

Dokumentation

Semesterprojekt 3. Semester

Gruppe 10

Vejleder: Søren

Gruppemedlemmer:

Navn	Studienummer
Tonni Follmann	201504573
Stefan Nielsen	201508282
Mikkel Busk	33333
Halfdan	0
Ahmad	0
Jacob	0

Indhold

Indhold	i
1 Indledning	1
1.1 projektformulering	1
2 Kravspecifikation	2
2.1 Aktør-Kontekst	2
2.2 Use-Cases	3
2.3 Ikke-funktionelle krav	6
3 Accepttest Specifikation	8
3.1 Test af Usecase 1	8
3.2 Test af use case 2	10
4 System Arkitektur	12
4.1 System Sekvens Diagrammer	12
5 Hardware Arkitektur	14
5.1 Block Definition Diagram	14
5.2 Internal Block Diagram	16
6 Software Arkitektur	18
7 Accepttest Specifikation	21
7.1 Test af Usecase 3	21

Kapitel 1

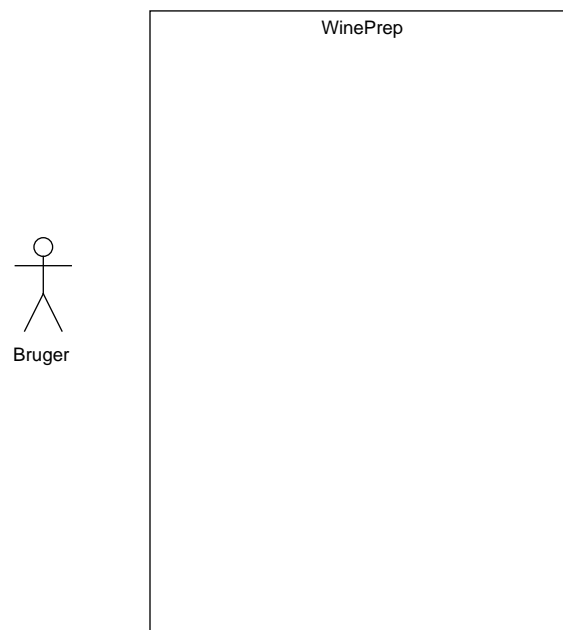
Indledning

1.1 projektformulering

Kapitel 2

Kravspekifikation

2.1 Aktør-Kontekst



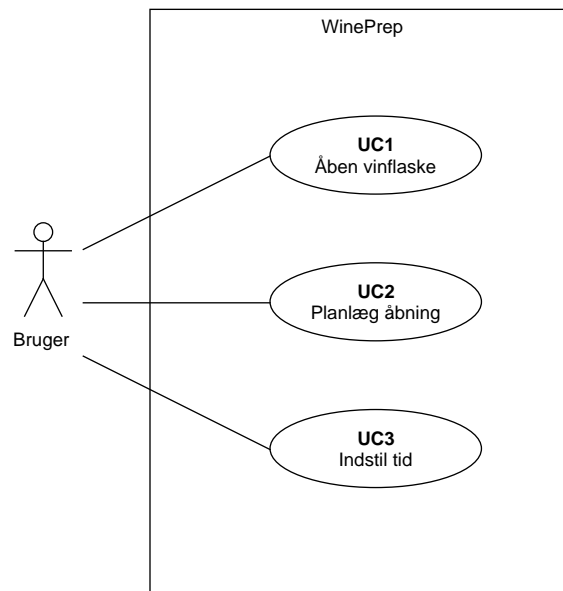
Figur 2.1: Aktør-kontekst Diagram

Aktør Beskrivelser

Bruger: Brugeren er systemets primære aktør. Brugeren er ham eller hende der betjener systemet, og har en opgave som ønskes løst af systemet.

