Team ckj

Elektronisk dør lås med nøgle app

E5IoT projekt

Aarhus Universitet, School of Engineering

Elektronik, Herning



Lærer: Klaus Kolle og Morten O. Jakobsen.

Teammedlemmer:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jan Kastbjerg Schiermer  201701970 |  | Kasper Møbjerg Jensen  201703818 |
| Christoffer Wesselhof   201808478 |  |  |

Table of Contents

[Introduktion 3](#_Toc57228016)

[Projekt description 3](#_Toc57228017)

[Overordnet 3](#_Toc57228018)

[Argon platform 4](#_Toc57228019)

[Thingspeak API 4](#_Toc57228020)

[Expo App 4](#_Toc57228021)

[Projekt styring 4](#_Toc57228022)

[Kravs analyse 5](#_Toc57228023)

[Skole satte krav 5](#_Toc57228024)

[Egne krav (mangler tekst) 5](#_Toc57228025)

[System design 5](#_Toc57228026)

[Samlet 5](#_Toc57228027)

[Argon platform 6](#_Toc57228028)

[Kode 6](#_Toc57228029)

[Kredsløb (mangler tekst) 8](#_Toc57228030)

[Thingspeak API 8](#_Toc57228031)

[Expo App (mangler tekst) 8](#_Toc57228032)

[Implementation 9](#_Toc57228033)

[Argon platform 9](#_Toc57228034)

[Kode 9](#_Toc57228035)

[3d printning (mangler tekst) 10](#_Toc57228036)

[Thingspeak API 10](#_Toc57228037)

[Expo App (mangler tekst) 12](#_Toc57228038)

[Test/Verifikation 12](#_Toc57228039)

[Overordnet (mangler tekst) 12](#_Toc57228040)

[Argon platform (mangler tekst) 12](#_Toc57228041)

[Thingspeak API (mangler tekst) 12](#_Toc57228042)

[Expo App (mangler tekst) 12](#_Toc57228043)

[Konklusion (mangler tekst) 13](#_Toc57228044)

# Introduktion

I E5IoT skal der laves et internet of things projekt, men ved at der skal bruges en mulig IoTplatform, til at kunne udføre en meningsfuld opgave, hvori der bliver brugt diverse værktøjer som fx. WiFi, sensorer og aktuatorer.

Projektet beskrevet i denne rapport vil være omhandlende en elektronisk dør lås, hvor der bliver kreeret en ”nøgle” app til denne lås.

Tanken bag dette projekt er at have en nem og effektiv metode til at kunne opfylde diverse mangler og ulemper en traditionel mekanisk nøgle+lås vil have, men dog er det ikke målet at erstatte disse traditionelle midler, hvor nogle af ulemperne kan være hurtig udskifting af ”nøglen”, er så simpelt som og generere en ny kode, samt dele en ”nøgle” vil være at bare skulle give en kode ud, mens det stadigt vil være muligt og kontrollere hvem man lukker ind i sit hjem.

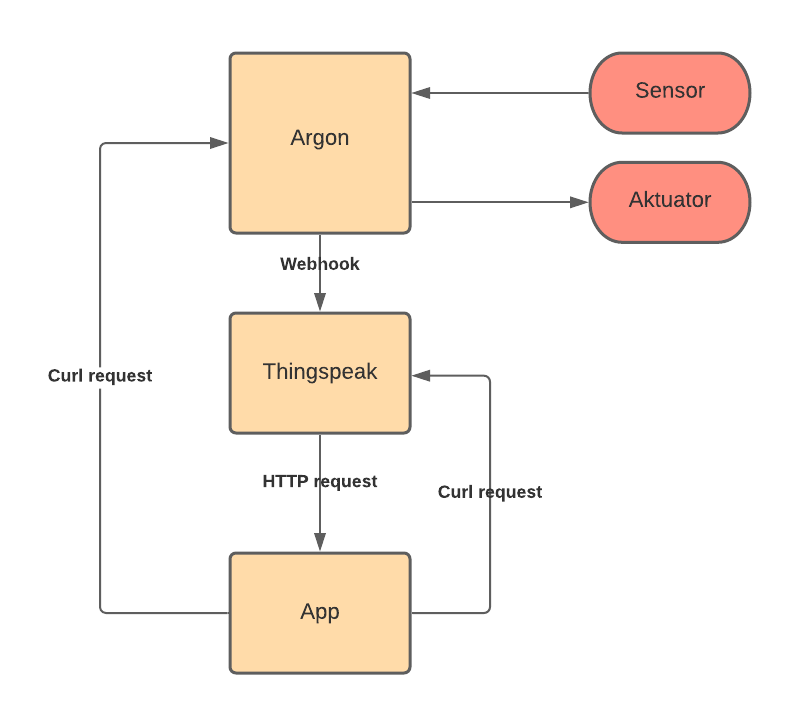
# Projekt description

## Overordnet

Projektet vil bestå af 3 nøgle elementer, samt vil der bliver brugt 2 platforme til projektstyring/deling:

1. argon platformen
   1. Til at styre låsen
2. Thingspeak’s API
   1. Som bindeled og logger
3. App lavet med expo
   1. Som ”nøgle” + brugerflade
4. Github
   1. Til projekt styring og deling
5. Discord
   1. Til Projekt styring og deling

For at hele projektet vil skulle kunne hænge sammen skal disse dele kunne snakke sammen, hvilket vil blive gjort med forskellige protokol typer, som vil kunne ses på figur 1.



Figur 1 High level overview

## Argon platform

Koden til argonen vil blive udviklet i VSC (visual studio code) SDK’en til particle, for derefter at blive deployet til platformen igennem SDK’en til argonen.

Argonen vil agere som styringen af aktuatoren, som vil være en motor til styring af dør låsen, og være modtager for sensor dataen, som vil kunne fortælle om døren er åben eller lukket.

Argonen vil igennem events og webhooks være sat sammen med Thingspeaks API.

## Thingspeak API

Thingspeak API’en vil stå for at logge diverse events, samt sende HTTP request’s til appen igennem de integrerede funktioner der eksisterer på hjemmesiden.

## Expo App

App’en vil være brugerens hovedplatform, og vil agere som ”nøgle”, ved at sende en andmodning til en bruger om de må komme ind ad en dør de ikke selv er ejer af.

App’en vil også agere som en kontrol platform til at styre sin egen dør lås, ved at kunne direkte låse døren op.

## Projekt styring

Github og Discord bliver brugt til at dele filer, billeder, osv.. samt kunne have en form for version styring på projektet.

# Kravs analyse

## Skole satte krav

1. The device must be able to connect to the internet
   1. Internet connection shall be via WIFI
   2. The device should preferably be able to connect to AU’s “AU Gadget network”
2. Your device must be able to read data from a connected sensor, local to the device
   1. a sensor can be anything that quantifies a physical measure, into an electrical signal, such as temperature, light, humidity, presence, movement, magnetism, pollution, etc.
3. Your device must be able to control an actuator
   1. An actuator can be anything that translates an electrical signal into a physical quantity, such as, motors, servos, valves, heaters, displays, lamps, etc.
4. Your device must be capable of using data from a web service, to augment “what it does”, this could be weather data, traffic data, stock prices, twitter feeds, emails, rss-feeds or something different.
5. Your software and hardware design must be shared
   1. You must create a public github account, and add relevant project files here
   2. Hardware documentation, schematics, datasheets and pcb layouts are to be uploaded in pdf format
   3. Software files are to be uploaded in raw source code format, e.g. .C, CPP, .h, .py, etc.
6. The technical platform can be a suited embedded platform of your choice, e.g. the Particle Photon, an ESP8266, a raspberry pi, beagle bone black or similar.
   1. The platform shall have Wifi connectivity
   2. The platform shall have available digital or analog I/O con connect sensors and actuators

