

# Tally

## digitale Strichliste am Raspberry Pi

---

Nicolai Tegtmeier  
Dominik Scheffler  
Philipp Frieling  
Sebastian Reinke

23.06.2015



# 1 Projektvorfeld

## 1.1 Kaffeestrichliste bisher

In kleineren Unternehmen und Arbeitsgruppen gibt es oft eine zentralen Kaffee/ Getränke -automaten und Snacks, an der sich jeder Mitarbeiter bedienen kann. Um die Getränke und Snacks kaufen zu können wird eine Strichliste auf Papier, meist in der Nähe des Automaten oder der Snacks, angebracht damit sich jeder Mitarbeiter eintragen kann, was er gekauft hat. Diese Liste wird oft zur besseren Verwaltung in eine Datenbank oder Tabelle eingepflegt. Hier passiert es jedoch oft das die Strichliste nicht sehr leserlich ist, und es bei der Übertragung zu Fehlern kommen kann, so dass ein Minus in der Kasse entsteht. Außerdem ist diese Methode für den Verantwortlichen sehr zeitaufwendig.

Um diesem Problem entgegen zu wirken, erarbeiten wir eine neue Methode um diese Daten 'digital' speichern zu können.

# 2 Rahmenbedingungen

## 2.1 Aufgabe - die neue Kaffeestrichliste

Um eine möglichst energiesparende und handliche Lösung zu finden, sollte die neue Strichliste auf einem Raspberry Pi 2 realisiert werden. Zunächst soll eine passende Benutzeroberfläche für den Raspberry entwickelt werden, damit der Benutzer am Raspberry selber seine Einkäufe verbuchen kann. Dies soll mithilfe der integrierten Entwicklungsumgebung 'Qt Creator', die besonders zur Entwicklung von plattformunabhängigen C++ Programmen gedacht ist, entwickelt werden.

Mithilfe eines Webservers, der ebenfalls auf dem Raspberry läuft, soll die Administration von jedem Computer im selben Netzwerk über eine Weboberfläche möglich sein. Hier sollen auch die Benutzer ihre Daten einsehen und ändern können. Dazu wird eine MySQL/ SQLite Datenbank, sowie PHP Unterstützung benötigt. Mittels eines Barcodescanners soll es möglich sein am Raspberry Produkte einzuscannen.

# 3 Ziele des Projekts

Die neue 'digitale Kaffeestrichliste' wird auf Basis eines Raspberry Pi 2 entwickelt, um die alte Strichliste abzulösen. Dazu wurden folgende zu erreichende Ziele festgelegt:

## **3.1 Zielbestimmung**

### **3.1.1 Der Benutzer Account**

Über den Benutzer Account soll der Benutzer sich am Raspberry selbst und an der Weboberfläche anmelden. Am Raspberry selbst können Getränke und Snacks gekauft werden. Mithilfe der Weboberfläche kann der Benutzer Statistiken einsehen und sein Passwort ändern.

### **3.1.2 Das Programm**

Das Programm das auf dem Raspberry läuft aktualisiert die Anzahl der Produkte im Lagerbestand automatisch, gibt Meldungen bei zu geringem Warebestand aus und gibt generelle Fehlermeldungen aus

### **3.1.3 Der Administrator Account**

Die Administration mithilfe des Administrator Accounts findet ausschliesslich über die Weboberfläche statt. Hier kann der Administrator Accounts hinzufügen und verwalten, Waren hinzufügen und verwalten und den Lagerbestand verwalten.

## **3.2 Produkteinsatz**

### **3.2.1 Anwendungsbereiche**

Mitarbeiter, beziehungsweise die Administratoren, können eine Strichliste 'digital' anlegen. Diese fasst den zu bezahlenden Betrag für die Mitarbeiter zusammen.

### **3.2.2 Zielgruppen**

Personengruppen und Unternehmen bei denen Getränke und Snacks privat für alle angeboten und privat bezahlt werden, jedoch Schwierigkeiten mit der Handhabung einer herkömmlichen Strichliste haben und den Bestand an Getränken und Snacks erfassen wollen.

### **3.2.3 Betriebsbedingungen**

Die Strichliste soll möglichst Wartungsarm und einen niedrigen Stromverbrauch haben. Desweiteren soll sie täglich vierundzwanzig Stunden laufen.

### **3.3 Produktumgebung**

Das Produkt kann unabhängig an jedem Ort betrieben werden, solange eine Stromquelle in der Nähe ist.

#### **3.3.1 Software**

Die einzige Software die vom Benutzer benötigt wird ist ein aktueller Webbrowser.