2.2 Use-Cases

Use-case Diagram



Figur 2.2: Usecase Diagram

Use-case 1: Åbn Vin

Navn	UC 1: Åbn Vinflaske
Mål	At åbne vinflasken og dermed tillade brugeren adgang til vinen
Initiering	test 2
Aktører	Primær: Brug
Antal Samtidige forekomster	1
Prækondition	Vinflasken er anbragt i maskinen og systemet er klar til brug. Desuden er vinflasken uåbnet og forseglingen er fjernet
Postkondition	Vinflasken er åbnet og proppen er fjernet
Hovedscenarie	<ol style="list-style-type: none"> 1. System detekterer vinflaskens type og position [Ext. 1: System registrerer ugyldig type af vinflaske] [Ext. 2: System kan ikke registrere en vinflaske] 2. System låser vinflasken i dens position 3. System fjerner prop fra vinflasken 4. System frigiver vinflasken 5. System meddeler brugeren om at vinflasken er åbnet og klar til brug. 6. System dispenserer prop.

Udvidelser/Undtag

- Ext.1 System registrerer ugyldig type af vinflaske
- [1.1] System meddeler brugeren om at typen af vinflaske er ugyldig.
 - [1.2] UC1 Afsluttes.
- Ext.2 System kan ikke registrere en vinflaske
- [2.1] System meddeler brugeren om at ingen vinflaske er registreret
 - [2.2] UC afsluttes

Use-case 2: Planlæg Åbning

Navn	UC 2: Planlæg Åbning
Mål	Vinen er drikkeklar til et forudbestemt tidspunkt

Initiering	Bruger trykker <i>Planlæg Åbning</i> på brugergrænsefladen
Aktører	Primær: Bruger
Antal Samtidige forekomster	1
Prækondition	Vinflasken er anbragt i systemet og systemet er klar til brug. Desuden er vinflasken uåbnet og forseglingen er fjernet.
Postkondition	Vinflasken er drikkeklar til det valgte tidspunkt
Hovedscenarie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bruger vælger tidspunkt på systemet [Ext. 1: Bruger ønsker ikke at åbne vin] 2. Bruger bekræfter valgt tidspunkt [Ext. 2: Vinen kan ikke iltes korrekt til det valgte tidspunkt] 3. System detekterer vinflaskens type og position [Ext. 3: System registrerer ugyldig type af vinflaske] [Ext. 4: System kan ikke registrere en vinflaske] 4. System venter til iltningstidspunktet [Ext. 5: Bruger annullerer planlagt åbning af vin] 5. System detekterer vinflaskens type og position [Ext. 3: System registrerer ugyldig type af vinflaske] [Ext. 4: System kan ikke registrere en vinflaske] 6. System låser vinflasken i dens position 7. System fjerner prop fra vinflasken 8. System frigiver vinflasken 9. System dispenserer prop 10. System venter til, at vinen er drikkeklar 11. System meddeler brugeren om, at vinen er drikkeklar

Udvidelser/Undtag

Ext.1 Bruger ønsker ikke at åbne vin

[1.1a] Bruger trykker på *Tilbage*

[1.2b] UC afsluttes

Ext.2 Vinen kan ikke iltes korrekt til det valgte tidspunkt

[2.1] System beder bruger bekræfte valg af tidspunkt

[2.2a] Bruger trykker bekræft

[2.3a] UC fortsættes fra punkt 1 i UC 1

[2.2b] bruger trykker *Annuller*

[2.3b] UC afsluttes

Ext.3 System registrerer ugyldig type af vinflaske

[3.1] System meddeler brugeren om at typen af vinflaske er ugyldig.

[3.2] UC1 Afsluttes.

Ext.4 System kan ikke registrere en vinflaske

[4.1] System meddeler brugeren om at ingen vinflaske er registreret

Ext.5 Bruger annullerer planlagt åbning af vin

[5.1] Bruger trykker *STOP!*

[5.2] System beder bruger bekræfte valg

[5.3a] Bruger trykker *Bekræft*

2.3 Ikke-funktionelle krav**Brugervenlighed**

1. De virtuelle knapper på systemets grafiske brugergrænseflade skal have et areal på min 2.5 x 2.5 cm.
2. Systemet skal give brugeren besked om vinens status via tekst på touch skærmen.

