|  |
| --- |
| **Szegedi Tudományegyetem**  **Informatikai Intézet** |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ipari folyamat szimulációja és irányítása programozható logikai vezérlővel** | |
| Diplomamunka | |
| Készítette: | Témavezető: |
| **Miklós Árpád** | **Dr. Kincses Zoltán** |
| mérnök informatikus szakos hallgató | egyetemi adjunktus |

|  |
| --- |
| Szeged  2021 |

**Ipari folyamat szimulációja és irányítása programozható logikai vezérlővel**

**Diplomamunka mérnök-informatikus MSc szakos hallgató számára**

**Témavezető: Dr. Kincses Zoltán**

**Témakör: ipari informatika, rendszer szimuláció, irányítás**

**Műszaki Informatika Tanszék**

**A feladat leírása, a munka célja:**

A hallgató feladata egy ipari folyamat emulációjának és irányításának elkészítése. A munka célja, egyrészt az Országos Ajtonyi István Irányítástechnikai Programozó Versenyen szereplő technológia emulációjának elkészítése egy HIL szimulátor eszköz segítségével. A munka másik célja az így elkészített rendszer irányításának megvalósítása egy programozható logikai vezérlővel. Az elkészült munka később jól alkalmazható a későbbi PLC versenyekre történő felkészítésben.

**A munkavégzés fontosabb lépései:**

* A HIL szimulátor eszköz és a hozzá tartozó szoftverek megismerése, ismertetése
* Az emulálni kívánt technológia megismerése
* A programozható logikai vezérlő és a hozzá tartozó szoftver megismerése, ismertetése
* A HIL emuláció elkészítése
* Az elkészült szimuláció irányításának megvalósítása programozható logikai vezérlővel
* Hibakezelés
* Tesztelés
* A dolgozat megírása

**A fejlesztéshez rendelkezésre álló erőforrások:**

* OMRON CJ2M PLC, I/O egységek és a programozásához szükséges szoftver
* Lucas Nülle I/O interfész PRO/TRAIN-hez
* Lucas Nülle BORIS szoftver csomag
* Lucas Nülle PRO/TRAIN

**A jelentkezés feltételei:**

* Érdeklődés a PLC alapú irányítások és vizualizációjuk iránt
* Angol nyelvtudás

# Tartalmi összefoglaló

* **A téma megnevezése:**

Egy ipari folyamat emulálása hardware-in-the-loop (HIL) szimulátor segítségével és az emulált ipari folyamat irányítása programozható logikai vezérlővel.

* **A megadott feladat megfogalmazása:**

Meg kell valósítanom egy megfelelően összetett ipari folyamat emulálását és annak irányítását programozható logikai vezérlővel azért, hogy szemléltessem a HIL szimulátorral támogatott fejlesztést és tesztelést. Továbbá, az alap feladatkiíráson túl, meg kell terveznem és meg kell valósítanom egy alternatív megoldást az emulációra, amelyik egyben kompatibilis megoldásához biztosított HIL szimulátorral.

* **A megoldási mód:**
  + A feladat megoldásához biztosított hardverek és szoftverek megismerése.
  + A kiválasztott ipari folyamat emulációjának megvalósítása és tesztelése.
  + Az emulált ipari folyamat irányításának megvalósítása PLC segítségével.
  + A HIL szimulátor hardveres és szoftveres elemeinek a tanulmányozása.
  + A HIL szimulátorral kompatibilis hardver és szoftver fejlesztése és tesztelése.
* **Alkalmazott eszközök, módszerek:**
  + Lucas-Nülle I/O interfész, Omron CJ2M-CPU32 PLC, MikroElektronika EasyPIC v7 fejlesztőlap, WinFACT 7 BORIS szimulációs szoftver, CX‑Programmer 9.1, mikroC PRO for PIC 6.6.2, IAR Embedded Workbench for Arm 7.10.1, Visual Studio Code 1.54.3 és Qt Creator 4.14.1 fejlesztői környezetek, Altium Designer 17.1 elektronikai tervező szoftver, Eltima Serial Port Monitor 6.0.235 segédprogram
  + dokumentumelemzés, megfigyelés, kísérlet, mérés, fejlesztés, tesztelés
* **Elért eredmények:**

Megvalósítottam a kiválasztott ipari folyamat emulálását a szimulációs szoftverrel és elkészítettem a hozzá tartozó irányítást. Megvizsgáltam az I/O interfész és a BORIS közötti kommunikációt az I/O interfész felnyitása nélkül, majd ez alapján megterveztem egy helyettesítő elektronika alapjait és írtam egy könyvtárat az I/O interfésszel való kommunikációhoz, amivel újra megvalósítottam az ipari folyamat emulálását QML-ben.

* **Kulcsszavak:**

ipari informatika, rendszer emuláció, HIL, irányítás, PLC, technológia-visszafejtés

Tartalomjegyzék

[Tartalmi összefoglaló 2](#_Toc70899198)

[Bevezetés 5](#_Toc70899199)

[1. Felhasznált hardverek és szoftverek 6](#_Toc70899200)

[1.1. Az ipari folyamat emulálásának eszközei 6](#_Toc70899201)

[1.1.1. A Lucas-Nülle I/O interfész 6](#_Toc70899202)

[1.1.2. A WinFACT 7 BORIS szimulációs szoftver 7](#_Toc70899203)

[1.1.3. A Flexible Animation Builder beépülőmodul 9](#_Toc70899204)

[1.2. Az ipari folyamat irányításának eszközei 11](#_Toc70899205)

[1.2.1. Az Omron CJ2M programozható logikai vezérlő 11](#_Toc70899206)

[1.2.2. A CX-Programmer programozószoftver 12](#_Toc70899207)

[1.3. A technológia-visszafejtés eszközei 13](#_Toc70899208)

[1.3.1. Az Eltima Serial Port Monitor segédprogram 13](#_Toc70899209)

[1.3.2. A MikroElektronika EasyPIC v7 fejlesztőlap 15](#_Toc70899210)

[1.3.3. A mikroC PRO for PIC fejlesztői környezet 16](#_Toc70899211)

[1.4. Az alternatív emuláció megvalósításának eszközei 17](#_Toc70899212)

[1.4.1. A Qt Creator fejlesztői környezet 17](#_Toc70899213)

[1.4.2. Az Altium Designer elektronikai tervezőszoftver 19](#_Toc70899214)

[1.4.3. Az IAR Embedded Workbench for Arm fejlesztői környezet 20](#_Toc70899215)

[2. Az emulálni kívánt ipari folyamat 22](#_Toc70899216)

[3. Interaktív vizualizáció készítése a FAB eszköztárával 24](#_Toc70899217)

[4. Az ipari folyamat emulációja és irányítása 25](#_Toc70899218)

[4.1. Az emuláció megvalósításának bemutatása 26](#_Toc70899219)

[4.1.1. A robotok és a futószalagok vizualizációja FAB segítségével 26](#_Toc70899220)

[4.1.2. A robotok mozgatása 26](#_Toc70899221)

[4.1.3. A karosszériák mozgatása 26](#_Toc70899222)

[4.1.4. A cellák ellenőrzőlogikái 26](#_Toc70899223)

[4.2. Az irányítás megvalósításának bemutatása 26](#_Toc70899224)

[5. A BORIS projektek hordozhatósági problémájának megoldása 27](#_Toc70899225)

[6. Az ipari folyamat emulálásának alternatív megoldása 29](#_Toc70899226)

[6.1. Az I/O interfész működésének behatásmentes visszafejtése 29](#_Toc70899227)

[6.1.1. BORIS és az I/O interfész közötti kommunikáció lehallgatása 29](#_Toc70899228)

[6.1.2. Az I/O interfész működésének utánzása a BORIS számára 29](#_Toc70899229)

[6.1.3. Az I/O interfész működtetése a BORIS használata nélkül 29](#_Toc70899230)

[6.2. Az emuláció megvalósítása alternatív eszközökkel 29](#_Toc70899231)

[6.2.1. A karosszériák mozgatása 29](#_Toc70899232)

[6.2.2. A futószalagok megvalósítása és működtetése 29](#_Toc70899233)

[6.2.3. A daru megvalósítása és működtetése 29](#_Toc70899234)

[6.2.4. A robotok megvalósítása és működtetése 29](#_Toc70899235)

[7. Az I/O interfészt helyettesítő elektronika 30](#_Toc70899236)

[8. Konklúzió 31](#_Toc70899237)

[Irodalomjegyzék 32](#_Toc70899238)

[Nyilatkozat 33](#_Toc70899239)

# Bevezetés

A minőség korunk egyik legmeghatározóbb hívószava. Olyan követelmény, amelyre a piaci versenyképesség fenntartása érdekében folyamatosan kiemelt figyelmet kell szentelni. Habár a fogalma az elmúlt évtizedek során sokat változott, köznapi értelemben a minőség annak a mércéje, hogy egy termék vagy szolgáltatás milyen mértékben elégíti ki a vele szemben támasztott elvárásokat vagy igényeket. Az ipari automatizálásban a minőség általában olyan tulajdonságokhoz köthető, mint a megbízhatóság, a biztonság, a karbantarthatóság és a teljesítmény, amelyeknek a biztosításában kiemelt szerepe van a rendszeres és átfogó tesztelésnek.