## Egne krav (mangler tekst)

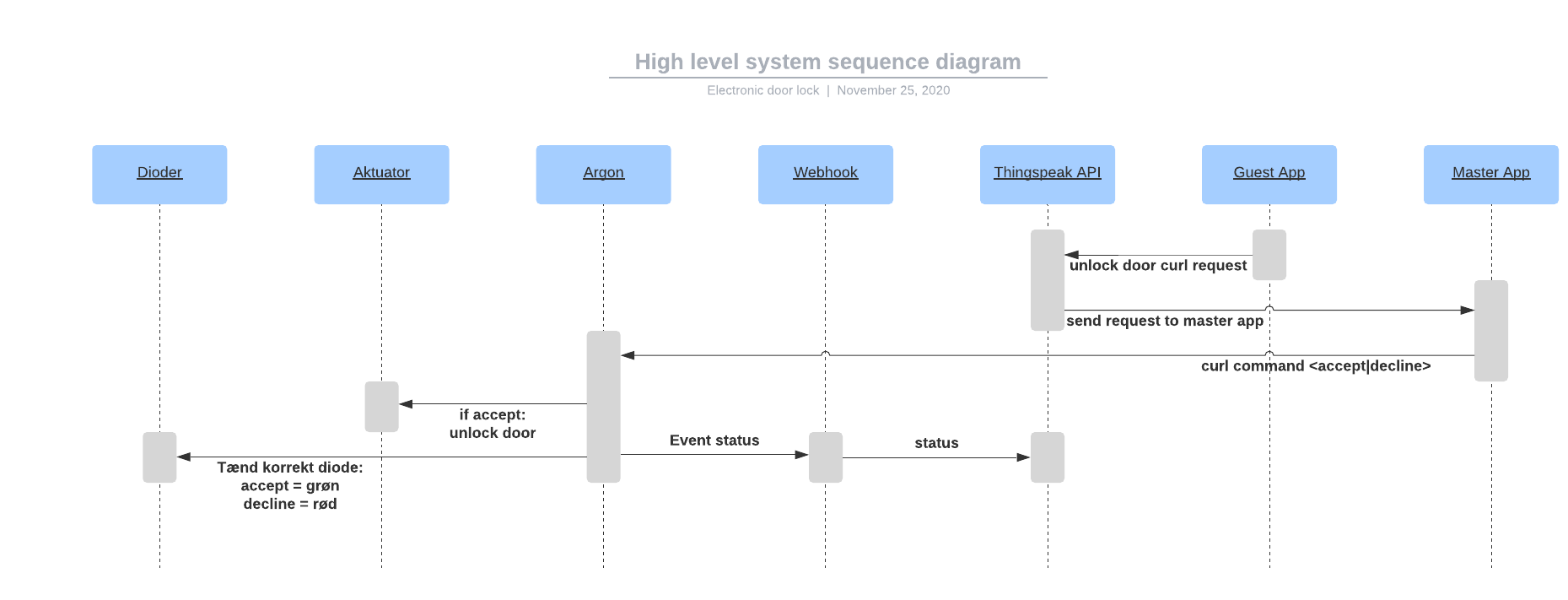
# System design

## Samlet

Systemets flow vil foregå som vist på figur 2.

En gæst vil sende en anmodning, om at komme ind af en dør, som vil blive opsamlet af thingspeaks API. Thingspeaks API, vil herefter sende andmodningen til ejerens app, hvor ejeren vil kunne acceptere eller afvise anmodning. Efter ejeren har trykket ”accept” eller ”decline” i appen, vil der blive sendt en besked til argonen, som så enten vil åbne døren, eller prøve at lukke døren (i tilfælde af at døren allerede er lukket, vil ”decline” ikke have nogen synlig effekt på aktuatoren).

For at kunne se om ens anmodning bliver accepteret eller afvist, vil der fra argonen være 2 dioder, som enten lyser rød (ved ”decline”), eller lyser grøn (ved ”accept”). Dioderne vil kun være tændt i X sekunder.



Figur 2 high level sequence diagram

## Argon platform

### Kode

I koden vil der være følgende funktioner:

* Setup()
  + Til at opsætte:
    - Dioder, til at vise status
    - Aktuator, til at kunne åbne låsen
    - Sensor, til at kunne sense om døren er åben/lukket
    - Variabler, for at variabler/status kan ses i particles cloud API
    - Funktioner, for at der kan sendes kommandoer igennem particles API
* Loop()
  + Bruges ikke til dette program
* servoAngle()
  + til at kunne styre aktuatoren
  + tager kommandoerne:
    - toggle: sætter aktuatoren til 180°, og derefter 0°
    - lock: sætter aktuatoren til 0°
    - unlock: sætter aktuatoren til 180°
* master\_command()
  + tager curl kommandoer/request’s, til at styre argonen
  + tager kommandoerne:
    - Accept: åbner døren, tænder en grøn diode, og sender et status event
    - Deny: sætter døren til at skulle låse, og tænder en rød diode
    - ”ikke accepteret kommando”: sender et status event
* doorIsOpen()
  + retunerer true hvis døren er åben
  + retunerer false hvis døren er lukket
* readSensor
  + aflæser sensor værdien

Master\_command(allow) giver diverse status events, alt efter diverse situationer. De forskellige status events bliver sendt til thingspeak, hvor det er muligt at se den retunerede status kode, der gør det muligt at aflæse hvordan ens kommando er blevet modtaget/afviklet.

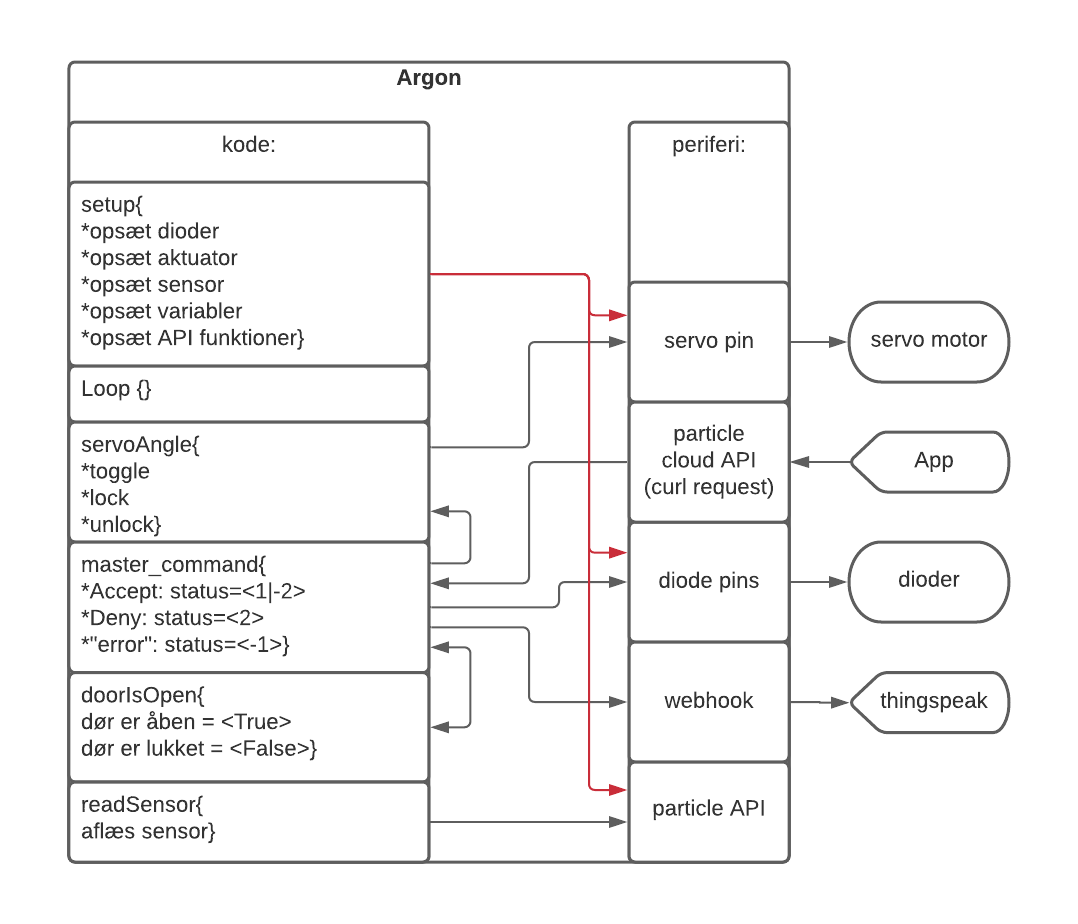
Statuskoder:

* 2: Deny kommandoen blev afviklet
* 1: Accept koden blev afviklet
* -1: forkert kommando blev givet
* -2: Accept kommandoen blev givet, men døren var allerede åben

I tilfælde af statuskode -2, vil LED’erne skifte imellem grøn og rødt lys i 2 sekunder.

