

### 3. Semesterprojekt - Goofy Candy Gun Dokumentation - Gruppe 3

Rieder, Kasper 201310514	Jensen, Daniel V. 201500152	Nielsen, Mikkell 201402530
Kjeldgaard, Pernille L. PK94398	Konstmann, Mia 201500157	Kloock, Michael 201370537
	Rasmussen, Tenna 201406382	

16. april 2016

# Indhold

<b>Indhold</b>	<b>ii</b>
<b>Figurer</b>	<b>iii</b>
<b>1 Kravspecifikation</b>	<b>1</b>
1.1 Aktør kontekst diagram . . . . .	1
1.2 Use Case Diagram . . . . .	1
1.3 Aktør beskrivelse . . . . .	2
1.4 Fully Dressed Use Cases . . . . .	2
1.5 Ikke funktionelle krav . . . . .	6
<b>2 Accepttestspekifikation</b>	<b>8</b>
2.1 Use case 1 - Hovedscenarie . . . . .	8
2.2 Use case 2 - Hovedscenarie . . . . .	10
2.3 Ikke-funktionelle krav . . . . .	12
<b>3 Systemarkitektur</b>	<b>13</b>
3.1 Hardware Arkitektur . . . . .	13
3.2 Software Arkitektur . . . . .	18
3.3 Kasper and David look here and fix this hoebag . . . . .	26
<b>4 Design og implementering</b>	<b>28</b>
4.1 Software Design . . . . .	28
4.2 Hardware Design . . . . .	29
<b>5 Test</b>	<b>34</b>
5.1 Modultest . . . . .	34
5.2 Integration . . . . .	38
5.3 Accepttest . . . . .	38
<b>6 Referencer</b>	<b>39</b>
<b>Litteratur</b>	<b>39</b>

## Figurer

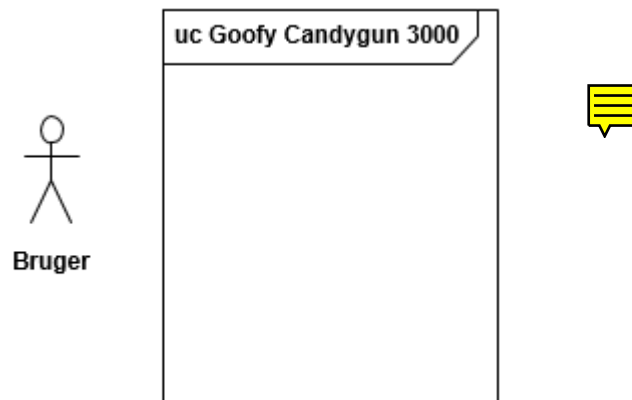
1	Kontekst diagram for slikkanonen . . . . .	1
2	Use case diagram for slikkanonen . . . . .	1
3	Skitse af brugergrænsefladen . . . . .	7
4	Domæne model for Candygun 3000 . . . . .	13
5	BDD for Candygun 3000 . . . . .	14
6	IBD for Candygun 3000 . . . . .	15
7	Software allokatons diagram . . . . .	19
8	Sekvensdiagram for Devkit 8000 . . . . .	20
9	Klassediagram for Devkit 8000 . . . . .	21
10	Sekvensdiagram for PSoC0 SPI test . . . . .	21
11	Sekvensdiagram for PSoC0 I2C test . . . . .	22
12	Sekvensdiagram for PSoC0 Nunchuck test . . . . .	22
13	Klassediagram for PSoC0 . . . . .	23
14	Sekvensdiagram for PSoC1 . . . . .	23
15	Klassediagram for PSoC1 . . . . .	24
16	Forbindelser mellem systemets komponenter . . . . .	24
17	Timing Diagram af 1-byte I2C aflæsning . . . . .	26
18	Eksempel af I2C Protokol Forløb . . . . .	27
19	Klassediagram for CPU'en PSoC0 . . . . .	28
20	H-bro kredsløb . . . . .	30
21	Gate-to-Source Voltag . . . . .	31
22	Gate-to-Source Voltag . . . . .	32
23	. . . . .	34
24	Tidslinje af aflæste I2C beskeder af PSoC0 fra Wii-Nunchuck . . .	35
25	Tidslinje af målt I2C kommandotype . . . . .	36
26	Afmåling af modtager-buffer på PSoC1 efter at have modtaget "NunchuckData"kommando typen. Intet input på Nunchuck'en . . . . .	36
27	Afmåling af modtager-buffer på PSoC1 efter at have modtaget "NunchuckData"kommando typen. Den analoge stick er presset til venstre på Nunchuck'en . . . . .	37
28	Afmåling af modtager-buffer på PSoC1 efter at have modtaget "NunchuckData"kommando typen. Den analoge stick er presset frem på Nunchuck'en . . . . .	37

## 1 Kravspecifikation

Det følgende afsnit udpensler projektet ved specifikation af aktører, use cases, samt ikke-funktionelle krav.

### 1.1 Aktør kontekst diagram

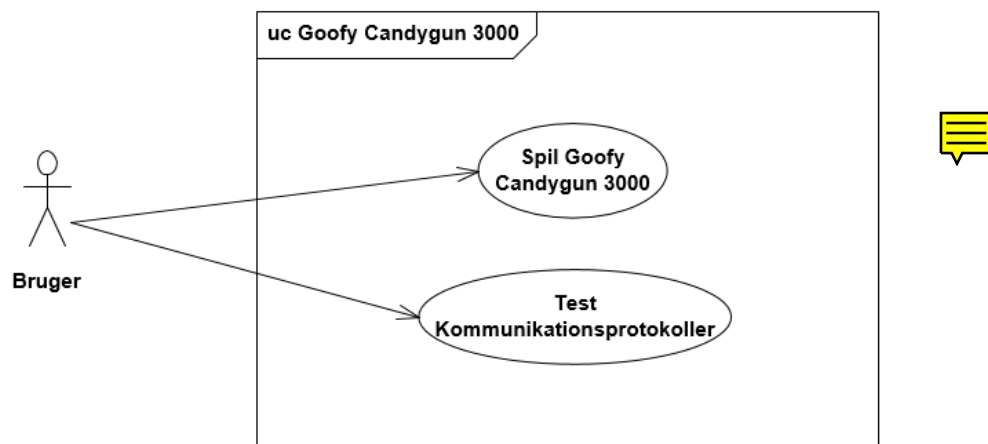
Figur 1 viser et kontekst diagram for Goofy Candygun 3000.



Figur 1: Kontekst diagram for slikkanonen

### 1.2 Use Case Diagram

Figur 2 viser et use case diagram for Goofy Candygun 3000.



Figur 2: Use case diagram for slikkanonen

### 1.3 Aktør beskrivelse

Det følgende afsnit beskriver de identificerede aktører for Goofy Candygun 3000.

#### 1.3.1 Aktør - Bruger

Aktørens Navn:	Bruger
Alternativ Navn:	Spiller
Type:	Primær
Beskrivelse:	Brugeren initierer Goofy Candy Gun, ved at vælge spiltype på brugergrænsefladen. Derudover har brugeren mulighed for at stoppe spillet igennem brugergrænsefladen. Brugeren vil under spillet interagere med Goofy Candy Gun gennem Wii-Nunchucken. Brugeren starter også Goofy Candy Gun system-testen for at verificere om det er operationelt.

### 1.4 Fully Dressed Use Cases

Det følgende afsnit indeholder de *fully dressed use cases* for Goofy Candy Gun, som kan findes under afsnittet **Use Case Diagram**.



## 1.4.1 Use Case 1 - Spil Goofy Candy Gun 3000

<b>Navn</b>	Spil Goofy Candygun 3000
<b>Mål</b>	At spille spillet
<b>Initiering</b>	Bruger
<b>Aktører</b>	Bruger
<b>Antal samtidige forekomster</b>	Ingen
<b>Prækondition</b>	Spillet og kanonen er operationel. UC2 Test kommunikationsprotokoller er udført
<b>Postkondition</b>	Brugeren har færdiggjort spillet
<b>Hovedscenarie</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bruger vælger spiltype på brugergrænseflade</li> <li>2. Bruger vælger antal skud til runde</li> <li>3. Bruger fylder magasin med slik tilsvarende antal skud</li> <li>4. Bruger indstiller kanon med analogstick på Wii-nunchuck</li> <li>5. Bruger udløser kanonen med Wii-nunchucks trigger</li> <li>6. System lader et nyt skud</li> <li>7. Brugergrænseflade opdateres med spillets statistikker</li> <li>8. Punkt 4 til 7 gentages indtil skud er opbrugt <ul style="list-style-type: none"> <li>[Extension 1: Bruger vælger 2 player mode]</li> <li>[Extension 2: Bruger afslutter det igangværende spil]</li> </ul> </li> <li>9. Brugergrænseflade viser afslutningsinfo for runden</li> <li>10. Bruger afslutter runde</li> <li>11. Brugergrænseflade vender tilbage til starttilstand</li> </ol>
<b>Udvidelser/ undtagelser</b>	<p><b>[Extension 1: Brugeren vælger 2 player mode]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bruger overdrager Wii-nunchuck til den anden bruger</li> <li>2. Punkt 4 til 7 gentages indtil skud er opbrugt</li> <li>3. Use case genoptages fra punkt 8</li> </ol> <p><b>[Extension 2: Bruger afslutter det igangværende spil]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brugergrænseflade vender tilbage til starttilstand</li> <li>2. Use case afsluttes</li> </ol>

## 1.4.2 Use Case 2 - Test Kommunikationsprotokoller

<b>Navn</b>	Test kommunikationsprotokoller
<b>Mål</b>	At teste kommunikations protokoller
<b>Initiering</b>	Bruger
<b>Aktører</b>	Bruger
<b>Antal samtidige forekomster</b>	Ingen
<b>Prækondition</b>	Systemet er tændt
<b>Postkondition</b>	Systemet er gennemgået testen og resultaterne er vist
<b>Hovedscenarie</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bruger vælger test system på brugergrænseflade</li> <li>2. Devkit sender start SPI test til PSoC0 via SPI</li> <li>3. PSoC0 sender acknowledge til Devkit via SPI [Exception 1: PSoC0 sender ikke acknowledge]</li> <li>4. Brugergrænseflade meddeler om gennemført SPI test</li> <li>5. Devkit sender start I2C test til PSoC0 via SPI</li> <li>6. PSoC0 sender start I2C test til PSoC slaver via I2C</li> <li>7. PSoC slaver sender acknowledge til PSoC0 via I2C [Exception 2: PSoC slaver sender ikke acknowledge]</li> <li>8. PSoC0 meddeler om gennemført I2C test til Devkit via SPI</li> <li>9. Brugergrænseflade meddeler om gennemført I2C test</li> <li>10. Brugergrænseflade anmoder bruger om at trykke på knap 'Z' på Wii-nunchuck</li> <li>11. Wii-nunchuck sender besked "Knap Z trykket" til PSoC0 via I2C [Exception 3: Wii-nunchuck sender ikke "Knap Z trykket"]</li> <li>12. PSoC0 videresender besked om "Knap Z trykket" til Devkit via SPI</li> <li>13. Brugergrænseflade meddeler om gennemført Wii-nunchuck test</li> <li>14. Brugergrænseflade meddeler at test af kommunikationsprotokoller er gennemført</li> </ol>