A hardware-in-the-loop (HIL) tesztelés egyike azon módszereknek, amelyek az ipari automatizálásban is jól alkalmazhatók tesztelési és fejlesztési célokra. Ez a fajta eljárás a vizsgált eszközt olyan fizikai környezetben működteti, amelynek a jeleit egy virtuális rendszer biztosítja oly módon, hogy azok a valós rendszerrel megegyezőnek tűnjenek. Így nem csak költséghatékonyabbá tehető a tesztelés, hiszen nincs szükség egy valódi rendszerre, de olyan szélsőséges körülmények tesztelését is lehetővé teszi, amelyeknek a valóságban akár súlyos anyagi károkkal járó vagy emberéleteket is követelő következményei lehetnek, ha egy teszt elbukik.

Ez a dolgozat egy összetettebb ipari folyamat segítségével mutatja be a HIL tesztelés és a HIL szimulátorok működését a gyakorlatban. Ennek érdekében az 1. fejezetben először azok a hardverek és szoftverek kerülnek bemutatásra, amelyek a feladat megoldásához lettek felhasználva. Ezt követi az emulálni kívánt ipari folyamat rövid bemutatása a 2. fejezetben. A 3. fejezet a HIL szimulátor szoftverével történő animációkészítésre korlátozódik, ugyanis a HIL szimulátor megismerése Görbedi Ákos kollégával közösen végzett munka volt, és az ő diplomamunkája részletesen ismerteti ugyanennek a szoftvernek a használatát. Az emulált ipari folyamatnak a megvalósítása a 4. fejezetben kerül bemutatásra, míg a bemutatott megvalósítást is érintő hordozhatósági probléma és annak megoldása az 5. fejezetben kerül ismertetésre. Végezetül bemutatásra kerül az emulált ipari folyamat alternatív megvalósítása és a HIL szimulátor hardverének helyettesítő elektronikája a 6. és a 7. fejezetekben. A feladat kidolgozása közben megszerzett tapasztalatok és az elért eredmények pedig a 8. fejezetben kerülnek összefoglalásra.

# Felhasznált hardverek és szoftverek

A feladat megoldásához felhasznált hardverek és szoftverek a részfeladatok alapján jól csoportosíthatók. Az ipari folyamat emulálásához a HIL szimulátor szoftvere és hardvere lettek igénybe véve, míg az irányításhoz egy széles körben alkalmazott PLC és a programozását lehetővé tevő programozószoftver. A HIL szimulátor technológiájának visszafejtéséhez elsősorban egy olyan szoftver került felhasználásra, amelyik képes a PC és az I/O interfész közötti kommunikáció lehallgatására, majd egy fejlesztőlap a hozzá tartozó fejlesztői környezettel a kommunikáció megfigyeléséből származó adatok helyességének az igazolására. Az alternatív HIL szimulátor és az ipari folyamat alternatív emulálásának megvalósításához a legnépszerűbbnek számító tervezőszoftverek és fejlesztői környezetek lettek felhasználva.

## Az ipari folyamat emulálásának eszközei

A HIL szimulátor két különálló gyártó egymással kompatibilis termékeiből tevődik össze. Az emulációhoz használt szoftver alapvetően egy széleskörűen felhasználható grafikus fejlesztői környezet, amelyik támogatja a bővítmények használatát is, míg a PLC-vel kommunikáló hardver egy olyan eszköz, amelyik rendelkezik egy bővítményként beépülő meghajtóprogrammal ugyanehhez a szoftverhez.

### A Lucas-Nülle I/O interfész

A CO3715-1H típusjelzésű I/O interfész (1.1.1. ábra) a Lucas-Nülle GmbH egyik terméke volt, amelyet a PRO/TRAIN for Windows szoftveréhez fejlesztett ki azzal a céllal, hogy a segítségével összeköthesse a számítógépen futó emulált folyamatot az azt irányító PLC-vel. Fontos tény, hogy ennek a dolgozatnak az írása közben, mint az I/O interfész, mint pedig a PRO/TRAIN for Windows lekerültek a Lucas-Nülle GmbH kínálatából.

Ez az eszköz úgy lett megalkotva, hogy minden olyan minden olyan PLC típust támogasson, amelyik képes az iparban használatos jelszintekkel üzemelni. A ki- és bemenetei 4 mm-es biztonsági aljzatokra, illetve DC‑37 csatlakozókra lettek kivezetve, emellett állapotjelző LED-ekkel rendelkeznek. A számítógéphez soros porton keresztül csatlakoztatható az erre a célra szolgáló DE‑9 csatlakozó segítéségével. Az eszköz további műszaki jellemzői a következők:

* 16 digitális bemenet: +24 V DC / 10 mA
* 16 digitális kimenet: +24 V DC / 100 mA
* 2 analóg bemenet: 0…+10 V / 11 bit
* 4 analóg kimenet: 0…+10 V / 11 bit
* tápellátás: +24 V DC / 1 A
* adatátvitel: RS‑232
* méretek: 297 mm × 227 mm × 60 mm (magasság × szélesség × mélység)
* súly: 1 kg



1.1.. ábra: A CO3715-1H típusjelzésű I/O interfész

A működtetéséhez a megfelelő tápellátás biztosításán és a számítógéphez való csatlakoztatásán túl szükség van egy speciális meghajtóprogramra is, amellyel beépül a 1.1.2 alfejezetben bemutatásra kerülő szoftverbe. Ezt a meghajtóprogramot a PRO/TRAIN for Windows szállítja, amelyhez eredetileg készült.

Mivel a PRO/TRAIN for Windows a feladat megoldásához nem került felhasználásra, csak a vele együtt települő meghajtóprogram, ezért ez a szoftver ebben a dolgozatban nem kerül bemutatásra.

### A WinFACT 7 BORIS szimulációs szoftver

A BORIS (1.1.2. ábra) az Ingenieurbüro Dr. Kahlert terméke és a WinFACT moduláris programrendszer alapmodulja [1]. Az elnevezése a Block-Oriented Simulation System kifejezésből ered, és elsősorban dinamikus rendszerek szimulációjára szolgál, de a megfelelő hardver eszközökön keresztül valós folyamatokhoz is csatlakoztatható.



1.1.. ábra: A BORIS kezelőfelülete

A BORIS kezelőfelületét az egyszerűség és az átláthatóság jellemzi, aminek köszönhetően az alapvető használata könnyen elsajátítható. Egy egyszerű szimuláció megvalósításához gyakorlatilag elegendő a megfelelő blokkokat lerakni a munkalapra, majd a megfelelő módon összekötni azokat, és elindítani a szimulációt. A lerakható blokkoknak szinte mindegyike megtalálható a Rendszerblokk Eszköztáron (System Block Toolbar), amelyről a beállításoktól függően egérkattintással vagy vonszolással lehet azokat lerakni a munkalapra. Ezeknek a blokkoknak az összekötése mindig az egyik kimenetre való kattintással kezdődik és egy bemenetre való kattintással végződik. Az összeköttetések átláthatóvá tételéről egy beépített automatikus elrendező gondoskodik, amelyik a blokkok összekötése és mozgatása során igyekszik a legjobb elrendezést megtalálni. Mindemellett lehetőség van külön-külön minden egyes összeköttetés színét is megváltoztatni, amely szintén az átláthatóság növelését szolgálja.

A szimulált folyamatok vezérlésére a BORIS több eltérő lehetőséget is kínál. Legegyszerűbb közülük a kézi vezérlés, amelyet a Vezérlő Eszköztár (Control Toolbar) tesz lehetővé. Ennek az eszköztárnak a funkciói a következők:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Standard szimuláció elindítása |
|  | Szimuláció befejezése |
|  | Léptető üzemmód aktiválása és deaktiválása |
|  | Szimuláció léptetése |
|  | Végtelenített szimuláció elindítása |
|  | Szimulációs paraméterek módosítása |
|  | Töréspont beállítása |
|  | Töréspont törlése |

Végtelenített szimuláció esetén a szimulációs folyamat addig fut, amíg valamilyen hatás (pl. a Szimuláció befejezése gomb megnyomása) meg nem állítja azt. Ezzel szemben a standard szimulációk időtartama előre meghatározott és a szimulációs folyamat futása ennek letelésekor automatikusan megáll. A standard szimulációk időtartama és a lépések nagysága más egyebek mellett a szimulációs paraméterek között módosíthatók.

A BORIS rendszerblokkjainak a könyvtára kétféleképpen is bővíthető. Egyfelől a blokkok egy tetszőleges csoportjából bármikor létre lehet hozni egy úgynevezett szuperblokkot, amelyik ezt követően tetszőleges számú munkalapra is letehető. Másfelől lehetőség van egyéni bővítmények hozzáadására is, amelyeket bármelyik programozási nyelven meg lehet valósítani, amennyiben a fordítója képes a megvalósításokból natív DLL (Dynamic Link Library) állományokat építeni.

### A Flexible Animation Builder beépülőmodul

A Flexible Animation Builder (FAB) beépülőmodul (1.1.3. ábra) egy vizualizáció tervező és megjelenítő eszköz, amelyet az Ingenieurbüro Dr. Kahlert fejlesztett ki a BORIS szoftveréhez azért, hogy leegyszerűsítse az interaktív vizualizációk, animációk és felhasználói felületek létrehozását [2].

