

UNIwersytet WarMińsko-Mazurski w Olsztynie
Wydział Matematyki i Informatyki

Kierunek: Informatyka

Michał Bartosz Ludwikowski

**Opracowanie automatycznego systemu
chłodzącego stacji roboczej z wykorzystaniem
Arduino**

Praca inżynierska wykonana
w katedrze Matematycznych Metod Informatyki
pod kierunkiem
dra Krzysztofa Sopyły

Olsztyn, 2015 rok

UNIVERSITY OF WARMIA AND MAZURY IN OLSZTYN
FACULTY OF MATHEMATICS AND COMPUTER SCIENCE

Field of Study: Computer Science

Michał Bartosz Ludwikowski

Developing automatic cooling system for workstation using Arduino

Engineer's Thesis is performed
in the Department of Mathematical Methods of Informatics
under supervision of
dr Krzysztof Sopyła

Olsztyn, 2015

Spis treści

Streszczenie	2
Abstract	3
Rozdział 1. Wstęp	4
1.1. Wprowadzenie	4
1.2. Cel pracy	4
1.3. Układ pracy	4
Rozdział 2. Opis technologii wykorzystanych podczas realizacji projektu	5
2.1. Arduino	5
2.2. Eagle	5
2.3. Fritzing	5
2.4. Wiring	6
2.5. Arduino Software (IDE)	6
2.6. CAD	6
2.7. AutoCAD	6
2.8. OCCT	6
2.9. Catzilla	6
Rozdział 3. Realizacja projektu systemu chłodzącego	7
3.1. Elektroniczny układ współpracujący z Arduino	7
3.1.1. Projekt układu elektronicznego	7
3.1.2. Wykonanie układu elektronicznego	7
3.2. Implementacja sterownika pompy chłodziwa w środowisku Wiring	7
3.2.1. Projekt algorytmu głównego	7
3.2.2. Implementacja algorytmu	7
3.3. System chłodzący	7
3.3.1. Projekt systemu chłodzącego	7
3.3.2. Wykonanie systemu chłodzącego	7
Rozdział 4. Testy wydajnościowe, optymalizacja osiągnięć stacji roboczej oraz porównanie wyników z danymi wyjściowymi	8
4.1. Opis zagadnienia overclockingu	8
4.2. Opis parametrów przed optymalizacją	8
4.3. Opis optymalizacji	8
4.4. Testy wydajnościowe	8
4.5. Analiza wyników optymalizacji	8
4.6. Analiza wyników testów wydajnościowych	8
Rozdział 5. Podsumowanie	9
Spis rysunków	10
Spis fotografii	11
Bibliografia	12

Streszczenie

Doskonale wiadomo iż elektronika, która otacza nas podczas pracy nagrzewa się. Jest to oczywiście zjawisko niekorzystne i nieporządane w większości przypadków, jeżeli nie we wszystkich. Komputery stacjonarne chłodzone są najczęściej powietrzem. Wykorzystuje się do tego radioatory i wentylatory. Ostatnimi czasy pojawiły się rozwiązania wykorzystujące ciecz do transportowania ciepła, te rozwiązania odprowadzają ciepło tylko z punktów, do których przyłączone są elementy układu chłodzącego.

Poniższa praca przedstawia zaprojektowanie oraz wykonanie automatycznego systemu chłodzącego, który odprowadza ciepło z całej powierzchni elektroniki poprzez zanurzenie jej w cieczy, która nie przewodzi prądu.

Rozwiązanie to pozwala na skuteczne odprowadzanie ciepła z podzespołów komputera, oraz rozwiązuje problem utrzymywania porządku wewnątrz obudowy naszego komputera - problem przestaje istnieć.

Abstract

It is well known that the electronics that surrounds us at work and at home are overheating, getting warmer and warmer. This is obviously disadvantageous and undesirable phenomenon in most cases. Desktop Computers are usually cooled by air using these radiators and fans. There is a solution to our issue which is based on the fluid which transports heat. This solution is only conducting the heat from the points where cooling system components are mounted.

This paper presents the design and creation of automatic cooling system that draws heat away from the electronic parts of our Desktop, which entire surface is immersed in a liquid that does not conduct electricity.

This allows for efficient heat dissipation from computer components, and solves the problem of keeping computer parts dirt-free since they are submerged in a fluid.

Rozdział 1

Wstęp

1.1. Wprowadzenie

Chłodzenie podzespołów komputera to bardzo istotny aspekt poprawnej pracy stacji roboczej. W dzisiejszych czasach najpopularniejszym sposobem chłodzenia są zaawansowane radiatory chłodzone powietrzem aktywnie (zastosowanie wentylatora) lub pasywnie (brak wentylatora). Coraz popularniejsze stają się bloki wodne, które zastępując radiatory umożliwiają wymianę ciepła podzespołu z cieczą. Sposób ten pozwala jedynie na przekazanie ciepła z ograniczonych powierzchni elementów z których zbudowany są podzespoły komputera. Rozwiązaniem, które pozwoli zwiększyć te powierzchnie jest zanurzenie całego komputera w chłodziwie.

1.2. Cel pracy

Niniejsza praca ma na celu przedstawienie procesu zaprojektowania oraz wykonania automatycznego systemu chłodzącego stację roboczą. W pracy poza opisami narzędzi takich jak Arduino wykorzystanych do realizacji projektu znajdziemy bogato ilustrowane opisy poszczególnych kroków dążących do stworzenia skutecznego systemu chłodzącego. Skuteczność systemu omówiona i podsumowana zostanie na wykresach temperatur podzespołów zebranych podczas wzmożonej pracy stacji roboczej.