Udvidelser/ undtagelser	<p><b>[Exception 1: PSoC0 sender ikke acknowledge]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Brugergrænseflade meddeler fejl i SPI kommunikation</li> <li>2. UC2 afsluttes</li> </ol> <p><b>[Exception 2: PSoC slaver sender ikke acknowledge]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. PSoC0 sender fejlmeddelse til Devkit</li> <li>2. Brugergrænseflade meddeler fejl i I2C kommunikation</li> <li>3. UC2 afsluttes</li> </ol> <p><b>[Exception 3: Wii-nunchuck sender ikke "Knap Z trykket"]</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. PSoC0 sender fejlmeddelse til Devkit</li> <li>2. Brugergrænseflade meddeler fejl i I2C kommunikation med Wii-nunchuck</li> <li>3. UC2 afsluttes</li> </ol>
-------------------------	--

### 1.5 Ikke funktionelle krav

1. Kanonen skal kunne drejes med en nøjagtighed på  $\pm 5^\circ$ 
  - 1.1. Vertikalt gælder dette for intervallet fra 0 til  $70^\circ$
  - 1.2. Horizontalt gælder dette for intervallet fra  $-45^\circ$  til  $45^\circ$
2. Kanonen skal kunne affyre projektiler med en diameter på  $1,25 \text{ cm} \pm 2 \text{ mm}$
3. Kanonen skal kunne affyre sit projektil minimum 1 meter
4. Kanonens størrelse må maksimalt være 40cm høj, bred og dyb
5. Fra aftryk på trigger til affyring må der maksimalt gå ti sekunder
6. Affyring af kanonen skal kunne afvikles minimum tre gange pr. minut
7. Figur 3 viser en skitse af hvordan den grafiskbrugergrænseflade kommer til at se ud



Figur 3: Skitse af brugergrænsefladen

## 2 Accepttestspecifikation

### 2.1 Use case 1 - Hovedscenarie

Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Vælg one-player mode.	Brugergrænsefladen viser spilside for one-player mode og anmoder om valg af antal skud.		
2	Vælg ti skud.	Brugergrænseflade anmoder om, at der fyldes ti stykker slik i magasin.		
3	Fyld ti stykker slik i magasinet og tryk på knap for at starte spil.	Brugergrænseflade går til spilside og anmoder om, at kanon indstilles.		
4	Indstil kanon til affyring med Wii-nunchuck.	Kanon indstiller sig svarende til Wii-nunchucks placering.		
5	Udløs kanon med trigger på wii-nunchuck.	Kanon udløses.		
6	Gentag punkt 4 og 5 ti gange.	Punkt 4 og 5 gentages.		
7	Kig på brugergrænsefladen.	Brugergrænsefladen viser info om spillet.		
8	Tryk på knap for at vende tilbage til starttilstand.	Brugergrænseflade vender tilbage til startside.		

## 2.1.1 Use case 1 - Extension 1

Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Vælg two-player mode.	Brugergrænsefladen viser spilside for two-player mode og anmoder om valg af antal skud.		
2	Vælg ti skud på brugergrænseflade.	Brugergrænseflade anmoder om, at der fyldes ti stykker slik i magasinet.		
3	Fyld ti stykker slik i magasinet og tryk på knap for at starte spil.	Brugergrænseflade går til spilside og anmoder om, at kanon indstilles.		
4	Indstil kanon til affyring med Wii-nunchuck.	Kanon indstiller sig svarende til Wii-nunchucks placering.		
5	Udløs kanon med trigger på wii-nunchuck.	Kanon udløses.		
6	Giv Wii-nunchuck til den anden spiller.	Den anden spiller modtager Wii-nunchuck.		
7	Gentag punkt 4 til 6 indtil skud er opbrugt.	Punkt 4 til 6 gentages.		
8	Kig på brugergrænseflade.	Brugergrænseflade viser info om spil.		
9	Tryk på knap for at vende tilbage til starttilstand.	Brugergrænseflade vender tilbage til startside.		

**2.1.2 Use case 1 - Extension 2**

Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Vælg one-player mode.	Brugergrænsefladen viser spilside for one-player mode og anmoder om valg af antal skud.		
2	Vælg ti skud på brugergrænseflade.	Brugergrænseflade anmoder om, at der fyldes ti stykker slik i magasin.		
3	Fyld ti stykker slik i magasinet og tryk på knap for at starte spil.	Brugergrænseflade går til spilside og anmoder om, at kanon indstilles.		
4	Tryk på knap for afslutning af spil.	Brugergrænseflade vender tilbage til startside.		

**2.2 Use case 2 - Hovedscenarie**

Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk start test på brugergrænseflade	Brugergrænsefladen udskriver at SPI og I2C testen er godkendt. Brugergrænsefladen anmoder bruger om tryk på Z på Wii-nunchuck		
2	Tryk Z på Wii-nunchuck	Brugergrænsefladen udskriver at Wii-testen er godkendt		

**2.2.1 Use case 2 - Exception 1**

Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Fjern SPI-kablet fra DevKittet.			
2	Tryk på start test på brugergrænseflade	Brugergrænsefladen udskriver SPI forbindelses fejlmeddelelse.		

**2.2.2 Use case 2 - Exception 2**

Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Fjern I2C-kabler fra alle I2C slaver.			
2	Tryk på start test på brugergrænseflade	Brugergrænsefladen udskriver I2C forbindelses fejlmeddelelse.		

**2.2.3 Use case 2 - Exception 3**

Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Disconnect Wii nunchuck fra systemet.			
2	Tryk på start test på brugergrænseflade			
3	Vent på timeout.	Brugergrænsefladen udskriver Wii Nunchuck forbindelses fejlmeddelelse		

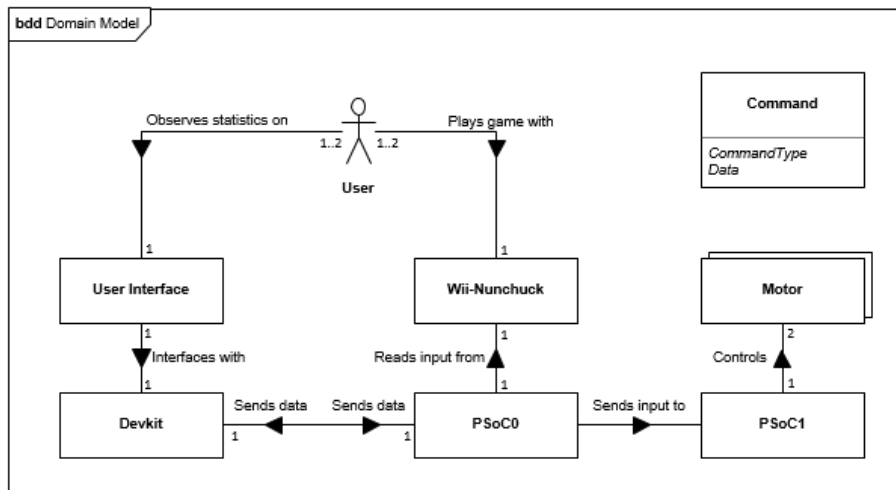
### 2.3 Ikke-funktionelle krav

Krav	Test	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1.1	Bruger styrer kanon fra "top"position til "bund"position, og måler vinkelforskellen.	Den afmålte vinkelforskel må være $70^{\circ} \pm 5^{\circ}$		
1.2	Bruger drejer kanonen fra længst til højre til længst til venstre og måler vinkelforskellen.	Den afmålte vinkelforskel ligger indenfor $70^{\circ} \pm 5^{\circ}$		
2	Et projektil på 1.25 cm i diameter $\pm 5$ mm affyres fra kanonen.	Projektilet bliver affyret		
3	Et projektil affyres, og distancen mellem kanonen og stedet hvor projektilet lander måles.	Distancen er blevet målt til at være større end 1 meter.		
4	Mål kanonens dimensioner med en lineal.	Dimensionerne overstiger ikke 40cm x 40cm x 40cm.		
5	Tryk på "triggeren" på Wii Nunchuck, og mål med et stopur hvor lang tid der går fra tryk, til kanonen bliver affyret.	Den målte tid er mindre end 10 sekunder.		
6	Kanonen affyres 3 gange, og et stopur startes ved første skud, og stoppes ved det tredje skud.	Den målte tid er mindre end 60 sekunder.		

### 3 Systemarkitektur

#### 3.0.1 Domæne model

På figur 4 ses domæne modellen for systemet. Denne er udarbejdet ved at lave en navneordsanalyse fra de specificerede use cases i afsnit 1.



Figur 4: Domæne model for Candygun 3000

I domæne modellen ses, at brugeren interagerer med både Wii-nunchucken og med brugergrænsefladen. Brugergrænsefladen er en grænseflade til softwaren devkittet. Devkittet kommunikerer med PSoC0, som læser den analoge data der kommer fra Wii-nunchucken. Denne data bliver derefter afkodet og videresendt til PSoC1, som styrer motorene ud fra dataene.