A BORIS alapból nem rendelkezik olyan eszközökkel, amelyekkel vizualizációkat lehetne készíteni a szimulációkhoz, ehelyett olyan adatmegjelenítő blokkokat kínál, mint a táblázatok, a diagramok vagy a mérőeszközök. Természetesen a bővítmények a szállított funkcionalitásaikhoz biztosíthatnak saját vizualizációkat is, viszont ezeket a vizualizációkat értelemszerűen a bővítmény fejlesztéséhez használt eszközökkel kell megvalósítani és esetlegesen módosítani. Mindezekkel szemben a FAB egy teljesen üres vásznat biztosít a felhasználók számára, amelyre az eszköztárából igény szerint vihetők fel az elemek, a kínálata pedig többek között a következőkből áll:

* primitív alakzatok: körök, vonalak, téglalapok stb.
* médiatartalmak: képek, videók, hangok stb.
* szimbólumok és animációk: motorok, tartályok, keverőlapátok stb.
* adatmegjelenítők: táblázatok, diagramok, mérőeszközök stb.
* vezérlők: nyomógombok, beviteli mezők, jelölőnégyzetek stb.



1.1.. ábra: A FAB kezelőfelülete

A FAB blokkokhoz legfeljebb 50 darab bemenetet és ugyanennyi kimenetet lehet definiálni, amelyeken keresztül a vizualizálni kívánt adatok (pl. folyadékszint, szelepek állapotai stb.) összeköthetők a vizualizációval, és amelyeken keresztül a felhasználói interakciók (pl. nyomógombok állapotai) összeköthetők a szimulációval.

Mivel a feladat megoldásában a FAB kiemelt szerepet töltött be és Görbedi Ákos diplomamunkája elsősorban a BORIS használatának a bemutatására koncentrál, az interaktív vizualizáció készítés ebben a dolgozatban részletesen is bemutatásra kerül a 3. fejezetben.

## Az ipari folyamat irányításának eszközei

Az irányítás megvalósításához, összhangban a feladat megoldásához rendelkezésre álló erőforrásokkal, egy CJ2M-CPU32 típusjelzésű PLC került felhasználásra, amelynek a programozása a hozzá tartozó programozószoftver segítségével valósult meg.

### Az Omron CJ2M programozható logikai vezérlő

A CJ2M-CPU32 programozható logikai vezérlő (1.2.1. ábra) az Omron Corporation terméke és a CJ2 termékcsalád tagja, amelyet elsősorban csomagolási és általános gépipari automatizálási folyamatok elvégzéséhez fejlesztettek ki [3].

Ez az eszköz a termékcsaládjára jellemző módon moduláris felépítésű, ami lehetővé teszi, hogy a megfelelő bővítőmodulok segítségével az igényekhez lehessen alakítani. Emellett egy beépített USB-porttal is rendelkezik, aminek köszönhetően egyszerűen és különleges beállítások nélkül lehet a számítógéphez csatlakoztatni. Az eszköz főbb műszaki jellemzői a következők:

* programmemória mérete: 10 Klépés
* adatmemória mérete: 64 Kszó
* utasítás‑végrehajtási idő: 0,04 µs
* kommunikáció: EtherNet/IP, Ethernet TCP/IP, USB
* tápellátás: +5 V DC / 0,7 A
* méretek: 90 mm × 62 mm × 84,5 mm (magasság × szélesség × mélység)
* súly: 190 g



1.2.. ábra: A CJ2M-CPU32 típusú PLC

A feladat megoldásához a felhasznált PLC digitális I/O egységekkel is ki lett bővítve a felhasznált I/O interfészhez való csatlakoztatás érdekében. A bemeneti egység típusa CJ1W‑ID211, ami 16 darab egyenáramú bemenettel rendelkezik, a névleges feszültsége 24 V, a névleges árama pedig 7 mA. A kimeneti egység CJ1W-OD212 típusú, ami 16 darab tranzisztoros kimenettel (PNP) rendelkezik, a névleges feszültsége a bemeneti egységhez hasonlóan 24 V, a névleges árama pedig 0,5 A.

### A CX-Programmer programozószoftver

A CX‑Programmer (1.2.2. ábra) az Omron Corporation teljes PLC kínálatához tartozó programozószoftver és a CX‑One szoftvercsomag szerves része [4]. Sok más programozási rendszerhez hasonlóan az IEC 61131‑3 szabvány [5] előírásainak megfelelően lett kialakítva, emellett az integrált PLC szimulációs eszközeivel lehetővé teszi a programok tesztelését még a letöltés előtt.



1.2.. ábra: A CX-Programmer kezelőfelülete

A CX-Programmer több kényelmi funkcióval is rendelkezik, amelyek a programok írását igyekeznek még egyszerűbbé és gyorsabbá tenni. Így például a memória kiosztása és felügyelete automatizált, aminek köszönhetően elegendő a szimbólumok típusát meghatározni, a tárolásukról már maga a szoftver gondoskodik. Támogatja az azonos típusú adatokból álló adatblokkokat (tömböket) és az eltérő típusú adatokból álló adatblokkokat (struktúrákat) is, amelyek akár a funkcióblokkok ki- és bemeneti változóiként is megadhatók. Az intelligens programbevitel a szimbólumok kiválasztását teszi egyszerűbbé azáltal, hogy egy prediktív stílusú böngészőt biztosít a felhasználó számára, amiben a szimbólumok nevének beírása közben megjelennek a lehetséges találatok. Képes továbbá a soros, az USB és az EtherNet/IP portokon keresztül kapcsolódó eszközökkel automatikusan összekapcsolódni, megkönnyítve ezzel a programozást és a hibakeresést.

Ennek a szoftvernek a 30 napos próbaverziója ingyenesen is használható. Ez az idő alatt minden funkciója korlátozásmentesen igénybe vehető, ugyanakkor a 30 nap elteltével megszűnik a mentés és a nyomtatás lehetősége.

## A technológia-visszafejtés eszközei

A technológia visszafejtés valójában két további részfeladatra lenne bontható, ami alapján a felhasznált hardvereket és szoftvereket tovább lehetne csoportosítani. Az adatgyűjtéshez ugyanis egy független lehallgatószoftver került felhasználásra, míg a begyűjtött adatok igazolása az I/O interfészt helyettesítő elektronika működő prototípusának megépítésével történt, amihez egy PIC fejlesztőlap és a hozzá tartozó fejlesztői környezet került felhasználásra.

### Az Eltima Serial Port Monitor segédprogram

A Serial Port Monitor (1.3.1. ábra) az Eltima IBC által kifejlesztett segédprogram, amely a soros portok aktivitásának nyomon követesére és elemzésére szolgál [6]. A képességeinek köszönhetően kiválóan alkalmazható a hibakeresésben, a kommunikációs protokollok fejlesztésében, a technológia-visszafejtésben és az oktatásban.

Ennek a szoftvernek a segítségével lehetőség van a soros portok minden aktivitását rögzíteni, beleértve a feléjük küldött vezérlőkódokat (IOCTL), a rajtuk áthaladó teljes adatforgalmat még akkor is, ha az érintett soros portok más alkalmazások által már meg lettek nyitva, illetve azokat az adatokat is, amelyeket az alkalmazások csak megkíséreltek a portokra írni a ténylegesen a portoka íródott adatok mellett.



1.3.. ábra: A Serial Port Monitor kezelőfelülete

A Serial Port Monitor a rögzített adatok vizualizálásra öt különböző nézetet is biztosít, amelyek a terminál nézet (Terminal view), a vonali nézet (Line view), az adatforgalom nézet (Dump view), a táblázat nézet (Table view) és a Modbus nézet (Modbus view). Mindezeknek a tartalma bármikor elmenthető HTML, egyszerű szöveg vagy CSV formában, illetve összehasonlíthatók a korábbi munkamentekből származó adatokkal is.

A megfigyelés mellett a Serial Port Monitor képes adatokat is küldeni a megfigyelt soros portra úgy, mintha azokat a megfigyelt alkalmazás küldte volna. Ennek segítségével megvizsgálható a soros port és a csatlakoztatott eszköz reakciója is.

Érdemes megjegyezni, hogy a bemutatott funkciók egy része csak Professional és Company licenszekkel érhető el, viszont a 14 napig tartó próbaidőszak alatt minden funkció korlátozásmentesen kipróbálható.

### A MikroElektronika EasyPIC v7 fejlesztőlap

Az EasyPIC v7 (1.3.2. ábra) a MikroElektronika d.o.o. hetedik generációs fejlesztőlapja, amelyet a Microchip Technology Inc. 8‑bites PIC mikrovezérlőihez alakítottak ki főként kezdő felhasználók és hobbisták számára, illetve oktatási célokra.

Ezen a fejlesztőlapon számos modul kapott helyet, amelyek a legkülönfélébb alkalmazások fejlesztéséhez használhatók, beleértve a grafikus megjelenítést, az USB és soros kommunikációt, a hőmérsékletmérést és egyebeket. Rendelkezik két mikroBUS aljzattal is, amelyeken keresztül ezernyi új funkcionalitás adható a fejlesztőlaphoz Click Board bővítőkártyák segítségével. Mindezek mellet rendelkezik egy beépített mikroProg programozóval és áramkörön belüli hibakeresővel is, amelyik a Microchip Technology Inc. több mint 387 mikrovezérlőjét támogatja [7].



1.3.. ábra: Az EasyPIC v7 fejlesztőlap

Az EasyPIC v7 kapcsolási rajza szabadon hozzáférhető csak úgy, mint a csatlakoztatható bővítőkártyáké is, így a fejlesztőlapon kipróbált megoldások viszonylag kevés ráfordítással átvezethetők a célhardverek világába. Mindezt a bővítőkártyákhoz szintén szabadon hozzáférhető függvénykönyvtárak és példaprogramok teszik még egyszerűbbé.

### A mikroC PRO for PIC fejlesztői környezet

A mikroC PRO for PIC (1.3.3. ábra) a MikroElektronika d.o.o. integrált fejlesztői környezete, amelyet a Microchip Technology Inc. 8‑bites PIC mikrovezérlőinek C nyelven történő programozásához fejlesztettek ki [8].

