Sistema didattico per Arduino con libreria per attuatori e relativa documentazione

1 Introduzione 3

1.1 Informazioni sul progetto 3

1.2 Abstract 3

1.3 Scopo 3

Analisi 4

1.4 Analisi del dominio 4

1.5 Analisi e specifica dei requisiti 4

1.6 Use case 6

1.7 Pianificazione 6

1.8 Analisi dei mezzi 6

1.8.1 Software 6

1.8.2 Hardware 6

2 Progettazione 7

2.1 Design dell’architettura del sistema 7

2.2 Design dei dati e database 7

2.3 Design delle interfacce 7

2.4 Design procedurale 7

3 Implementazione 8

4 Test 8

4.1 Protocollo di test 8

4.2 Risultati test 9

4.3 Mancanze/limitazioni conosciute 9

5 Consuntivo 9

6 Conclusioni 9

6.1 Sviluppi futuri 9

6.2 Considerazioni personali 9

7 Bibliografia 9

7.1 Bibliografia per articoli di riviste: 9

7.2 Bibliografia per libri 9

7.3 Sitografia 9

8 Allegati 10

# Introduzione

## Informazioni sul progetto

**Titolo**: Sistema didattico per Arduino con libreria per attuatori e relativa documentazione

**Allievi**: Mattia Lazzaroni, impiegato principalmente nello svolgimento della documentazione di progetto.

Mattia Toscanelli, impiegato principalmente nello svolgimento dell’implementazione del progetto.

**Classe**: I3AC

**Docenti**: Adriano Barchi, Luca Muggiasca, Francesco Mussi, Elisa Nannini

**Sezione scuola**: Scuola arti e mestieri Trevano

**Materia**: Modulo 306 – Progetti

**Data inizio**: 14.11.2018

**Fine**: 25.01.2019

## Abstract

E’ una breve e accurata rappresentazione dei contenuti di un documento, senza notazioni critiche o valutazioni. Lo scopo di un abstract efficace dovrebbe essere quello di far conoscere all’utente il contenuto di base di un documento e metterlo nella condizione di decidere se risponde ai suoi interessi e se è opportuno il ricorso al documento originale.

Può contenere alcuni o tutti gli elementi seguenti:

* **Background/Situazione iniziale**
* **Descrizione del problema e motivazione**: Che problema ho cercato di risolvere? Questa sezione dovrebbe includere l'importanza del vostro lavoro, la difficoltà dell'area e l'effetto che potrebbe avere se portato a termine con successo.
* **Approccio/Metodi**: Come ho ottenuto dei progressi? Come ho risolto il problema (tecniche…)? Quale è stata l’entità del mio lavoro? Che fattori importanti controllo, ignoro o misuro?
* **Risultati**: Quale è la risposta? Quali sono i risultati? Quanto è più veloce, più sicuro, più economico o in qualche altro aspetto migliore di altri prodotti/soluzioni?

Esempio di abstract:

*As the size and complexity of today’s most modern computer chips increase, new techniques must be developed to effectively design and create Very Large Scale Integration chips quickly. For this project, a new type of hardware compiler is created. This hardware compiler will read a C++ program, and physically design a suitable microprocessor intended for running that specific program. With this new and powerful compiler, it is possible to design anything from a small adder, to a microprocessor with millions of transistors. Designing new computer chips, such as the Pentium 4, can require dozens of engineers and months of time. With the help of this compiler, a single person could design such a large-scale microprocessor in just weeks.*

## Scopo

## Lo scopo del progetto è quello di realizzare un prodotto didattico dedicato agli allievi di terza media che arriveranno nelle giornate di porte aperte Promtec. Il nostro progetto consentirà all’utente di ambientarsi con la piattaforma elettronica Arduino (nel nostro caso mini DigiSpark) grazie a delle guide semplici ed intuitive che spiegheranno come utilizzarlo e come programmarlo. Per far capire al meglio il concetto di programmazione il prodotto offre delle librerie create da noi contenenti dei metodi a cui sono stati assegnati nomi semplici ed intuitivi.Analisi

