

Projektraport

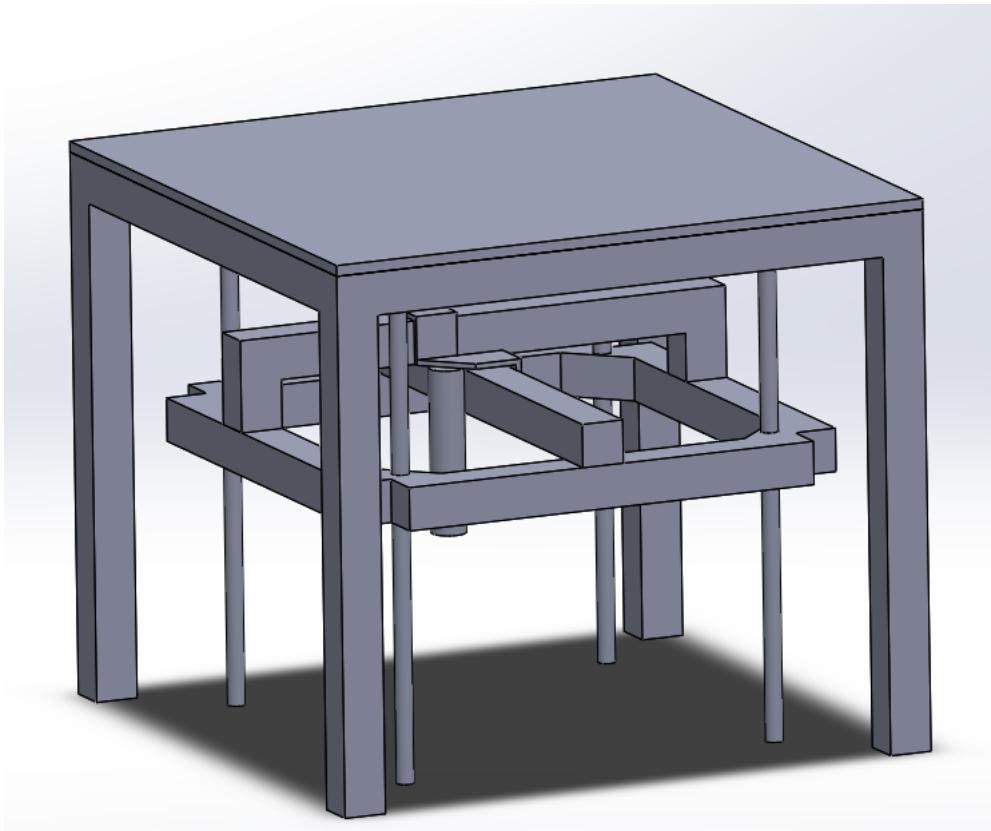
Semesterprojekt 3. Semester

Gruppe 10

Vejleder: Søren Hansen

Gruppemedlemmer:

Navn	Studienummer
Jacob Munkholm Hansen	201404796
Halfdan Vanderbruggen Bjerre	20091153
Mikkel Espersen	201507348
Ahmad Sabah	201209619



Figur 0.1: WinePrep

Indhold

Indhold	i
1 Forord	1
1.1 Læsevejledning	1
1.2 Hovedansvarsområder	1
2 Indledning	3
2.1 winePrep	3
3 Krav	5
3.1 Aktører	6
3.2 Use-cases	6
3.3 Ikke-funktionelle krav	7
4 Afgrænsning	8
5 Realisering	10
5.1 Metode	10
5.2 Systemarkitektur	11
5.3 Design	13
5.4 Implementering	23
5.5 Test	25
5.6 Resultater	28
5.7 Diskussion af resultater	31

Kapitel 1

Forord

Denne rapport er skrevet på 3. semester af gruppe 13, på retningerne IKT og EE ved Aarhus Universitet, Ingeniør højskolen. Vejleder for dette projekt er Søren Hansen. Afleveringsdatoen for denne projektrapport er den 20. December 2016, og bedømmelse er den 18. Januar 2017. Rapporten er udarbejdet på baggrund af den dokumentation, som kan findes i bilaget for projektrapporten.

1.1 Læsevejledning

Det er tiltænkt at rapporten skal læses i kronologisk rækkefølge, dog kan afsnittene omkring implementering og test af delsystemerne læses uafhængigt af hinanden. De forskellige dele er inddelt i kapitler. Hvert kapitel indeholder sektioner med dertil hørende undersektioner. Disse er alle nummererede. Der vil blive brugt initialer på gruppens medlemmer til angivelse af, hvem rapportens sektioner er skrevet af:

Mikkel Busk Espersen (MBS),
Jacob Munkholm Hansen(JMH),
Ahmad Sabah (AB),
Halfdan Vanderbruggen Bjerre(HVB).