#### **3.3.2 Hardware**

Der Benutzer kann mit jedem Internetfähigen Gerät die Weboberfläche erreichen.

#### **3.3.3 Orgware**

Der Administrator kann die Betriebsparameter konfigurieren.

### **3.4 Produktfunktion**

#### **3.4.1 Benutzerfunktion**

Ein im System registrierter Benutzer kann das System erst nutzen, wenn er angemeldet ist. Nur ein Administrator kann einen Benutzer anlegen und ihm einen Benutzernamen sowie Passwort zuweisen. Sobald ein Benutzer registriert ist kann er sich sowohl am Raspberry als auch an der Weboberfläche anmelden. Dafür benötigt er seinen Benutzernamen und sein Passwort. Abmelden ist bei beiden Oberflächen jederzeit möglich.

Der Administrator kann über die Weboberfläche Produkte hinzufügen, entfernen und deren Details ändern. Benutzer können über die Weboberfläche Favoriten einrichten und Statistiken einsehen.

Am Raspberry kann der registrierte und angemeldete Benutzer ein Produkt aus einer Liste wählen oder mithilfe eines Barcodescanners ein Produkt einscannen, welches im Warenkorb erscheint. Desweiteren kann er die Anzahl der Produkte erhöhen und seinen gesamten Warenkorb einsehen. Wenn er alle Waren im Warenkorb hat, kann er zur Kasse und die Waren durch einen Klick bezahlen, wodurch sein Konto belastet wird. Ein Abbruch oder das Erreichen des Hauptmenüs ist jederzeit möglich.

### 3.5 Programmfunktion

Beim Kauf eines Produktes aktualisiert das Programm automatisch den Warenbestand. Bei geringem Warenbestand wird eine Warnmeldung ausgegeben und bei fehlen des Artikels wird dieser entfernt.

### 3.6 Serverfunktion

Auf dem Raspberry soll ein Apache 2 Server mit PHP Unterstützung laufen.

#### 3.6.1 Datenbank

Als Datenbank soll die ressourcenschonendere SQLite Datenbank verwendet werden

### 3.7 Benutzerschnittstelle

Die Bedienung des Raspberry erfolgt über einen eingebauten Touchscreen am Raspberry. Außerdem wird ein Barcodescanner installiert um Produkte einscannen zu können.

**Zentrierter Text hingegen ist schon eher nicht möglich.**

## 4 Meilensteine des Projektes

### 4.1 Raspberry Pi 2 - Die Hardware mit der passenden Software

Mit dem Raspberry Pi 2 war schon im Projektvorfeld eine passende Basis für das Projekt gelegt. Ausser dem Raspberry Pi 2 war zunächst ein 3,5 Zoll Touchscreen der Firma admatec mit dem Namen C-Berry vorhanden, das mittels eines Adapterboards an der GPIO Stiftleiste des Raspberry angesteckt wird. Das Display besitzt eine Auflösung von 320x240 Pixeln und wird komplett vom Raspberry mit Strom versorgt.

Als erster Schritt wurde in Bezug auf die Hardware und die Software die auf dem Raspberry laufen soll entschieden das es von Vorteil ist das speziell für den Raspberry zugeschnittene Raspbian Betriebssystem zu verwenden. Als Alternative stand eine Ubuntu Version ,speziell für ARM-Prozessoren entwickelt, zu Verfügung. Hier stellte sich aber schnell nach einigen Recherchen heraus das Raspbian durch die Optimierung auf den Raspberry und den

guten Support am besten für das Projekt geeignet ist. Um die weitere Einrichtung des Raspberrys zu vereinfachen wurde, neben der vorkonfigurierten und installierten SSH Verbindung zur Verwaltung über ein Konsolenprogramm (Windows: Putty), eine freie Implementierung des Remote Desktop Protocols für Linux Names 'xrdp' installiert. Damit ist eine einfache Remote Desktopverbindung zum Raspberry möglich.

Als nächster Schritt wurde ein vollständiger Webserver auf dem Raspberry eingerichtet. Hierzu wurde zunächst ein Apache Server der Version 2 installiert der über eine hohe Stabilität und Geschwindigkeit verfügt und serverseitig die Skriptsprache PHP unterstützt. Im Anschluss wurde das PHP5 Paket installiert um eine volle Unterstützung für die kommende Website zu gewährleisten.

