL3 / react.js (*Apache License*)

# kurzweilig: SHOGun & SHOGun2



- FOSSGIS 2017:  
“SHOGun2 – das moderne Webmapping Framework“

**“2” ... ?**

# kurzweilig: SHOGun & SHOGun2



- SHOGun2 ist ein kompletter Re-write von SHOGun
  - Konzepte wurden übernommen, Code nicht
- SHOGun2 verwendet aktuelle Bibliotheken:
  - OpenLayers 3 / (OpenLayers 4)
  - GeoExt 3 / (react.js v.15.x)
  - Spring 4.2.8 (aktuell ist 4.3.5.)
  - ...

# kurzweilig: SHOGun & SHOGun2



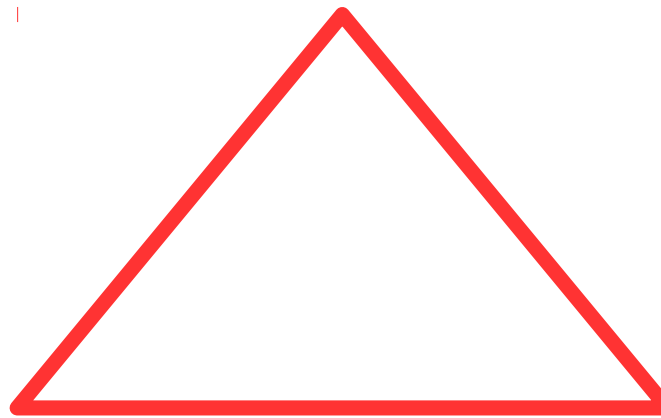
- SHOGun war eine Projektentwicklung, aus der Folgeprojekte entstanden sind
- SHOGun2 ist ein Software-Projekt, aus dem Projekte abgeleitet werden
  - Aufbau modular(er)
  - Abstraktion zwischen Basissoftware und projekt-spezifischer Entwicklung möglich
  - Erweiterbarkeit (Module, WPS und Plugins)

# kurz&knapp: Funktionen

➤ Verwaltung:

➤ Anwendungen

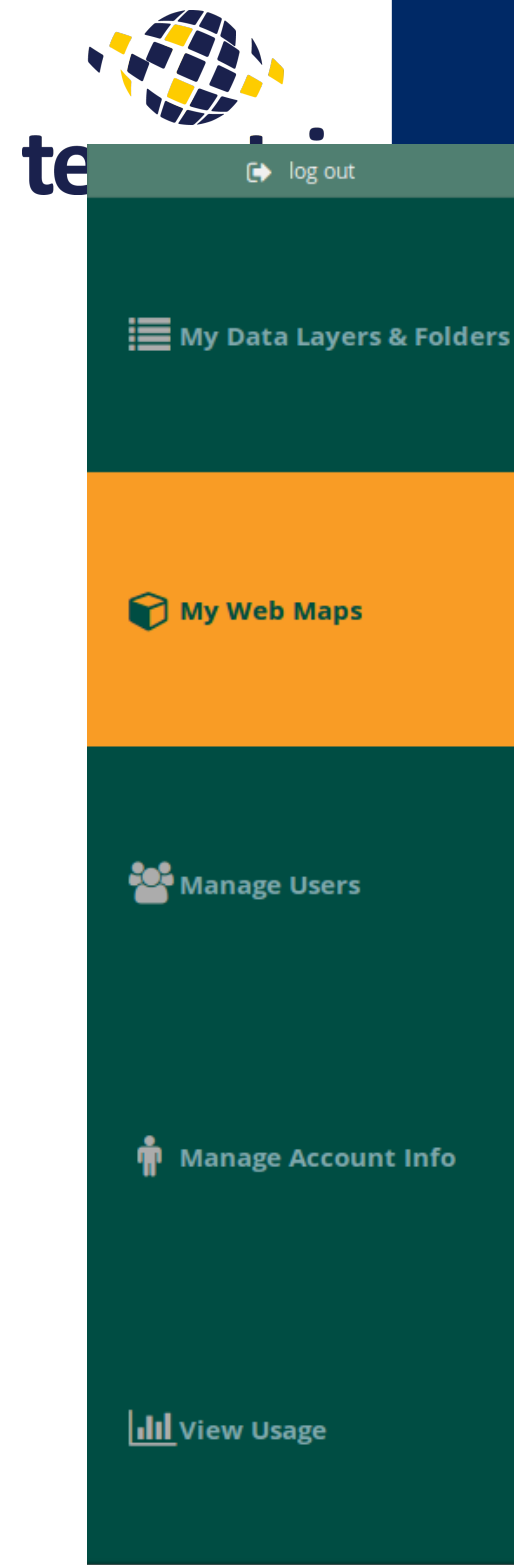
➤ Benutzer



➤ Content (Layer)