I de udarbejdede UML- og SysML-diagrammer og beskrivelser af disse vil der blive refereret til p- og s-motorer. Disse dækker over motorerne til styring af henholdsvis åbningsmekanismen(reference til ordliste) og skruen.

1.2 Hovedansvarsområder

Tabel xx viser fordelingen af hovedansvarsområder for produktet fordelt på gruppemedlemmer. Emnerne er inddelt i primær og sekundær, som informerer om medlemmers specialistviden og kernekompetencer indenfor produktudvik-

lingen. Enkelte sekundære felter er tomme, dette betyder at ingen har været sekundær på emnet.

Emne	Primær	Sekundær
Brugergrænseflade (GUI)	AS	HVB
SPI DevKit-PSoC	HVB	JMH
SPI PSoC-PSoC	HVB, JMH	
PSoC software sensor	JMH	MBE
PSoC software sensor	JMH	MBE
Bipolære motorer	MBE	JMH
Unipolære motorer	MBE	JMH
DC motor	MBE	
Konstruktion og mekanik	AS	HVB

Kapitel 2

Indledning

Interessen for robotteknologi er steget, især indenfor hjælpemidler til ældre. Den aldrende befolkningssgruppe striger stødt, og derfor er der behov for flere intelligente løsninger, som kan hjælpe fysisk hæmmede mennesker i deres hverdag. En af ideerne bag dette projekt var konstruktionen af en robot, som kunne hjælpe svagelige mennesker med at trække proppen ud af en vinflaske.

Smart-produkter er generelt blevet mere udbredte i moderne hjem, og der bliver større krav til hvilke daglige gøremål der skal kunne løses automatisk. Her kunne en automatisk vinåbner sætte nye standarder for smart-produkter i almindelige hjem. En sådan vinåbner kunne tilbyde en ny og innoverende måde at åbne en vinflaske. Med intelligente enheder som kan detektere vinflaskens positionen og mål, skulle vinåbnernen åbne alle typer af vinflasker.

Et andet fokuspunkt for vinåbnernen er forberedelse af vinen. For at få den optimale oplevelse ud af en vin, skal den åbnes rettidigt så den iltes før indtagelse. Ilningstiden kan desuden variere fra vin til vin, og derfor kan uerfarne vindrikkere have svært ved at ilte deres vin korrekt. Dette kunne løses ved at automatisere denne ilningsprocess, hvor brugeren kan få åbnet vinen til et forudstemet tidspunkt bestemt ud fra vinens type.

Derudover kunne den automatiske vinåbner indeholde en række features som kunne forbedre vinoplevelsen. Dette kan gøre den til et tilstrækende produkt også for vinentusiaster, som ønsker et premium produkt der kan give dem en større nydelse ved vindrikning.

2.1 winePrep

Visionen for den automatiske vinåbner "winePrep" var et system som kunne imødegå et hvert behov der måtte være indenfor drikning og forberedelse af

vin.

Udover selve åbningen af en vinflaske skal systemet:

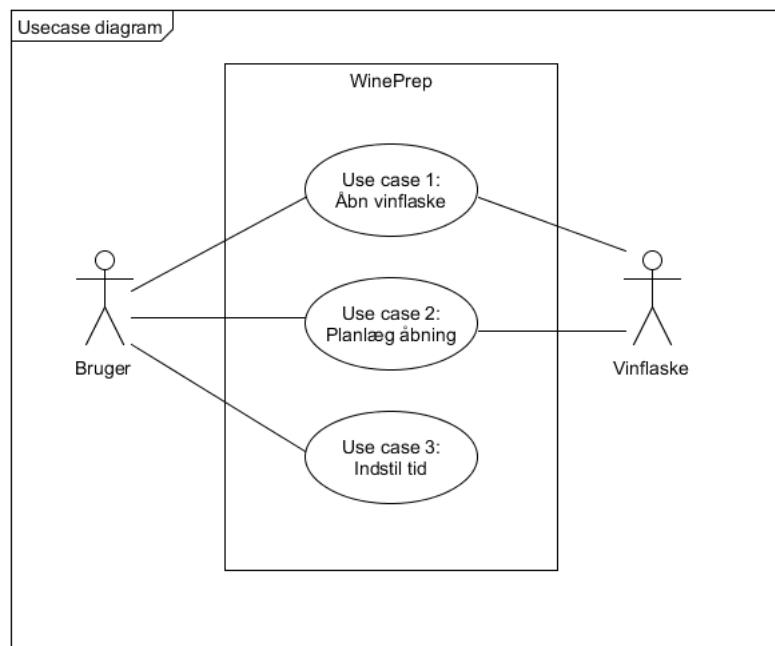
- Automatisk kunne finde vinflaskes top, så alle typer vinflasker uanset højde og øvrige mål kunne åbnes.
- Kunne åbne vinen til et forudbestemt tidspunkt og derved sikre en optimal iltning af vinen
- Kunne måle vinens temperatur, og regulere denne så vinen kan nydes ved dens optimale betingelser.
- Kunne finde information om den optimale iltningstid for en bestemt vin via tilslutning til en database
- Indeholde en social medie platform "winebook", hvor brugere kunne anmelder vine, og interagere med andre vinelskere
- Have en mobil applikation tilsluttet, der gjorde fjernbetjening af systemet muligt
- Kunne scanne etiketten på en vinflakse og finde information om vinen via en database
- Kunne dispensere korkpropstenen for vinflasken efter vinåbningen er afsluttet.

