

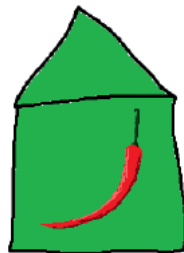
Duale Hochschule Baden-Württemberg Mannheim

Automated Greenhousearbeit

TINF22IT1

Verfasser(in): Jan Hampel

Matrikelnummer: 1234



1 Introduction

Als duale Studierende der DHBW-Mannheim haben wir eine große Leidenschaft für Software Engineering in den Bereichen Frontend, Backend und Embedded. Hinzu kommt ein großes Interesse für Botanik, insbesondere für den Anbau von Chili. Während die erste Leidenschaft auch in den Praxisphasen in Köln, Augsburg, Braunschweig oder Hamburg problemlos ausgelebt werden kann, sieht es bei der zweiten Leidenschaft schon etwas schwieriger aus. Da wir jeweils nur drei Monate an einem Standort sind, ist es uns leider nicht möglich, uns kontinuierlich um die Pflege und das Wachstum unserer Chilipflanzen zu kümmern.

Die Vorlesung Software Engineering hat uns jedoch dazu inspiriert, diese beiden Leidenschaften zu vereinen, um das Problem der Abwesenheit und der daraus resultierenden mangelnden Pflege der Pflanzen zu lösen.

Die Idee ist, mit Hilfe von Soft- und Hardware ein "Automated Greenhouse" zu entwickeln, das unsere Pflanzen während der Praxisphasen pflegt. Um einen möglichst hohen Automatisierungsgrad in der Pflanzenpflege zu erreichen, müssen zunächst die Anforderungen an das Projekt definiert werden. Da die Leidenschaft für Software Engineering auch in das Projekt einfließen soll, haben wir uns dafür entschieden, die Anforderungsdefinitionen mit Hilfe von User Stories umzusetzen.

1.1 User Story 1: Automatische Bewässerung

Da wir alle zusammen in einer WG wohnen, haben wir das Problem, dass während der Praxisphasen niemand in der WG ist, der eventuell kleinere pflegerische Tätigkeiten, wie z.B. das Gießen, übernehmen könnte. Daraus ergibt sich die erste User Story:

Als Gewächshausbesitzer

möchte ich dass die Bewässerung meines Gewächshauses automatisch erfolgt,

damit die Pflanzen auch ohne meine Anwesenheit und meine Zeitinvestition bestmöglich bewässert werden

Akzeptanzkriterien:

- Es wird die Feuchtigkeit des Bodens gemessen und an den Gewächshauscontroller übertragen.
- Fällt die Feuchtigkeit unter einen eingestellten Schwellwert, so wird eine Pumpe oder Ventil aktiviert und der Boden befeuchtet.

- Die Bewässerungsdauer und -intensität sollen anhand der Bodenfeuchtigkeitsdaten angepasst werden. Bei niedrigerer Feuchtigkeit sollte mehr bewässert werden.
- Es wird nicht überwässert. Sobald der Boden befeuchtet wurde, wird eine gewisse Zeit vor der nächsten Messung abgewartet.

Aus dieser User Story geht hervor, dass wir einen Controller benötigen, der über Sensoren und Aktoren mit der Pflanze interagieren kann. Der Controller muss in der Lage sein, einen Feuchtigkeitssensor abzufragen, eine Pumpe anzusteuern und den Feuchtigkeitswert auf einen einstellbaren Wert zu regeln.

1.2 User Story 2: Licht Steuerung

Da wir die Pflanzen in unseren Zimmern lassen wollen und die Rolläden während unserer Abwesenheit schließen, müssen wir die Pflanzen mit künstlichem Licht versorgen.

Als Gewächshausbesitzer der gerne die Rolläden geschlossen hat,
möchte ich dass meine Pflanzen mit künstlichem Licht versorgt werden,
damit die Pflanzen auch ohne meine Anwesenheit einen optimalen Lichtzyklus haben und gesund wachsen können.

Akzeptanzkriterien:

- Eine Lampe soll zu bestimmten Zeiten ein- und ausgeschaltet werden.
- Die Zeiten, zu denen die Lampe ein- und ausgeschaltet wird, sollten auch geändert werden können, ohne dass der Gewächshausbesitzer physisch ist.