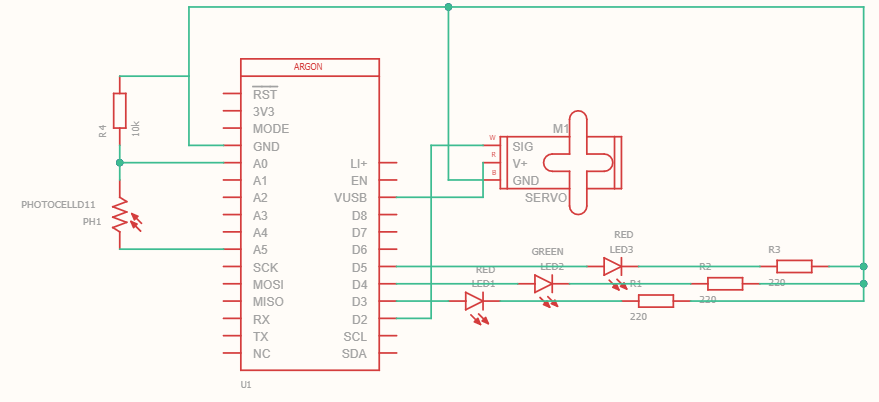
Når en enmodning bliver accepteret, vil der være delay på 10 sekunder til at åbne døren, hvorefter den vil låse døren igen. I tilfælde af at døren er åbnet, vil der køre et loop som venter på at døren bliver lukket igen, hvorefter ved loop afslutning, vil døren låse sig igen.

Designet for hvordan koden hænger sammen kan ses på graf form i figur 3.



Figur kode samhæng

### Kredsløb (mangler tekst)



Figur argon kredsløb

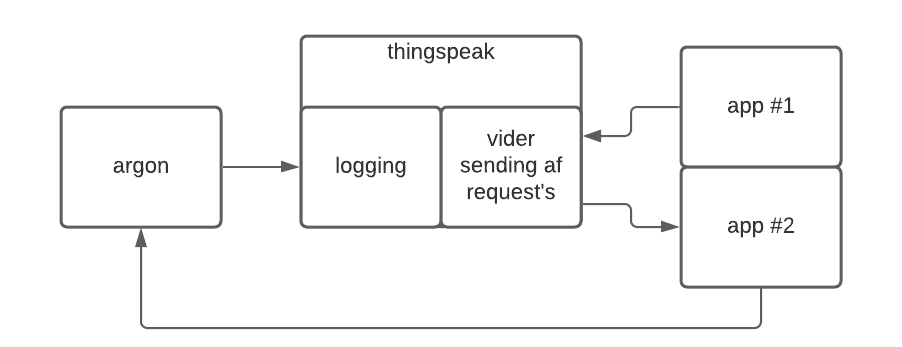
## Thingspeak API

Thingspeak vil blive brugt som logger, samt vil det blive brugt til at levere request fra gæste anmodninger, til ejeren af en given lås.

Logging delen af projektet vil blive gjort ved at kreere et event på argonen, for herefter at lade en webhook på particle.io opfange eventet, som så vil sende det videre til thingspeaks API.

Request håndteringen vil foregå ved at telefon Appen sender en curl request til thingspeak, hvorefter thingspeak, igennem sine egne app’s, er blevet sat op til og skulle sende disse request’s videre til expo’s cloud (et mobil framework), som vil generer en pop-up notis på telefonen.

High level samhæng kan ses på figur 5.



Figur 5 high level thingspeak diagram

## Expo App

Appdelen af projektet har for at gøre det nemt idet mobil app udvikling ikke er hovedfokus for dette fag lavet i to apps en master app, som kan styre døren, og en gæste app, som kan spørge om adgang. Begge apps bliver udviklet ved brug af Expo på computeren samt Expo appen på telefonen. Det er en tunnel forbindelse der oprettes mellem computer og telefon således at mens man udvikler vil koden blive pushet til telefonen som så kan vise hvordan ens kode bliver forstået. Selve koden bliver udviklet i Visual Studio.

### Master App

Master appen har til opgave at styre døren, dette kan gøres som ejer af døren der kommer hjem og vil ind, ved at trykke ”accept”. Denne apps andet ansvar er at tage imod notifikationer fra folk der spørger om adgang.

### Gæste App

Gæste appen har til opgave at give brugeren mulighed for at spørge om adgang, ved at sende et request gennem en curl kommando. Hvis alt er som det skal være, altså at PIR sensoren kan se nogen vil en notifikation komme hos master appen som så kan låse døren op for en.

# Implementation

## Argon platform

### Kode

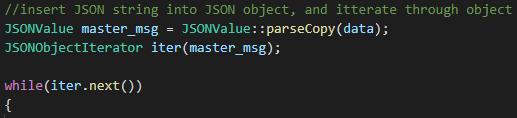
**Servo:**  
I hensyn til servo motoren til låsen, har Particle biblioteket inbyggede funktioner til dette.  
man starter med at lave et servo objekt:  

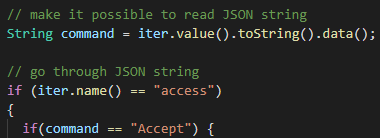

Efter servo objekt kreering kan man sætte en pin til dette objekt:  


Hvorefter det er muligt at skrive grader til servoen:  


**Master kommandoer:**For at sende en master kommando kan man bruge curl, hvor strengen til at kunne sende argumenter til en funktion vil i dette projekts tilfælde være (i tilfælde af windows vil det være curl.exe <kommando>:

curl https://api.particle.io/v1/devices/<DEVICE-ID>/Master?access\_token=<ACCESS-TOKEN> -d "arg={access:<deny or allow>}"

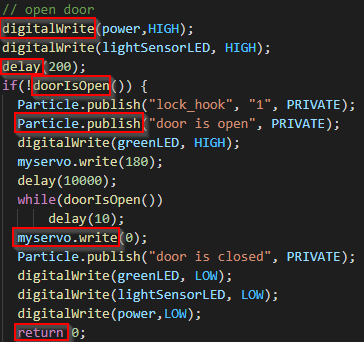
master kommandoerne vil blive modtaget i JSON format, hvor det er muligt at kopiere den modtagede JSON streng til en JSON variabel, og iterere igennem JSON objekterne:

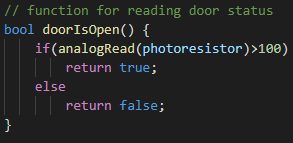
Dog for at det er muligt at aflæse dataen skal JSON objektets iter streng formateres, hvorefter det er muligt at aflæse data navn og værdi:  


Herefter agerer master\_command funktion på forskellige måder, alt efter hvad ”access” værdien er (Accept, Deny, eller en ikke accepteret kommando), ved hjælp af if statements.