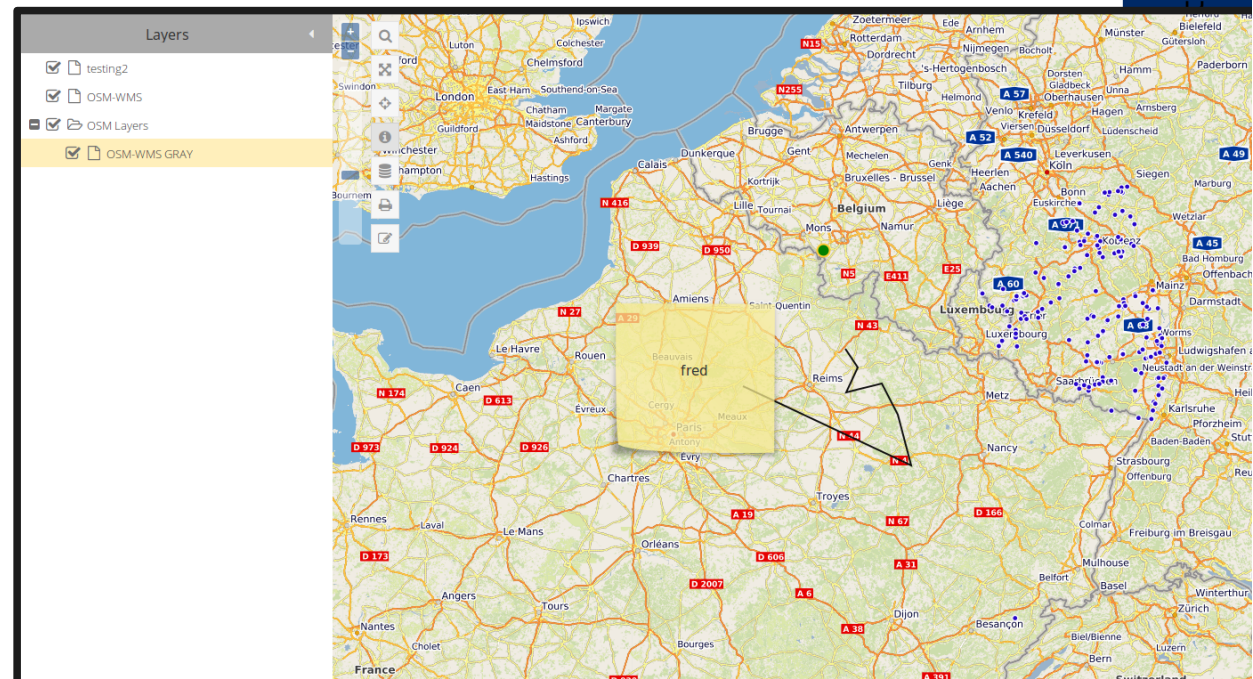
# kurz&knapp: Funktionen

- Anwendungen Anlegen & administrieren
  - Inhalte (Layer)
  - Ausschnitt
  - Client-Werkzeuge
  - Zugriff (Nutzer)
- Layer anlegen & administrieren
  - Styler (Vektorlayer)
  - Hover-Info, Transparenz, Name, ...
  - Zugriff (Nutzer)
- Benutzer anlegen & administrieren
  - eigene Benutzerverwaltung (Spring)
  - externes SSO/LDAP/...