Ydelse

1. Når systemet tændes, skal det kunne starte op, og være klar til modtage brugerinput på max. 2 minutter.

2. Den grafiske brugergrænsefladen skal have en reaktionstid på max 1 sek fra brugerinput via touchskærmen til opdatering af det grafiske layout.
3. Systemet skal kunne starte motorer til fastlåsning af vinen indenfor max 5 sekunder efter brugerinput "Åben nu" på brugergrænsefladen, og kunne færdiggøre åbningen af vinen indenfor max 1 minut efter brugerinput.
4. Når brugeren vælger "Planlæg åbning", skal systemet kunne åbne vinflaksen med en afvigelse på max 1 minut fra det indstillede åbningstidspunkt. Her skal åbning af vinen ligeledes kunne færdiggøres af systemet på max 1 minut.

Vedligeholdelse

1. Koden til systemet skal skrives i programmerings sprogene c og c++.
2. Systemet skal betjenes via et embedded system hvorpå en Linux platform er installeret.
3. Motor- og sensorstyring skal foregå via en PSoC.

Kapitel 3

Accepttest Specifikation

3.1 Test af Usecase 1

Tabel 3.1: Accepttestspecifikation UC1 Hovedscenarie

Use case under test		U1: Åbn Vinflaske		
Scenarie		Hovedscenarie		
Prækondition		En gyldig type vinflaske er korrekt anbragt i maskinen og systemet er klar til brug. Desuden er vinflasken uåbnet og forseglingen er fjernet		
Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk på Åbn nu på brugergrænsefladen	Vinflasken åbnes af systemet, og bruger meddeles via brugergrænsefladen om, at vinen er åbnet		

Tabel 3.2: Accepttestspecifikation UC1 Ext. 1: System registrerer ugyldig type af vinflaske

Use case under test				
U1: Åbn Vinflaske				
Scenarie				
Ext. 1: System registrerer ugyldig type af vinflaske				
Prækondition				
En gyldig type vinflaske er korrekt anbragt i maskinen og systemet er klar til brug				
Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk på Åbn nu på brugergrænsefladen	System meddeler bruger via brugergrænsefladen at vinflasken er af ugyldig type, og bruger bedes fjerne genstand fra systemet		

Tabel 3.3: Accepttestspecifikation UC1 Ext. 2: System kan ikke registrere vinflaske

Use case under test				
U1: Åbn Vinflaske				
Scenarie				
Ext. 2: System kan ikke registrere vinflaske				
Prækondition				
Systemet er klar til brug				
Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk på Åbn nu på brugergrænsefladen	System meddeler bruger via brugergrænsefladen at ingen vinflaske kan registreres		

3.2 Test af use case 2

Tabel 3.4: Accepttestspecifikation UC2 Hovedscenarie

Use case under test UC2: Planlæg Åbning				
Scenarie		Hovedscenarie		
Prækondition		En gyldig type vinflaske er korrekt anbragt i maskinen og systemet er klar til brug. Desuden er vinflasken uåbnet og forseglingen er fjernet		
Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk på <i>Planlæg åbning</i> på brugergrænsefladen	Undermenuen <i>Planlæg åbning</i> vises på brugergrænsefladen		
2	Indstil på brugergrænsefladen klokkeslættet 4 timer og 30 minutter frem	Den indstillede tid vises til det valgte klokkeslæt		
3	Tryk på <i>Bekræft</i>	Hovedmenuen vises og det valgte klokkeslæt vises i <i>Aktuel info</i> på brugergrænsefladen		
4	Vent 4 timer og 30 minutter	System meddeler bruger via brugergrænsefladen om at vinen er drikkeklar		

Tabel 3.5: Accepttestspecifikation UC2 Ext. 1: Bruger ønsker ikke at åbne vin

Use case under test U2: Planlæg Åbning				
Scenarie		Ext. 1: Bruger ønsker ikke at åbne vin		
Prækondition		Bruger befinder sig i undermenuen <i>Planlæg åbning</i>		
Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk <i>Tilbage</i> på brugergrænsefladen	Hovedmenuen vises		

Tabel 3.6: Accepttestspecifikation UC2 Ext. 2: Vinen kan ikke iltes korrekt til det valgte tidspunkt

Use case under test				
Scenarie		Ext. 2: Vinen kan ikke iltes korrekt til det valgte tidspunkt		
Prækondition		Bruger befinder sig i undermenuen <i>Planlæg åbning</i> . Bruger har valgt klokkeslæt til 10 minutter fra nuværende tidspunkt		
Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk <i>Bekræft</i> på brugergrænsefladen	System meddeler bruger om at den indstillede tid ikke er tilstrækkelig til at vinen er drikkeklar, og beder bruger genbekræfte valget.		
2	Tryk <i>Annuller</i>	Undermenuen <i>Planlæg åbning</i> vises		

Accepttests for Ext.3 og 4 er ikke medtaget her fordi de testes under accepttest for UC1: Åbn Vinflaske.