Måden den agerer på, er ved hjælp af:

* digitalWrite
* Particle.publish
* myservo.write
* delay
* doorIsOpen

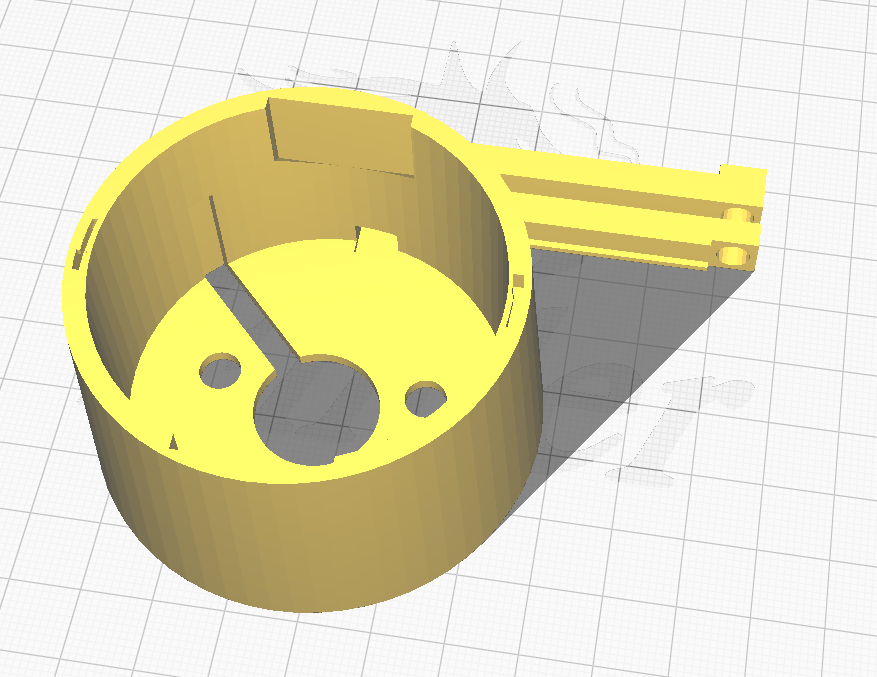


**doorIsOpen:**Denne funktion fungere ved hjælp af if statements og particles ”analogRead” funktion:  


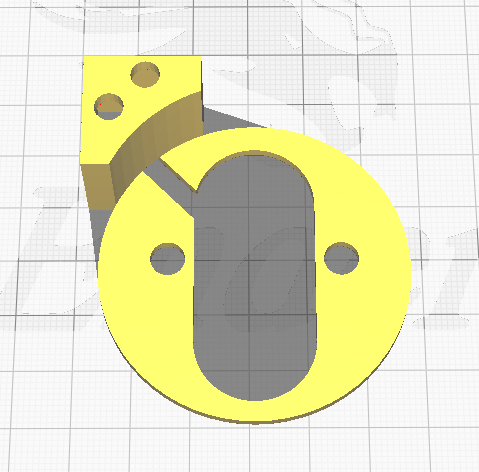
### 3d printning

3d modellen til prototypen består af 6 dele, og er designet i Autodesks gratis værktøj Tinkercad[[1]](#footnote-1).

3d modellen er designet sådan at den kan monteres på en dør med et ASSA låsesystem, med vrider på indersiden af døren, 3d modellen bruger de eksisterende skruer i låsesystemet, og kræver derfor ikke yderligere materialer at montere, med undtagelse af del nr. 5 som skal monteres med et stykke dobbeltklæbende tape.

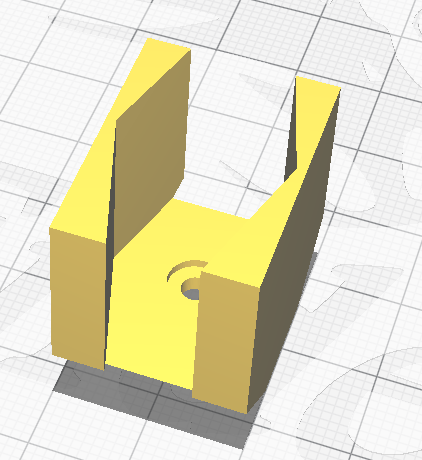
Del nr.1 er bunden til indersiden af døren, den monteres under vrideren, der er et stort hul i midten af bunden sådan at vrideren kan dreje uhindret, og to mindre huller som passer til skruerne som holder hele låsesystemet sammen. Derudover er der en slids i bunden og siden, sådan at ledninger fra ydersiden kan komme uhindret forbi vrideren og op til argon-enheden.  
I øverste højre hjørne er holderen til dørsensoren, som består af en fotocelle og en LED. Her er der lavet et hul i bunden af huset hvor ledninger fra dørsensoren kan komme uhindret forbi vrideren og op til argon-enheden. På figur 10 kan del nr. 1. ses monteret under vrideren og med dør sensoren monteret.  
I toppen af del nr. 1 er der 2 indhak til at montere del nr. 4, som er holderen til servo-motor og argon-enheden. I toppen ses også to slidser, som er til at fastmontere del nr. 6, som er låget. Se figur 13 for at se del nr. 4 monteret i del nr. 1

Figur : 3D tegning af del nr. 1

Del nr. 2. er delen til ydersiden. den monteres under dækslet som sidder uden om låsecylinderen. I bunden er der et stort aflangt hul som passer over låsecylinderen, samt 2 små huller til skruerne som holder hele låsesystemet sammen. Der er også en slids i bunden sådan at ledningerne til de 2 feedback LED’er som sidder i det lille hus i hjørnet med 2 huller til montering af LED’erne. Del nr. 2 ses monteret på figur nr. 11.