Nun stand die Auswahl des passenden Datenbankverwaltungssystems an. Zur Auswahl standen die Systeme MySQL und SQLite. Bei Recherchen zu den beiden Datenbanken stellte sich schnell heraus das die MySQL Datenbank zwar auf dem Raspberry lauffähig ist aber keine hohe Stabilität und sehr ressourcenlastig auf dem Raspberry läuft. Daher wurde das SQLite Datenbanksystem ausgewählt. SQLite ist eine relationale Datenbank und benötigt im Gegensatz zu MySQL keine ständig laufende Software da die Datenbank aus einer einzigen, wenigen Kilobyte grossen, Datei besteht.

Nach ersten Tests mit dem C-Berry Touchscreen fiel auf das es weniger gut als Primäres Display geeignet ist da vom Desktop ein Screenshot erstellt wird und dieser auf dem Display ausgegeben wird. Starke Verzögerungen im Bildaufbau und eine schlechte Bedienung mithilfe des Touchscreens waren davon ein Ausdruck. Um dem Problem entgegen zu wirken musste ein neuer Touchscreen mit besserer Anbindung an den Raspberry und einer höheren Bildwiederholungsrate gesucht werden. Dabei kam die Idee auf ein 7 Zoll resistiven Touchscreen von Pollin zu verwenden das durch seine Grösse viel Platz für das Tally Programm bietet und eine sehr gute Touch Bedienung verspricht. Von Vorteil war auch die eigene externe Grafikeinheit die eine hohe Bildwiederholungsrateermöglicht und ein externer USB- Touchcontroller. Jedoch stellte die externe Stromversorgung ein Problem dar, da man jeweils ein Stromkabel für den Raspberry und eins für das Display benötigt, damit äre eine Energiesparende Lösung ebenfalls nicht möglich. Deshalb fiel die Entscheidung zugunsten des 3,5 Zoll Touchscreen 4DPi-35 von 4D System aus. Der Touchscreen besitzt eine Auflösung von 480x320 Pixeln und durch die High Speed 48Mhz SPI Verbindung werden hohe und konstante Bildwiederholungsrateen ermöglicht. Die Vorteile bei diesem Display waren die kleine Bauform und keine zusätzlich benötigte Stromquelle. Ausserdem wird vom Hersteller direkt ein passender Kernel für Raspbian zur Verfügung gestellt, mit dem die Einrichtung einfach von staten ging. Nachdem das erforderliche Paket installiert wurde, musste der Raspberry herunter gefahren

werden, das Display an den GPIO-Ports angebracht werden und wieder hoch gefahren werden. Danach war ein sofortiger Betrieb möglich. Dadurch das das Display direkt als Primäres Display erkannt wird ist kein HDMI Bildschirm mehr notwendig und die Bedienung kann ausschliesslich über den Touchscreen erfolgen.

Wie wir im vorangegangenen Text gesehen haben, sind die Zeilenumbrüche automatisch ganz gut. Neue Abschnitte werden durch eine Leerzeile erzeugt. Wenn man trotzdem eine Zeile in einem Absatz abbrechen will, so geht das natürlich auch.

Aber eigentlich sehen diese Umbrüche seltsam aus und man sollte sie vermeiden. Da ist es doch in der Regel besser, gleich einen neuen Absatz zu beginnen. In Abschnitt 4.2 sehen wir, wie eine gute Absatzstruktur aussieht. übrigens können wir auch einen neuen Seitenbeginn erzwingen.

Aber auch das sollte man in der Regel vermeiden.  $\LaTeX$  bricht Seiten in der Regel selbst vernünftig um, und wenn man später noch Text eingefügt, stehen manuelle Seitennummern fast immer an der falschen Stelle.<sup>1</sup>

## 4.2 Sonderzeichen

Viele Sonderzeichen haben in  $\LaTeX$  eine spezielle Bedeutung und dürfen nicht einfach so verwendet werden, sondern werden durch spezielle Befehle erzeugt. Das ist ganz ähnlich wie HTML. Zum Beispiel ist & ein Trennzeichen in Tabellen, \$ signalisiert den Beginn und das Ende von mathematischem Text, % macht eine Zeile zu einem Kommentar, der von  $\LaTeX$  natürlich ignoriert wird, { und } sind für die Parameterübergabe bei Befehlen reserviert, \_ und ^ haben ihre Bedeutung bei dem Setzen von mathematischen Formeln und # ist erforderlich bei selbst definierten Befehlen.

Viele Buchstaben aus anderen europäischen Sprachen, die sich nicht auf der Tastatur befinden, können ebenfalls als Sonderzeichen erzeugt werden. Das ist manchmal ganz nützlich in der Physik und Chemie, weil man da noch immer die Längeneinheit Ångström findet.

„Deutsche“, «französische» und «englische» Anführungszeichen sind manchmal nützlich. Und für ein Zitat in einem Zitat benötigt man die ‚einfachen‘ Anführungszeichen.