## Analisi del dominio

Bisogna trovare un metodo che aiuti i ragazzi di terza media, giunti alla scuola arti e mestieri Trevano durante le porte aperte Promtec, ad approciarsi al mondo della programmazione. All’inzio della giornata lo studente riceverà un DigiSpark (un Arduindo molto piccolo, ma che svolge le stesse funzioni). L’obbiettivo è quello di creare delle librerie per quest’utlimo contenteti metodi che semplificano la stesura del codice. Tutto ciò viene viene accompagnato con dei manuali utente in cui sono scritte dettagliate descrizioni su come funziona la liberiria e su come devono venir utilizzati i vari metodi con tanto di esempi. Alla fine della giornata Il ragazzo tornarà a casa con il DigiSpark, un piccolo manuale d’uso e sicuramente con delle conoscenze in più per quanto riguarda la programmazione.

## Analisi e specifica dei requisiti

Il committente deve ricevere un DigiSpark e un guida per capirne il funzionamento. Il prodotto deve svolgere determinate azioni, come far accendere un led tramite un potenziometro. Queste funzioni sono implementate tramite il software Arduino 1.8.7. L’utente dovrebbe consultare la guida per capire come montare il circuito e come usare il proprio Arduino e le librerie presenti in esso da noi implementate. L’allievo consultando la guida dovrà capire tutto ciò che dovrà fare tramite una spiegazione semplice ed efficace, anche se egli non si è mai applicato prima nell’elettronica. Come minimo il prodotto deve far si che tutte le librerie presenti funzionino e raggiungano il risultato atteso al 100%, senza bug o mancanze. Ovviamente il circuito dovrà essere sicuro e senza la presenza di rischi che possano ferire un visitatore. Quando l’utente avrà finito la sua attività avrà la possibilità di tenere il lavoro da lui svolto come ricordo della sua visita.

|  |  |
| --- | --- |
| **ID: REQ-001** | |
| **Nome** | Creazione interfaccia banca dati |
| **Priorità** | 1 |
| **Versione** | 1.0 |
| **Note** | Si necessitano i permessi di root / Dipende dal requisito REQ-001 (Creazione DB) |
| **Sotto requisiti** | |
| **001** | Si necessita una maschera di login |
| **002** | Si dovranno poter immettere nuovi allievi |
| **003** | Dovrà essere possibile la ricerca di allievi |

**Spiegazione elementi tabella dei requisiti:**

**ID**: identificativo univoco del requisito

**Nome**: breve descrizione del requisito

**Priorità**: indica l’importanza di un requisito nell’insieme del progetto, definita assieme al committente. Ad esempio poter disporre di report con colonne di colori diversi ha priorità minore rispetto al fatto di avere un database con gli elementi al suo interno. Solitamente si definiscono al massimo di 2-3 livelli di priorità.

**Versione**: indica la versione del requisito. Ogni modifica del requisito avrà una versione aggiornata.

Sulla documentazione apparirà solamente l’ultima versione, mentre le vecchie dovranno essere inserite nei diari.

**Note**: eventuali osservazioni importanti o riferimenti ad altri requisiti.

**Sotto requisiti**: elementi che compongono il requisito.

## Analisi dei costi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Categoria | Ore di lavoro | Costo all’ora | Costo totale |
| Manodopera Mattia Lazzaroni | 50 h | 62 CHF | 3069 CHF |
| Manodopera Mattia Toscanelli | 50 h | 62 CHF | 3069 CHF |

## Pianificazione

Abbiamo inserito due pietre miliari, una a fine progettazione, cioè quando il progetto inizierà ad essere concreto; l’altra a fine progetto, quando potrà essere consegnato al cliente. La fase di implementazione sarà quella in cui dedicheremo più tempo, in particolare l’attività “Sviluppo librerie”, in quanto necessita di maggiore cura e inoltre per funzionare correttamente richiede di effetturare molti test.

