

Entwicklung einer Software zur Schaltplanerstellung in der Elektrotechnik

STUDIENARBEIT

für die Prüfung zum

Bachelor of Science

des Studienganges Informatik

an der

Dualen Hochschule Baden-Württemberg Karlsruhe

von

Mikka Jenne und Simon Leidl

Abgabedatum 01. Juni 2020

Bearbeitungszeitraum

12 Wochen

Matrikelnummer

2062885, 7068806

Kurs

tinfl7b4

Ausbildungsfirma

cjt Systemsoftware AG
Karlsruhe

Gutachter der Studienakademie

Prof. Dr. Kai Becher

Erklärung

Ich versichere hiermit, dass ich meine Studienarbeit mit dem Thema: „Entwicklung einer Software zur Schaltplanerstellung in der Elektrotechnik“ selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Ich versichere zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung mit der gedruckten Fassung übereinstimmt.

Ort Datum

Unterschrift

Zusammenfassung

Computer sind heutzutage allgegenwärtig.

Kaum ein Unternehmen arbeitet ohne computergesteuerte Unterstützung, sei es das Schreiben einer Rechnung in einem mittelständischen Unternehmen, das Verwalten von einzelnen Arbeitsprozessen oder die Unterstützung bei einzelnen Arbeitsschritten. Speziell im Elektrotechnischen Bereich gibt es heute noch Prozesse die hinsichtlich der physischen und digitalen Welt stark voneinander getrennt sind, z.B. das Zeichnen von Schaltplänen und die digitale Erfassung von Messwerten, die über Programme verwaltet werden können.

Das Ziel dieser Arbeit ist es, die physische Welt durch die Möglichkeit der digitalen Zeichnung von Gebäudeschaltplänen zu erweitern. Für den Gebrauch designed, wird auf eine Verbesserung sowie auf die Transparenz von solchen Schaltplänen gezielt, um so weitere essentielle Informationen zu Gebäuden zu erhalten. Da die händische Zeichnung meist aufwändig, kostenintensiv ist und keiner Norm entspricht, soll durch die Digitalisierung dieses Prozesses Abhilfe geschaffen werden. Durch Nutzung neuester Technologien im Bereich Desktopanwendungen und des Einsatzes einer einheitlichen Zeichenstruktur sollte diese Applikation für den Otto Normalverbraucher leicht nutzbar sein.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
1.1	Motivation	5
1.2	cjt Systemsoftware AG	5
1.3	Aufgabenstellung	5
1.4	Aufbau der Arbeit	5
2	Grundlagen	6
2.1	Augmented Reality	6
2.1.1	Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality	6
2.1.2	Varianten der Augmented Reality	6
2.2	SLAM - Simultaneous Localization And Mapping	6
2.3	Bildverarbeitung	6
2.3.1	Faltungsmatrix	6
2.3.2	Hough-Transformation	6
2.4	Softwarearchitektur	6
2.4.1	Design Pattern	6
3	Technologien / Konzeption	7
3.1	Arbeitsumgebung	7
3.2	Objekterkennung	7
3.3	Konzeption der Software Architektur	7
3.4	Auswahl der Technologien	7
3.4.1	Google ARCore	7
3.4.2	SQLite	7
4	Umsetzung	8
4.1	Umgebungserkennung	8
4.2	Testdurchlauf - Test-Szenario	8
4.3	Allgemeine Entwicklung	8
5	Ergebnis	9
6	Fazit	10
7	Ausblick	11

Abbildungsverzeichnis

Liste der Code-Beispiele

Abkürzungsverzeichnis

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Motivation

1.2 cjt Systemsoftware AG

1.3 Aufgabenstellung

1.4 Aufbau der Arbeit

Kapitel 2

Grundlagen

2.1 Augmented Reality

2.1.1 Virtual Reality, Augmented Reality und Mixed Reality

2.1.2 Varianten der Augmented Reality

2.2 SLAM - Simultaneous Localization And Mapping

2.3 Bildverarbeitung

2.3.1 Faltungsmatrix

2.3.2 Hough-Transformation

2.4 Softwarearchitektur

2.4.1 Design Pattern

Kapitel 3

Technologien / Konzeption

3.1 Arbeitsumgebung

3.2 Objekterkennung

3.3 Konzeption der Software Architektur

3.4 Auswahl der Technologien

3.4.1 Google ARCore

3.4.2 SQLite

Kapitel 4

Umsetzung

4.1 Umgebungserkennung

4.2 Testdurchlauf - Test-Szenario

4.3 Allgemeine Entwicklung

Kapitel 5

Ergebnis

Kapitel 6

Fazit

Kapitel 7

Ausblick