## 5 Auflistungen und Aufzählungen

Wir fassen zusammen, was wir bisher können:

- Die Schrift anpassen
- Den Text ausrichten. Da gab es folgende Möglichkeiten:
  - Blocksatz
  - linksbündig
  - rechtsbündig
  - zentriert. Zentrierte Text ist vor allem gut um
    - \* Text hervorzuheben
    - \* Objekte, wie Tabellen und Grafiken zu zentrieren

---

<sup>1</sup>Manuelle Seitennummern sollten deswegen höchstens dann eingefügt werden, wenn das Dokument vollständig fertig ist und die Seitennummern von  $\LaTeX$  nicht zufriedenstellend waren.



- Umbrüche erzwingen
- Sonderzeichen setzen

Bisher können wir noch nicht:

1. Tabellen erzeugen
2. Grafiken einbinden
3. mathematischen Text setzen. Dazu gehört
  - (a) weitere mathematische Sonderzeichen, wie z.B.
    - i. griechische Buchstaben, etwa  $\alpha$ ,  $\zeta$ , usw.
    - ii. spezielle Akzente, wie  $\vec{a}$  oder  $\ddot{x}$
    - iii. echte Sonderzeichen, wie  $\oplus$  oder  $\perp$
    - iv. alle möglichen Klammern, wie  $\lfloor x \rfloor$
    - v. und noch vieles mehr. . .
  - (b) spezielle mathematische Objekte, wie Matrizen
  - (c) automatische Nummerierung von Formeln
4. Referenzen und Bibliographie erzeugen
5. Präsentationsfolien erstellen

Offensichtlich kann man hier ziemlich tief schachteln. Ob das allerdings immer sinnvoll ist?

## 6 Tabellen, Grafiken und Gleitobjekte

### 6.1 Grafiken

Grafiken können an Ort und Stelle eingefügt werden. Gerade bei größeren Grafiken, die auf der laufenden Seite keinen Platz mehr haben, verursacht dies aber oft unschöne Seitenumbrüche oder der Platz zwischen Absätzen wird in die Lücke gezogen. Deswegen ist es besser, Grafiken als Gleitobjekte, als sogenannte „Floats“, zu setzen. Dann findet  $\text{\LaTeX}$  für die Grafik einen geeigneten Platz. Dies sehen wir später, vgl. Abschnitt 6.3<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>Man beachte, dass die Nummer des Abschnitts, den wir hier zitieren, automatisch erzeugt wird. Werden später weitere Abschnitte eingefügt, so wird diese Referenz automatisch angepasst.



Hier hatten wir Glück. Die vorherige Seite war voll, so dass es ganz in Ordnung ist, wenn diese Grafik am Beginn dieser Seite ist. Aber was ist, wenn das mal nicht per Zufall so günstig kommt?

## 6.2 Tabellen

ähnlich kann man Tabellen an Ort und Stelle einfügen. Diese Tabelle passt leider nicht mehr auf diese Seite und deswegen haben wir jetzt einen **hässlichen Seitenumbruch!**

Name	gemessen von Dr. Tex		
	Alter (Jahre)	Größe (in cm)	Gewicht (in kg)
Andreas	7	120	25
	10	141	34
	14	163	50
Beate	6	110	22
	9	138	32
	13	156	46
Tina	8	132	30
	11	151	43
	15	174	51

### 6.3 Bewegliche Objekte

Wie wir gesehen haben, sollen große Objekte beweglich sein, so dass L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X einen guten Platz für diese Objekte findet. Oft sind diese Objekte dann früher oder weiter hinten im Text. Man bezieht sich dann auf diese Objekte mit Referenzen. Zu Beispiel kennen wir Abbildung 1 schon, allerdings steht sie jetzt auf dem Kopf und ist ein bisschen kleiner.

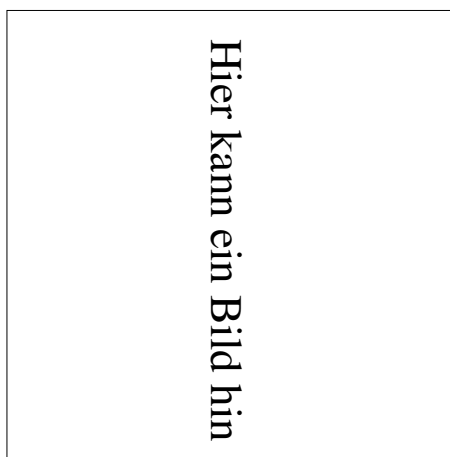


Abbildung 1: Dasselbe nochmal als Gleitobjekt.