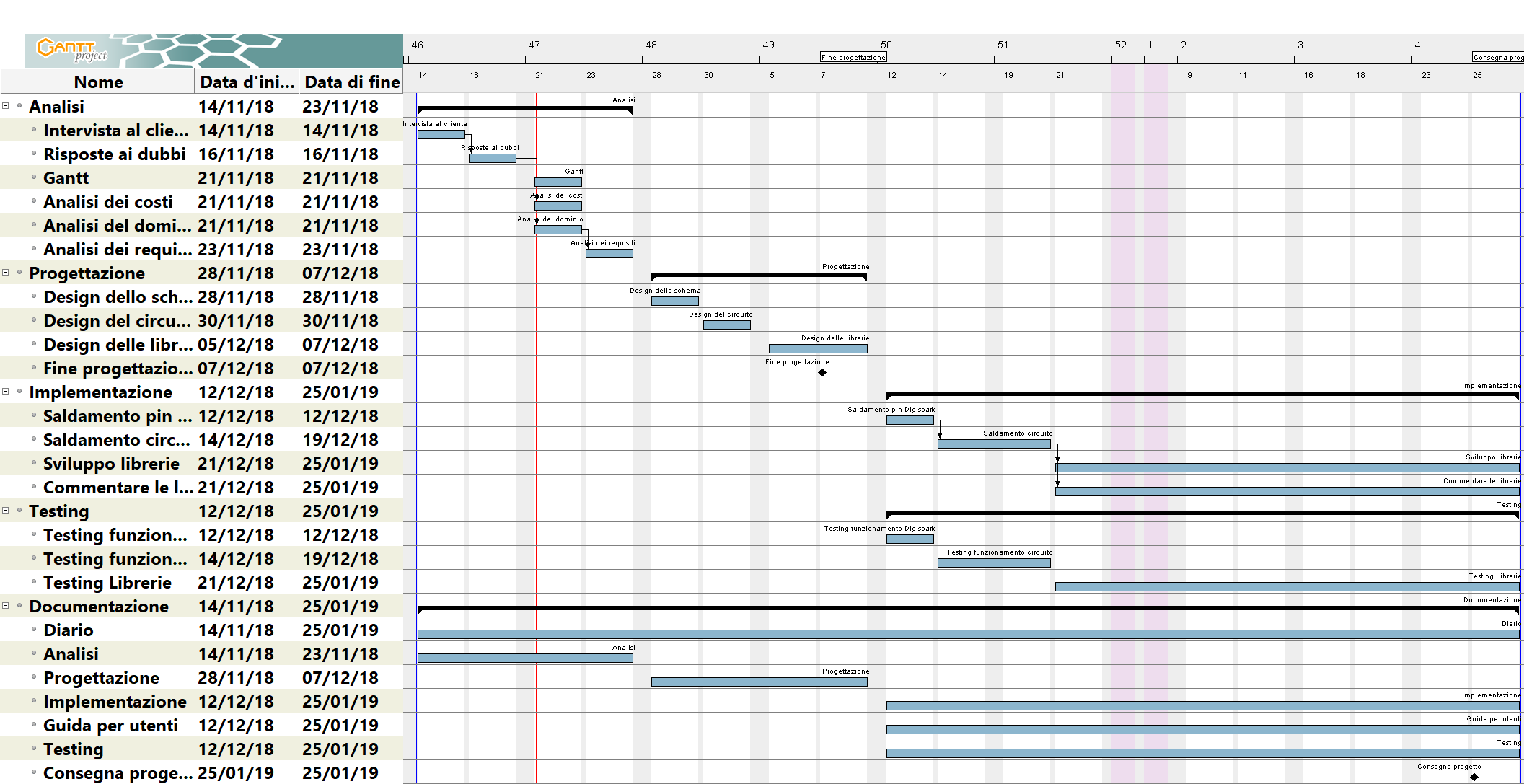


Figura , Gantt di pianificazione.

