

Styrdosa till
Parans solpanel

Strand, Johan	Svedberg, Pär
<code>johstr@student.chalmers.se</code>	<code>svpar@student.chalmers.se</code>
19870101-4899	19821112-7652

Åkergren, Oskar
`akergren@student.chalmers.se`
19880505-7114

2015-02-28

Abstract (draft)

The purpose of this research was to find an alternative and more user friendly way of installing and controlling a sun panel manufactured by Parans Solar Lightning.

Today is the panel installed and controlled by connecting a computer to the panel which have to be correctly configured and able to run a terminal where commands are sent to the panel.

This research where done in co-operation with Parans Solar Lightning and the aim was to develop a hand held device which is easy to connect and has buttons that executes the commands needed to install and controll the panel.

The resulting device is a GUI devoloped in python, with tkinter as GUI-library, running on a Raspberry Pi with an attached touchscreen. The device is connected to the panel via an USB cable and the user controls the panel by pressing simple (maybe informal..) buttons on the touchscreen.

The result provide a solution for Parans which they can take in to further development and sell to their customers as an easy way of installing and controlling the sun panel.

Beteckningar

C	Imperativt programmeringsspråk
CP2102	Enhet från Silicon Labs som omvandlar kommunikation från USB till seriell enligt RS232
GUI	Graphical User Interface, grafiskt användargränssnitt
I/O	Input/Output
PIC32	32-bitars mikrokontroller
Python	Högnivåspråk för programmering
SP3	Parans tredje generationens solpanel
SSH	Secure Shell. Protokoll för säker anslutning mellan datorer
USB	Universal Serial Bus, standard för seriell kommunikation
Enkortsdator	I denna rapport menas enkortsdatorer av typen System on a chip, exempelvis enheter från Raspberry Pi och Beaglebone. En enkortsdator ska enligt rapportens definition klara av att driva operativsystem innehållande Linuxkärnan eller motsvarande.
Mikrokontroller	Här menas enchipdatorer avsedda att programmeras direkt till enhetens programminne, exempelvis enheter från Arduino. Dessa klarar ej av att driva operativsystem innehållande Linuxkärnan eller motsvarande.

Innehåll

1	Introduktion	5
1.1	Bakgrund	5
1.2	Syfte	5
1.3	Frågeställning	5
1.4	Avgränsning	5
2	Metod	6
3	Genomförande	7
3.1	Problemanalys	7
3.2	Design och utveckling	7
3.2.1	Val av plattform	7
3.2.2	Mjukvaruutveckling	8
4	Resultat	9
5	Diskussion	11
5.1	Hårdvara	11
5.2	Mjukvara	11
5.3	Framtida bruk	12
	Referenser	13

1 Introduktion

1.1 Bakgrund

Parans har utvecklat en produkt som via optiska fibrer levererar naturligt solljus. Som ett av få bolag i världen levererar de system globalt och deras för närvarande största installationer finns i Malaysia och Los Angeles.

Med hjälp av linser fokuseras solljus in i optiska fibrer och panelen styrs med hjälp av två stegmotorer. Styrningen sker på input dels från en algoritm som, baserat på position (longitud, latitud) och tid, ger en solposition i grader och dels från en solsensor med fotocell som ger data för en finstyrning av panelens positionering då solen är framme. Detta för att alltid maximera solljusets fokusering in i fibern.

Själva panelen körs på 12V och dess systemdesign bygger på en PIC32; koden är skriven i C. Parans kommunicerar med enheten via USB-port och en terminalemulator.

1.2 Syfte

Idag styrs panelen till rätt position via en terminalemulator, vilket är en tröskel för Parans kunder vid installation och felsökning. Exempelvis har alla inte vana av att jobba i terminaler och det kan vara krångligt att konfigurera datorns USB-portar så att kommunikation kan ske med panelen.

Parans vill därför utveckla en styrdosa/box med tryckknappar, lysdioder och eventuellt en display som minskar problemen för kunderna. Denna box kan vara i form av ett befintligt kort som t.ex. Raspberry Pi, Arduino eller liknande men skulle också kunna vara en app för Android/iOS som kan köras på en kundens mobila enhet.