Ez a fejlesztői környezet több, mint 808 különböző PIC mikrovezérlő programozását támogatja, illetve mindegyik támogatott mikrovezérlőhöz rendelkezik egy konfigurációs felülettel is, amelyen keresztül a mikrovezérlő könnyedén testre szabható. A perifériák és a gyakran csatlakoztatott hardverkomponensek használatához számos függvénykönyvtárral rendelkezik, amelyeknek a használata a beépített súgó és a szoftverrel együtt szállított példaprogramok segítségével könnyedén megismerhető.



1.3.. ábra: A mikroC PRO for PIC kezelőfelülete

A modern fejlesztői környezetektől elvárható módon a mikroC PRO for PIC szintén rendelkezik olyan funkciókkal, amelyek kényelmesebbé és hatékonyabbá teszik a fejlesztői munkát. Így például rendelkezik intelligens kódkiegészítővel, ami a begépelt karakterekhez automatikusan felkínálja a lehetséges függvényeket, konstansokat, struktúrákat, változókat és egyéb kódelemeket. A függvényhívások helyes paraméterezését a beépített paramétersegéddel támogatja oly módon, hogy a begépelt karakterek felett megjeleníti a függvény szignatúráját. Mindezek mellett az átláthatóság növelése érdekében képes a kódblokkok összecsukására és szétnyitására is.

A mikroC PRO for PIC a hozzá tartozó mikroProg programozó és áramkörön belüli hibakereső segítségével natív támogatást nyújt a hardveres hibakereséshez. Ezzel az eszközzel képes a mikrovezérlők programjait lépésről lépésre futtatni, megjeleníteni a regiszterek, az EEPROM-ok stb. aktuális értékeit, illetve lehetőséget biztosít a töréspontok igény szerinti beiktatására és eltávolítására is.

Ennek a szoftvernek a demó verziója korlátlan ideig használható ingyenesen, viszont a demó verzióval legfeljebb csak 2 Kszó nagyságú PIC programok fordíthatók.

## Az alternatív emuláció megvalósításának eszközei

Az alternatív emuláció három különböző fejlesztési terület prominens szoftverjeinek felhasználásával valósult meg. Az I/O interfészt helyettesítő elektronika kapcsolási rajza és nyomtatott áramköre az Altium Designer tervezőszoftverrel lett megrajzolva. Ugyanennek az elektronikának a ki- és bemeneteit vezérlő, illetve a számítógéppel kommunikáló mikrovezérlő programja az IAR Embedded Workbench for Arm fejlesztői környezetben lett megvalósítva. Az alternatív I/O interfésznek a számítógépen futó illesztőprogramja, illetve az alternatív vizualizáció pedig a Qt Creator fejlesztői környezetben valósult meg.

### A Qt Creator fejlesztői környezet

A Qt Creator (1.4.1. ábra) egy keresztplatformos integrált fejlesztői környezet, amelyet a Qt Company fejlesztett ki a Qt alkalmazás‑keretrendszerrel folytatott fejlesztés igényeire szabva. Köszönhetően a beépített Qt-specifikus eszközeinek és kényelmi funkcióinak, jelenleg ez a Qt-alapú alkalmazások elsődleges fejlesztői környezete [9].

A Qt Creator segítségével tulajdonképpen bármilyen C++ projekt fejleszthető, a használatához ugyanis a Qt keretrendszer használata nem szükségszerű, sőt még a hozzá tartozó qmake és Qbs fordítórendszerek használata sem, mivel natívan támogatja a CMake, a GNU Autotools stb. fordítórendszereket is. A kódminőség biztosítása érdekében beépített kódelemzőkkel és szoftvertesztelési eszközökkel rendelkezik, emellett támogatja a legnépszerűbb verziókezelő rendszereket is, mint például a Git, a Subversion, a ClearCase vagy a Mercurial. Habár a Qt Creator fő programozási nyelve a C++, a megfelelő bővítmények segítségével bármikor felruházható más programozási nyelvek támogatásával is, vagy bármi egyébbel, így például helyesírás-ellenőrzővel vagy diagram készítővel.



1.4.. ábra: A Qt Creator kezelőfelülete

Ebben a fejlesztői környezetben a Qt moduljaira épülő grafikus felhasználói felületeknek mindkét típusa szerkeszthető grafikusan. A beépített űrlapszerkesztő a hagyományos űrlap alapú alkalmazások felhasználói felületének fejlesztését teszi lehetővé, míg a modern, főleg okostelefonokra és táblagépekre jellemző grafikus felületek fejlesztésére a beépített Qt Quick tervező szolgál.

A Qt Creator egy nyílt forráskódú és teljesen ingyenes szoftver, aminek a használata sem hobbi, sem üzleti célokra nem igényel külön licenszt. Mindemellett nagyon jól dokumentált és számos példaprojekt érhető el hozzá, amik még könnyebbé teszik a használatának az elsajátítását.

### Az Altium Designer elektronikai tervezőszoftver

Az Altium Designer (1.4.2. ábra) egy sokrétű elektronikai tervezőszoftver, amit az Altium Limited fejlesztett ki a nyomtatott áramkörök tervezésének támogatására. Alapvetően négy fő funkcionális területet foglal magába, nevezetesen a kapcsolási rajzok készítését, a nyomtatott áramkörök tervezését, a programozható logikai kaputömbök (FPGA) fejlesztését és az adatok kezelését [10].

Ez a szoftver az elektronikai termékek fejlesztésének gyakorlatilag minden aspektusát támogatja. Ez azt jelenti, hogy az Altium Designer környezetében a fejlesztési folyamat minden állomásának megtalálhatóak az eszközei, kezdve az első vázlatok megrajzolásától egészen a gyártásig.



1.4.. ábra: Az Altium Designer kezelőfelülete

Az Altium Designer környezetében minden fejlesztés kiindulópontja egy projekt, ami összefogja mindazokat a dokumentumokat, amelyek együttesen meghatározzák a megvalósítani kívánt terméket. Ezeknek a dokumentumoknak az alapvető építőkövei az úgynevezett komponensek, amelyek a való világ elektronikai alkatrészeinek szoftveres megfelelői. A komponensek a különböző dokumentumokban más-más reprezentációval rendelkeznek, ennek megfelelően egy komponens a kapcsolási rajzokon szimbólumként, a nyomtatott áramkörökön tokozásként (footprint), a szimulációkban SPICE [11] definícióként, a vizualizációkban pedig háromdimenziós modellként jelenik meg.

Ahhoz, hogy egy alkatrészt használni lehessen a fejlesztés során, szükség van az azt reprezentáló komponensre. Általában ezek a komponensek megtalálhatóak a rendelkezésre álló komponenskönyvtárak valamelyikében, tekintve, hogy az elérhető komponensek száma többszázezres nagyságrendű. Azonban, ha egy komponens mégsem szerepelne egyik komponenskönyvtárban sem, lehetőség van megrajzolni azt, amihez az elérhető rajzelemek mellett a már meglévő komponensek is felhasználhatók.

Az Altium Designer a sokrétűsége mellett több olyan funkcióval is rendelkezik, amelyek kényelmesebbé és hatékonyabbá teszik a fejlesztést. A kapcsolási rajzok esetén például támogatja a szimbólumok egy csoportjának a kiszervezését külön munkalapra, illetve képes az összeköttetések hibáinak a felderítésére is. A nyomtatott áramkörök esetén a nyomvonalak megrajzolását a beépített interaktív útválasztás teszi sokkal egyszerűbbé, emellett lehetőséget biztosít a teljesítményeloszlás elemzése is. A gyártáshoz szükséges dokumentumok előállítására pedig egy beépített anyagjegyzék generátort is biztosít a felhasználók számára.

Ez a szoftver alapvetően ipari alkalmazásra lett kifejlesztve széles licensz kínálattal, de van elérhető próbaverziója is. A próbaverzió mellett elérhetőek a korlátoltabb képességű változatai is, mint például az Altium CircuitMaker, ami az Altium Designer kapcsolási rajz készítőjét és nyomtatott áramkör tervezőjét foglalja magába, viszont teljesen ingyenes.

### Az IAR Embedded Workbench for Arm fejlesztői környezet

Az IAR Embedded Workbench for Arm (1.4.1. ábra) az IAR Systems AB integrált fejlesztői környezete, amely több, mint 7000 különböző ARM mikrovezérlő programozását teszi lehetővé C és C++ nyelveken [12].

Ez az egyik legnépszerűbb fejlesztői környezet az ARM mikrovezérlőkhöz, amit elsősorban a széleskörű kompatibilitásának, az egyszerű kezelőfelületének és a magába foglalt többezernyi példaprojektnek köszönhet. Külön érdekessége a beépített ARM utasításszimulátor, amely lehetővé teszi a program futtatását és a hibakeresést magában a fejlesztőkörnyezetben. Ezzel a szimulátorral a lépésről lépésre történő futtatáskor azok az ARM utasítások is láthatóak, amikre az aktuális kódsorok fordulnak. Természetesen a hibakeresést közvetlenül a célrendszeren is támogatja, amihez az elterjedt áramkörön belüli hibakeresők szinte bármelyike használható.