Aus dieser User Story geht hervor, dass der Controller in der Lage sein muss, eine Lampe ein- und auszuschalten. Die Tatsache, dass die Zeitwerte auch aus der Ferne geändert werden können sollen, zeigt, dass der Gewächshausbesitzer noch mit dem Controller interagieren können muss.

1.3 User Story 3: Anzeige von Echtzeit-Messdaten

Als Gewächshausbesitzer
möchte ich die Umgebungsparameter in meinem Gewächshaus aus der Ferne überwachen können,

damit ich frühzeitig erkenne, wenn die Wachstumsbedingungen nicht optimal sind, selbst wenn ich physisch nicht anwesend bin.

Akzeptanzkriterien:

- Die Messdaten, die der Controller erfasst, wie die Temperatur und die Bodenfeuchtigkeit sollen für den Gewächshausbesitzer einsehbar sein.
- Die Daten sollen von einem mobilen Endgerät aus abrufbar sein.
- Die Daten sollen dabei dem Gewächshausbesitzer einfach und verständlich präsentiert werden.

1.4 User Story 4: Remote Controll

Als Gewächshausbesitzer

möchte ich dazu in der Lage sein alle Parameter der Pflege, die beeinflussbar sind, auch aus der Ferne verändern zu können,

damit ich die Wachstumsbedingungen für meine Pflanzen optimieren und ihr Wohlbefinden sicherzustellen kann, selbst wenn ich physisch nicht anwesend bin.

Akzeptanzkriterien:

- Die Zeiten, zu der die Lampe eingeschaltet ist, soll aus der Ferne einstellbar sein.
- Die Feuchtigkeit, die die Erde meiner Pflanze haben soll, soll aus der Ferne einstellbar sein.
- Die Parameter sollen durch den Gewächshausbesitzer einfach und verständlich einstellbar sein.

1.5 Team Bildung

Aus den User Stories lässt sich ableiten, dass ein Controller benötigt wird, der die Sensoren abfragt und die Aktoren ansteuert. Da die Sensorwerte für den Gewächshausbesitzer auch aus der Ferne einfach und verständlich über ein mobiles Endgerät abrufbar sein sollen, haben wir uns dafür entschieden, die Werte auf einer Webseite zu visualisieren. Dazu muss der Controller in der Lage sein, diese Werte an einen Server zu senden, von dem die Website die Werte abrufen kann. Hierfür wird ein Backend benötigt, das auch dazu verwendet werden kann, die Parameter Zeit und Feuchte, die auf der Website

eingestellt werden können, an den Controller zu übergeben.

Wir haben beschlossen, unsere Gruppe in drei Teams aufzuteilen. Ein Team kümmert sich um die Entwicklung der Hardware, ein Team um die Entwicklung des Frontends und das letzte Team um die Entwicklung des Backends.

2 Methodik

Dieses Kapitel fokussiert sich auf die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe und die verwendeten Methoden und Verfahren. Insbesondere wird auf die inkrementelle Softwareentwicklung beleuchtet, welche als wesentliches Modell innerhalb unseres Projektes angewendet wurde. Es wurde aufgrund der Einteilung in Teams gewählt, welche maximal aus 2 Mitgliedern bestanden. Ein agiles Modell wäre im diesem Zusammenhang nicht sinnvoll.

inkrementelle Softwareentwicklung

Zunächst gab es eine Initiale Planungsphase, in der die wichtigsten Ziele und Pläne festgehalten wurden. Diese können. Unsere Aufgaben und Features kann man in mehrere kleinere Entwicklungszyklen unterteilen. Dabei besteht ein Entwicklungszyklus aus der Entwicklung und Ausarbeitung von Anforderungen und der Analyse und Design, um neue Features in die bestehende Software in die bestehende Umgebung einbinden zu können. Anschließend werden die Features implementiert und getestet. Die einzelnen Teile des Zyklus werden im Folgenden näher beleuchtet.

Initiale Projektplanung

Die Projektidee und die übergeordneten Ziele wurden bereits in der Einleitung beleuchtet.