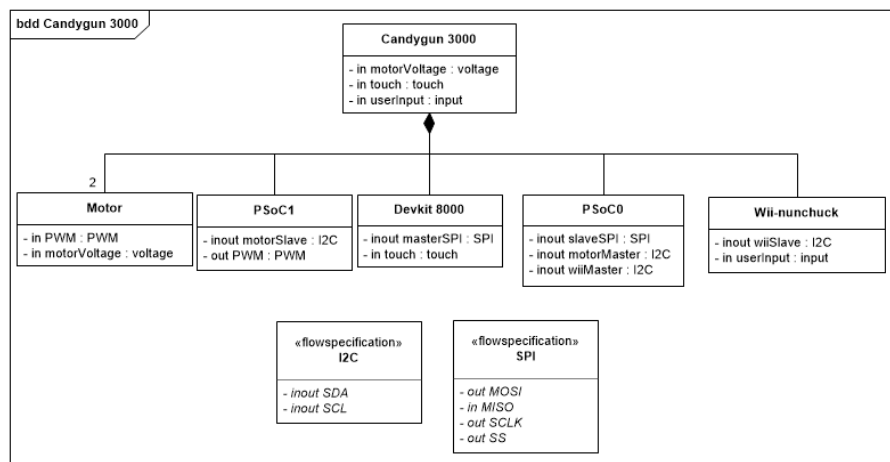
### 3.1 Hardware Arkitektur

I hardwarearkitekturen beskrives systemet ved at nedbryde det i blokke. I BDD'et er blokkenes porte og associationer til andre blokke angivet. Disse porte anvendes senere i afsnittet, hvor de benyttes i IBD'et.

#### 3.1.1 BDD for Candygun 3000

På figur 5 ses et *Block Definition Diagram (BDD)* hvor Candygun 3000 brudt ned i blokkene PSoC0, PSoC1 og Devkit 8000. Devkit 8000 er brugergrænsefladen, som brugeren kan interagere med via touchskærmen. Denne kommunikerer via SPI til PSoC0, som er SPI-slave. PSoC0 er forbundet til PSoC1, hvor kommunikeres via I2C og den fungerer som I2C-master. Udover bindeled mellem SPI og I2C kommunikationen har PSoC0 ansvaret for Wii-nunchucken. PSoC1 står for at aflæse og afkode input fra nunchucken, som også kommunikerer via I2C, og videresender dataene til PSoC1. PSoC1, som står for motorstyringen, tager dataene og konverterer dem til et PWM-signal. Dette signal sendes derefter til de to motorer. På figur 5 ses blokkenes associationer og deres porte.





Figur 5: BDD for Candygun 3000

### Blokbeskrivelse

Følgende afsnit indeholder en blokbeskrivelse samt en flowspecifikation for I2C og SPI. I flowspecifikationen beskrives I2C og SPI forbindelserne mere detaljeret fra en masters synsvinkel.

#### DevKit 8000

*DevKit 8000* er en embedded Linux platform med touch-skærm, der bruges til brugergrænsefladen for produktet. Brugeren interagerer med systemet og ser status for spillet via Devkit 8000.

#### Wii-Nunchuck

*Wii-Nunchuck* er controlleren som brugeren styrer kanonens retning med.

#### PSoC0

*PSoC0* er PSoC hardware der indeholder software til I2C og SPI kommunikation og afkodning af Wii-Nunchuck data. PSoC0 fungerer som I2C master og SPI slave. Denne PSoC er bindeleddet mellem brugergrænsefladen og resten af systemets hardware.

#### Motor

*Motor* blokken er Candy Gun 3000's motorer, der anvendes til at bevæge kanonen i forskellige retninger.

#### PSoC1

*PSoC1* er PSoC hardware der indeholder software til I2C kommunikation og styring af Candy Gun 3000's motorer. PSoC1 fungerer som I2C slave.

#### SPI (FlowSpecification)

*SPI (FlowSpecification)* beskriver signalerne der indgår i *SPI* kommunikation.

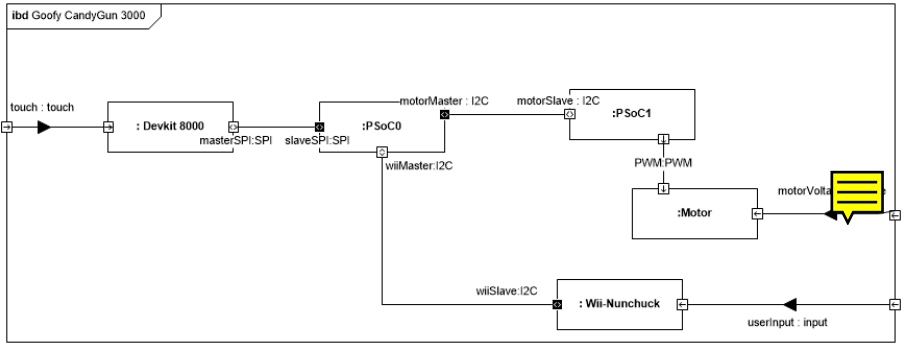
#### I2C (FlowSpecification)

*I2C (FlowSpecification)* beskriver signalerne der indgår i *I2C* kommunikation.

### 3.1.2 IBD for Candygun 3000

På baggrund af BDD'et er der lavet et *Internal Block Diagram (IBD)*. I IBD'et på figur 6 ses forbindelserne og portene mellem systemets blokke. Diagrammet

viser grænsefladerne mellem blokkene og flowet i mellem disse.



Figur 6: IBD for Candygun 3000

Signalbeskrivelse

I signalbeskrivelsen gælder det, at når et signal beskrives som 'højt' opereres der i et spændingsområde på 3.5V til 5V. På samme måde er signaler beskrevet som 'lav' defineret som spændinger indenfor et område fra 0V til 1,5V. Disse spændingsniveauer er defineret ud fra standarden for CMOS kredse [3].

Blok-navn	Funktionsbeskrivelse	Signaler	Signalbeskrivelse
Devkit 8000	Fungerer som grænseflade mellem bruger og systemet samt SPI master.	masterSPI	Type: SPI Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: ?? Beskrivelse: SPI bussen hvori der sendes og modtages data.
		touch	Type: touch Beskrivelse: Brugertryk på Devkit 8000 touchdisplay.
PSoC0	Fungerer som I2C master for PSoC1 og Wii-Nunchuck samt SPI slave til Devkit 8000.	slaveSPI	Type: SPI Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: ?? Beskrivelse: SPI bussen hvori der sendes og modtages data.

		wiiMaster	Type: I2C Spændingsniveau: ?? Hastighed: ?? Beskrivelse: I2C bussen hvor der modtages data fra Nunchuck.
		motorMaster	Type: I2C Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: 100kbit/sekund Beskrivelse: I2C bussen hvor der sendes afkodet Nunchuck data til PSoC1.
PSoC1	Modtager nunchuckinput fra PSoC0 og omsætter dataene til PWM signaler.	motorSlave	Type: I2C Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: 100kbit/sekund Beskrivelse: Indeholder formatteret Wii-Nunchuck data som omsættes til PWM-signal.
		PWM	Type: PWM Frekvens: 22kHz PWM %: 0-100% Spændingsniveau: 0-5V Beskrivelse: PWM signal til styring af motorens hastighed.
Motor	Den enhed der skal bevæge kanonen	PWM	Type: PWM Frekvens: 22kHz PWM%: 0-100% Spændingsniveau: 0-5V Beskrivelse: PWM signal til styring af motorens hastighed.

		motorVoltage	Type: voltage Spændingsniveau: 12V Beskrivelse: Strømforsyning til motoren
Wii-nunchuck	Den fysiske controller som brugeren styrer kanonen med.	wiiSlave	Type: I2C Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: 100kbit/sekund Beskrivelse: Kommunikationslinje mellem PSoC1 og Wii-Nunchuck.
		userInput	Type: input Beskrivelse: Brugersinput fra Wii-Nunchuck.
SPI	Denne blok beskriver den ikke-atomske SPI forbindelse.	MOSI	Type: CMOS Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: ?? Beskrivelse: Binært data der sendes fra master til slave.
		MISO	Type: CMOS Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: ?? Beskrivelse: Binært data der sendes fra slave til master.
		SCLK	Type: CMOS Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: ?? Beskrivelse: Clock signalet fra master til slave, som bruges til at synkronisere den serielle kommunikation.

		SS	Type: CMOS Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: ?? Beskrivelse: Slave- Select, som bruges til at bestemme hvilken slave der skal kommunikeres med.
I2C	Denne blok be- skriver den ikke- atomiske I2C forbindelse.	SDA	Type: CMOS Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: ?? Beskrivelse: Data- bussen mellem I2C masteren og I2C slaver.
		SCL	Type: CMOS Spændingsniveau: 0-5V Hastighed: ?? Beskrivelse: Clock signalet fra master til lyttende I2C slaver, som bruges til at synkroni- sere den serielle kommunikation.

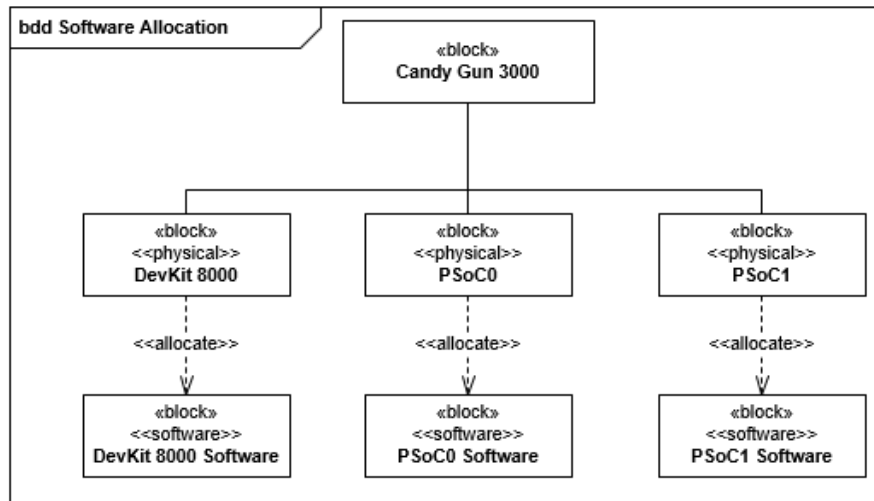
Tabel 2: Tabel med signalbeskrivelse

### 3.2 Software Arkitektur

I softwarearkitekturen udarbejdes der applikationsmodeller bestående af sekvensdiagrammer og klassediagrammer for hver use case, opdelt for hver CPU i systemet. Applikationsmodellerne har til formål at danne et overblik af de krav der stilles til softwaren for produktets uses cases. På denne måde kan de bruges som inspirerende grundlæg for software design og implementering. Applikationsmodellerne giver en overfladisk beskrivelse af CPU'ernes interaktioner.

De følgende delafsnit præsenterer systemets applikationsmodeller for hver CPU. For hver applikationsmodel vil der først præsenteres et eller flere sekvensdiagrammer med forklarende tekst, efterfulgt af et klassediagram udledt fra sekvensdiagrammerne.