## Analisi dei mezzi

Per la realizzazione di questo progetto si ha bisogno di:

* Un arduino o simile
* Un PCs con performance in grado di far girare Il softwate di arduino

### Software

I software utilizzati per la realizzazione di questo progetto sono:

* Word 2016
* Fritzing 0.9.3b
* Arduino 1.8.7
* Power Point 2016
* GanttProject 2.8.9

### Hardware

I componenti hardaware utilizzati per la realizzazione del progetto sono:

* Digispark USB Development Board
* Caratteristiche computer Mattia Toscanelli:
  + Modello: Huawei Matebook X Pro
  + Processore: i7 8550u
  + RAM: 8GB LPDDR3 2133 MHz
  + GPU: NVIDIA MX150
  + SSD: 512 GB
* Caratteristiche computer Mattia Lazzaroni:
  + Modello: Acer Aspire E 15
  + Processore: i7 7500u
  + RAM: 16GB LPDDR4 2133 MHz
  + GPU: NVIDIA 940MX
  + SSD: 256 GB

# Progettazione

Questo capitolo descrive esaustivamente come deve essere realizzato il prodotto fin nei suoi dettagli. Una buona progettazione permette all’esecutore di evitare fraintendimenti e imprecisioni nell’implementazione del prodotto.

## Design dell’architettura del sistema

Descrive:

* La struttura del programma/sistema lo schema di rete...
* Gli oggetti/moduli/componenti che lo compongono.
* I flussi di informazione in ingresso ed in uscita e le relative elaborazioni. Può utilizzare *diagrammi di flusso dei dati* (DFD).
* Eventuale sitemap

## Design dei dati e database

Descrizione delle strutture di dati utilizzate dal programma in base agli attributi e le relazioni degli oggetti in uso.

Schema E-R, schema logico e descrizione.

Se il diagramma E-R viene modificato, sulla doc dovrà apparire l’ultima versione, mentre le vecchie saranno sui diari.

## Design delle interfacce

Descrizione delle interfacce interne ed esterne del sistema e dell’interfaccia utente. La progettazione delle interfacce è basata sulle informazioni ricavate durante la fase di analisi e realizzata tramite mockups.

## Design procedurale

Descrive i concetti dettagliati dell’architettura/sviluppo utilizzando ad esempio:

* Diagrammi di flusso e Nassi.
* Tabelle.
* Classi e metodi.
* Tabelle di routing
* Diritti di accesso a condivisioni …

Questi documenti permetteranno di rappresentare i dettagli procedurali per la realizzazione del prodotto.

# Implementazione

In questo capitolo dovrà essere mostrato come è stato realizzato il lavoro. Questa parte può differenziarsi dalla progettazione in quanto il risultato ottenuto non per forza può essere come era stato progettato.

Sulla base di queste informazioni il lavoro svolto dovrà essere riproducibile.

In questa parte è richiesto l’inserimento di codice sorgente/print screen di maschere solamente per quei passaggi particolarmente significativi e/o critici.

Inoltre dovranno essere descritte eventuali varianti di soluzione o scelte di prodotti con motivazione delle scelte.

Non deve apparire nessuna forma di guida d’uso di librerie o di componenti utilizzati. Eventualmente questa va allegata.

Per eventuali dettagli si possono inserire riferimenti ai diari.