Anforderungsphase

Am Anfang des Entwicklungszyklus werden zunächst die Anforderungen erfasst. Dabei orientierte sich das Ziel der Anforderungen an den Fortschritt im Projekt. Die ersten Anforderungen galten dabei zunächst dem Aufbau des Grundgerüsts der Hard- und Software, um eine anschließende Entwicklung möglichst simpel zu halten. In diesem Zuge wurde beispielsweise die grundlegende Seitenstruktur des Frontends erstellt oder die Datenbank im Backend aufgesetzt. In späteren Entwicklungszyklen wurden dann Anforderungen an das konkrete Design im Frontend oder die konkreten API-Funktionalitäten erarbeitet.

Die sehr diversen Anforderungen an ein Feature wurden gesammelt. Meist diente initial eine Mindmap als Grundlage für die spätere Konkretisierung der Anforderungen. Da die unterschiedlichen Teams zumeist Features unabhängig voneinander entwickelt haben, wurden unterschiedliche Methoden verwendet, um die Anforderungen zu dokumentieren. Eine Methode waren

Issues, bei denen die einzelnen Gruppenmitglieder zu bestimmten größeren und kleineren Aufgaben zugewiesen wurden.

Designphase

In der Designphase eines Entwicklungszyklus wurde ein Plan zum Einbinden der Features in die bestehende Umgebung erarbeitet. Neben der primären Aufgabe die Anforderungen umzusetzen, geht es bei dem Design auch um die spätere Erweiterbarkeit der Software. Da es sich bei den Anforderungen um ein sehr heterogenes Feld handelt, kann man keine konkrete Methodik angeben, wie die Umsetzung der Anforderungen geplant wurde. Im Folgenden werden beispielhafte Methoden aus dem Hardware- und Frontend-Team vorgestellt.

- **Hardware**

Um im Backend die Anforderungen umzusetzen, wurden Skizzen per Hand erstellt, um die Systemarchitektur modellieren und ändern zu können. Eine beispielhafte Skizze kann man im Folgenden sehen.

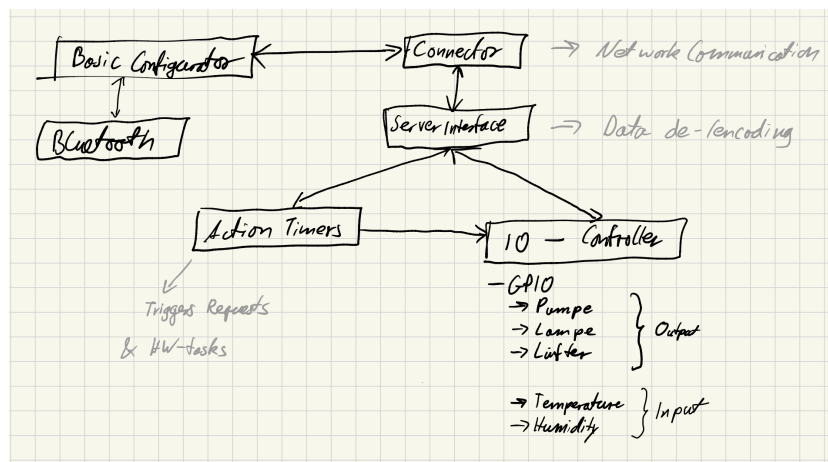


Figure 1: Beispielhafte Skizze zur Umsetzung von Hardware-Anforderungen

Anhand dieser Zeichnung gelang es komplexe Sachverhalte auf das Wesentliche zu reduzieren und so die Implementierung zu planen.

- **Frontend**

Im Frontend wurden beispielsweise Mockups erstellt, um die Änderung am User Interface zu planen. So konnten beispielsweise Proportion von Graphenelementen zu Verwaltungsleiste auf der Datenseite der Webanwendung modelliert werden. Dadurch wurde die Implementierung

erleichtert, da man die Anordnung der Oberflächenelemente nicht in der Entwicklung anpassen muss. Die dafür verwendete Software war Keynote.