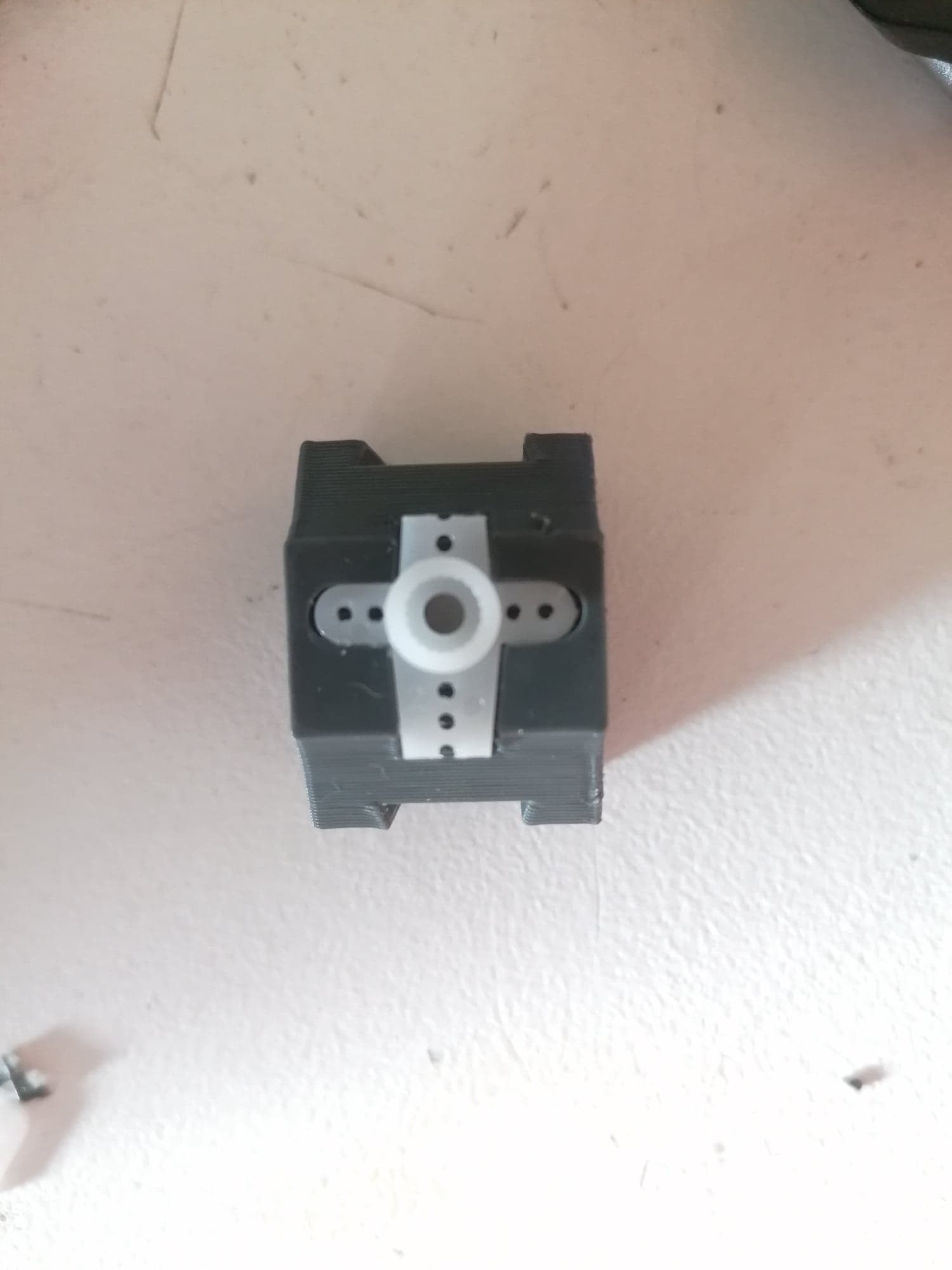
Figur : 3D tegning af del nr. 2

Del nr. 3 er holderen som sidder rundt om vridergrebet, som monteres direkte på servo motoren. En tilskåret udgave af armen fra servo motoren, klikkes direkte i delen, se figur 5, derefter kan delen skrues direkte på servo motoren med den skrue som følger med servo-motoren. På figur 12 kan del nr. 3 ses på servo-motoren, som er monteret i del nr. 4



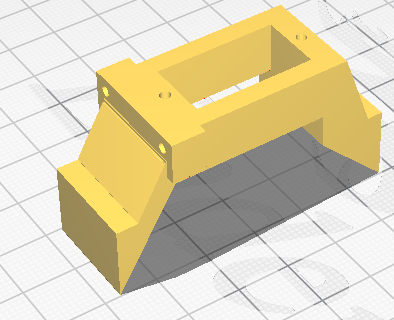
Figur : 3D tegning af del nr. 3 set fra toppen

Figur : 3D tegning af del nr. 3 set fra bunden.



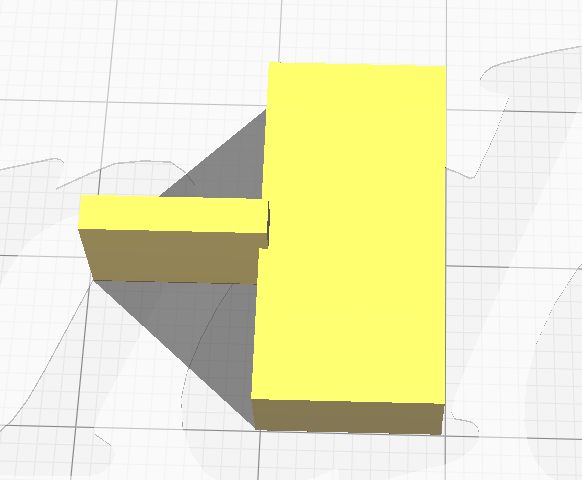
Figur : Arm fra servo-motor monteret i del nr. 3.

Del nr. 4. er delen som holder al elektronikken. I toppen er et hul hvori servo motoren skal sidde, der er 2 huller til at fastgøre servo-motoren med skruer. I siden er der 2 huller hvor argon-enheden skal monteres. På figur 12 ses del nr. 4 med servo-motor påmonteret del nr. 3 og argon-enheden med prototype breadboard monteret. Delen med elektronik og del nr.3 monteret, monteres i del nr. 1, sådan at del nr. 3 har fat om vrideren, hvilket kan ses på figur nr. 13



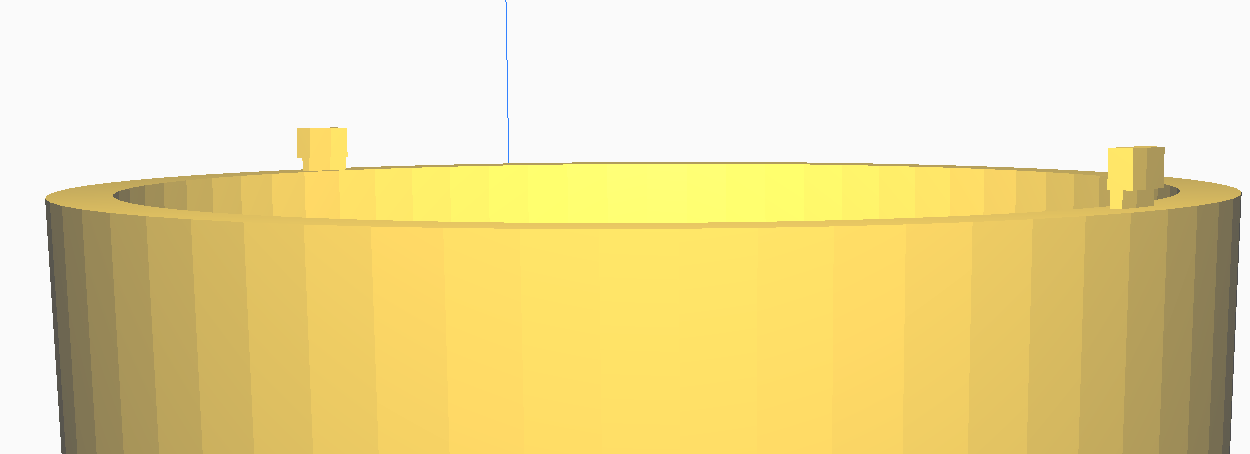
Figur : 3D tegning af del nr. 4

Del nr. 5 er delen som lukker af for lyset til fotocellen. Det er den eneste del som kræver noget eksternt for at montere den. Nemlig et stykke dobbeltklæbende tape. Den ses monteret på dørkarmen, på figur 10.

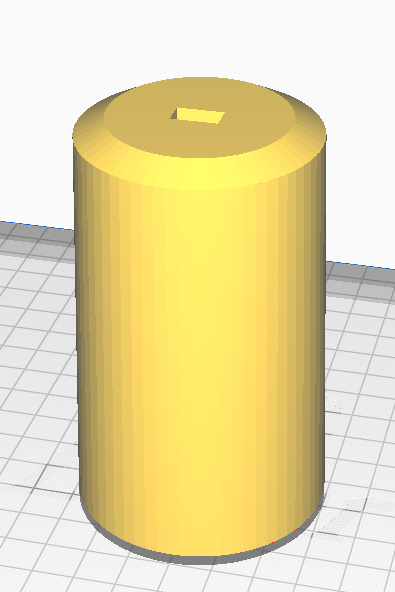


Figur : 3D tegning af del nr. 5.