1.3 Frågeställning

Rapporten ämnar att besvara följande frågeställningar:

- Vad styr valet av plattform för styrdosan?
- Vilken plattform blir enklast för kunderna att använda?
- Påverkar valet av plattform huruvida styrdosan blir kompatibel med framtida versioner av solpanelen?
- Vilket programmeringsspråk lämpar sig bäst för styrdosan?

1.4 Avgränsning

Vi ser att detta projekt kommer kunna skapas med existerande hårdvara i form av mikrokontrollerkort, telefoner eller enkortsdatorer. Detta ger att vi kommer att begränsa projektet till dessa former och inte utveckla ett eget mönsterkort.

Dagens paneler kan kommunicera med externa enheter via en USB-port men saknar övriga kommunikationsmöjligheter i dagsläget. Detta gör att projektet begränsas till kommunikation via en ansluten USB-kabel och inte via någon trådlös kommunikation.

2 Metod

Vi har för detta projekt valt jobba utifrån undersökningsmetoden beskriven i ”A design science research methodology for information systems research” [1].

Metoden Design Science Research (DSR) beskriver efterforskning uppdelad i fem faser; *Problem Analysis & Motivation, Design & Development, Demonstration, Evaluation* and *Communication*. I den första fasen identifieras problemområdet tillsammans med Parans och vilken lösning som efterfrågas. I faserna *Design & Development, Demonstration and Evaluation* tar vi fram en prototyp som i varje iteration utvärderas för att se hur den väl den uppfyller de krav som sattes upp. Resultat presenteras slutligen i fasen *Communication* som dels en muntlig presentation och dels en skriven rapport.

En alternativ metod till DSR är 'Action Research' (AR) vars mål är att iterativt lösa ett problem med hjälp av en grupp av definierade metoder [2]. AR är väldigt lik DSR i sitt utförande [3] och båda metoderna skapar om kunskap om specifika situationer och problem. Anledningen att valet föll på DSR var att metoden strävar mot att att designa och skapa artefakter vilket går väl ihop med projektet om att utveckla en handhållen fysisk enhet. Med artefakt menas i det här sammanhanget en prototyp som evalueras hur väl den löser ett uppsatta problem.

3 Genomförande

Detta avsnitt avser behandla projektets utförande enligt den i föregående avsnitt beskrivna metoden DSR.

3.1 Problemanalys

Parans vision var att utveckla en mobil, handhållen enhet som via seriell kommunikation kan kommunicera med och agera fjärrkontroll till solpanelen SP3. I ett inledande skede diskuterades tekniska lösningar och vilka funktioner som var önskvärda från bolagets sida. Dessa funktioner var indelade i ett grundutförande och två nivåer av extrafunktioner.

Grundutförandet innehöll funktioner för att kunna skicka styrkommandon i syfte att vertikalt och horisontellt justera panelen, omstart, läsa av tids- och geopositionsinställningar och att kunna försätta panelen i installationsläge.

Extrafunktionerna innebar att ansluta en GPS-modul till fjärrkontrollen. Den första nivån av extrafunktioner var att kunna verifiera panelens geoposition medan den andra nivån bestod av att i panelen kunna ställa in tids- och geopositionsuppgifter, bägge med hjälp av information givet av GPS-modulen. Projektets mål var att inom den givna tidsramen utveckla en fjärrkontroll enligt grundutförande och om tid återstod efter detta att påbörja implementation av extrafunktioner.

3.2 Design och utveckling

3.2.1 Val av plattform

För att kunna konstruera den typ av fjärrkontroll som möter projektets krav var först ett beslut tvunget att tas om vilken teknisk plattform som skulle användas. De alternativ som diskuterades var androidbaserade enheter, arduinosystem och enkortsdatorer, främst Raspberry Pi.

Egenskaper som beaktades var utvecklingskomplexitet, användarvänlighet, kostnad och kompatibilitet med SP3s enhet för seriell kommunikation, CP2102. USB-anslutningar kräver att en av enheterna agerar värd (eng. 'host') och för att kunna kommunicera seriellt till CP2102 behöver plattformen ha stöd för 'USB-host', då SP3 saknar stöd för detta.