Implementierung

Den erarbeiteten Plan gilt es in dieser Phase eines Zyklus umzusetzen. Die vorherigen Arbeitsabläufe halfen vor allem dabei, die Implementierung zu beschleunigen. Innerhalb dieser Phase wurden ebenfalls in den einzelnen Teams unterschiedliche Verfahren verwendet. Besonders hervorzuheben waren Kanban-Boards, die sowohl im Hardware- und Frontend-Team verwendet. So konnte ein schneller Überblick über die im Team bearbeiteten Themen gewonnen werden. Gerade bei der Implementierung von einzelnen Features half das besonders größere Probleme in kleine handhabbare aufzuteilen. Da das Backend ausschließlich von Florian erstellt wurde, hat er sich dafür entschieden die anstehenden Aufgaben mittels einer einfachen txt-Datei zu dokumentieren. Das hatte den Vorteil, dass die interne Entwicklung an diesem Teil im Projekt schlank gehalten wurde.

Testung

Die Testung der implementierten Features im Projekt gilt es im Anschluss zu testen. Die Testung ist ein wesentlicher Bestandteil, der in dem entsprechende Abschnitt näher beleuchtet wird. Aus diesem Grund wird hier nicht mehr näher darauf eingegangen.

Evaluation

In wöchentlichen Meetings während der Software Engineering Vorlesung wurde sich getroffen und frei über das Projekt gesprochen. In diesem Zusammenhang ging es vor allem um den Fortschritt, der in der letzten Woche erzielt wurde und was für die nächste Woche geplant ist. In diesem Zusammenhang konnten die Ergebnisse der einzelnen Entwicklungszyklen hinterfragt werden. Dieses Feedback galt dann entweder der Verbesserung aktueller Ergebnisse oder des nächsten Entwicklungszyklus.

Darüber hinaus galten diese Meetings auch der Kommunikation zwischen den Teams. Bei unserem Automated Greenhouse ist ein wesentlicher Bestandteil die Zusammenarbeit zwischen den Teams im Projekt. Die unterschiedlichen Aufgabenbereiche müssen so aufeinander abgestimmt werden, dass die Teams trotz Differenzen im Fortschritt weiter an ihren Aufgaben arbeiten können. Beispielfhaft kann man hier die Endpunkte der API nennen. Diese verbinden

das Frontend mit den Sensoren und Aktoren der Hardware und werden von dem Backend implementiert und bereitgestellt. Man erkennt, dass die Entwicklung sehr stark voneinander abhängt und deshalb die Meetings sich zu einem sehr wichtigen Bestandteil unseres Vorgehen entwickelt haben.

3 Prozessdiagramm des Backends

In diesem Kapitel werden die REST-Endpunkte des Backends und ihre Funktionsweise mithilfe von Prozessdiagrammen aufgezeigt. Da das Backend in Rust, einer nicht-objektorientierten Sprache, implementiert wird, ist ein Klassendiagramm nicht sinnvoll.

Die Funktion des Backends besteht darin, verschiedene REST-Endpunkte bereitzustellen. Es werden hier acht Endpunkte definiert, die in drei Services (bzw. Gruppen) unterteilt werden können: devices, datapoints und targets. Diese Aufteilung ermöglicht eine bessere Code-Wiederverwendung innerhalb eines Services und vereinfacht außerdem die Prozessdiagramme.

Vor Beginn der Implementierung wurden die Endpunkte in Textform formuliert. Zur besseren Anschaulichkeit werden hier die fertigen Endpunkte betrachtet, die in Abbildung 2 basierend auf der generierten OpenAPI-Dokumentation mithilfe von SwaggerUI dargestellt sind ¹. Im Folgenden wird für jeden Service ein Prozessdiagramm vorgestellt.

¹Vollständige Dokumentation inkl. Datentypen ist unter <https://se-backend.fly.dev/swagger-ui> einsehbar

devices manage devices ^		
GET	/api/v0/gh/0/devices	List all devices
POST	/api/v0/gh/0/devices	Create a new device
GET	/api/v0/gh/0/devices/{name}	Find a device by its name
datapoints manage sensor datapoints ^		
GET	/api/v0/gh/0/devices/{device_name}/datapoints	Lists all recorded datapoints for a specific device.
POST	/api/v0/gh/0/devices/{device_name}/datapoints	Records a new datapoint for specific sensor device. The timestamp will be automatically determined by the server.
targets manage actuator target values ^		
GET	/api/v0/gh/0/devices/{device_name}/targets	Lists all recorded target values for a specific actuator device.
POST	/api/v0/gh/0/devices/{device_name}/targets	Records a new target value for specific actuator device. The timestamp of the request will also be attach to the new target value.
GET	/api/v0/gh/0/devices/{device_name}/targets/current	Gets the current target value for a specific actuator device.