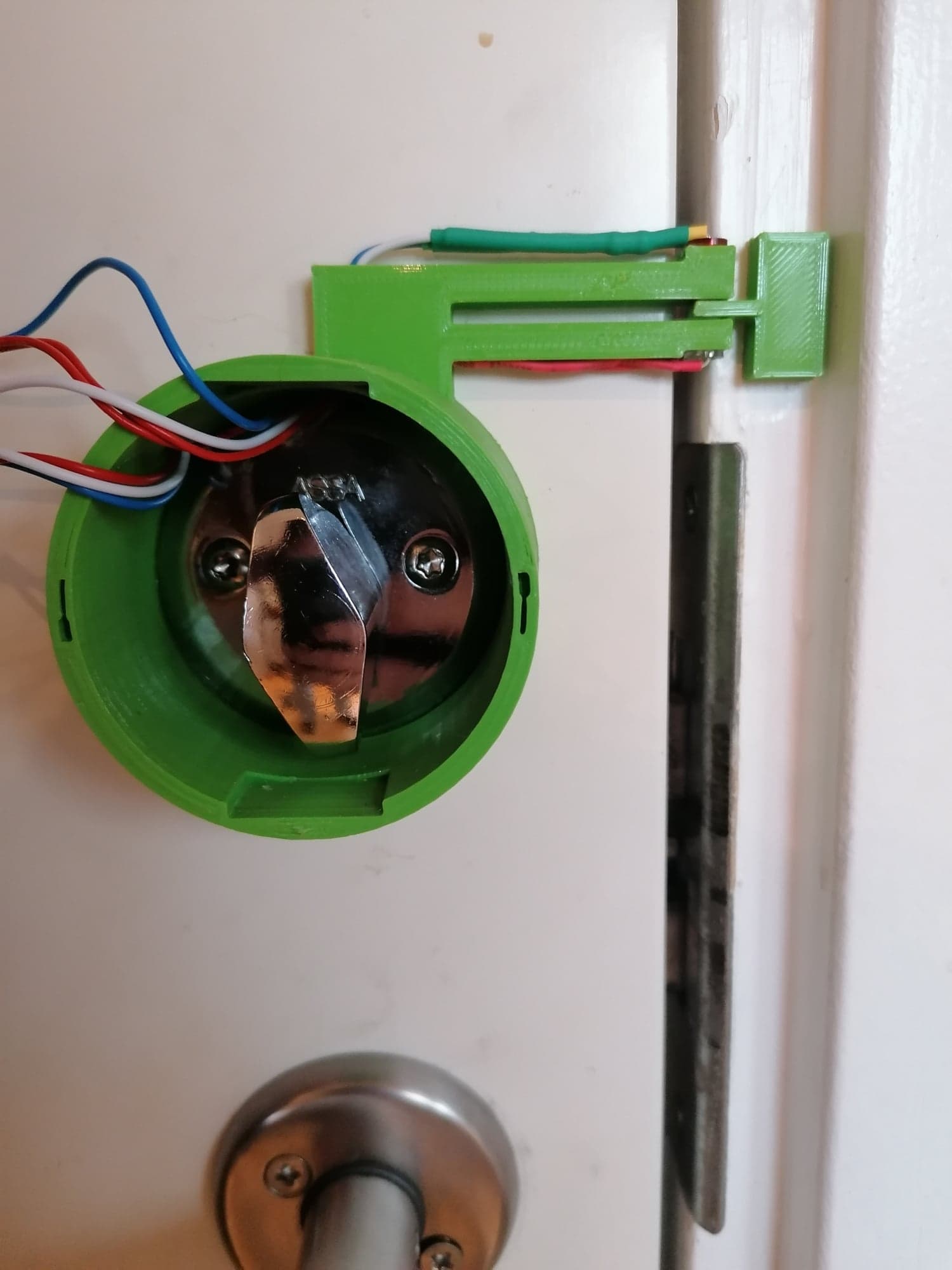
Del nr. 6 er låget som indkapsler hele elektronikken, der er to pinde i bunden, se figur 6, som kan monteres i slidserne i toppen af del nr. 1, og låses fast ved at dreje låget med uret. I toppen er et hul, som passer til et mini USB stik, som forsyner strømmen til elektronikken. Del 6 ses monteret på del nr. 1 på figur 14.