Bland Androidenheter sågs fördelar i att de har en färdigutvecklad produkt innehållande pekskärm, komplett datorsystem, integrerat batteri och att drivrutiner finns tillgängliga till CP2102. Nackdelar var att de är relativt dyra, information om vilka enheter som stöder USB-host är bristfällig och att för att använda drivrutinen till CP2102 krävs i de allra flesta fall att denna integreras manuellt i en egenbyggd Androiddistribution.

Arduino och Raspberry Pi har till viss del gemensamma fördelar och nackdelar. Båda plattformarna har stöd för USB-host, tillgång till mycket information då de är populära bland entusiaster och att det finns många utbyggnadsmoduler. Det negativa är att ingendera levereras med skärm eller tryckknappar och att enheten kan bli otymplig vid anslutning av flera tilläggsmoduler. Fördelen Arduino har gentemot Raspberry Pi är att den förstnämnda har lägre energiförbrukning medan den sistnämnda har drivrutiner till CP2102 integrerade i Linuxkärnan. Till Arduino måste alltså en drivrutin först programmeras.

Androidenhet

Fördelar

- + Pekskärm medför stor valfrihet i utförande av användargränssnitt
- + Etablerat OS
- + Stor skärmyta
- + Drivrutiner till CP2102 existerar

Nackdelar

- Otydligt vilka enheter som stöder USB-host
- Relativt dyr
- Mer prestanda än nödvändigt
- Kräver egenbyggd androiddistribution

Raspberry Pi

Fördelar

- + God tillgång till information
- + God tillgång till utbyggnadsmoduler
- + Drivrutiner till CP2102 i Linuxkärnan
- + Lågt pris

Nackdelar

- Mer prestanda än nödvändigt
- Saknar skärm och knappar i grundutförande
- Kan bli otymplig vid användande av många tilläggsmoduler

Arduinosystem

Fördelar

- + God tillgång till information
- + God tillgång till utbyggnadsmoduler
- + Låg energiförbrukning

Nackdelar

- Saknar skärm och knappar i grundutförande
- Otymplig vid användande av många tilläggsmoduler
- Saknar drivrutiner till CP2102

3.2.2 Mjukvaruutveckling

För att erbjuda användaren ett användargränssnitt som är lättanvänt och fungerar väl ihop med en pekskärm så lades fokus på att implementera ett gränssnitt med stora tydliga tryckknappar. Då skärmens yta är begränsad beslutades att inte ha lägga all funktionalitet i en vy utan att separera den del som manövrerar solpanelen från den del som skickar kommandon för avläsning, automatisering och omstart. Detta minskar risken för att trycka på fel knapp och därmed sätta panelen i ett oönskat läge.

När panelen kontrolleras via en terminal får användaren feedback från panelen genom att statusmeddelanden skrivs ut i terminalen. Dessa meddelanden valde vi att presentera i ett statusfält placerat i botten på pekskärmen.

Linuxsystemet på den enkorts dator som tillhandahölls av bolaget, ett utvecklingskort från Olimex, behövdes initialt konfigureras för att möjliggöra SSH-anslutning via nätverk. För detta användes en USB-till-seriell-kabel kopplad mellan utvecklingskortets seriella pinkontakter och en persondators USB-port. Sedermera anslöts enkorts datorn via en nätverksbrygga till bolagets trådlösa nätverk och SSH-anslutningen verifierades. Ett första test för att säkerställa att kommunikation mellan enkorts datorn och SP3 kunde upprättas utfördes genom att koppla samman enheterna med en USB-kabel. Utvecklingskortets Linuxsystem identifierade automatiskt anslutning av SP3s CP2102 och denna monterades automatiskt i Linux som `/dev/ttyUSB0`. Med hjälp av ett terminalprogram kunde kommandon skickas till SP3, som i sin tur utförde dessa och svarade korrekt.

4 Resultat

Det här avsnittet avser att knyta an till frågeställningen och besvara de frågor som ligger till grund för arbetet. Resultatet presenteras genom en redovisning av den produkt som genomförandet har lett fram till.