1.4.. ábra: Az IAR Embedded Workbench for Arm kezelőfelülete

Az IAR Embedded Workbench for Arm a kódminőség biztosítása érdekében két beépített eszközt is tartalmaz. A C‑STAT statikus kódelemző a forráskód lehetséges hibáit képes a felszínre hozni a kódszinten végzett elemzésekkel, ugyanakkor azt is képes ellenőrizni, hogy a kód megfelel-e a kiválasztott szabványoknak. A C‑RUN futás idejű elemző ezzel szemben a célrendszeren vagy az utasításszimulátorban futó programot vizsgálja aritmetikai hibák, túlcsordulás, túlindexelés, memóriaszivárgás stb. után kutatva, amelyeknek képes meghatározni a pontos helyét is, ha bekövetkeznek.

Ezt a szoftver ingyenesen is lehet használni korlátlan ideig, de az ingyenes változat korlátozásokat tartalmaz. Ezzel szemben a 30 napos próbaverzióban minden funkció korlátozásmentesen elérhető, viszont a próbaidőszak után már csak megvásárolt licensszel használható tovább.

# Az emulálni kívánt ipari folyamat

Az emulálni kívánt ipari folyamat egy karosszéria gyártósor, amely egy korábbi Országos Ajtonyi István Irányítástechnikai Programozó Verseny egyik gyakorlati feladata volt. Az emulálni kívánt technológia az irányításához kiadott feladatlap alapján került megtervezésre és megvalósításra a BORIS eszköztárának segítségével.

A gyártósor a gépjármű karosszériák gyártásának egy szakaszát mutatja be, ahol a következő három fő művelet folyik:

* ponthegesztés,
* festés,
* átemelés (leválogatás).

A rendszer három cellából áll, ahol mindegyik cellában az előbbi felsorolás egy-egy folyamata történik. A cellákban futószalagok mozgatják a karosszériákat, illetve a cellák mindegyikében két-két érzékelő (fénykapu) jelzi a karosszériák hollétét. Az első érzékelő jelzi a cellába történő érkezést, a második pedig a munkadarab esetleges megállításának pozíciójában található.

Az első cellában két ponthegesztésre alkalmas robot helyezkedik el, amelyek a rajtuk található hegesztőpisztolyokat is beleértve külön-külön vezérelhetők. A második cellában két festésre alkalmas robot található, amelyek szinkron üzemmódban működnek. Ez azt jelenti, hogy az egyik robot másolja a másik robot mozgását, így ez a két robot irányítási szempontból egynek tekinthető. Ugyanebben a cellában egy operátor is tevékenykedik, aki szabadon beléphet a robotok mozgásterébe azzal a céllal, hogy ellenőrizze a festés minőségét és esetlegesen kézzel korrigálja azt. A harmadik cellában egy daru helyezkedik el, melynek feladata a karosszériák típus szerinti leválogatása.

Az emuláció szempontjából a feladat nehézsége a vizualizáció megvalósítása. A karosszériáknak ugyanis követniük kell a valóságban őket mozgató elemek mozgását ahhoz, hogy valóságosnak tűnjenek, ehhez pedig számon kell tartani, hogy az animációban éppen egy futószalagon helyezkednek-e el, a futószalag mozog-e, a daru megfogója záródott-e a karosszéria körül, átemelés történik-e vagy az átemelés éppen befejeződött-e. További nehézséget jelent a FAB grafikus elemeinek a szegényes kínálata, azokkal ugyanis a vizualizáció nem valósítható meg felismerhető módon.

Irányítási szempontból az operátor jelenléte jelenti a legnagyobb nehézséget. A gyártósor irányítása mellett ugyanis folyamatosan figyelni kell az operátor tartózkodási helyét, mivel bármikor beléphet a robotok munkaterébe, amire az irányításnak gyorsan és megbízhatóan kell reagálnia.

Az emuláció elsődleges célja az irányítás tesztelése és az esetleges hibák felderítése biztonságos körülmények között. Ennek érdekében az emulációba számos korlátozást és ellenőrzést kell beépíteni, amelyek jelzik az irányítás hibáit.

# Interaktív vizualizáció készítése a FAB eszköztárával

A FAB egy grafikus felülettel rendelkező beépülőmodul, amely lehetővé teszi a BORIS felhasználói számára, hogy a szimulációkhoz egyéni vizualizációkat valósítsanak meg. Nélküle a BORIS csak nagyon korlátolt mértékben és nem módosítható módon képes az adatok vizualizálására.

A FAB valójában önálló szerkesztőprogramként működik, saját eszköztárral, beállító felülettel, fájltípussal és szerkesztőablakkal. A BORIS szimulációkkal egyedüli kapcsolata csak a Rendszerblokk Eszköztáron is megtalálható Flexible Animation Builder blokkon keresztül van. Egy új vizualizáció megvalósításához pontosan ezt a blokkot kell lerakni a munkalapra, majd a dupla kattintással is megnyitható szerkesztőablakában a *Dialog…* gombra kattintani és az így megjelenő szerkesztővel megkezdeni a munkát.

Az interaktív vizualizációk készítésének szemléletesebb bemutatása érdekében ebben a fejezetben egy kellően összetett feladat kerül kidolgozásra lépésről lépésre. Ez a feladat lényegében egy mini asztali CNC marógép kézi vezérlésének a vizualizálása, aminek a következőket kell teljesítenie:

* A felhasználónak nyolc iránygomb és egy nyomógomb áll a rendelkezésére, amelyeknek a nyomva tartásával pozícionálja és működteti a szerszámot.
* A felhasználó által nyomva tartott nyomógomb-kombináció négy biten van kódolva úgy, hogy ha mind a négy bit magas logikai szinten van, akkor az a szerszám működtetését jelenti, ellenkező esetben a bitek magas logikai szintjeinek a jelentése az MSB-től az LSB-ig , , és .
* A folyamatban levő mozgatás irányát négy darab LED jelzi a felhasználó számára, azzal, hogy ha mind a négy LED világít, akkor az a szerszám működését jelzi.
* A szerszámnak az és tengelyek mentén történő mozgatása előjelek megadásával történik, ami negatív irány esetén , pozitív irány esetén , egyébként pedig .
* A mozgatás csak a végállások között lehetséges, vagyis azok a mozgatási előjelek, amelyek hatására a szerszám túlmozdulna végállásain, mellőzésre kerülnek.
* A szerszám működtetése logikai szintek segítségével történik, aminek megfelelően a magas jelenti a működés megkezdését, az alacsony pedig a befejezését.

Tekintettel arra, hogy ezzel a példával a vizualizációkészítés bemutatása a cél, a kidolgozásban a nyomógombok állapotait szintén a szimuláció alakítja át sebesség értékekre és a szerszámot működtető logikai szintre. A működő kidolgozás a mellékelt adathordozón az */emulated‑system/emulation/examples/hmi* könyvtárban található.

## A nyomógombok megvalósítása

A nyomógombok részét képezik a FAB építőelemeinek, ezért ahhoz, hogy a vizualizáció egy új nyomógombbal bővüljön, elegendő megkeresni azt az Elements ablak Controls fülén és rákattintani. Amikor egy új elem kerül a FAB vásznára, egyúttal egy új bejegyzéssel bővül az FAB Configuration ablak Elements fülén található Elements lista is. Ebben a listában az aktuálisan kiválasztott elem tulajdonságai tetszés szerint módosíthatók a lista melletti Element properties felületen. A feladat ezen részének kidolgozásához kilenc darab nyomógombot kell hozzáadni a vizualizációhoz célszerűen 3×3‑as elrendezésben, és az átláthatóság szempontjából az a jó, ha a nyolc iránygomb körül veszi a szerszámot működtető nyomógombot (3.1.1. ábra).



3.1.. ábra: Nyomógombok elrendezése a vizualizációban

A nyomógombok jeleinek kimenetekké alakításához érdemes megfigyelni azt a tényt, hogy a nyolc iránygomb értelemszerűen négy főirányra és négy mellékirányra bontható, ahol a főirányok az és tengelyek mentén történő pozitív és negatív irányú mozgásokat jelentik, a mellékirányok pedig azokat a főiránypárokat, amelyek egy és egy irányú mozgásból állnak. Ezek alapján ugyanis a főirányok megfeleltethetőek a nyomógombok állapotát reprezentáló bitsorozatnak, a mellékirányok pedig kifejezhetők két főiránnyal ugyanezen a bitsorozaton. Továbbá észre kell venni azt is, hogy a szerszám működtetésének bitsorozata a négy főirány egyidejű lenyomásával is kiváltható.

Első megközelítésre talán az tűnhet a legészszerűbb megoldásnak, ha a FAB blokk négy kimenettel rendelkezne, mindegyik főirányhoz eggyel, a mellékirányok és a szerszámot működtető nyomógomb pedig ugyanezeket a kimeneteket használnák, esetleg a főirányok nyomógombjainak tulajdonságait felhasználva. A FAB azonban nem ennyire rugalmas. Igaz, hogy egyes tulajdonságok értékei kifejezésekkel is megadhatók, de ezekben a kifejezésekben csak a blokk ki- és bemeneteire lehet hivatkozni, elemek tulajdonságaira nem, továbbá egy elem csak egy kimenetet képes befolyásolni. Mindezek fényében viszont az a legkézenfekvőbb irány, ha minden nyomógomb különálló kimenetet kap, azonban azt kihasználva, hogy a kimenetek lehetnek rejtettek is és az értékeik felhasználhatók akár egy látható kimenet értékét létrehozó kifejezésben is, teret ad egy elegánsabb kerülőmegoldásnak.