Figur : 3D tegning af del nr. 6 zoomet ind på pindene i bunden



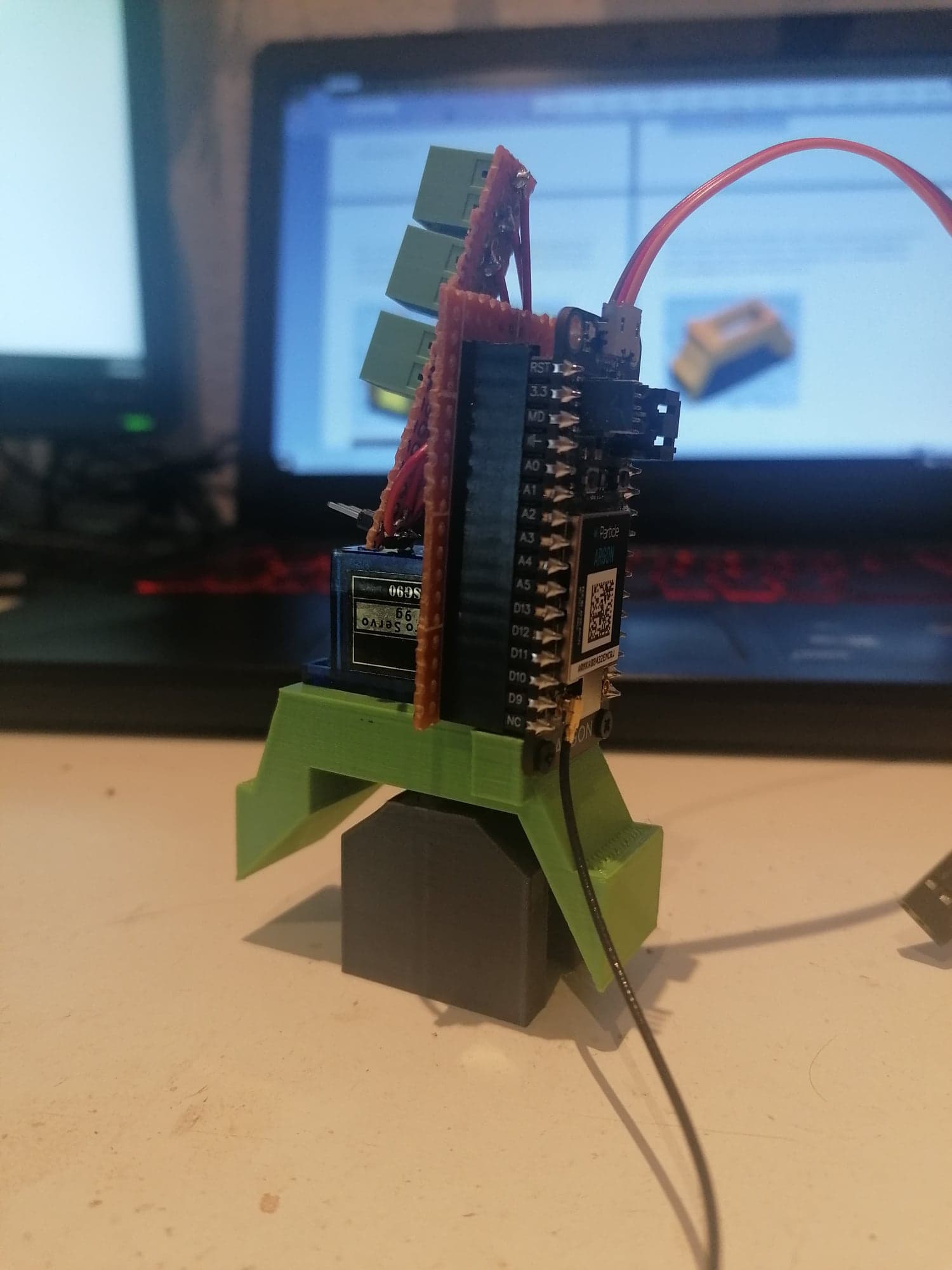
Figur : 3D tegning af del nr. 6



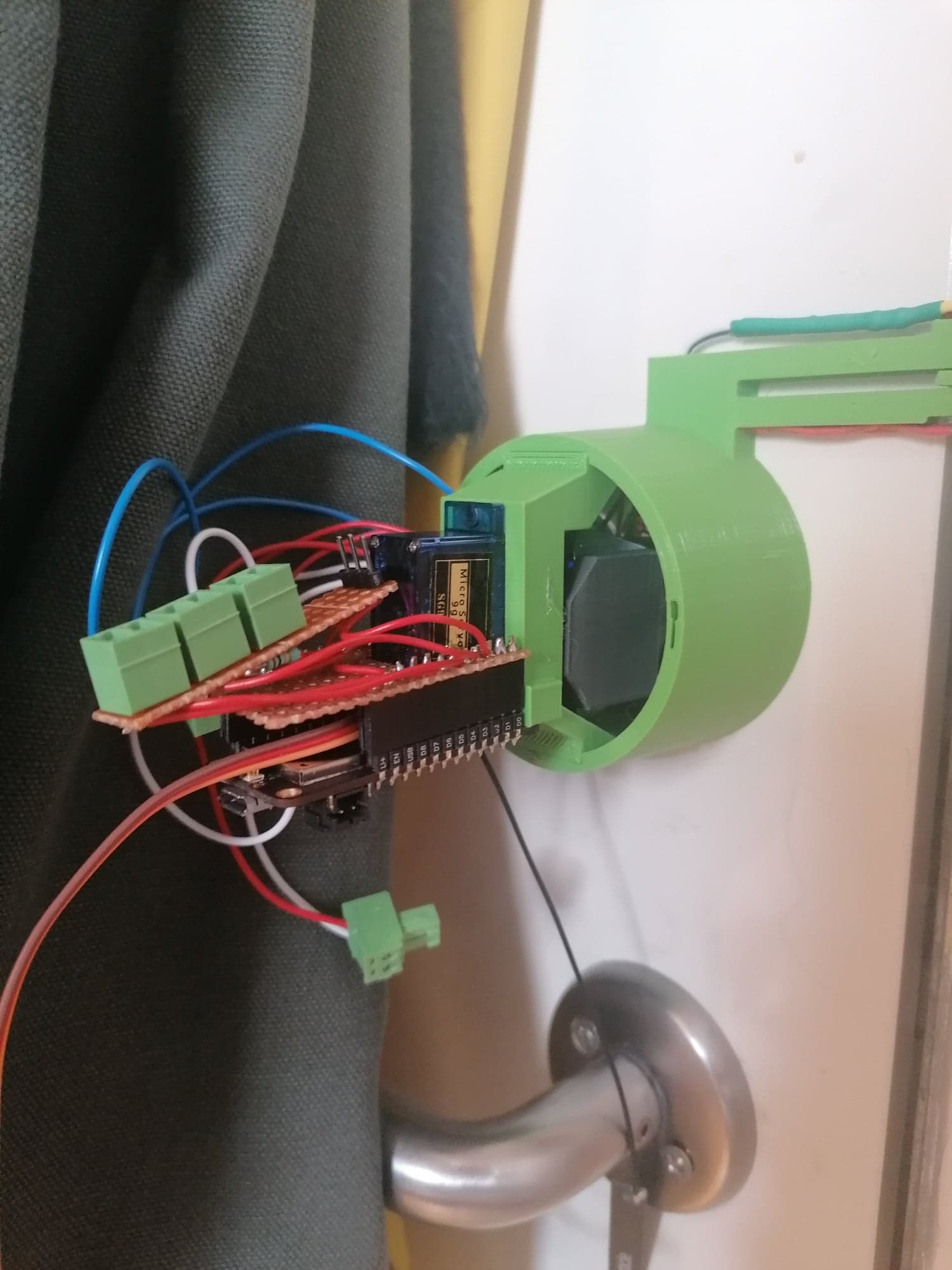
Figur : Del nr. 1 monteret over vrideren, samt del nr. 5 monteret på dørkarmen



Figur : Del nr. 2 monteret under låsecylinder dækslet, med feedback LED'er



Figur : Elektronikken monterert på del nr. 4 og del nr. 3 monteret på servo-motoren



Figur :Del nr 4 med elektronik monteret på del nr. 1

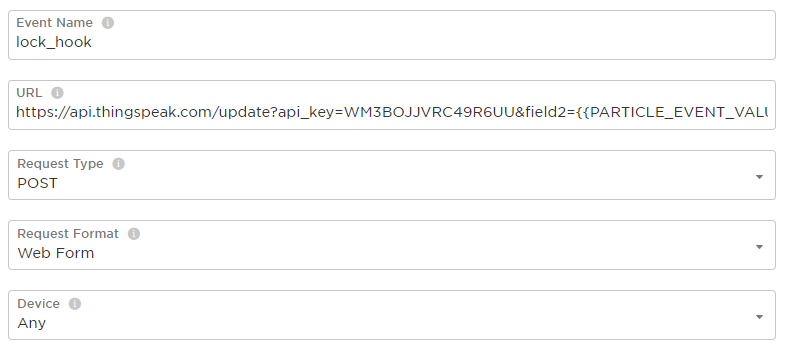


Figur : Del nr 6 monteret på del nr. 1

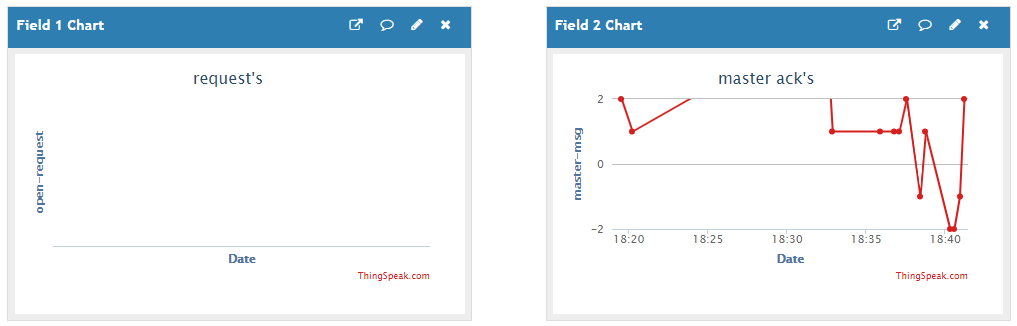
## Thingspeak API

**Logging:**  
For at få thingspeak logging til at fungere, skal der først sættes en webhook op på particle.io, som tager fra de genererede events. At sætte en webhook op, er forholdsvis simpelt på particle.io, da der er eksisterende templates til dette. I webhook templaten skal der sættes:

* hvilket event skal der reageres på
* URL’en til thingspeaks API, sammen med ens API nøgle, parsing af event data, og hvis nødvendigt, hvilket field man vil sende til
* Hvilket request format man har brug for, dog i vores tilfælde skal vi sende til API’en og bruger derfor en POST request



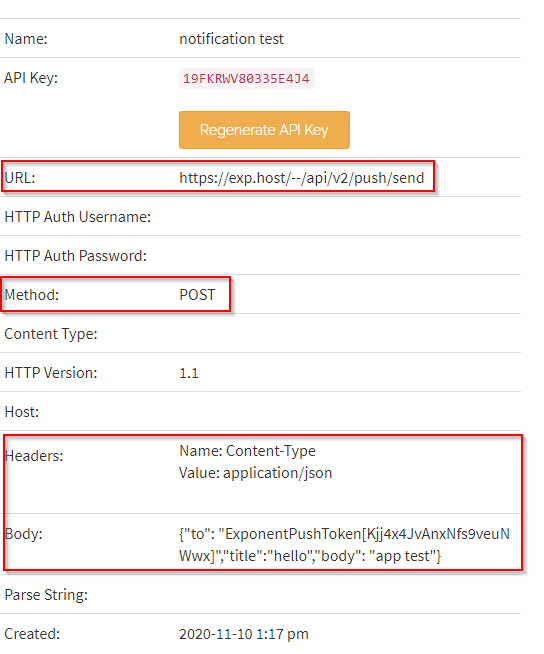
Figur 20 particle.io webhook template



Figur thingspeaks mulighed for forskellige fields

**Vidersending af request’s:**For at kunne videre sende request’s skal thingspeak’s app’s sættes op.

For at kunne lave en form for webhook igennem thingspeak, skal der først oprettets en GET request template i thingspeaks app ”ThingHTTP”, tingene der skal udfyldes her, er generelt det samme som ved particle.io’s webhook, dog skal man selv udførdige headers og en body.