Ved udformingen af det ideelle produkt er der ikke taget hensyn til gruppens begrænsede tid, ressourcer og kompetencer. Visionen for winePrep fungerer i dette projekt blot som et startsted for det videre projektforløb. Ud fra det ideelle produkt vil gruppen udvælge de funktioner som vurderes til realistisk set at kunne gennemføres.

Kapitel 3

Krav

Med udgangspunkt i afgrænsningen for projektet er der blevet opstillet en række krav for WinePrep. De funktionelle krav er beskrevet ved tre use-cases, hvorfaf de to mest betydende for WinePrep's værdi vil blive beskrevet nøjere i dette kapitel. Disse omfatter den essentielle funktionalitet, som gør WinePrep enestående i forhold til andre produkter på markedet. Før disse beskrives er det dog påliggende at få sat nogle rammer på WinePrep i form af systemets grænseflader til dettes aktører.



Figur 3.1: usecasediagram for winePrep

3.1 Aktører

Der er to aktører for dette system: brugeren af WinePrep; og den givne vinflaske, der skal åbnes.

Bruger

Brugeren af WinePrep er den primære aktør, som interagerer med systemet ved at indsætte en vinflaske i WinePrep og/eller betjene systemet via dettes trykskærm, hvorpå brugeren kan benytte sig af produktets funktioner.

Vinflaske

Vinflasken indgår som en passiv aktør i systemet, der inspiceres og åbnes af WinePrep. Denne skal være af en bestemt type og ved indsættelse i WinePrep være i en bestemt tilstand. Mere om dette findes beskrevet i bilaget(reference til detaljer om vinflaske).

3.2 Use-cases

De to vigtigste use-cases vil her blive beskrevet overordnet. Mere information om disse og den tredje use-case kan findes i bilaget(indsæt reference til use-cases i bilaget).

Åbn vinflaske

Brugeren skal efter at have indsat en vinflaske i WinePrep trykke på knappen "Åbn nu" på trykskærmens. Systemet skal da foretage målinger af den indsatte vinflaske for at bekræfte, at denne er af en type, der er kompatibel med systemet. Herefter skal systemet åbne vinflasken og informere brugeren om dette. Løbende under processen vil der blive taget hånd om fejlscenarier, hvor brugeren via trykskærmens vil blive informeret om, at vinflasken ikke er indsats korrekt eller er af en ukompatibel type, hvis denne ikke godkendes af systemet(indsæt reference til udvidelser/undtagelser for UC1).

Planlæg åbning

Brugeren skal på trykskærmens trykke på knappen "Planlæg åbning" og herefter på to scroll-down-menuer(reference til ordliste) vælge et klokkeslæt, hvor vinflasken ønskes åbnet, og vinen drikkeklar(reference til ordliste). Systemet venter da til tilnæringstidspunktet(reference til ordliste), hvor brugeren forinden skal have indsat vinflasken i WinePrep, hvorpå det påbegynder proceduren beskrevet i "Åbn vinflaske" ovenfor. Trykskærmens vil herefter vise det tidspunkt,

hvor vinen vil være drikkeklar. Kan det ønskede klokkeslæt, hvor vinen skal være drikkeklar, ikke forenes med iltningstidspunktet(reference til detaljer om iltningstidspunkt), annulleres processen, hvorefter brugeren vil blive tilbudt muligheden for at få vinflasken åbnet før det planlagte åbningstidspunkt.

3.3 Ikke-funktionelle krav

WinePrep skal have en trykskærm, som skal indeholde knapper med billeder på, der illustrerer hver knaps funktion(reference til billede af GUI).