1.3. Układ pracy

W drugim rozdziale przedstawiony został proces projektowania i wykonania układu elektronicznego współpracującego z Arduino. Zawiera on schematy elektryczne układu pomiaru temperatury, układu sterowania pompy, układu wyświetlania danych.

Rozdział trzeci poświęcony został implementacji sterownika systemu chłodzenia. Znajdziemy w nim opis technologii oraz środowiska w którym został napisany, poglądowe diagramy przedstawiające ideę działania sterownika oraz kod wraz z obszernymi opisami.

Projekt systemu i sposób jego wykonania przedstawiony jest w rozdziale czwartym. Rozdział ten zawiera koncept pojemnika oraz dostosowania obudowy do potrzeb projektu. Proces wykonania systemu chłodzącego przedstawiony został na opisanych zdjęciach.

Kolejny rozdział traktuje o pomiarach temperatury podzespołów podczas obciążenia. Wyniki pomiarów zostały zestawione na czytelnych wykresach oraz porównane zostały do wyników tychże testów przeprowadzonych przed modernizacją.

Ostatni rozdział przedstawia możliwości optymalizacji osiągniętych wyników stacji roboczej, wynikające z zastosowanego chłodzenia.

Rozdział 2

Opis technologii wykorzystanych podczas realizacji projektu

2.1. Arduino

Arduino jest platformą prototypową typu open source, opartą na łatwym w użyciu hrdware oraz software. Płytki Arduino są w stanie odczytywać dane różnego pochodzenia - światło padające na sensor, przyciśnięty przycisk, dane z sieci - i przekształcać je w żądane sygnały wyjścia - zapalenie diod LED, opublikowanie czegoś w sieci czy załączenie silnika.

Sama płytki Arduino jest mikrokontrolerem zamontowanym wraz z obsługą wejść/wyjść na pojedynczym układzie drukowanym. Na urządzeniu znajdziemy kontroler, wygodne w użyciu, cufrowe i analogowe linie wejścia/wyjścia, interfejs UART lub USB do komunikacji z komputerem.

Celem projektu Arduino jest dostarczenie szerokiemu gronu ludzi narzędzi wykorzystywanych do tworzenia własnych interaktywnych projektów wymagających sterowania bądź przetwarzania odbieranych sygnałów.

2.2. Eagle

EAGLE (z ang. Easy Applicable Graphical Layout Editor) jest wszechstronnym oprogramowaniem do tworzenia projektów PCB (z ang. Printed Circuit Board). EAGLE wykorzystywany jest przez profesjonalistów pracujących dla światowych koncernów elektronicznych, hobbystów oraz studentów.

Oprogramowanie składa się z trzech modułów z identycznym interfejsem użytkownika:

- edytor schematów - umożliwia tworzenie symbolicznych, czytelnych schematów, które wzbogacą dokumentację projektu,
- edytor układu elektronicznego - przy pomocy tego modułu zaprojektujemy układ gotowy do wydrukowania,
- autorouter - moduł automatycznego tworzenia ścieżek elektrycznych na projektowanym układzie elektronicznym.

2.3. Fritzing

Fritzing to narzędzie służące do tworzenia schematów oraz rysunków poglądowych projektów elektronicznych. Fritzing jest narzędziem open source. Narzędzie to pozwala na tworzenie czytelnych profesjonalnych schematów, jednak to co wyróżnia to narzędzie to schematy poglądowe, które pokazują nam faktyczny wygląd skomponowanego układu.

Bogata biblioteka części różnych producentów (w tym Arduino), ciągle rośnie ze względu na możliwość dodawania własnych części i dzieleniem się nimi z innymi użytkownikami Fritzing. Oprogramowanie jest na licencji open source.

2.4. Wiring

2.5. Arduino Software (IDE)

2.6. CAD

2.7. AutoCAD

2.8. OCCT

2.9. Catzilla

Rozdział 3

Realizacja projektu systemu chłodzącego

3.1. Elektroniczny układ współpracujący z Arduino

3.1.1. Projekt układu elektronicznego

W tym podrozdziale zamieszczę opis zaprojektowania układu elektronicznego, czyli schematy połączeń katalogowe jak również poglądowe dla ułatwienia odczytywania dla niewtajemniczonych

3.1.2. Wykonanie układu elektronicznego

sprawozdanie z jego wykonania

3.2. Implementacja sterownika pompy chłodziwa w środowisku Wiring

3.2.1. Projekt algorytmu głównego

schemat przedstawiający działanie algorytmu

3.2.2. Implementacja algorytmu

kod razem z objaśnieniami

3.3. System chłodzący

3.3.1. Projekt systemu chłodzącego

projekt całej instalacji wraz z chłodnicą i tak dalej

3.3.2. Wykonanie systemu chłodzącego

poszczególne kroki niezbędne do wykonania instalacji przedstawione na opisanych zdjęciach

Rozdział 4

Testy wydajnościowe, optymalizacja osiągnięć stacji roboczej oraz porównanie wyników z danymi wyjściowymi

w tym rozdziale znajdują się opisy testów i ich przebieg, wykresy temperatur zmierzonych na rdzeniach procesora podczas obciążenia po wykonaniu instalacji oraz te przed, szybkie porównanie i podsumowanie wyników dotyczących temperatury

4.1. Opis zagadnienia overclockingu

4.2. Opis parametrów przed optymalizacją

4.3. Opis optymalizacji

4.4. Testy wydajnościowe

4.5. Analiza wyników optymalizacji

4.6. Analiza wyników testów wydajnościowych

Rozdział 5

Podsumowanie

ogólne podsumowanie pracy
co udało się osiągnąć
co jest zbędne a co konieczne
czy jest zauważalna różnica

Spis rysunków

Spis fotografii

Bibliografia