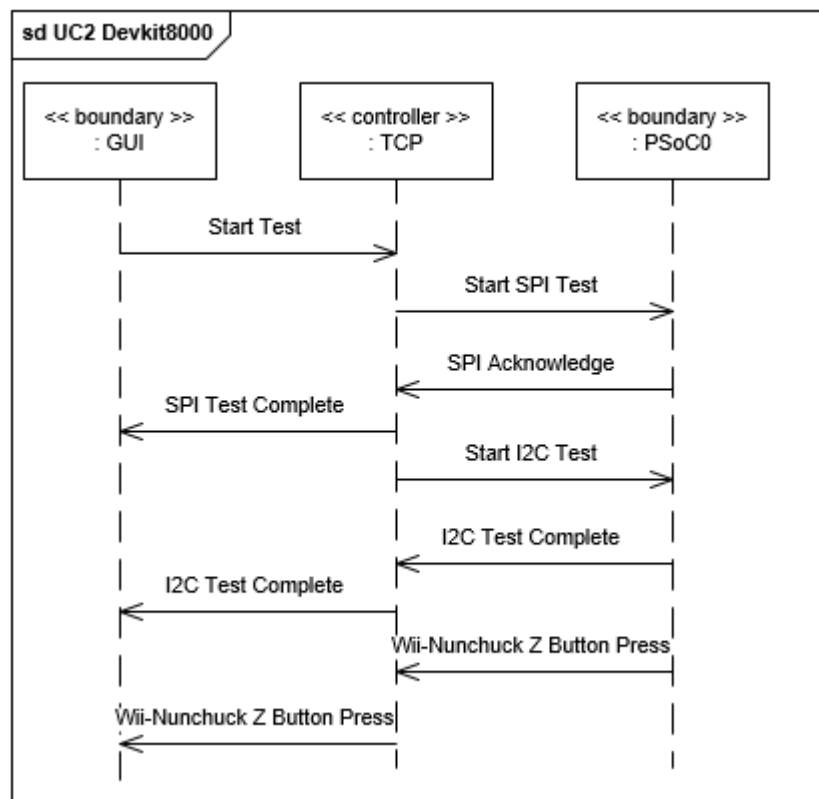
På figur 7 ses et software allokations diagram. Dette danner et overblik for systemets CPU'er og hvilket software der allokeres på hver software block. Følgende applikationsmodeller tager udgangspunkt i softwaren der allokeres i figuren.



Figur 7: Software allokatons diagram

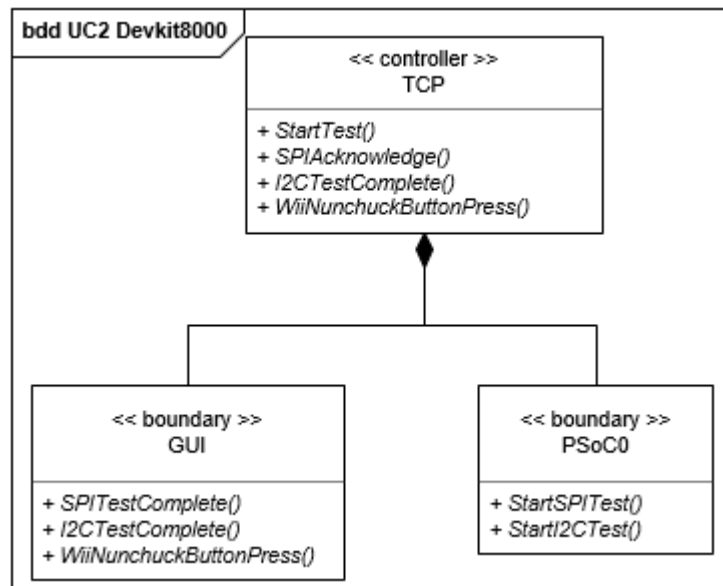
### 3.2.1 Applikationsmodel for Devkit 8000 Software

Sekvensdiagrammet for Devkit 8000 ses på figur 8. Kontrolklassen er Test Communication Protocol, er på figuren forkortet til TCP. Der er to boundaryklasser, da DevKit 8000 skal håndtere kommunikationen mellem brugeren og PSoC0. Brugeren interagerer via en grafisk brugergrænseflade (GUI). Som det ses af diagrammet initieres testen af brugeren via brugergrænsefladen og derefter er det kontrolklassen, der sørger for, at de forskellige tests bliver sat i gang ved at kommunikere med PSoC0. Når en test er færdiggjort meldes resultatet ud til brugeren via GUI'en.



Figur 8: Sekvensdiagram for Devkit 8000

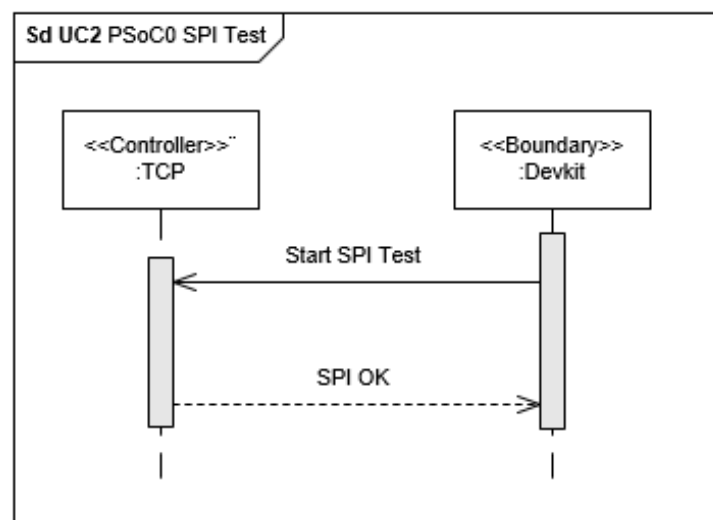
Ud fra sekvensdiagrammet for Devkit 8000 er der udledt metoder til klasserne. De udledte metoder ses i klassediagrammet på figur 9.



Figur 9: Klassediagram for Devkit 8000

### 3.2.2 Applikationsmodel for PSoC0

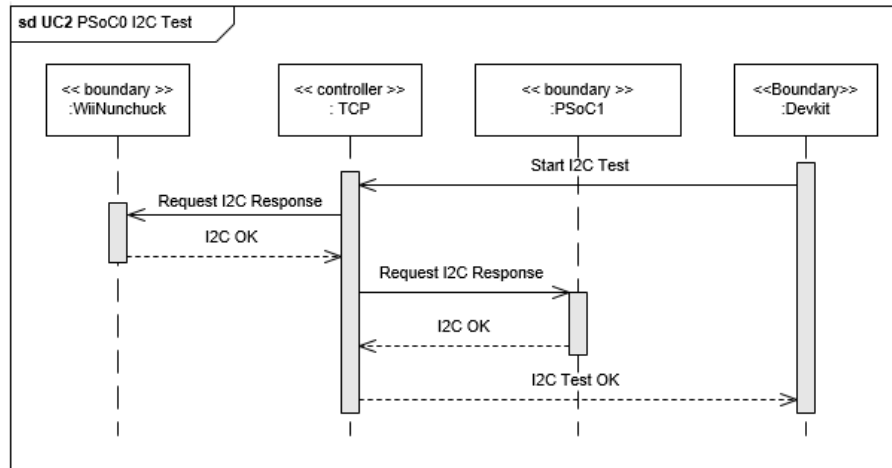
På figur 10, 11 og 12 ses sekvensdiagrammer for PSoC0. Sekvensdiagrammerne er blevet opdelt i de 3 tests der gennemføres i use casen; SPI, I2C og Nunchuck kommunikations tests. Kontrolklassen er Test Communication Protocol, hvilket på figurerne er forkortet til TCP. Derudover er der tre boundaryklasser, da PSoC0 skal kommunikere både med Devkit 8000, Nunchucken og PSoC1.



Figur 10: Sekvensdiagram for PSoC0 SPI test

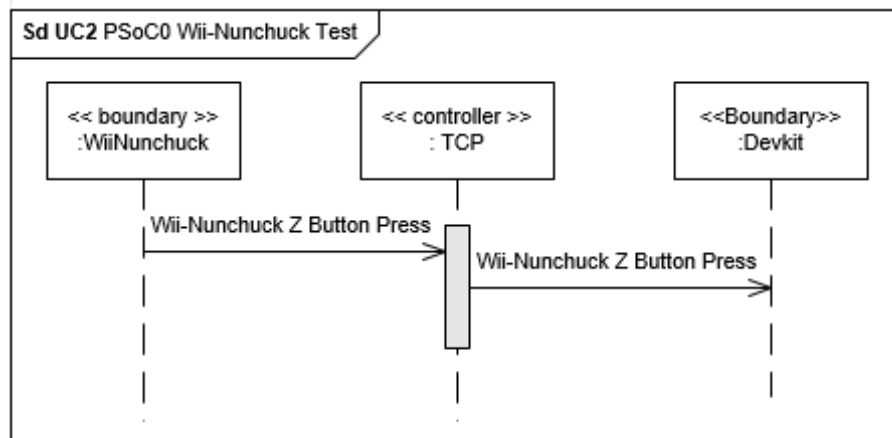


På figur 10 ses, at Devkittet sender en besked til kontrolklassen for at påbegynde SPI testen. Når testen er udført, svarer denne med en SPI OK og derved er SPI testen gennemført.



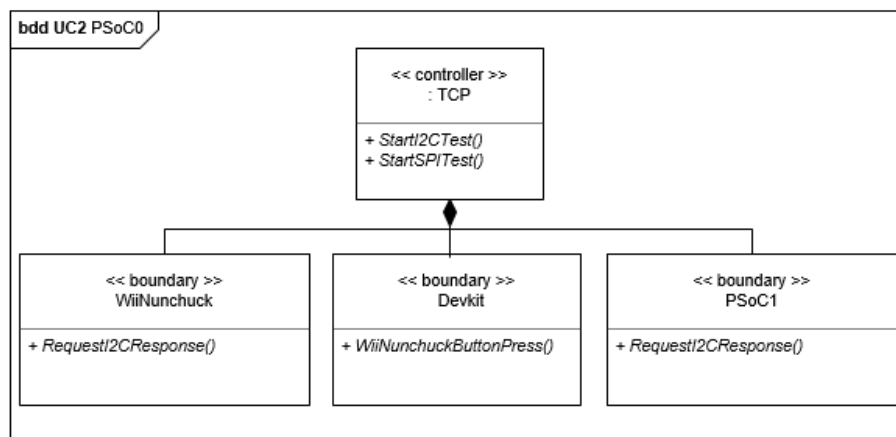
Figur 11: Sekvensdiagram for PSoC0 I2C test

På figur 11 ses, at Devkittet starter I2C testen, ved at sende en besked til kontrolklassen. Kontrolklassen anmoder herefter om svar via I2C nettet fra Nuchucken og PSoC1. Når disse enheder har svaret med et I2C OK er testen gennemført og der sendes besked til Devkittet med en I2C Test OK.