A kerülőmegoldáshoz először is szükség van egy segédelemre, amelyik képes a hozzá tartozó kimenet értékét kifejezéssel is megadni. Erre közvetlenül sajnos egyik elem sem képes, de az Elements ablak Controls fülén található Checkbox például, ha ki van jelölve, akkor az OnValue tulajdonságának értékét írja a kimenetére, ami már kifejezéssel is megadható. Ezen a ponton fontos rávilágítani a FAB kifejezések azon hiányosságára is, hogy egyáltalán nem támogatják a logikai műveleteket. Jelen esetben viszont mindaddig, amíg egyszerre csak egy nyomógomb tartható lenyomva, ezáltal egyszerre csak az egyik kimenete lehet nullától eltérő, az is megoldja a problémát, ha a nyomógombok mindegyike a teljes bitsorozatot írja ki a kimenetére (3.1.1. táblázat), a segédelem pedig egyszerűen csak összeadja ezeket.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Element | Output | OnValue |
| OUTPUT | 1 | O2+O3+O4+O5+O6+O7+O8+O9+O10 |
| UPLEFT | 2 | 10 (1010) |
| UP | 3 | 8 (1000) |
| UPRIGHT | 4 | 9 (1001) |
| LEFT | 5 | 2 (0010) |
| ACT | 6 | 15 (1111) |
| RIGHT | 7 | 1 (0001) |
| DOWNLEFT | 8 | 6 (0110) |
| DOWN | 9 | 4 (0100) |
| DOWNRIGHT | 10 | 5 (0101) |

3.1.. táblázat: A kimenet előállításában résztvevő elemek tulajdonságai

A segédelemet miután ki lett jelölve, célszerű elrejteni. Ennek a megtételére nincs egyetemes módszer, de az elem méreteinek a nullára állításával elérhető a kívánt hatás.

## A mozgatás irányának és a szerszám működésének jelzése

A mozgatás irányának és a szerszám működésének jelzéséhez szükséges LED-ek szintén megtalálhatók a FAB építőelemei között az Elements ablak Display fülén. Első lépésként ezekből kell négy darabot hozzáadni a vizualizációhoz függőleges elrendezésben (3.2.1. ábra), majd a jelzett állapotok könnyebb megértése érdekében érdemes mindegyiket ellátni egy-egy címkével is, amire legjobbam az Elements ablak Graph fülén található Static Text használható.



3.2.. ábra: A LED-ek és a címkék elrendezése a vizualizációban

Mivel a megjelenítendő állapotok megegyeznek a nyomógombok által előállított kimenet bitjeivel, a feladat ezen részének kidolgozásához célszerű ennek a kimenetnek az értékét felhasználni és az egyes bitjeit összekötni a megfelelő LED-ekkel. Tekintettel arra, hogy a FAB kifejezések nem támogatják a logikai műveleteket, az egyes bitek értékét eltolás és maszkolás helyett ki kell számítani a (3.2.1) egyenlet segítségével, ahol az a kimenet aktuális értéke, az pedig a kiszámítandó bit sorszáma.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (3.2.1) |

A FAB kifejezések több matematikai függvény használatát is lehetővé teszik, így például a szignumfüggvényt is, de érdekes módon a maradékképzést egyáltalán nem támogatják, ezért ahhoz, hogy a (3.2.1) egyenlet leírható legyen FAB kifejezésként, el kell végezni a (3.2.2) behelyettesítést, aminek az eredménye a (3.2.3) egyenlet lesz.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (3.2.2) |
|  |  |  |
|  |  | (3.2.3) |

A LED-ek akkor fognak világítani, ha az Input tulajdonságaik értéke nagyobb vagy egyenlő az OnValue tulajdonságaik értékénél. Amennyiben az Input tulajdonságaik a (3.2.3) egyenlet szerint változnak, aminek az értéke 0 vagy 1 lehet, akkor mindegyik LED OnValue tulajdonságát 1-re kell állítani. Figyelembe véve, hogy az OnValue tulajdonság nem követeli meg az Input tulajdonságtól, hogy egész szám legyen, a (3.2.3) egyenletben a végső egészre kerekítést el is lehet hagyni. A bitek sorszámainak és a kimenet referenciájának behelyettesítése után a LED-ek releváns tulajdonságai a 3.2.1. táblázat szerint fognak alakulni.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Element | Input | OnValue |
| UP\_LED | (O1 / 8) - (2 \* INT(O1 / 16)) | 1 |
| DOWN\_LED | (O1 / 4) - (2 \* INT(O1 / 8)) | 1 |
| RIGHT\_LED | O1 - (2 \* INT(O1 / 2)) | 1 |
| LEFT\_LED | (O1 / 2) - (2 \* INT(O1 / 4)) | 1 |

3.2.. táblázat: A mozgatás irányát és a szerszám működését jelző LED-ek tulajdonságai

A FAB kifejezésekben az INT operátor az operandusának a törtrészét lefelé kerekíti függetlenül a törtrész nagyságától, ami azt jelenti, hogy az INT operátor úgy kerekíti egészre az operandusát, hogy a törtrészt gyakorlatilag elhagyja.

## A szerszám animációinak megvalósítása

A FAB elsősorban a saját építőelemeinek és animációinak a használatát támogatja és meglehetősen korlátoltak a képességei az egyéni animációk készítése terén, annak ellenére, hogy a FAB betűszó valójában rugalmas animációkészítőt (Flexible Animation Builder) jelent. Valójában a megjelenítésen kívül semmi egyébbel nem tud hozzájárulni az egyéni animációkhoz, vagyis a megjelenített képektől kezdve az animáció tulajdonságain át a mozgatás logikájáig mindent kívülről kell biztosítani hozzá.

A szerszám animációinak megvalósításához első lépésként a CNC marógép minden egyes megjelenítendő részét, illetve a szerszám működését vizualizáló mozgóképnek minden egyes képkockáját meg kell rajzolni. Erre a feladatra bármelyik rajzolóprogram felhasználható, egyedül arra kell ügyelni, hogy a képkockák és a mozgatás szempontjából különálló elemek külön képfájlba kerüljenek (3.3.1. ábra).



3.3.. ábra: A CNC marógép megrajzolt elemei

A feladat ezen részének kidolgozásához az elkészült rajzokat az Elements ablak Graph fülén található Bitmap segítségével hozzá kell adni a vizualizációhoz a 3.3.2. ábra szerinti elrendezésben, illetve a szerszám működésének képkockáit hozzá kell adni egy Bitmap Sequence elemhez, amelyik ugyanennek az ablaknak a Display fülén található. Az elrendezés mellett a rétegezésre is ügyelni kell, ugyanis az az elem, amelyik feljebb van, eltakarja az alatta levőket, ezért az elemeknek a FAB Configuration ablak Elements fülén található Elements listában szintén a 3.3.2. ábra szerinti sorrendet kell követniük.

A képek mozgatása és a mozgókép lejátszása legkönnyebben számlálók segítségével valósítható meg, amelyeknek az aktuális értékeit felhasználva indexelhetők a képkockák, illetve kifejezések írhatók a mozgó elemek és koordinátáik kiszámítására. A FAB ugyan rendelkezik beépített számlálókkal, amelyek az I51, I52 és I53 virtuális bemenetekre vannak kötve, de ezeket az időzítőket nem lehet sem megállítani, sem a sebességüket módosítani, és mivel ezek a szimuláció ciklusidejével számolnak, túl gyorsak ahhoz, hogy egy animációt működtessenek. Éppen ezért ezen a ponton már a BORIS segítségére van szükség, hogy megvalósítsa az animációkhoz szükséges számlálókat és összekösse azokat a FAB blokk bemeneteivel.



3.3.. ábra: A feladatot kidolgozását jelentő vizualizáció

A BORIS blokkjai között megtalálható számláló (Counter) több szempontból is meghaladja a FAB számlálóinak a képességeit, így például bármikor újraindítható és a számlálás iránya is változtatható, viszont a működéséhez órajel generátorra van szüksége és a FAB számlálóival szemben ennek nem lehet megadni egy felső korlátot, ami felett újraindulna a számlálás. Mindezek ellenére ezzel a blokkal már meg lehetne valósítani az animációk működtetését, a hiányosságai ugyanis további blokkok hozzáadásával bármikor pótolhatók. Ami viszont ellene szól, az az, hogy sokszor egyszerűbb a megfelelő kimenetet előállító számlálót összerakni, mint ezt a blokkot kiegészíteni, ugyanis egy számlálóhoz mindössze egy memóriára van szükség az aktuális érték eltárolásához, és egy számláló logikára a következő érték előállításához.

A képkockák indexelését végző számlálónak (3.3.3. ábra) a sorozatot kell folyamatosan ismételnie mindaddig, amíg az engedélyező bemenete (ENABLE) magas logikai szinten van.

Ehhez a számlálóhoz elegendő egy 2-bites memóriát megvalósítani az aktuális érték eltárolásához, hiszem a sorozat mindegyik eleme kifejezhető két biten. A memóriát flip-flopok és egy órajel generátor segítésével kell megvalósítani, a számlálás felfüggesztését és folytatását pedig az órajel kapuzásával. Ahhoz, hogy az aktuális értékből minden alkalommal elő lehessen állítani a számláló következő értéket, a BORIS blokkjaival a (3.3.1) függvényt kell megvalósítani, ahol a az aktuális értéket jelenti, a pedig a számláló következő értékét.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (3.3.1) |

Tekintettel arra, hogy a BORIS sem támogatja a maradékképzést, az áltáthatóság érdekében érdemes a (3.3.1) függvényt két különálló blokkal megvalósítani, ahol az első (COUNT + 1) csak növeli a bemenetét eggyel, a második (COUNT % 3) pedig a (3.2.2) behelyettesítést alkalmazva elvégzi a maradékképzést.