Disse knapper skal ligeledes have et flademål, som gør det muligt for brugeren at kunne trykke på disse med sin finger uden at ramme en naboknap(reference til bilag: ikke-funktionelle krav/brugervenlighed).

WinePrep skal kunne behandle brugerinput indenfor et tidsinterval på 2 sekunder og løbende holde brugeren opdateret om vinflaskens status (referencer til bilag: ikke-funktionelle krav/brugervenlighed + /ydeevne).

Vinflasken skal være af en på forhånd bestemt type(reference til detaljer om vinflaske).

WinePrep skal kunne detektere vinflaskens centrum med en maksimal afvigelse på 1mm for at undgå, at vinflaskens prop knækker ifm. åbningen.

Skulle der opstå et behov for reparation eller vedligeholdelse af systemet, skal en ekspert i WinePrep's interne konstruktion(reference til bilag: ikke-funktionelle krav/vedligeholdelse) kontaktes.

Kapitel 4

Afgrænsning

Det er fra IHA's side opstillet følgende krav til projektet:

- Der skal indgå en aktuator og/eller sensor.
- Der skal være implementeret en brugergrænseflade.
- PSoC og Linux platform skal indgå i projektet.
- Skal indeholde faglige elementer fra semesterets andre fag.

En afgrænsning for projektet er formuleret ud fra visionen for WinePrep. Tilkobling af WinePrep til database, den mobile applikation, samt regulering af vinens temperatur, anses for spændende udfordringer, dog en anelse for tidskrævende. Desuden ligger disse funktioner uden for de faglige mål for projektet, og vil derfor ikke blive medtaget. Implementeringen af et socialt medie som "WineBook" er meget omfangsrigt, og er ikke realistisk for dette projekt.

Hovedfunktionaliteten for systemet er åbning af en vinflaske, og denne funktionalitet ønskes derfor med i projektet. Herudover bliver timing af åbningstidspunkt og detektering af vinflaskens position udvalgt som realistisk mål for dette projekt. Dispensering af korkproppen bliver også medtaget, men simplificeret så denne proces blot består i at rotere skruen den modsatte vej, og dermed lade proppen falde af.

For at få systemet til at fungere, skal der løses nogle mekaniske udfordringer som ligger uden for de faglige mål for projektet. Trods disse udfordringer bliver konstruktionen af WinePreps fysiske rammer medtaget for at kunne udføre en vinåbning.

Projektet skal gerne udmunde i en prototype med ovenstående funktionalitet, som kan bruges til videreudvikling. Prototypen vil kun være i stand til at behandle vinflasker af en bestemt type og mål, for mere information omkring kompatibilitet henvises til dokumentation (reference). Med henblik på videreudvikling af WinePrep, skal prototypen dog stadig have en positioneringsmekanisme der muliggør detekteringen af forskellige typer vinflasker.

Den endelige prototype vil ikke fremstå som et færdigt produkt, hverken i funktionalitet eller konstruktion.

Kapitel 5

Realisering

5.1 Metode

UML- og SysML: Er værktøjer til konstruktionen af arkitekturen for systemet. De har til formål at give et visuelt overblik over de delelementer systemet består af. UML og SysML dækker over flere forskellige typer diagrammer til beskrivelse af software og hardware komponenter.

Til beskrivelsen af hardwarekomponenter og deres interne grænseflader kan **IBD og BDD** anvendes. BDD'et er brugt til at nedbryde systemet i blokke, således at man hurtig kan danne sig et overblik over hvilke fysiske elementer systemet består af. IBD'erne er brugt til at beskrive de interne grænseflader der er i systemet. Altså ind- og udgangsportene som er på de forskellige dele af produktet.

Til beskrivelsen af softwarearkitekturen blev der udarbejdet **klasser- og sekvensdiagrammer**. Klassediagrammerne viser hvilke klasser systemet består af, mens sekvensdiagrammerne skal vise kommunikationen mellem disse klasser.

Herudover indeholder projektrapporten **state mashines (STM) og flow charts** til beskrivelse af softwares adfærd.