Figure 2: REST-Endpunkte (Rendering der OpenAPI-Dokumentaion durch SwaggerUI)

3.1 devices-Service

Der devices-Service umfasst mehrere Endpunkte zum Erstellen oder Abfragen von Devices, also Sensoren oder Aktoren der Hardware. In Abbildung 3 sind die nötigen Prozesse dargestellt.

Zuerst wird bei den Endpunkten (in blau) überprüft, ob die übergebenen JSON-Felder valide sind. Falls dies nicht der Fall ist, wird ein entsprechender Fehlerstatuscode (hier: 400 Bad Request) zurückgegeben. Diese Überprüfung wird in den folgenden beiden Unterkapiteln zu den anderen Services weggelassen, ist aber dennoch überall nötig, wo es JSON-Parameter gibt.

Im Anschluss wird bei allen drei Endpunkten eine Anfrage an die Daten-

bank gemacht und dann entweder das Ergebnis oder ein Fehlerstatuscode zurückgegeben.

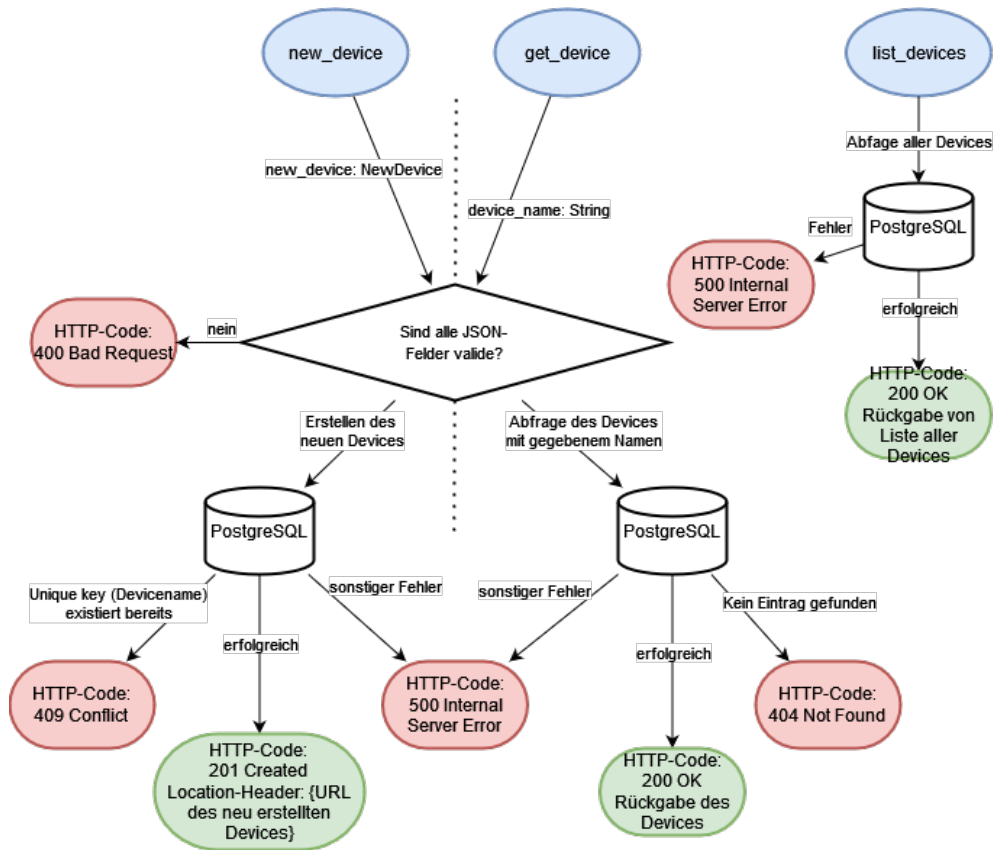


Figure 3: Prozessdiagramm der Endpunkte im devices-Service

3.2 datapoints-Service

Der datapoints-Service verwaltet die Datenpunkte eines Sensor-Devices. Hier sind zwei Endpunkte zum Erstellen eines neuen Sensor-Datenpunktes und zum Abfragen aller Datenpunkte nötig. Beide haben gemeinsam, dass das angefragte Device vom Typ Sensor sein muss, weshalb im Prozessdiagramm in Abbildung 4 die oberen Prozesse zusammengefasst sind. Nach der Device-Typ Überprüfung wird in beiden Fällen eine weitere Anfrage an die Datenbank gemacht und das Ergebnis oder ein Fehlerstatuscode zurückgegeben.