Figur 12: Sekvensdiagram for PSoC0 Nunchuck test

På figur 12 ses sekvensdiagrammet for Wii-Nunchuck testen. Når der sker et tryk sender Nunchucken 'Z' knappens status til kontrolklassen. Herefter videresender kontrolklassen knappens status til Devkittet og derved er testen færdig.

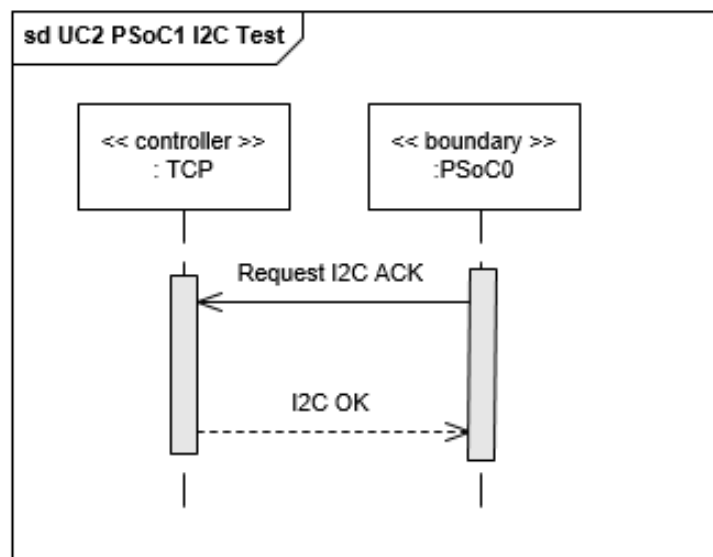


Figur 13: Klassesdiagram for PSoC0

I klassesdiagrammet på figur 13 ses kontrolklassen og de tre boundaryklasser, som hører til PSoC0. I klasserne er der tilføjet metoder, som er udledt ud fra sekvensdiagrammerne.

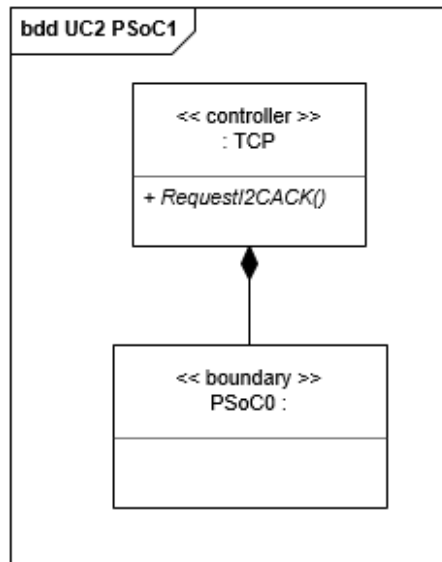
### 3.2.3 Applikationsmodel for PSoC1

Sekvensdiagrammet for PSoC1 ses på figur 14. Som forrige afsnit er kontrolklassen Test Communication Protocols, hvilket i diagrammet er forkortet til TCP. I dette tilfælde er der kun én boundaryklasse, da PSoC1, i denne use case, kun anvendes til I2C testen og derfor kun skal kommunikere med PSoC0.



Figur 14: Sekvensdiagram for PSoC1

På figur 14 ses, at boundaryklassen, PSoC0, anmoder om respons fra kontrolklassen til at bekræfte om at I2C slaven kan kommunikeres med. Hvis dette er tilfældet sendes der I2C OK tilbage til boundaryklassen.

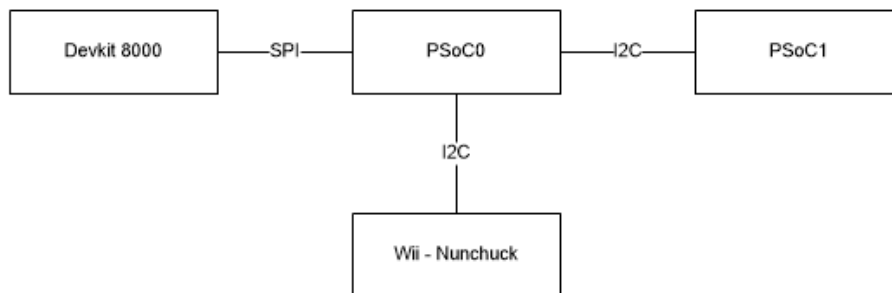


Figur 15: Klassesdiagram for PSoC1

Fra sekvensdiagrammet på figur 14 udledes et klassesdiagram som ses foroven i figur 15.

### 3.2.4 Kommunikationsprotokoller

I dette afsnit beskrives de kommunikationsprotokoller der anvendes til at sende data mellem systemets komponenter på de anvendte bustyper - I2C og SPI. På figur 16 ses hvilke bustyper der anvendes mellem systemets komponenter.



Figur 16: Forbindelser mellem systemets komponenter

### SPI Protokol

Til kommunikation mellem Devkittet og PSoC0 anvendes der *Serial Parallel Interface (SPI)*. SPI-forbindelsen består af fire signaler. Et af signalerne er *slave select* (SS). Det muliggør kommunikation med flere slaver. Selve dataen sendes via signalerne *Master Out Slave In* (MOSI) og *Master In Slave Out* (MISO). Det foregår ved *Full Duplex*, hvor der altid sendes i begge retninger på én gang. Hvis der kun ønskes at sende i én retning, kan der sendes 0'er i den anden retning. Derudover er der en *Clock* (SCLK), som sørger for at kommunikationen er synkron. I forhold til timing er det vigtigt, at både master og slave anvender samme *Timing Mode*, som styres af to bit, *SPI Clock Polarity Bit* (CPOL), som bestemmer om clock'en starter højt eller lavt, og *SPI Clock Phase Bit* (CPHA), som afgør om data samples på clock'ens rising- eller falling edge. I dette projekt anvendes *Timing Mode 3*, hvor clock'en starter høj og sampler på rising edge.

De kommandoer, der i projektet sendes via SPI, består af 8 bit, hvilket også passer med, at SPI-forbindelsen er sat op til at sende én byte ad gangen.

På tabel 3 ses SPI-protokollen. Til venstre på tabellen ses navnet på de kommandoer, der sendes. Alle kommandoer med "TEST" i navnet sendes fra Devkit8000 til PSoC0 via MOSI. De resterende kommandoer er svar på de forskellige tests, som sendes via MISO fra PSoC0 til Devkit8000. Det er værd at lægge mærke til, at det er bevidst, at der ikke er en kommando for SPI\_FAIL. Da SPI-forbindelsen ikke testes på PSoC0, men ved at PSoC0 sender *SPI\_OK* tilbage til Devkit8000 via SPI-forbindelsen. Dermed kan det først afgøres om SPI-forbindelsen fungerer korrekt, når Devkit8000 modtager (eller ikke modtager) succes-beskeden fra PSoC0.

Kommando Type	Beskrivelse	Binær Værdi	Hex Værdi
START_SPI_TEST	Sætter PSoC0 i 'SPI-TEST' mode	1111 0001	0xF1
START_I2C_TEST	Sætter PSoC0 i 'I2C-TEST' mode	1111 0010	0xF2
START_NUNCHUCK_TEST	Sætter PSoC0 i 'NUNCHUCK-TEST' mode	1111 0011	0xF3
SPI_OK	Signalerer at SPI-testen blev gennemført uden fejl	1101 0001	0xD1
I2C_OK	Signalerer at I2C-testen blev gennemført uden fejl	1101 0010	0xD2
I2C_FAIL	Signalerer at der skete fejl under I2C-testen	1100 0010	0xC2
NUNCHUCK_OK	Signalerer at NUNCHUCK-testen blev gennemført uden fejl	1101 0011	0xD3
NUNCHUCK_FAIL	Signalerer at der skete fejl under NUNCHUCK-testen	1100 0011	0xC3

Tabel 3: Kommandotyper der anvendes ved SPI kommunikation

### I2C Protokol

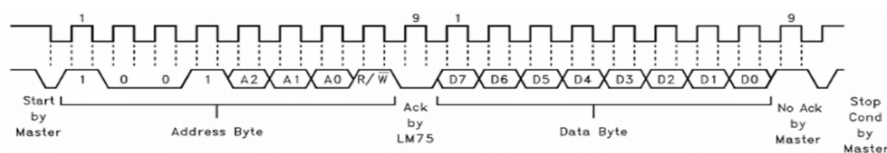
I2C[1] er en bus bestående af to ledninger. Den ene ledning bruges som data-bus og navngives *Serial Data Line* (SDA). Den anden ledning bruges til clock signalet, der synkroniserer kommunikationen, og navngives *Serial Clock Line* (SCL). Enheder på I2C bussen gør brug af et master-slave forhold til at sende og læse data. En fordel ved I2C bussen er at netværket kan bestå af multiple masters og slaver, hvilket udnyttes i dette system da fire I2C komponenter skal sende data mellem hinanden.

I2C gør brug af en integreret protokol der anvender adressering af hardware-enheder for at identificere hvilken enhed der kommunikeres med. På tabel 4 ses adresserne tildelt systemets PSoCs.

I2C Adresse bits	7	6	5	4	3	2	1	0 R/W
PSoC0	0	0	0	1	0	0	0	0/1
PSoC1	0	0	0	1	0	0	1	0/1

Tabel 4: Adresser der anvendes på I2C bussen

Den integrerede I2C protokol sender data serielt i pakker af 8-bit (1 byte). På figur 17 ses et timing diagram for aflæsning af 1 byte. Figuren er et udsnit fra databladet for en LM75, der anvender fire faste adressebits, tre vilkårlige bit og en read/write bit. Her ses at transmissionen af data begynder med en adresse-byte til slaven efterfulgt af en acknowledge til masteren og herefter sendes en data-byte.