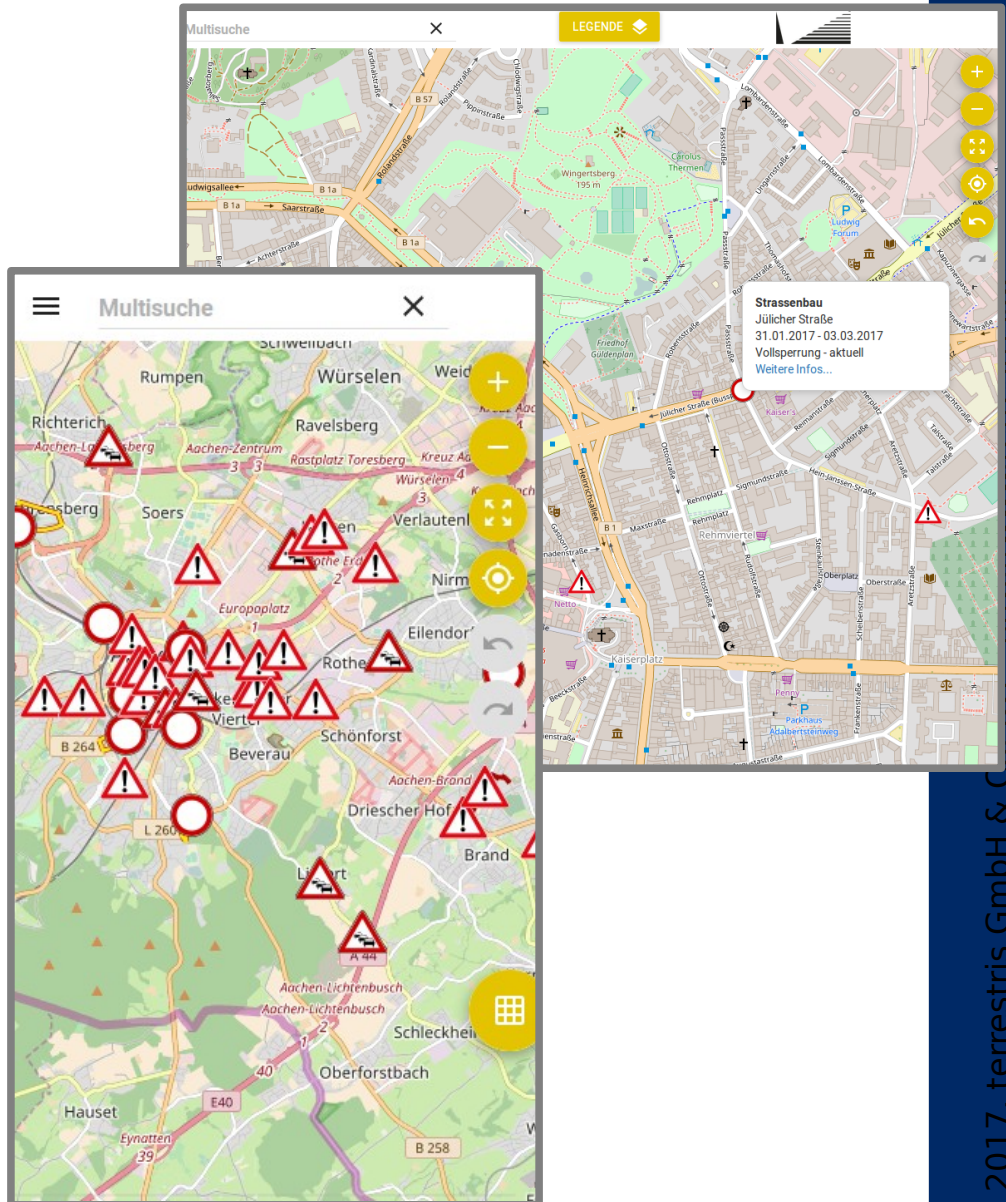
# kurz&knapp: Funktionen

- GIS-Client (GeoExt)
  - Navigation, Feature-Info, Selektion
  - Layerreihenfolge
  - Redlining
  - Session speichern (inkl. Redlining)
  - Suche(n)
  - Drucken
  - u.v.m. ...



# kurz&knapp: Funktionen

- GIS-Client (react.js)
  - Navigation, Feature-Info
  - Filtern
  - Räumliche Suche
  - Cross-Plattform
  - u.n.n.s.v.m....



# Nicht kurzfristig: Konzepte

- SHOGun2 ist Open Source
  - Inhaltliche Offenheit
    - Layer hochladen
    - Layerkonzept in SHOGun2
- Funktionale Offenheit
  - Erweiterung durch WPS
  - Erweiterung durch Plug-Ins
- Freiheit bei der Wahl des Clients



# Nicht kurzfristig: Konzepte



- **SHOGun2 ist Open Source**
  - Freie Nutzung ohne Lizenzgebühren
  - Beliebige Installationen  
(Test-/Produktsysteme, Weitergabe, ...)
  - Beliebige Aufrüstung Serverhardware
  - Freier Zugriff auf Entwicklungsressourcen, Support, Wartung, Versionswechsel, ....

## ➤ Inhaltliche Offenheit

- Geodaten hochladen und publizieren
  - Vektor- und Rasterdaten
  - Vektordaten ausgestalten (SLD-Editor)
- “Layer“ ist die inhaltliche Instanz in SHOGun2
  - abgekoppelt vom WMS (wie in OL3)
  - ein Layer hat Eigenschaften, die sein Verhalten im GIS-Client bestimmen
- Alle Layer in SHOGun2 verhalten sich
  - weitestgehend – gleich(keine layerbezogene Funktionalität)

# Nicht kurzfristig: Konzepte

## ➤ Funktionale Offenheit

- SHOGun2 bietet Basis-Funktionen, neue Funktionen werden in SHOGun2 implementiert
  - neuer Built – neues Release - Fachwissen
- Aber: SHOGun2 ist funktional auch erweiterbar durch:
  - Web Processing Services (WPS) – Einbindung über Administration
  - Plug-Ins – Entwicklung in Administration, Anbindung von WPS möglich

# Nicht kurzfristig: Konzepte

- Freiheit bei der Wahl des Clients
  - GeoExt3/OL3 → BasiGX
    - <https://github.com/terrestris/BasiGX>
    - <http://terrestris.github.io/BasiGX/master/docs/>
  - React.js/OL3: → *“Georeact.js”*
    - [...]
  - [Ihr Webmapping Client]

# Kurz- langfristig: Roadmap

- Projekt
  - SHOGun2 Package als Docker/Maven-Projekt 2017
  - Aktualisierung und Erweiterung Dokumentation 2017
- Funktionen
  - Fertigstellung WPS&Plugin-Schnittstelle 05/2017
  - eigene Benutzerverwaltung 05/06 2017
  - volle Integration Geo-react.js-Client 2017
  - Digitalisierung vorraussichtlich 06/2017
  - Erweiterung Styler (Beschriftung, u.a.)



# Kurzweilig?

## → Danke!

- Till Adams
  - terrestris GmbH & Co KG
  - adams@terrestris.de