3.3.. ábra: A képkockák indexelését végző számláló

A mozgóképnek a meghajtásához először is létre kell hozni egy új bemenetet a FAB blokkon, majd azt ennek a számlálónak a kimenetét össze kell kötni ezzel az új bemenettel. Ezt követően a mozgókép elem tulajdonságai között az Input tulajdonságnak meg kell adni a létrehozott bemenet sorszámát, illetve a RangeMin és a RangeMax tulajdonságoknak be kell állítani a számláló által előállított sorozat legkisebb és legnagyobb elemeit.

A mozgatást működtető számlálónak (3.3.4. ábra) két érték között kell oda-vissza számolnia attól függően, hogy a bemenetén levő előjel pozitív vagy negatív, illetve meg kell állítania a számlálást, ha a számláló következő értéke kívül esik a számlálási intervallumon vagy a bemenetén levő érték nulla.

A kidolgozás egyszerűsítésének érdekében elegendő a számlálót a intervallumra megvalósítani, mivel már egy ekkora intervallummal is elfogadható eredményt lehet kapni, miközben a számláló aktuális értékeinek az eltárolásához elegendő egy mindössze egy 4-bites memóriát megvalósítani. A képkockák indexelését végző számlálóhoz hasonlóan a memóriát itt is flip-flopokkal és egy órajel generátorra kell megvalósítani, viszont az órajel kapuzása ezúttal elhagyható, ugyanis a számlálás felfüggesztése és folytatása a számláló következő értékét előállító logika által implicit megvalósul. Ezt a logikát a (3.3.2) függvény írja le, ahol a az aktuális értéket jelenti, az az előjel bemenet értékét, a pedig a számláló következő értékét.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | (3.3.2) |

Ebből a függvényből jól látható, hogy ha az értéke nulla, a értéke egyenlő lesz a értékével, így folytonos órajel mellett sem fog megváltozni a kimenet értéke. Ugyanez akkor is igaz, ha a értéke és az értéke , vagy a értéke , az értéke pedig . A BORIS rendelkezik úgy a , mint a függvényekkel, de csak a két bemenettel rendelkező függvény blokkok esetén, így a (3.3.2) függvényt szükségszerűen három különálló blokkal kell megvalósítani.



3.3.. ábra: A mozgatást működtető számláló

A szerszám mozgatásához először is létre kell hozni két példányt ebből a számlálóból, ezt követően ki kell bővíteni a FAB blokkot két új bemenettel, végül pedig össze kell kötni létrehozott számlálók kimeneteit a két új bemenettel. Innentől kezdve a vizualizációban a két új számláló bemenet tetszőleges módon felhasználható a mozgó elemek x és y tulajdonságainak kifejezéseiben. Annak köszönhetően, hogy a számlálók egy független intervallumon számlálnak, a vizualizációban a megfelelő szorzó és kezdőérték megadásával bármelyik elem mozgatásához felhasználhatók. A 3.3.2. ábra szerinti elrendezésben minden mozgó elem x és y tulajdonságai már rendelkeznek a megfelelő kezdőértékkel, így ezekhez csak hozzá kell adni a megfelelő számláló bemenet értékét a megfelelő szorzóval. Ahhoz, hogy az elemek összhangban mozogjanak, a számláló bemenetekre mindenhol ugyanazt a szorzót kell használni, ami pedig nem más, mint az adott irányú mozgás hosszának tizenötöd része.

A mozgatás szempontjából a intervallum valójában azt jelenti, hogy a szerszám mindössze 15 különböző helyzetet tud felvenni az vagy az tengelyek mentén, ami egy szemmel láthatóan szaggatott animációt eredményez. Természetesen az animáció minőségén bármikor javítani lehet az intervallum és az órajel frekvenciájának együttes növelésével, viszont ezzel együtt a futtatókörnyezetre mért terhelés is növekedni fog. Ez a terhelés azt jelenti, hogy a futtatókörnyezetnek gyakrabban kell a teljes vizualizációt újrarajzolnia, ami mindaddig nem okoz gondot, amíg az újrarajzolás kevesebb időt igényel, mint a számláló periódusideje. Ellenkező esetben azonban az újrarajzolási feladatok feltorlódnak, ami azt a látszatot kelti, mint az animáció késne vizualizálandó szimulációhoz képest.

# Az ipari folyamat emulációja és irányítása

Jegyzetek:

* A BORIS egy átgondolt és intuitív fejlesztői környezet, amely az eszközök bőséges kínálatát nyújtja a felhasználó számára. Ha csak az erősségei alapján kellene megítélni, akkor egy professzionális termékként lehetne kezelni, amely kiválóan alkalmazható az oktatásban, a kutatásban és a fejlesztésben is. Ezzel szemben a feladat megoldásához használt verzió olyan hibák és hiányosságok sorával küzd, amelyek alapjaiban kérdőjelezik meg a benne folytatott munka hatékonyságát.
  + A visszavonás és a megismétlés műveletek teljes hiánya.
  + A törlések nem kérnek megerősítést a felhasználótól, még az olyan blokkok esetén sem, amelyek összeköttetésben állnak más blokkokkal. Ez a visszavonás lehetősége nélkül felettébb felkavaró tud lenni.
  + Előfordul, hogy az üzenetablakok, amelyek megkövetelik az elsőbbséget a felhasználótól, takarásban ugranak fel. Ez meggátolja a felhasználót abban, hogy hozzáférjen, és így az alkalmazás egy blokkolt állapotába kerül.
  + Minden hivatkozás abszolút elérési útvonalak formájában van letárolva.
  + **Nem feltétlenül kell:** Alapértelmezésben az általános műveletek gyorsbillentyűi eltérnek a megszokottól, így például a másolás nem a már jól ismert Ctrl + C gyorsbillentyűvel hívható meg, hanem a Ctrl + Ins párossal. Ezek azonban módosíthatóak a beállításokban.
  + **Nem feltétlenül kell:** A blokkok közötti összeköttetések átlátható elrendezése nagyon nehezen megvalósítható. Létezik ugyan egy automatikus elrendező az alkalmazásban, de hibásan működik.
* A BORIS nem egy általános célú programozási nyelv, mint például a C, hanem egy elsősorban rendszerek szimulációjára kifejlesztett speciális fejlesztői környezet, ezért nem is várható tőle, hogy minden feladat megoldható legyen benne.
* Leginkább a funkcionális programozáshoz hasonlítható, mivel egyrészt a blokkok működési szempontból leginkább a függvényhívásokhoz hasonlíthatók, másrészt nem rendelkezik beépített eszközökkel az állapotok tárolására.

## Az emuláció megvalósításának bemutatása

Fontos megjegyezni, hogy Ákos diplomamunkája és a 3. fejezetben bemutatott vizualizációkészítés megismerése nélkülözhetetlen ennek az alfejezetnek a megértéséhez.

### A robotok és a futószalagok vizualizációja FAB segítségével

A korábban már bemutatott Flexible Animation Builder (FAB) számos előre elkészített interaktív és animált elemet biztosít a BORIS szimulációihoz tervezett vizualizációk elkészítéséhez. A karosszéria gyártósor megvalósításához azonban ezek közül szinte egyik sem volt megfelelő.

Az első nehézséget a megfelelő nézet megválasztása jelentette. Az eredeti versenyfeladat mozgásai ugyanis 3-dimenziós térben történnek, ahol a robotok mozgása legjobban felülnézetben jeleníthető meg, a karosszériák haladása oldalnézetből, a daru mozgása pedig kizárólag elölnézetből. Az első próbálkozás az oldalnézet volt, de a robotok mozgatásának ilyen nézetből való megvalósíthatatlanságának okán, a felülnézet vált a legjobb választássá. Robotkar, vagy bármi arra emlékeztető, előre animált elem, azonban nincs a FAB eszköztárában, így a felülnézetnek és a már kész elemek elfogadhatóan jó testreszabhatóságának köszönhetően végül egy munkahenger (*Cylinder*) lett a robotkar vizualizációja. A robotkar elkészítésének lépései a következőképp foglalhatóak össze:

1. A munkahenger be lett helyezve a munkaterületre az elemek eszköztárából, majd a *FAB Configuration* ablakban az *Elements* fülön megkezdődött a munkahenger átalakítása robotkarra hasonlító elemmé.
2. A dugattyúrúd végén levő lapka (*SliderSize*) el lett tűntetve nulla méret megadásával. Illetve a működtető közeg (*RGBFill*) és az első kamra (*RGBBack*) színei a robotkar burkolatát jelképező színekre lettek módosítva.
3. A robotkar x-irányú mozgatása (*x*) a relatív koordinátákkal való mozgathatóság érdekében a következő összefüggéssel lett megadva: , az y-irányú mozgatás pedig a dugattyú állapotát százalékban meghatározó paraméterhez (*SliderPos*) lett társítva összefüggés szerint.
4. A robot teste – amin a robotkar jobbra és balra tud „csúszni” – egy négyszög (*Rectangle*) elemmel lett megvalósítva. Ennek az elemnek a színe (*RGBFill*) feketére lett festve, a *FAB Configuration* ablak az *Elements* fülén található listában pedig a munkahenger fölé lett mozgatva, hogy a vizualizációs ablakban a robotkar alatt helyezkedjen el.