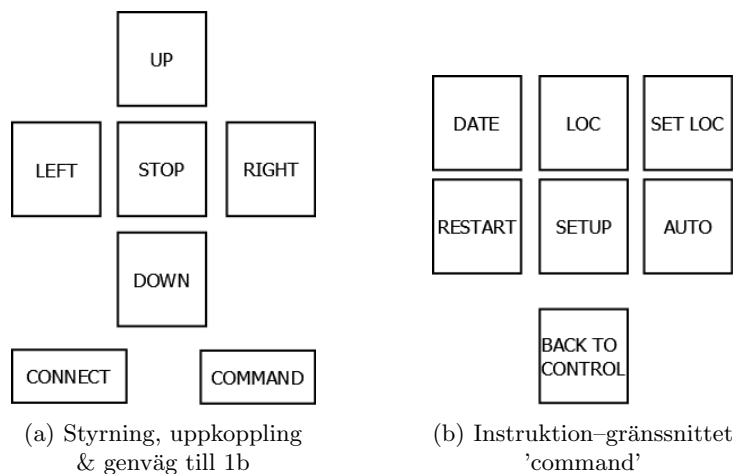
Resultatet av genomförandet är en handhållen produkt som kopplar in sig till solpanelen via en USB-sladd, där grunden i enheten är en 'Raspberry Pi' och användargränssnittet består av en resistiv pekskärm framtagen till just denna plattform [4]. Produkten placeras i ett inköpt chassi framtaget för att husera just denna konfiguration. Enheten strömförsörjs genom ett batteripaket även det inhandlat från återförsäljare, ett batteripaket som är framtaget för att agera laddare för laddnings enhet för enheter som laddas via USB, men det visade sig vara lämplig även för vår produkt.

Vad styr valet av plattform för styrdosan? Valet av plattform grundar sig i den jämförelse mellan de olika plattformarna som redovisas i avsnitt 3.2.1 där beslutet fattades efter främst motiveringarna *Tillgänglighet* och *Utvecklingskomplexitet* då projektet utförts inom en snäv tidsram.

Enkel för kunderna att använda? Projektet resulterade i en produkt som är att anses som användarvänlig, i synnerhet när produkten sätts i förhållande till den nuvarande tillvägagångssättet.

Framtidskompatibel? Den produkt som producerats är framtidskompatibel, då den baseras på ett huvudkort som har flertalet kommunikationsportar och med en Linux-distribution i grunden är mjukvaran lätt att justera efter behov.

Programmeringsspråk Den mjukvara som utvecklats till enheten är skrivet i programmeringsspråket *Python* och består av ett grafisk gränssnitt. Gränssnittet är uppdelat i två primära vyer, se figurerna 1a och 1b, där de olika knapparna genererar de instruktioner som solpanelens styrkort lyssnar efter.



Figur 1: Skiss av det grafiska gränssnittet

Den första vyn som öppnas när applikationen start är den i 1a och innehåller de grundläggande styrfunktionerna för justering av solpanelens rotering i X- och Y-led. Knappen 'command' leder till den andra vyn som visas i figur 1b.

5 Diskussion

5.1 Hårdvara

Som nämnt på sidan 3 så utgår vi ifrån begreppet enkorts dator för ett kretskort som är kapabel till att driva en Linuxkärna, till skillnad från en mikrokontroller där en svagare krets avses.

Vår lösning är baserat på en enkorts dator och är fullt fungerande enligt de krav som uppdragsgivaren har fastställt och är relativt enkel att reproducera, i förhållande till att utveckla en likartad konstruktion med en mikrokontroller. Det som gör vår lösning enklare är fram för allt att en enkorts dator har de drivrutiner som krävs för att upprätta den seriella kommunikationen, så till vida att den har en Linuxkärna senare än version 3.0 [5].

Nackdelar som vi ser med att använda en enkorts dator är bland andra att dessa generellt har ett större energibehov än en mikrokontroller [6], [7]. Antalet I/O portar är oftast färre på en enkorts dator och den fysiska storleken är större jämfört med de mikrokontrollerkort som hade varit lämpliga för projektet.

Gällande frågeställningen om vår produkt är den enklaste att använda för kunderna, så ger vår produkt ett enkelt gränssnitt att använda, men en annan produkt med pekskärm kan komma att upplevas som lika enkelt. Vår produkt är något klumpig, vilket vi även påtalar i avsnitt 3.2.1, något som kan påverka användarvänligheten. En Androidenhet kan vara enklare att greppa om och visa upp samma gränssnitt, så ur en användares synsätt kan vår produkt inte vara den enklaste att nyttja, men ur en utvecklarens perspektiv är det svårare att forma Android att göra det vi vill, så projektet kan ha resulterat utan någon produkt överhuvudtaget.