Tabel 3.7: Accepttestspecifikation UC2 Ext. 5: Bruger annullerer planlagt åbning af vin

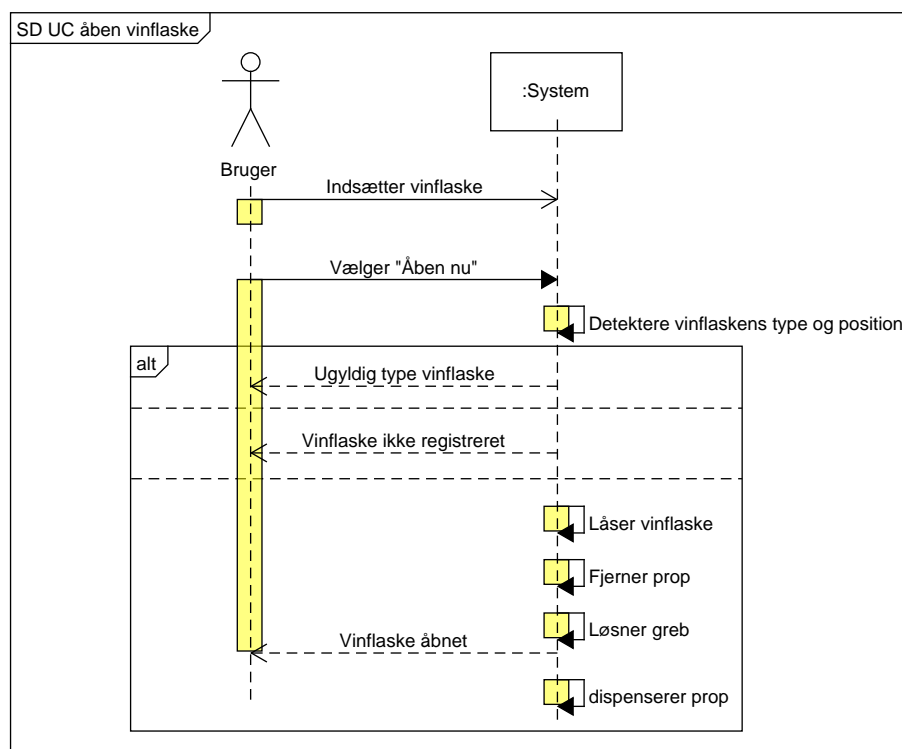
Use case under test				
Scenarie		Ext. 5: Bruger annullerer planlagt åbning af vin		
Prækondition		Bruger har valgt klokkeslæt til 4 timer og 30 minutter fra nuværende tidspunkt og har bekræftet sig valg. Desuden er en gyldig type vinflaske korrekt placeret i maskinen		
Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk <i>STOP!</i> på brugergrænsefladen	System beder bruger via brugergrænsefladen bekræfte valg		
2	Tryk <i>Bekræft</i>	Hovedmenuen vises og <i>Aktuel info</i> er tom		