Futószalag csak oldalnézetben található a FAB előre elkészített és animált elemei között, így ennek az animációját külön kellett megrajzolni. Ez az animáció 5 képkockával lett megvalósítva, a képfájlok megtalálhatóak a mellékelt CD-n a *Simulation* könyvtár alatti *images* könyvtárban. Egyéni animációk bitkép-sorozatként (*Bitmap sequence*) helyezhetőek be a vizualizációba. Ez az elem mindössze 10 képkocka abszolút útvonalának megadását teszi lehetővé (*BMPFile[1…10] or Id*), kizárólag BMP formátumban. Az animáció kétféleképp működtethető:

* Végtelenített üzemmódban, ahol a képkockák közötti váltás sebessége a megadott késleltetéstől (*Delay*) függ. Ehhez meg kell adni a képkockák számát (*BMPCount*) és nullára állítani a bemenetet (*Input*).
* Vezérelt üzemmódban, ahol a képkockák közötti váltást egy külső jel vezérli. Ehhez a bemenetnek (*Input*) meg kell adni a FAB blokk azon bemenetének sorszámát (az „I” karakter nélkül), amelyről a képkockák sorszámait fogadja majd.

A vezérelhető futószalag csak a második megoldással valósítható meg, ellenkező esetben nem lehet hatást gyakorolni az animációra.

Diagram

Description automatically generated

.. ábra: Az egyik futószalag és a két hegesztőrobot vizualizációja

Az első két cella vizualizációja csak a robotok színeiben tér el, illetve a robotok mozgásában, amit a technológia leírásából adódik.

### A robotok mozgatása

Majdnem minden mozgatás alapját egy egyéni számláló valósítja meg. Ez a számláló nem növekvő vagy csökkenő számlálás végez, hanem egy előre beállított érték felé számlál az éppen aktuális értékétől.

Diagram

Description automatically generated

.. ábra: Az animációk számlálója

A számláló magja egy 16-bites, előjeles memória, amelyik a megadott órajel minden felfutó élére eltárolja a bemenetére adott értéket. Ez az érték valójában a saját kimenetének eggyel nagyobb, kisebb vagy változatlan számértéke, amit a meghatározott célérték és a memória aktuális értéke közötti viszony dönt el. Ha a memóriában levő érték nagyobb a célértéknél, a memóriába minden órajelre a benne levő értéktől eggyel kisebb kerül, ha kisebb, akkor pedig a benne levő értéktől eggyel nagyobb. Abban az esetben, amikor a memóriában levő érték és a célérték megegyezik, a memóriába a már benne levő számérték íródik vissza. Ez látszólag egy algebrai hurok, ahol a bemenet függ a kimenettől és fordítva, azonban a memóriát alkotó D flip-flopoknak van kezdeti állapota, a bemeneteiken levő értékek pedig csak az órajel-bemeneteiken érzékelhető felfutó élre írják felül a tárolt tartalmaikat.

A robotok az blokkdiagramok újrahasznosíthatósága érdekében a vezérlőtől fogadott új pozíciókat relatív x és y koordinátákká alakítják, amiket az előző fejezetben ismertetett módon alakít át a FAB abszolút koordinátákká. A mozgatást és a két sebességfokozatot két különböző frekvenciájú órajel-generátor teszi lehetővé, amik a lenti ábra bal alsó sarkában is láthatóak.

Diagram

Description automatically generated

.. ábra: A robot funkcionalitásáért felelős szuperblokk

Az órajel-generátorok jelei csak akkor jutnak el a számlálókhoz, ha az aktuális robot el lett indítva a vezérlő által, a STOP bemenet alacsony logikai szinten van, és az aktuális pozícióhoz képest az új pozíció érvényes a technológiai követelmény szerint. Amíg a robot mozgásban van, az új pozíció nem kerül eltárolásra, csak akkor, ha befejezte a mozgást, vagyis mindkét koordináta számlálója elérte a kitűzött értékeket.

### A karosszériák mozgatása

### A cellák ellenőrzőlogikái

## Az irányítás megvalósításának bemutatása

# A BORIS projektek hordozhatósági problémájának megoldása

A fájlrendszerekben a fájlok vagy a könyvtárak helyét, vagyis azt, hogy milyen könyvtárakon át navigálva találhatóak meg, az úgynevezett elérési útvonal [13] határozza meg, amelynek két változata van. Az abszolút elérési útvonal a gyökérkönyvtárból indulva sorolja fel a fájlig vezető könyvtárak neveit, így a fájlrendszeren belül mindig ugyanazt a helyet jelöli. A relatív elérési útvonal ezzel szemben egy abszolút elérési útvonalhoz viszonyítva sorolja fel a fájlig vezető könyvtárak neveit, így ebben az esetben a fájlrendszeren belül jelölt hely viszonyításfüggő.

A több fájlból álló, összefüggő adatok esetén elterjedt és általánosan követendő gyakorlat a relatív elérési útvonalak használata a belső hivatkozásokhoz. Enélkül ugyanis nem lehetne az ilyen adatokat szabadon mozgatni a fájlrendszerben, mivel a belső hivatkozások sérülnének. A feladat megoldásához használt BORIS verzió esetén pedig pontosan ez az probléma áll fenn.

~~A BORIS lehetőséget nyújt a munkalapok egymásba ágyazására úgynevezett szuperblokkok segítségével. Egy szuperblokk képes a hivatkozott munkalap nyitott végpontjait a sajátjaiként megjeleníteni, ezáltal azok összeköthetőkké válnak a munkalapon levő más blokkok végpontjaival.~~

~~A szuperblokk egy olyan speciális blokk, amelyik képes a hivatkozott munkalap nyitott végpontjait a sajátjaiként megjeleníteni~~

A megvalósításnál a fő szempont az egyszerűség volt, viszont ennek hatására a jelenlegi verzió nem lett felkészítve minden határesetre. Így például, ha a hivatkozások egyike olyan fájlra hivatkozik, amelyik a BORIS projekt gyökérkönyvtárán kívül található, miközben azonos névvel és megfeleltethető relatív elérési útvonallal létezik egy fájl a BORIS projekt gyökérkönyvtárán belül is, akkor az a hivatkozás a korrigálás hatására elromlik, ahogyan azt a 4.2.1. példa is mutatja. Ahhoz, hogy ez a hiba ne történjen meg egy már egy jóval összetettebb algoritmusra lenne szükség, amely képes következtetni a BORIS projekt gyökérkönyvtárának korábbi elérési útvonalát, és ezzel az információval végezni a hivatkozások korrigálását.

*// Korrigálás előtt:*

C:\Program Files (x86)\Kahlert\WinFACT 7\Examples\Demo8.sbl

D:\Studies\BORIS Project\Examples\Demo8.sbl

*// Korrigálás után:*

E:\Archived\2021\Studies\BORIS Project\Examples\Demo8.sbl

E:\Archived\2021\Studies\BORIS Project\Examples\Demo8.sbl

4.2.. példa: Korrigálási hiba azonos végződésű elérési útvonalak esetén

Tulajdonképpen a BORIS Corrector fontossága az olyan projekteknél kerülhetne előtérbe, amelyek verziókezelő rendszerek segítségével teszik lehetővé azt, hogy egyidejűleg többen is dolgozzanak rajta. Ilyen esetben az egyik lehetőség a megállapodás a projekt gyökérkönyvtárának abszolút elérési útvonalában, a másik lehetőség pedig a BORIS Corrector kibővítése egy olyan funkcionalitással, amellyel a hivatkozásokat közös alakra hozhatná a verziókezelő rendszerbe való feltöltés előtt.

# Az ipari folyamat emulálásának alternatív megoldása

## Az I/O interfész működésének behatásmentes visszafejtése

### BORIS és az I/O interfész közötti kommunikáció lehallgatása

### Az I/O interfész működésének utánzása a BORIS számára

### Az I/O interfész működtetése a BORIS használata nélkül

## Az emuláció megvalósítása alternatív eszközökkel

### A karosszériák mozgatása

### A futószalagok megvalósítása és működtetése

### A daru megvalósítása és működtetése

### A robotok megvalósítása és működtetése

# Az I/O interfészt helyettesítő elektronika

# Konklúzió

# Irodalomjegyzék

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | Ingenieurbüro Dr. Kahlert, „WinFACT overview,” [Online]. Available: https://www.kahlert.com/engl/winfact-uebersicht. |
| [2] | Ingenieurbüro Dr. Kahlert, „Flexible Animation Builder,” [Online]. Available: https://www.kahlert.com/engl/flexible-animation-builder. |
| [3] | Omron Corporation, „CJ2M-CPU32,” [Online]. Available: https://industrial.omron.hu/hu/products/CJ2M-CPU32. |
| [4] | Omron Corporation, „CX-Programmer,” [Online]. Available: https://industrial.omron.hu/hu/products/cx-programmer. |
| [5] | Wikipedia, „IEC 61131-3,” [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/IEC\_61131-3. |
| [6] | Eltima IBC, „Serial Port Monitor,” [Online]. Available: https://www.eltima.com/products/serial-port-monitor/. |
| [7] | MikroElektronika d.o.o., „EasyPIC v7,” [Online]. Available: https://www.mikroe.com/easypic-v7. |
| [8] | MikroElektronika d.o.o., „mikroC PRO for PIC,” [Online]. Available: https://www.mikroe.com/mikroc-pic. |
| [9] | Qt Company, „Qt Creator,” [Online]. Available: https://wiki.qt.io/Qt\_Creator/hu. |
| [10] | Wikipedia, „Altium Designer,” [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Altium\_Designer. |
| [11] | Wikipedia, „SPICE,” [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/SPICE. |
| [12] | IAR Systems AB, „IAR Embedded Workbench for Arm,” [Online]. Available: https://www.iar.com/products/architectures/arm/iar-embedded-workbench-for-arm. |
| [13] | Wikipedia, „Path (computing),” [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Path\_(computing). |

# Nyilatkozat