# Test

## Protocollo di test

Definire in modo accurato tutti i test che devono essere realizzati per garantire l’adempimento delle richieste formulate nei requisiti. I test fungono da garanzia di qualità del prodotto. Ogni test deve essere ripetibile alle stesse condizioni.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Test Case:**  **Riferimento**: | TC-001  REQ-012 | **Nome:** | Import a card with KIC, KID and KIK keys, but not shown with the GUI |
| **Descrizione:** | Import a card with KIC, KID and KIK keys with no obfuscation, but not shown with the GUI | | |
| **Prerequisiti:** | Store on local PC: Profile\_1.2.001.xml (appendix n\_n) and Cards\_1.2.001.txt (appendix n\_n).  PIN (OTA\_VIEW\_PIN\_PUK\_KEY) and ADM (OTA\_VIEW\_ADM\_KEY) user right not set. | | |
| **Procedura:** | 1. Go to “Cards manager” menu,  in main page click “Import Profiles” link, Select the “1.2.001.xml” file, Import the Profile 2. Go to “Cards manager” menu,  in main page click “Import Cards” link, Select the “1.2.001.txt” file, Delete the cards,  Select the “1.2.001.txt” file, Import the cards 3. Research the “41795924770” Card, Click the imsi card link Check the card details 4. Execute the SQL: SELECT imsi, dir, keyset, cntr, rawtohex(kickey), rawtohex(kidkey), rawtohex(kikkey), rawtohex(chv), rawtohex(dap)FROM otacardkey a where imsi='340041795924770' ORDER BY keyset; | | |
| **Risultati attesi:** | Keys visible in the DB (OtaCardKey) but not visible in the GUI (Card details) | | |

## Risultati test

Tabella riassuntiva in cui si inseriscono i test riusciti e non del prodotto finale. Se un test non riesce e viene corretto l’errore, questo dovrà risultare nel documento finale come riuscito (la procedura della correzione apparirà nel diario), altrimenti dovrà essere descritto l’errore con eventuali ipotesi di correzione.

## Mancanze/limitazioni conosciute

Descrizione con motivazione di eventuali elementi mancanti o non completamente implementati, al di fuori dei test case. Non devono essere riportati gli errori e i problemi riscontrati e poi risolti durante il progetto.

# Consuntivo

Consuntivo del tempo di lavoro effettivo e considerazioni riguardo le differenze rispetto alla pianificazione (cap 1.7) (ad esempio Gannt consuntivo).

# Conclusioni

Quali sono le implicazioni della mia soluzione? Che impatto avrà? Cambierà il mondo? È un successo importante? È solo un’aggiunta marginale o è semplicemente servita per scoprire che questo percorso è stato una perdita di tempo? I risultati ottenuti sono generali, facilmente generalizzabili o sono specifici di un caso particolare? ecc

## Sviluppi futuri

Migliorie o estensioni che possono essere sviluppate sul prodotto.

## Considerazioni personali

Cosa ho imparato in questo progetto? ecc

# Bibliografia

## Bibliografia per articoli di riviste:

1. Cognome e nome (o iniziali) dell’autore o degli autori, o nome dell’organizzazione,
2. Titolo dell’articolo (tra virgolette),
3. Titolo della rivista (in italico),
4. Anno e numero
5. Pagina iniziale dell’articolo,

## Bibliografia per libri

1. Cognome e nome (o iniziali) dell’autore o degli autori, o nome dell’organizzazione,
2. Titolo del libro (in italico),
3. ev. Numero di edizione,
4. Nome dell’editore,
5. Anno di pubblicazione,
6. ISBN.

## Sitografia

1. URL del sito (se troppo lungo solo dominio, evt completo nel diario),
2. Eventuale titolo della pagina (in italico),
3. Data di consultazione (GG-MM-AAAA).

**Esempio:**

* http://standards.ieee.org/guides/style/section7.html, *IEEE Standards Style Manual*, 07-06-2008.

# Allegati

Elenco degli allegati, esempio:

* Diari di lavoro
* Codici sorgente/documentazione macchine virtuali
* Istruzioni di installazione del prodotto (con credenziali di accesso) e/o di eventuali prodotti terzi
* Documentazione di prodotti di terzi
* Eventuali guide utente / Manuali di utilizzo
* Mandato e/o Qdc
* Prodotto
* …