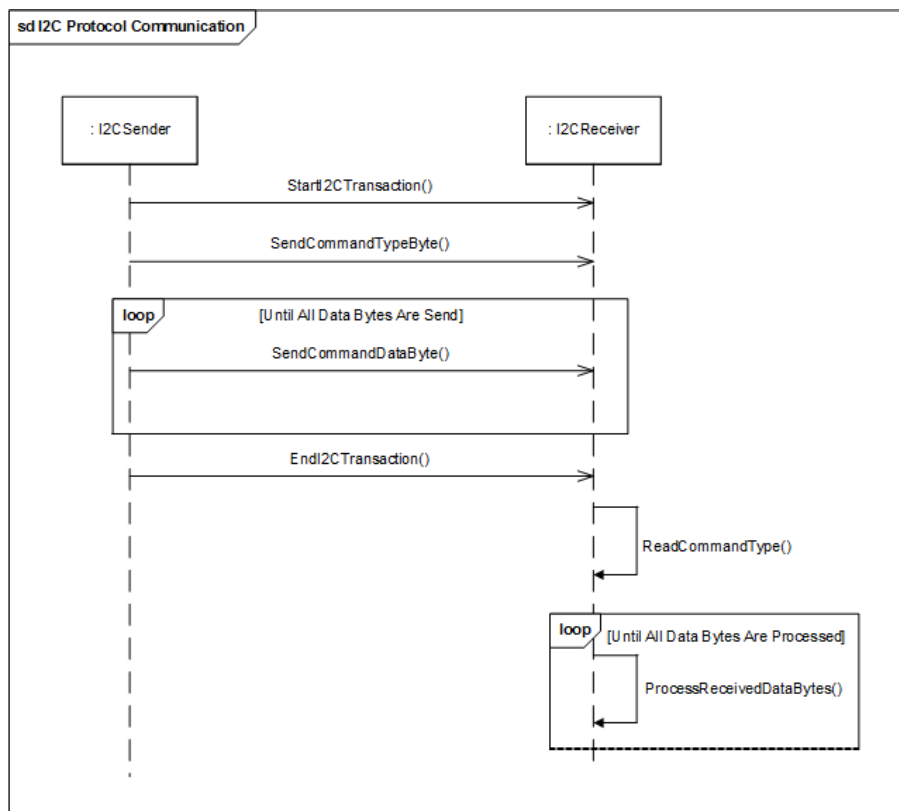
Figur 17: Timing Diagram af 1-byte I2C aflæsning

### 3.3 Kasper and David look here and fix this hoebag

Systemet gør brug af den integrerede I2C protokol via en højere abstraheret *Application Programming Interface* (API). Ved brug af denne API er en brugerdefineret protokol udviklet, som gør det muligt at sende kommandoer og data mellem systemets PSoCs.

Da I2C dataudveksling sker bytevist, er den brugerdefinerede I2C protokol opbygget ved at typen af kommando indikeres af den første modtagne byte. Herefter følger  $N$ -antal bytes som kommandoens tilhørende data.  $N$  er et vilkårligt heltal og bruges i dette afsnit når der refereres til en mængde data-bytes der sendes med en kommandotype.

Kommandoens type definerer antallet af databytes modtageren skal forvente og hvordan disse skal fortolkes. På figur 18 ses et sekvensdiagram der, med pseudo-kommandoer, demonstrerer forløbet mellem en I2C afsender og modtager ved brug af I2C protokollen.



Figur 18: Eksempel af I2C Protokol Forløb

På figur 18 ses at afsenderen først starter en I2C transaktion, hvorefter typen af kommando sendes som den første byte. Efterfølgende sendes  $N$  antal bytes, afhængig af hvor meget data den givne kommandotype har brug for at sende. Efter afsluttet I2C transaktion læser I2C modtageren typen af kommando, hvor den herefter kan fortolke  $N$  antal modtagne bytes afhængig af den modtagne kommandotype.

På tabel 5 ses de definerede kommandotyper og det tilsvarende antal af bits der sendes ved dataveksling.

Kommando Type	Beskrivelse	Binær værdi	Hex værdi	Data bytes
NunchuckData	Indeholder aflæst data fra Wii Nunchuck controlleren	0010 1010	0xA2	Byte #1 Analog X-værdi Byte #2 Analog Y-værdi Byte #3 Analog ButtonState
I2CTestRequest	Anmoder PSoC0 om at starte en I2C kommunikations test	0010 1001	0x29	Ingen Databytes
I2CTestACK	Anmodning om at få en I2C OK besked fra I2C enhed	0010 1000	0x28	Ingen Databytes

Tabel 5: Kommandotyper der anvendes ved I2C kommunikation

Kolonnerne "Binær Værdi" og "Hex Værdi" i tabel 5 viser kommandotypens unikke tal-ID i både binær- og hexadecimalform. Denne værdi sendes som den første byte, for at identificere kommandotypen.

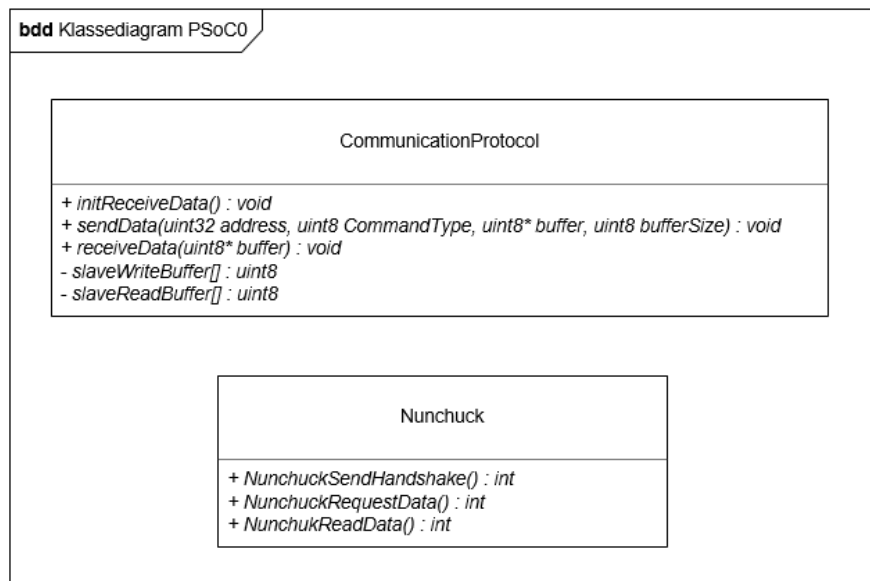
## 4 Design og implementering

### 4.1 Software Design

#### 4.1.1 Klassediagramme

##### PSoC0

På figur 19 ses klassediagrammet indeholdende klasserne som bruges af softwaren allokeret på CPU'en PSoC0.



Figur 19: Klassediagram for CPU'en PSoC0

På figur 19 kan det ses at softwaren på PSoC0 CPU'en gør brug af klasserne *CommunicationProtocol* samt *Nunchuck*.

Klassebeskrivelser kan findes i **!INDSÆT BILAG TIL DOXYGEN!**

#### 4.1.2 Afkodning af Wii-Nunchuck Data Bytes

Aflæste bytes fra Wii-Nunchuck - indeholdende tilstanden af knapperne og det analoge stick - er kodet når de oprindeligt modtages via I2C bussen. Disse bytes skal altså afkodes før deres værdier er brugbare. Afkodningen af hver byte sker ved brug af følgende formel:

$$\text{AfkodetByte} = (\text{AflæstByte} \text{ XOR } 0x17) + 0x17$$

Fra formelen kan det ses at den aflæste byte skal *XOR*'s (Exclusive Or) med værdien 0x17, hvorefter dette resultat skal adderes med værdien 0x17.

#### 4.1.3 Kalibrering af Wii-Nunchuck Analog Stick

De afkodede bytes for Wii-Nunchuck's analoge stick har definerede standard-værdier for dets forskellige fysiske positioner. Disse værdier findes i tabel 6

X-akse helt til venstre	0x1E
X-akse helt til højre	0xE1
X-akse centreret	0x7E
Y-akse centreret	0x7B
Y-akse helt frem	0x1D
Y-akse helt tilbage	0xDF

Tabel 6: Standardværdier for fysiske positioner af Wii-Nunchuck's analoge stick

I praksis skal de afkodede værdier for det analoge stick kalibreres, da slør pga. brug gør at de ideale værdier ikke rammes.

I projektet er de afkodede værdier for det analoge stick kalibreret med værdien -15 (0x0F i hexadecimal), altså ser den endelige formel for afkodning samt kalibrering således ud:

$$AfkodetByte = (AflæstByte \text{ XOR } 0x17) + 0x17 - 0x0F$$

## 4.2 Hardware Design

På baggrund af BDD'et er der fundet følgende hardwareblokke, der skal udarbejdes:

- Motorstyring
- Tre motorer

### 4.2.1 Motorstyring

Til at styre de tre motorer er der bygget en H-bro, der skal bruges i tre eksemplarer. To af disse motorer skal kunne styre kanonen, så den kan køre op og ned og frem og tilbage. Den tredje skal bruges til at styre affyringsekanismen.

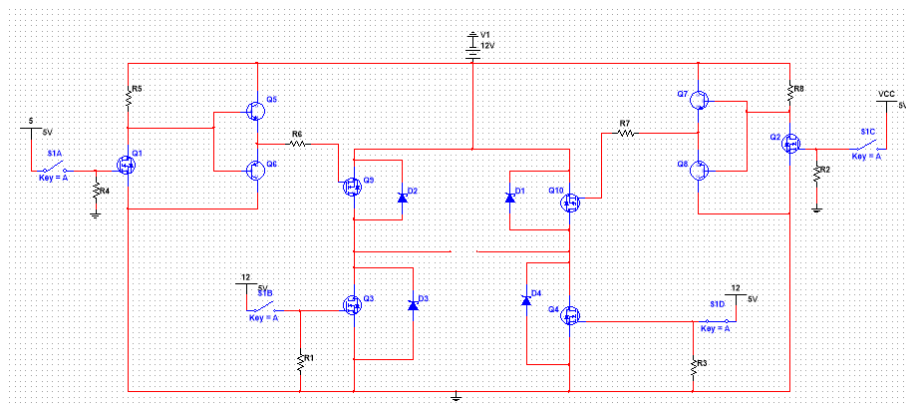
#### H-bro

Først blev der designet en H-bro, som bestod af to N-MOSFET's af typen IRLZ44 og to P-MOSFET's af typen ZVP3306. Denne kan ses på figur... Det viste sig dog, at den P-MOSFET der var brugt, var for svag til at kunne trække den strøm, som motoren skulle bruge, hvilket betød, at den blev brændt af.