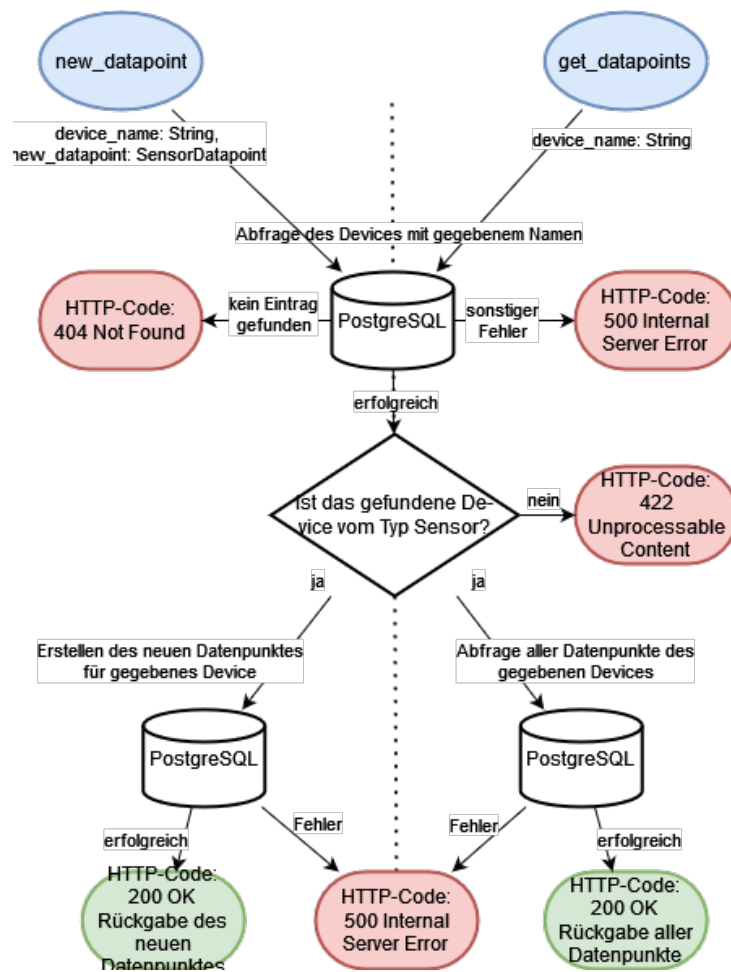


Figure 4: Prozessdiagramm der Endpunkte im datapoints-Service

3.3 targets-Service

Der targets-Service ist für die Endpunkte zuständig, welche die Zielwerte (TargetValues) von Actuator-Devices setzen und abfragen. Es werden wie bei den Sensor-Datenpunkten zwei Endpunkte zum Erstellen und Abfragen aller Targets und zusätzlich ein Endpunkt zum Abfragen des aktuellsten Zielwertes angeboten ².

Auch hier erfolgt zuerst eine gemeinsame Überprüfung, ob das angefragte Device ein Aktuator ist. Daraufhin wird je nach Endpunkt eine Datenbank-

²Obwohl die Hardware nur begrenzte Ressourcen zur Verfügung hat, kann sie so nur den aktuellsten Wert abfragen. Außerdem könnte so das Backend in der Zukunft mit Logik wie dem Auflösen eines Zeitplans erweitert werden, ohne dass die Hardware angepasst werden muss.

Anfrage getätigt und das Ergebnis oder ein Fehlerstatuscode zurückgeben.