Kapitel 4

System Arkitektur

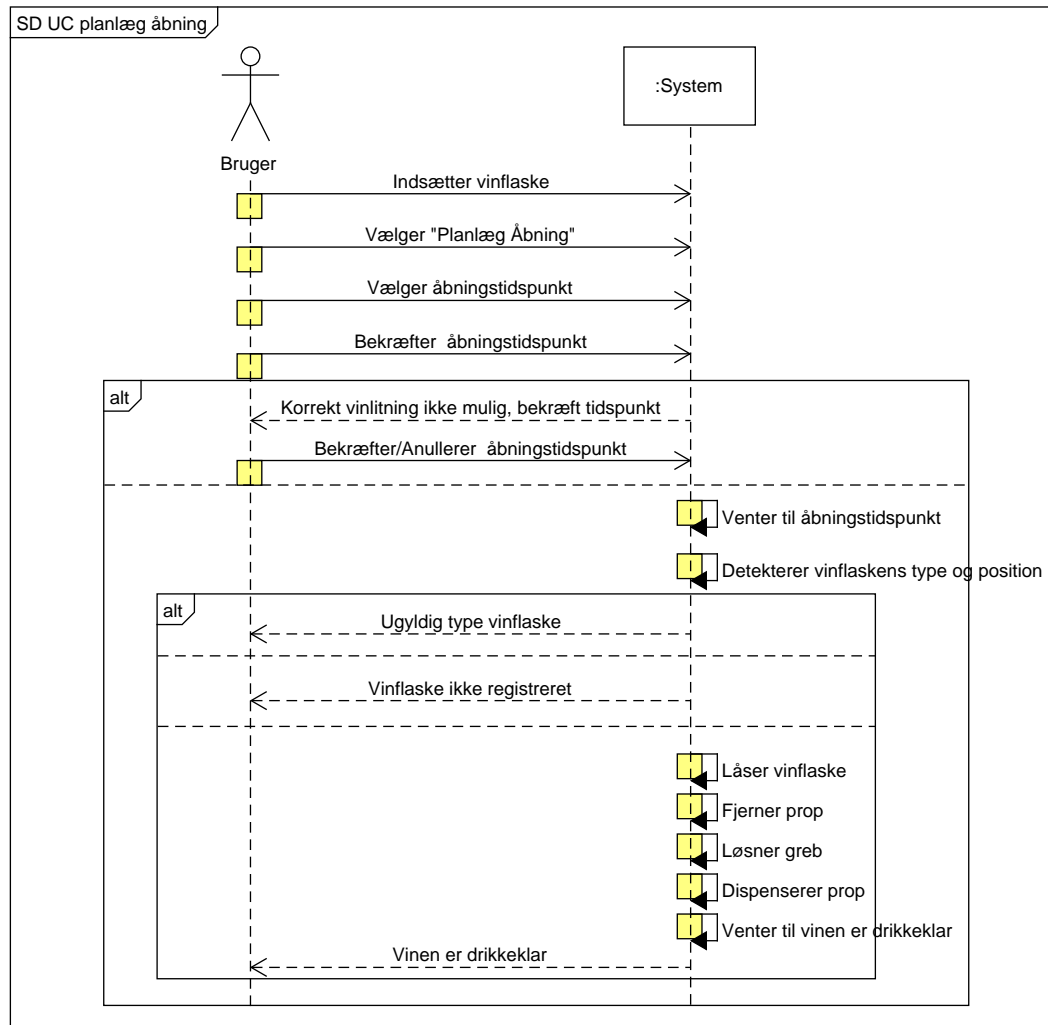
4.1 System Sekvens Diagrammer

System Sekvens Diagram for use-case 1



Figur 4.1: System Sekvens diagram for UC 1

System Sekvens Diagram for use-case 2

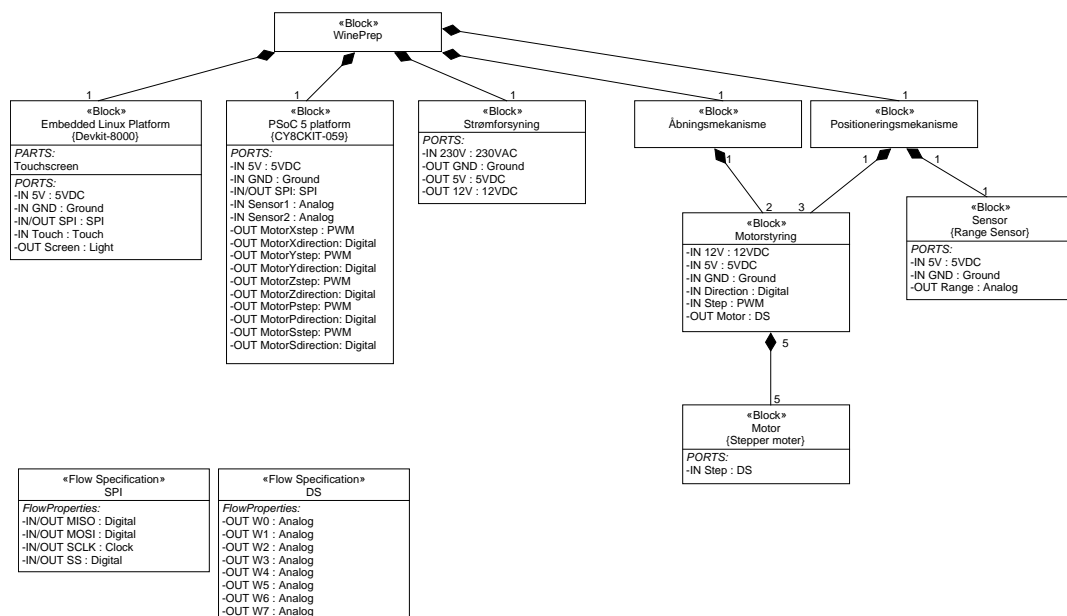


Figur 4.2: System Sekvens diagram for UC 2

Kapitel 5

Hardware Arkitektur

5.1 Block Definition Diagram



Figur 5.1: BDD for WinePrep

Blok beskrivelser

Her følger beskrivelser af de enkelte blokke på vores BDD, se side 14 Figur 5.1.

WinePrep blokken er det samlede system der består af underblokkende Embedded Linux Platform, PSoC 5 Platform samt Åbningsmekanismen.

Embedded Linux Platform Dette er den blok der håndtere brugerens interaktion med systemet. Blokken består af et Devkit800 med touchskærm. Som styresystem på platformen anvendes der Linux distributionen Ångström. Her fra anvendes