Tabel 7: Komponentbetegnelser på H-bro

Betegnelse	Komponent
VCC	5V
Q1	IRLZ44(mosfet N-Channel)
Q2	IRLZ44(mosfet N-Channel)
Q3	IRLZ44(mosfet N-Channel)
Q4	IRLZ44(mosfet N-Channel)
Q5	BC547
Q6	BC557
Q7	BC547
Q8	BC557
Q9	IRF9Z34N(mosfet P-Channel)
Q10	IRF9Z34N(mosfet P-Channel)
R1	10k $\Omega$
R2	10k $\Omega$
R3	10k $\Omega$
R4	10k $\Omega$
R5	10k $\Omega$
R6	100 $\Omega$
R7	100 $\Omega$
R8	10k $\Omega$
D1	IN5819
D2	IN5819
D3	IN5819
D4	IN5819



Figur 20: H-bro kredsløb

### Mosfet

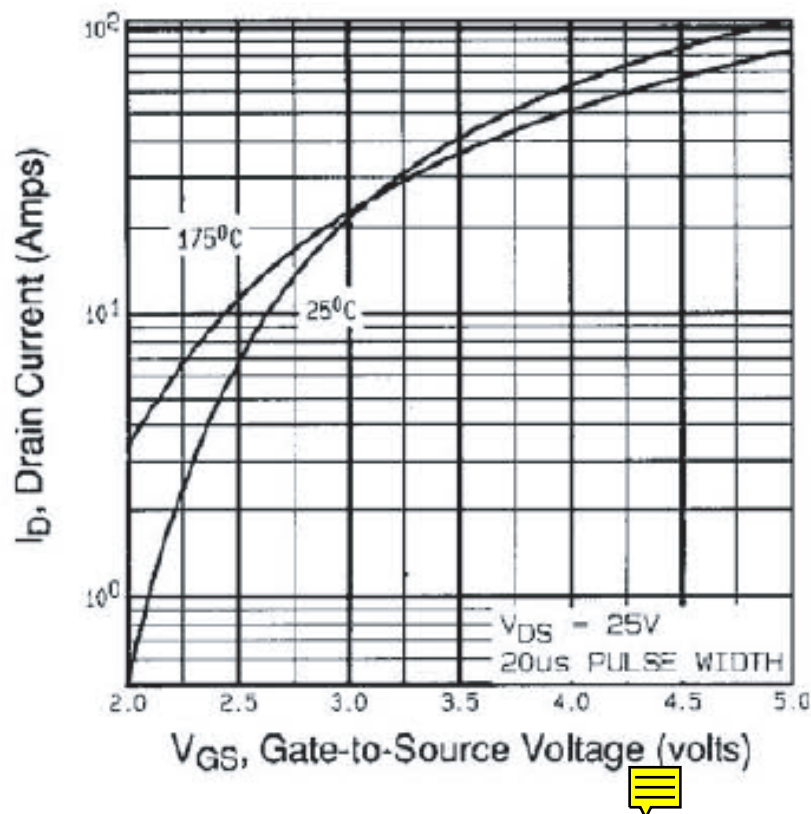
Til at styre motoren er der bygget en H-bro, som består af fire mosfet, hvor to af dem er af typen IRF9Z34N (mosfet P-channel, som er Q9 og Q10 på kredsløbstegningen) og de to andre mosfet er af typen IRLZ44 (mosfet N-Channel, som er Q3 og Q4 kredsløbstegningen). Det er valgt at bruge mosfet

for at kunne styre H-broen, da det ved denne er muligt at lukke og åbne for spændingen, og de bliver styret af spænding, i forhold til transistorer, som bliver styret af strøm.

- Mosfet N-channel:

den kan klar en strøm på 30A (tjek lige med en anden) ifølge databladet. Det vil altså ikke komme til at påvirke motoren, som kan trække en strøm på 0,35A.

I IRLZ44(mosfet N-Channel), for at der kan løbe spændingen i gennem den, så skal den have positiv spænding for at åbne og 0V for at lukke igen. man kan se på grafen



Figur 21: Gate-to-Source Voltag

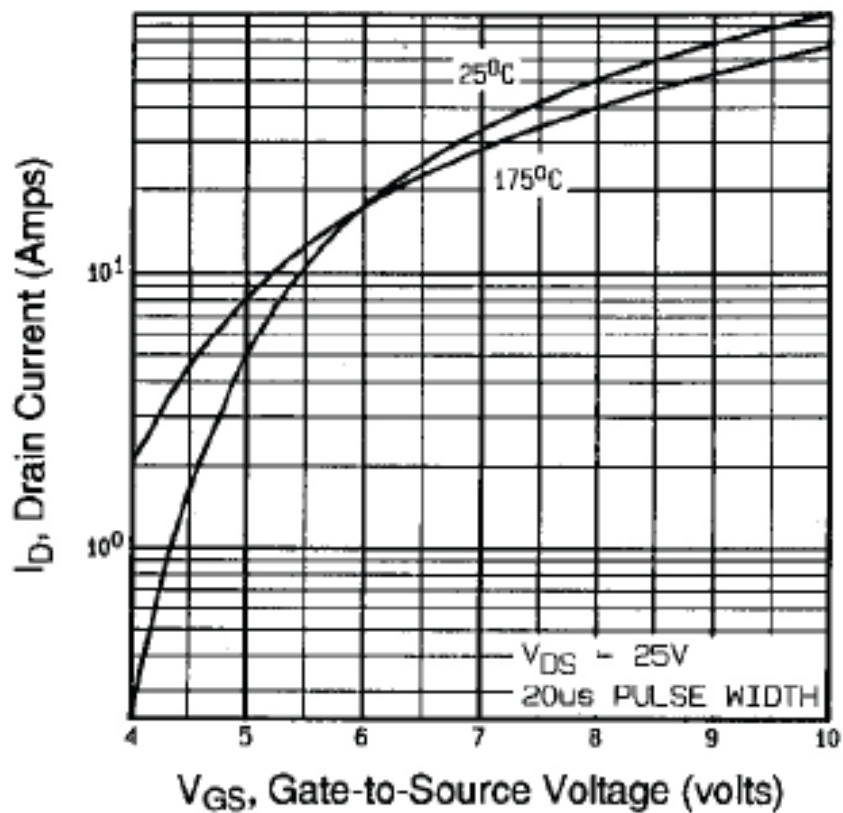
Hvor man kan se ved en Gate-to-Source voltage på 5v, vil der kunne løbe en strøm på omkring 100A(tjek lige med en anden) så det er mere end nok til at få motoren til at fungere

så når mosfet får 5V på ben(gate), vil den tillade at der kan løbe strøm igennem den og derved vil hele kredsløbet for en forbindelse til jord.

- Mosfet P-channel:

Den kan klare en strøm på 6,7A ifølge databladet. Det vil altså ikke komme til at påvirke motoren, som kan trække en strøm på 0,35A.

For at der kan løbe spænding igennem IRF9Z34N(mosfet P-channel), så skal den have en negativ spænding for at åbne og en spænding på over 0V for at lukke. hvor man kan se ved en Gate-to-Source voltage på 5v, vil der kunne løbe en strøm på omkring 5A så det er mere end nok til at få motoren til at funger



**Fig. 3 - Typical Transfer Characteristics**

Figur 22: Gate-to-Source Voltag

så når mosfet får en negativ spædnding på ben(gate), vil den tillade at der kan løbe strøm/spænding igennem den og derved vil den ene del af kredsløbet blive aktiv, så motoren begynder at køre. så det er derfor at der er blevet sat to transistor og en N mosfet foran hver af P mosfetene.

### Diode

Over fire af mosfetene (Q9, Q10, Q3 og Q4) er der sat en diode af typen IN5819. Den skal fungere som beskyttelse af de fire mosfet (Q9, Q10, Q3 og Q4). Det, de gør, er, at de sikrer, at den spænding, som er tilbage i motoren, når man lukker for mosfetene, ikke løber tilbage ind i mosfetene og brænder dem af.

### Modstande

- Pull down modstande:

Der er blevet brugt fire modstande (R1, R2, R3 og R4), som pull down modstande, som sørger for, at signalet vil blive holdt lavt, når der ikke er trykket, så det ben ikke står og flyver, så det kan komme til at åbne en mosfet, ved fejl og derved kommer til at brænde en mosfet eller motoren af. Der er valgt en modstand på 10kOhm, som er lille nok til at trække de små spændinger ned, når der ikke er trykket og den stor nok til at spændingen ikke løber der ned, når der er trykket.



- modstande

- R6 og R7
- R5 og R8

Grunden til at vi skal have R8 og R5 er for at der ikke løbe en alt for stor strøm igennem den n mosfet, for i følge databladet kan den kun klare en strøm på omkring 30 A, når Vgs er på 10V og da vores Vgs er sat til 5V så vil den ikke kunne klare en alt for stor strøm. Så derfor er R5 og R8 sat ind for at forhindre at n mosfet brænder af.

### Motor

## 5 Test



### 5.1 Modultest

#### 5.1.1 Software

##### Modultest af Wii-Nunchuck

På PSoC0 er der software til aflæsning af Wii-Nunchuck input data. Følgende afsnit beskriver test af dette software.

Aflæsning af Wii-Nunchuck sker i to skridt, som begge verificeres ved modul test. Først skal der sendes et *Handshake* fra PSoC0 til Wii-Nunchuck for at initialisere data udveksling, og herefter sker data udveksling hver gang PSoC0 sender en anmodning om det. Disse to skridt modultestes her.

##### Test af Wii-Nunchuck Handshake

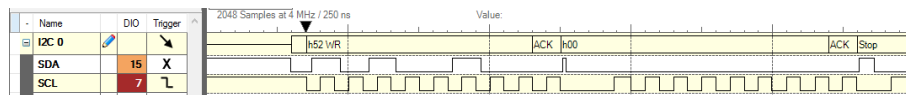
##### Test af data udveksling mellem PSoC0 og Wii-Nunchuck

PSoC0 blev programmeret til kontinuert aflæsning af Wii-Nunchuck. For at verificere data udveksling mellem PSoC0 og Wii-Nunchuck blev I2C bussen målt ved brug af Logic Analyzer fra Analog Discovery.

Data udveksling sker i to skridt. Først sender PSoC0 en byte med værdien 0 (0x00 i hexadecimal). Herefter sker den faktiske aflæsning, PSoC0 aflæser Wii-Nunchuck. Begge skridt testes her.

##### Afsendelse af 0x00 byte

Den første forventede I2C besked er en 0x00 byte fra PSoC0 for at starte en ny aflæsning. På figur 23 ses aflæsningen af I2C bussen på tidspunktet hvor anmodningen til Wii-Nunchuck bliver udført. Dette er en tidslinje læst fra ventre til højre.