Figure 5: Prozessdiagramm der Endpunkte im targets-Service

4 Example

Example

5 Use-Case

Der folgende Use-Case beschreibt eine Interaktion des Benutzers mit dem Frontend für das Anzeigen von Messdaten und das Einstellen von neuen Kontrollwerten, wie in Bild 6 dargestellt.

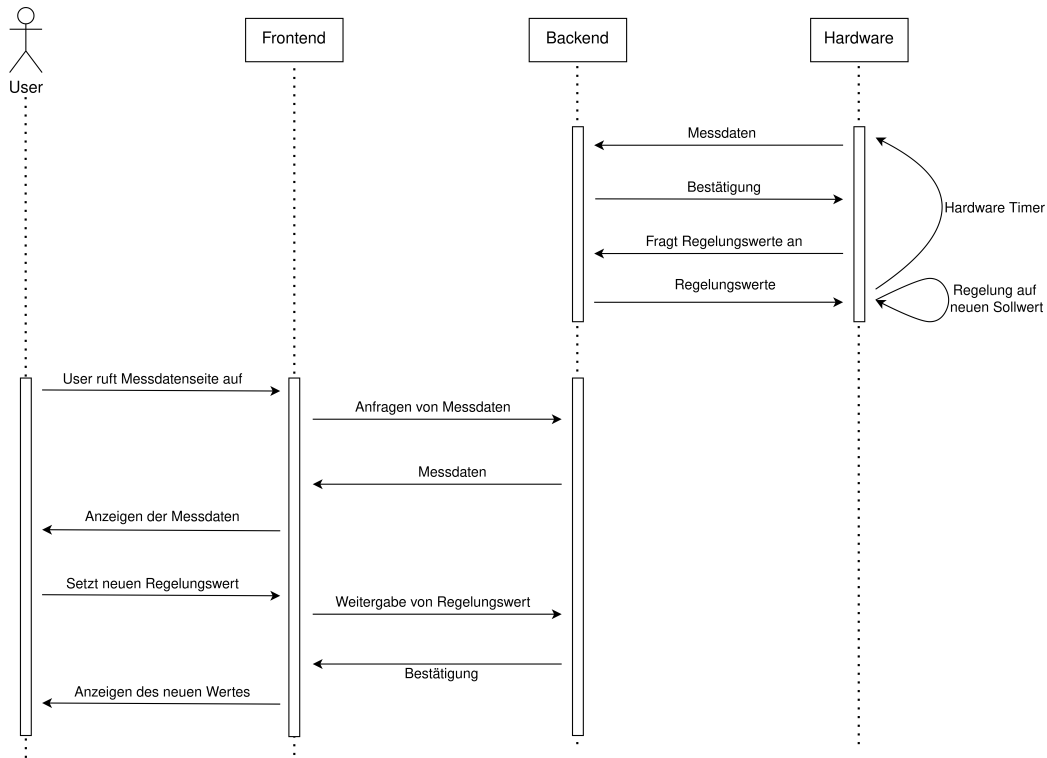


Figure 6: Sequenzdiagramm einer Interaktion

In Bild 6 kann besonders die Asynchronität der Interaktionen zwischen Frontend \leftrightarrow Backend und Backend \leftrightarrow Hardware gesehen werden. Das Backend ist der Dreh- und Angelpunkt des ganzen Systems, woraus sich diese Beziehungen ergeben: die Hardware und das Frontend kennen das Backend, das Backend selbst macht jedoch keine Annahmen über die anderen Systeme. Von beiden Seiten wird also ein Pull-Ansatz verfolgt.

Die Hardware kommuniziert mit dem Backend in periodischen Abständen. Hierbei sendet die Hardware die neue Sensordaten an das Backend (1) und fragt die neusten Kontrollwerte für Aktoren ab (2). Falls neue Kontrollwerte vorhanden sind, startet die Regelung der Aktoren zu diesem Kontrollwert hin.

Die eben gesendeten Sensordaten werden vom Backend in einer Datenbank

gespeichert, um sie dem Benutzer auf Abfrage anzuzeigen (3). Sobald der Benutzer auf der Weboberfläche einen neuen Kontrollwert für einen Aktor einstellt, wird dieser vom Frontend an das Backend gesendet (4), um dort gespeichert, und auf Abruf an die Hardware weitergegeben zu werden

6 Example

Example