5.2 Mjukvara

Den mjukvara som har utvecklats, har skrivits i programmeringsspråket **Python**. Språket beror delvis på att personal inom företaget har erfarenhet inom språket vilket underlättar för framtida utveckling och underhåll av projektets produkt och dels valdes språket för dess enkla utveckling av grafiska gränssnitt och bra stöd i den seriella kommunikationen som krävdes i projektet.

Andra språk som hade varit möjliga är till exempel **C** eller **Java** då projektgruppen har erfarenhet av de båda språken. **C** valdes bort då utveckling av grafiska gränssnitt i detta språk kräver externa bibliotek och minskar därför portabiliteten och ökar komplexiteten. **Java** är en lämplig kandidat för projektet, men valdes bort då den grafiska utvecklingen i **Python** är enklare och applikationen som vi utvecklade är såpass simpel att **Java** skulle medföra stor andel så kallad 'overhead' i programmeringskoden, något som visas när en jämförelse görs mellan de olika språken.[8] Nackdelen med **Python** jämfört med **Java** är att språket inte är lika effektivt i sina beräkningar, men då applikationen vi skrivit inte utför några tyngre beräkningar så berörs inte användarupplevelsen av detta. Kommer applikationen att vidareutvecklas till något mer än vad projektet skapat, är det fullt rimligt att översätta logiken till **Java**, något som det finns gott om stöd för.[9]

5.3 Framtida bruk

Att projektet genomfördes grundar sig i SP3s bristande stöd för kommunikationsstandarder och att dagens kommunikationsgränssnitt inte är användarvänligt, vilket leder till stora underhållskostnader för företaget då det krävs tid och resurser att stötta underhållspersonal. Detta projekt svarar upp på de förväntningar som bolaget hade på oss, men vi ser att projektets produkt kan komma att bli överflödig i nyare revisioner av panelen, där styrkortet kan ha tillgång till fler kommunikationsstandarder och kan komma att styras på distans.

Referenser

- [1] K. Peffers, T. Tuunanen, M. A. Rothenberger och S. Chatterjee, "A design science research methodology for information systems research", *Management Information System*, vol. 24, s. 45–78, 3 2007. URL: http://wise.vub.ac.be/thesis_info/Design_Science_Research_Methodology_2008.pdf (hämtad 2015-02-04).
- [2] K. Hinkelmann och H. F. Witschel, "How to choose a research methodology?", 2013, URL: http://knut.hinkelmann.ch/lectures/project2013/p1_5_how-to-choose-a-research-methodology.pdf (hämtad 2015-02-27).
- [3] R. Baskerville, J. Pries-Heje och J. Venable, "Soft design science methodology", *Proceedings of the 4th International Conference on Design Science Research in Information Systems and Technology*, 2009. URL: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1555631> (hämtad 2015-02-04).
- [4] L. ADA. (2015). Adafruit pitft – 2.8touchscreen display for raspberry pi, URL: <https://learn.adafruit.com/adafruit-pitft-28-inch-resistive-touchscreen-display-raspberry-pi/overview> (hämtad 2015-02-27).
- [5] Silicon Labs. (2015). Cp210x usb to uart bridge vcp drivers, URL: <https://www.silabs.com/products/mcu/Pages/USBtoUARTBridgeVCPDrivers.aspx> (hämtad 2015-02-04).
- [6] Igor. (2013). Arduino power consumption normal & sleep, URL: <http://gadgetmakersblog.com/arduino-power-consumption/> (hämtad 2015-02-04).
- [7] Raspberry Pi Foundation. (2015). Power supply, URL: <http://www.raspberrypi.org/documentation/hardware/raspberrypi/power/README.md> (hämtad 2015-02-04).
- [8] S. Ferg. (2011). Python & java: a side-by-side comparison, URL: <https://pythonconquerstheuniverse.wordpress.com/2009/10/03/python-java-a-side-by-side-comparison/> (hämtad 2015-02-27).
- [9] Jython. (2014). General information, URL: <https://wiki.python.org/jython/JythonFAQ/GeneralInfo> (hämtad 2015-02-25).