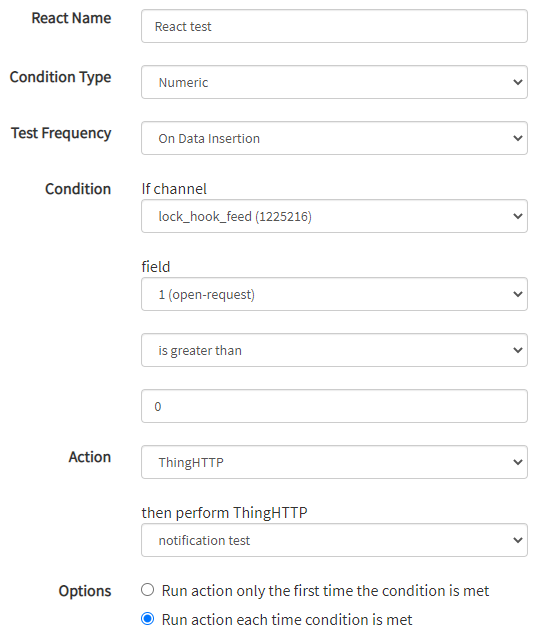


Figur 22 thingspeaks webhook template

Dog er det ikke helt optimalt at bruge denne app alene til vores projekt, hvilket er grunden til thingspeak’s react app også bliver brugt, hvilket gør at thingspeak kan agere som en webhook.

React appen fungere ved at man definerer en handling i tilfælde af et event, hvor eventet er hvis der sker noget på en channels feed.

Til dett projekt er det blevet defineret at hvis channel feeden ”open-request”, modtager en integer (hvilket sker hvis der bliver trykket ”Accept” på vores app), så skal den sende requesten videre, til den URL man har defineret i appen ThingHTTP, som så vil være expo’s cloud.



Figur 23 thingspeaks react app

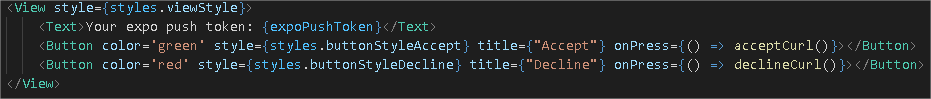
## Expo App

Til implementering af koden benyttes Expo’s build kommando, som sender koden op på Expo’s server som så compilerer koden til .apk filer som så kan hentes ned igen. For at afvikle koden på telefonen herefter installerer man en apk-installer på telefonen som så kan installere appsne.

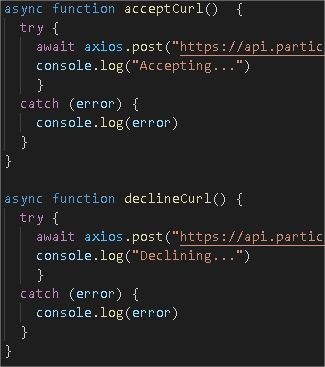
### Master App

Figur Det grafiske vist på telefonen

I master appen skrives der kun kode i filen App.js. Dette gøres fordi selve master appen er relativt lille og simpel. Der benyttes nogle biblioteker som installeres igennem npm install, som opdaterer Expo mappens package.json som fortæller hvilke libraries der bruges, samt installerer modulerne ind i mappen node\_modules. I en app ses der forskel på implementering af funktionalitet og selve GUI’en vist på telefonen. På figur XX ses koden der genererer det grafiske på figur XX til højre. Det kan også ses at de to button objekter har en onPress metode, de kalder hver sin funktion, hhv. acceptCurl og declineCurl.



Figur Kode til GUI på telefonen

Funktionerne kan ses på figur XX nedenfor. Funktionerne kører en asynkron metode fra axios biblioteket. De laver en post request på en url og sender et argument. Det er måden telefonen kommunikerer med Particle Argon Boardet.

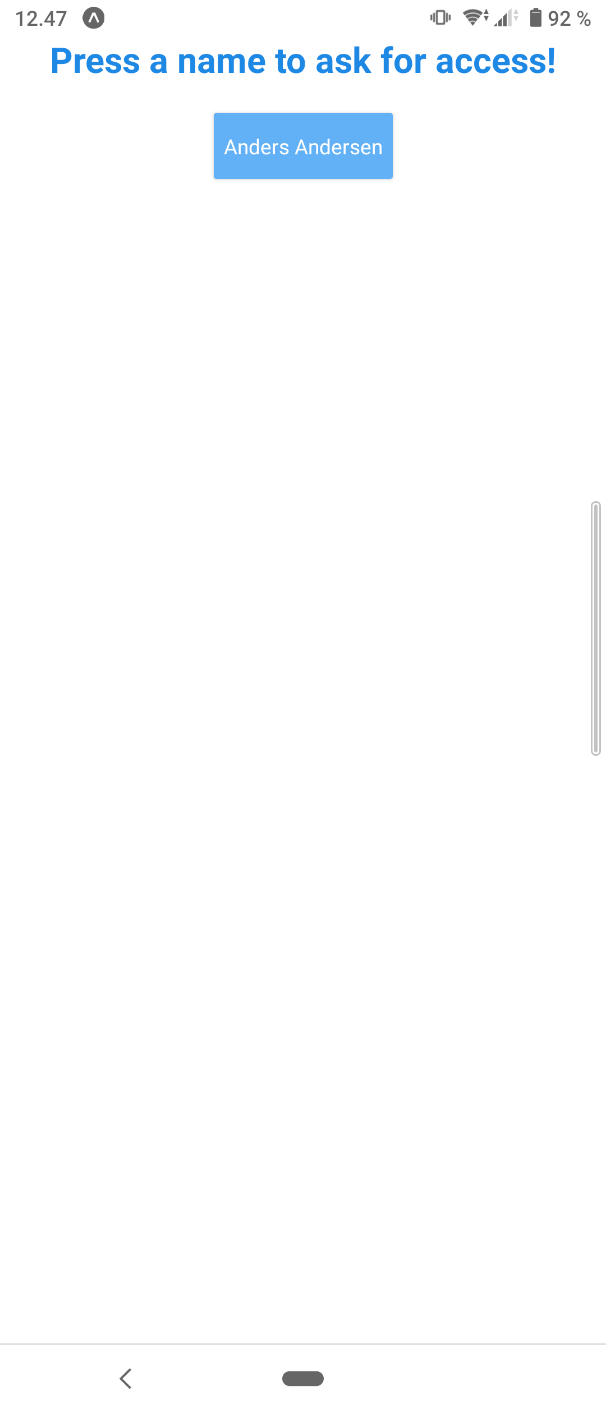
Figur De to curl funktioner



### Gæste App

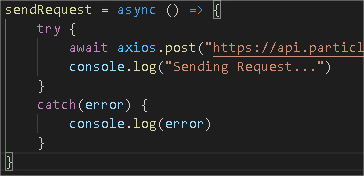
I gæste appen bliver der oprettet en enkelt knap med titlen ”Anders Andersen”. Knappen har igen en onPress metode som kalder funktionen sendRequest, som igen er en post request med en url og et argument. Koden til knappen kan ses på figur XX nedenfor.

Figur Kode til GUI på telefonen



Figur Det grafiske vist på telefonen

Funktionen sendRequest kan ses nedenfor på figur XX. Dette er sådan telefonen spørger om adgang, som går til Particle Argon Boardet som så siden håndterer dette. Hvis Argonen kan se nogen vha. PIR sensoren sender den en notifikation til Master Appen, som så kan give adgang eller afvise.



Figur sendRequest funktionen



# Test/Verifikation

## Overordnet (mangler tekst)

## Argon platform (mangler tekst)

## Thingspeak API (mangler tekst)

## Expo App (mangler tekst)

# Konklusion (mangler tekst)

1. https://www.tinkercad.com [↑](#footnote-ref-1)