der QT til at lave den grafiske brugerflade der vises på touchskærmen til brugeren af systemet. Samtidig kommunikere Embedded Linux Platformen med vores PSoC 5 Platform via SPI standarden.

PSoC 5 Platform PSoC 5 baseret platform der står for styring af Motor og Sensor blokkene, samt kommunikere med blokken Embedded Linux Platform over SPI.

Positioneringsmekanisme

Åbningsmekanisme

Motorstyring

Sensor Afstandssensorer til detektering af vinflaskens placering samt størrelse, så åbningsmekanismen ud fra dette kan positioneres korrekt ved hjælp af motorer på X, Y , Z akserne.

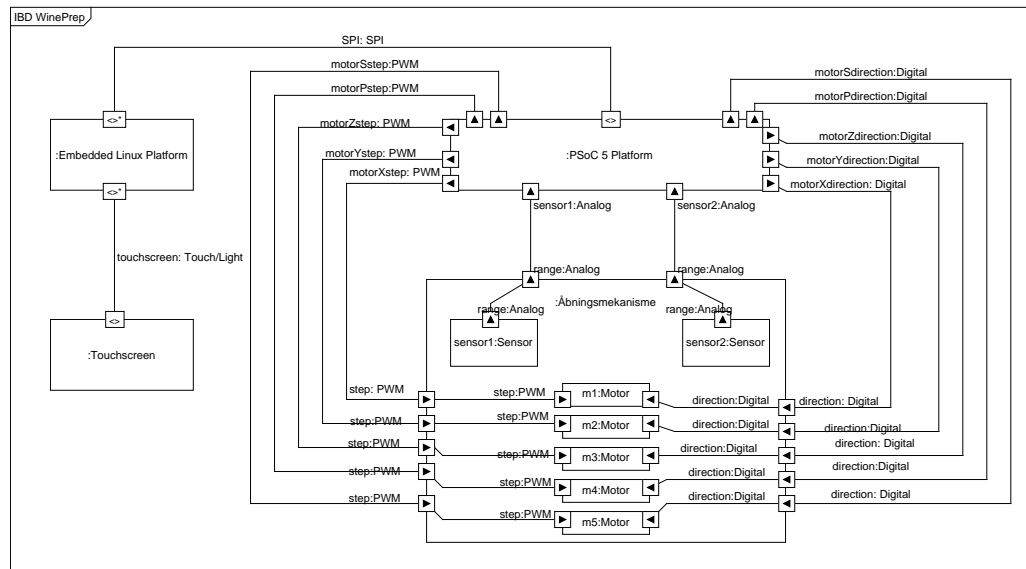
Motor

Ting der først bliver fast besluttet på senere iterationer/sprints

Motor Valg er ikke 100% fastlagt, hvorfor det her i BDD modelleres med stepper motors, og portene er derfor heller ikke 100% korrekte da dette afhænger af motorstyringen.