Figur 23:

Det kan på figur 23 ses at den første besked der måles er af typen "WR" (Write) til adressen 0x52 (Wii-Nunchuck I2C Slave Addressen). Hertil kommer et tilhørende *ACK* (Acknowledge) fra Wii-Nunchuck. Til sidst sendes dataen 0x00 efterfulgt af at *ACK* fra Wii-Nunchuck. Til sidst afsluttes I2C transaktionen ved "Stop".

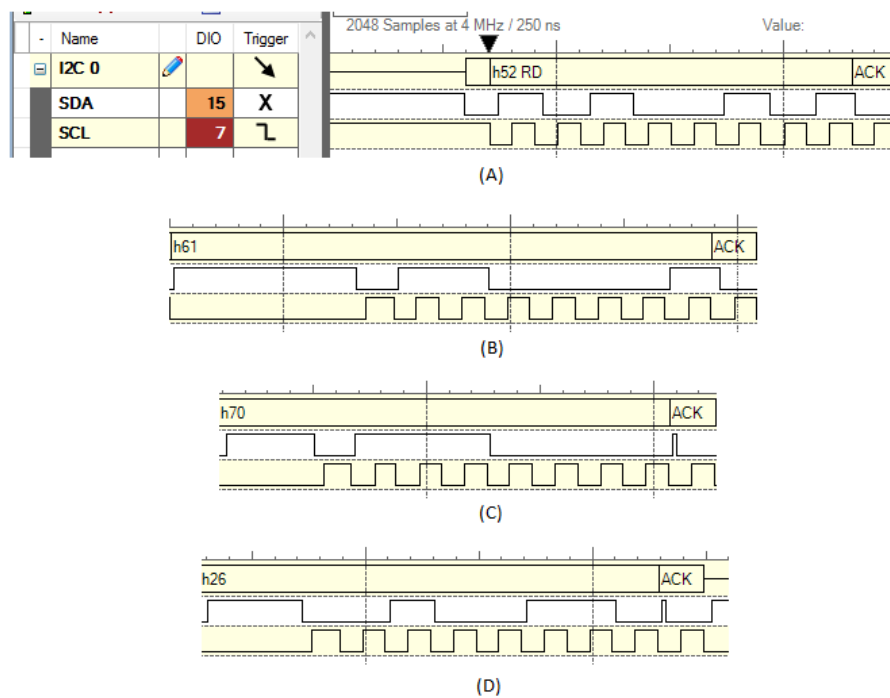
Det kan altså konkluderes at målingen er i overensstemmelse med forventningen om at en 0x00 byte skal sendes til Wii-Nunchuck for opstart af dataudveksling.

##### Aflæsning af Wii-Nunchuck

Efter vellykket afsendelse af 0x00 byten sker den egentlige aflæsning af Wii-Nunchuck input dataen.

Her forventes en række beskeder indeholdende

På figur 24 ses I2C beskederne der bliver udvekslet mellem PSoC0 og Wii-Nunchuck efter vellykket Wii-Nunchuck Handshake.



Figur 24: Tidslinje af aflæste I2C beskeder af PSoC0 fra Wii-Nunchuck

### I2C Protokol

PSoC0 og PSoC1 kommunikerer over en I2C bus via I2C protokollen beskrevet i afsnit 3.2.4. Dette afsnit beskriver test af denne protokol. Følgende test tager udgangspunkt i kommandotypen *NunchuckData* beskrevet i tabel 5).

#### Test af NunchuckData kommandotype

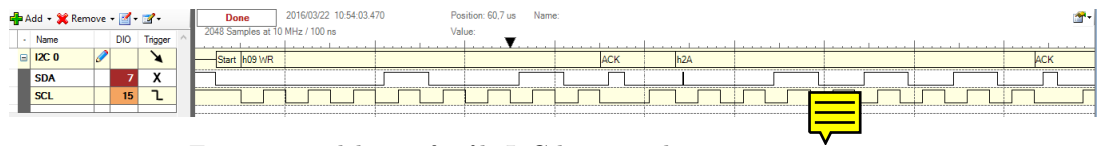
Testen blev udført i to dele. I første del måles I2C bussen ved brug af Analog Discovery's Logic Analyzer; for at verificere at den forventede kommandotype bliver overført via bussen. Anden del verificerer at den overførte data er modtaget korrekt via PSoC Creator's debugger.

#### NunchuckData kommandotype test del 1

I testen afsendes, som nævnt i afsnittets indledning, kommandotypen *NunchuckData*. Som vist i tabel 5 har denne kommandotype ID'et 0xA2, hvor de efterfølgende 3 data bytes indeholder input dataen fra Wii-Nunchuck.

Det forventede resultat af målingen er at første byte er kommandoentypens ID, som har værdien 0x2A. Kommandoens data - de efterfølgende bytes - verificeres først i anden del, disse indgår altså ikke i følgende måling.

Målingen ses på figur 25.



Figur 25: Tidslinje af målt I2C kommandotype

Det kan ses på figur 25 at I2C overførslen starter med en I2C *write*, som får et successfuldt acknowledge fra slaven PSoC1. Herefter kan det ses at den næste byte der sendes har værdien 0x2A. Denne byte er kommandoentypens ID, og er altså som forventet 0x2A.

Det kan altså verificeres at kommandoen overføres via I2C bussen. Dataens integritet er dog ikke inkluderet i denne del, og testes i del 2.

### NunchuckData kommandotype test del 2

For at verificere integriteten af den data der sendes mellem PSoC0 og PSoC1, bruges PSoC Creators indbyggede debugger. Igen er det kommandotypen NunchuckData der sendes mellem de to enheder, hvor de medfølgende data bytes fortolkes.

Testen gennemføres ved at fortolke den modtagne data tre gange, hvor nunchucken er i forskellige tilstande (hvilken retning det analoge stik er trykket) i hver test. Værdierne sammenlignes de forventede standardværdier som ses i tabellen på side 3 i [2, I2C Interface with Wii Nunchuck]. Da testene kun er fokuserede på, hvilken retning den analoge stick er presset, er det altså kun `receivedDataBuffer[1]` (den analoge stick x-akse) og `receivedDataBuffer[2]` (den analoge pinds y-akse) der er relevante for testen. Når den analoge stick er presset til venstre, forventes det ifølge tabel 6 at `receivedDataBuffer[1]` er lig 0x1E og `receivedDataBuffer[2]` er 0x7B. Når den analoge stick er presset op, forventes det at `receivedDataBuffer[1]` er 0x7E og `receivedDataBuffer[2]` er 0xDF. Når der ikke er noget input på Nunchucken forventes det at `receivedDataBuffer[1]` er 0x7E og `receivedDataBuffer[2]` er 0x7B. Målingerne for testene kan ses på figur 26, 27 og 28.

Watch 1	
Name	Value
<code>receivedDataBuffer</code>	0x2000012C (All)
<code>receivedDataBuffer[2]</code>	0x7D 'J'
<code>receivedDataBuffer[3]</code>	0xFB '373'
<code>receivedDataBuffer[1]</code>	0x7F '177'
Click here to add	

Figur 26: Afmåling af modtager-buffer på PSoC1 efter at have modtaget "NunchuckData"kommando typen. Intet input på Nunchuck'en

Watch 1		
Name	Value	
receivedDataBuffer	0x2000012C (All)	0
receivedDataBuffer[2]	0x7C 'I'	0
receivedDataBuffer[3]	0xC3 '\303'	0
receivedDataBuffer[1]	0x1E '\036'	0
Click here to add		

Figur 27: Afmåling af modtager-buffer på PSoC1 efter at have modtaget "NunchuckData"kommando typen. Den analoge stick er presset til venstre på Nunchuck'en

Watch 1		
Name	Value	
receivedDataBuffer	0x2000012C (All)	0
receivedDataBuffer[2]	0xDF '\337'	0
receivedDataBuffer[3]	0xB3 '\263'	0
receivedDataBuffer[1]	0x82 '\202'	0
Click here to add		

Figur 28: Afmåling af modtager-buffer på PSoC1 efter at have modtaget "NunchuckData"kommando typen. Den analoge stick er presset frem på Nunchuck'en

På figur 27 ses afmålingen af modtager-bufferen når Nunchuckens analoge stick er presset helt til venstre. ReceivedDataBuffer[1] blev aflæst til 0x1E og receivedDataBuffer[2] blev aflæst til 0x7C. ReceivedDataBuffer[1] stemmer overens med forventningerne. ReceivedDataBuffer[2] har en lille afvigelse (oversat til decimaltal blev der målt 124, hvor der forventes 123). Denne afvigelse kan skyldes, at det analoge stick ikke blev presset direkte til venstre, men at den også er blevet presset en smule frem under målingen.

På figur 28 ses afmålingen af modtager-bufferen når Nunchuckens analoge stick er presset frem. ReceivedDataBuffer[1] blev aflæst til 0x82, hvor det var forventet 0x7E. Dette er en afvigelse fra de forventede resultater med 4, og kan skyldes at det analoge stick ikke var helt centreret idét den blev presset frem under målingen. ReceivedDataBuffer[2] blev aflæst til 0xDF, hvilket stemmer overens med de forventede målinger.

På figur 26 ses afmålingen af modtager-bufferen når der ikke er noget brugerinput på nunchuckens analoge stick. ReceivedDataBuffer[1] blev aflæst til 0x7F, hvor det forventede resultat var 0x7E. Denne afvigelse kan skyldes at det analoge stick ikke stod helt i midten under målingen (Det analoge stick er lidt "løs" og kan derfor godt finde hvile i en position der ikke er fuldt centreret). ReceivedDataBuffer[2] blev aflæst til 0x7D, hvor det forventede resultat var 0x7B. Igen kan denne afvigelse skyldes at det analoge stick ikke var i centrum under målingen.

Ud fra testen kan vi konkludere at implementeringen af I2C protokollen fungerer efter hensigten.



**5.1.2 Hardware**

**5.2 Integration**

**5.3 Accepttest**

## 6 Referencer

### Litteratur

- [1] UM10204, *I2C Bus Specification and user manual*, 4 April 2014
- [2] Assignment 6 - I2C Interface with Wii Nunchuck, *I2C Interface with Wii Nunchuck*, CSE325 Embedded Microprocessor Systems
- [3] Logic Signal Voltage Levels, *All about circuits*, Kuphaldt Tony R., <http://www.allaboutcircuits.com/textbook/digital/chpt-3/logic-signal-voltage-levels/> Besøgt 22 Marts 2016