Sensor typer og antal ligger kun delvist fast, der vil være minimum 2 afstandssensorer af en art, hvorfor BDD er lavet mod 2 sensorer, det bliver enten lys baserede eller lydbaserede, der vil give et analog output signal i form af en spænding der afhænger af afstanden.

5.2 Internal Block Diagram



Figur 5.2: IBD for WinePrep

Signal Beskrivelser

Signal Type	Porte	Beskrivelse
Digital	MISO, MOSI, SS, MotorXDirection, MotorYDirection, MotorZDirection, MotorSDirection, MotorPDirection	0-5V firkant signal
Analog	Range, Sensor1, Sensor2	Analog Spænding mellem 0-5V
Clock	SCLK	Konstant firkantsignal på 0-5V med 50% dutycycle og fast frekvens
Touch	Touchscreen	kraftpåvirkning af skærmen
Light	Touchscreen	Lys i varierende farver i det synlige spektrum
PWM	Step, MotorXstep, MotorYstep, MotorZstep, MotorSstep, MotorPstep	0-5V firkant med varierende duty-cycle.
SPI	SPI	Serial Peripheral Interface Bus industri standard

Kapitel 6

Software Arkitektur

Use-case 3: Indstil tid

Navn	UC 3: Indstil tid
Mål	At indstille tiden på systemets indbyggede ur
Initiering	Bruger vælger indstillinger
Aktører	Primær: Bruger
Antal Samtidige forekomster	1
Prækondition	Bruger befinder sig i hovedmenuen
Postkondition	Tiden er indstillet korrekt
Hovedscenarie	<ol style="list-style-type: none">1. Bruger trykker på dropdownmenu for timer.2. Bruger vælger antal timer.3. Bruger trykker på dropdownmenu for minutter.4. Bruger vælger antal minutter.5. System gør bekræftelsesknappen tilgængelig.6. Bruger trykker på bekræftelsesknappen [Ext. 1:Bruger trykker på tilbageknap.]

Udvidelser/Undtag

- Ext.1 :Bruger trykker på tilbageknap.
- [1.1] Bruger trykker på tilbageknappen.
 - [1.2] System kommer tilbage til hovedmenu.
 - [1.3]UC afsluttes.

Kapitel 7

Accepttest Specifikation

7.1 Test af Usecase 3

Tabel 7.1: Accepttestspecifikation UC1 Hovedscenarie

Use case under test		U3: Indstil tid		
Scenarie		Hovedscenarie		
Prækondition		Bruger befinder sig i hovedmenu.		
Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk på knappen "Indstillinger" på brugergrænsefladen	Brugergrænsefladen skifter menu til indstillingsmenuen		
2	Tryk på tekstboksen med timeantal	En dropdownmenu med antal timer fra 0 til 23 dukker op.		
3	Tryk på ønsket timeantal	Dropdownmenuen forsvinder og det valgte timeantal står nu i tekstboksen, og bekræftelsesknappen bliver synlig.		
4	Tryk på tekstboksen med minutantal	En dropdownmenu med antal minutter fra 0 til 59 dukker op.		
5	Tryk på ønsket timeantal	Dropdownmenuen forsvinder og det valgte minutantal står nu i tekstboksen, og bekræftelsesknappen dukker op		
6	Ændre på enten timer eller minutter	Bekræftelsesknappen dukker op		
7	Tryk på bekræftelsesknappen	Brugergrænsefladen skifter tilbage til hovedmenuen.		

Tabel 7.2: Accepttestspecifikation UC3 Ext. 1: Bruger trykker på tilbageknap

Use case under test U3: Indstil tid				
Scenarie Ext. 1: Bruger trykker på tilbageknap				
Prækondition Bruger er inde i indstillingsmenuen				
Step	Handling	Forventet observation/resultat	Faktisk observation/resultat	Vurdering (OK/FAIL)
1	Tryk på tilbageknap	Brugergrænseflade er tilbage i hovedemenu		