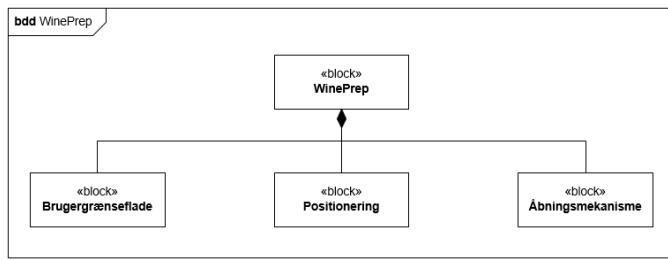
usecases er benyttet til at definere de funktionelle krav, mens **FURPS+** og **MoSCoW** er benyttet til at definere de ikke-funktionelle krav. Usecasene er udviklet ud fra systemniveauet.

domænemodel er ikke medtaget i rapporten, hvilket er en afvigelse fra ASE modellen. Da usecasene er lavet på systemniveau, er der ikke et godt fundament til udarbejdelsen af en domænemodel. Det er svært på systemniveau at udlede konceptuelle klasser for winePrep, og derfor giver domænemodellen ikke nogen værdi mht. applikationsmodellerne.

For at definere hvorledes software og hardware er allokeret, er der lavet **allokeringsdiagrammer**. Disse mapper hardware og software ned på de enkelte hardware blokke.

5.2 Systemarkitektur

Med udgangspunkt i usecasene er systemets funktionalitet forsøgt brudt ned i mindre logiske blokke. Disse skal dække over betjening af systemet, detektering af vinflaske og åbningen af denne. På baggrund af disse krav er BDD'et på figur 5.1 udarbejdet.



Figur 5.1: BDD over WinePrep

Brugergrænsefladen betjenes af bruger og initierer usecasene som beskrevet i Krav (indsæt reference hertil).

Positionering finder vinflaskens position og flytter **Åbningsmekanismen**, så den er klar til at åbne vinflasken.

Åbningsmekanismen fjerner proppen fra flasken og dispenserer proppen.

For at forstå den interne funktionalitet og kompleksitet i blokkene **Positionering** og **Åbningsmekanisme** er disse brudt yderligere ned.

Positionering

I forhold til den specificerede afgrænsning¹ for projektet, kræves det, at **Positionering** skal operere på tre rumlige akser: to horizontalt vinkelrette (x og y) og én vertikal (z). Derudfra kan flaskens koordinater bestemmes. Da flaskens position er statisk, forløber detekteringen sig i bevægelse langs dennes akser. **Positionering** kan dermed opdeles i to moduler: ét modul tager sig af detektering af flasken, mens det andet tager sig af bevægelsen langs akserne.

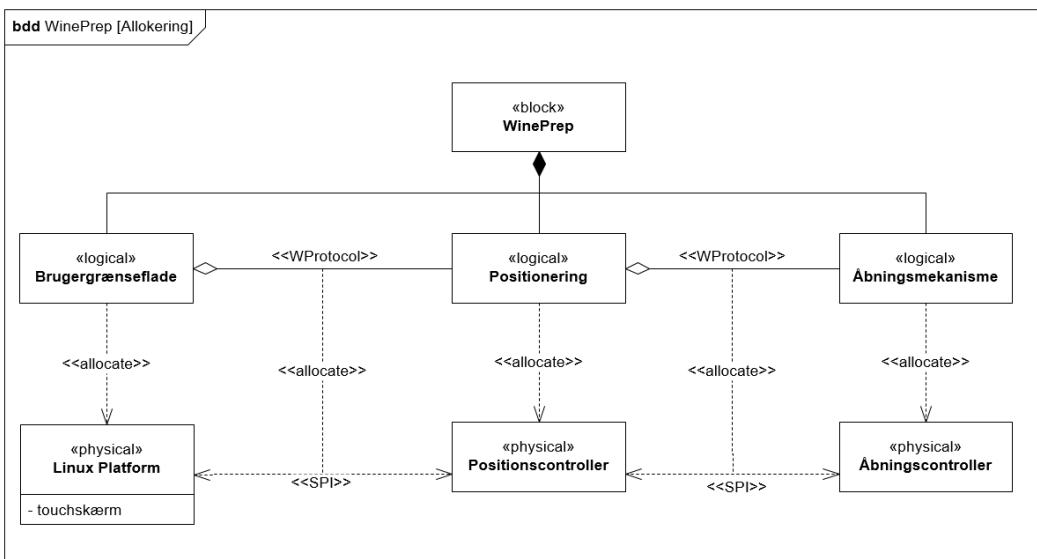
¹Se kapitlet Afgrænsning

Åbningsmekanisme

Det at åbne en flaske kan brydes ned i to funktioner: **iskruning** i flaskens prop, og **proptrækning** af proppen. Derfor kan **Åbningsmekanismen** opdeles i to moduler, som tager sig af disse funktioner.

Allokering

De blokke, der er opstillet på figur 5.1, allokeres på en række fysiske blokke, som vist på figur 5.2.



Figur 5.2: Allokeringsdiagram over WinePrep

Positionering og **Åbningsmekanisme** er allokeret på hver deres microcontroller, som i dette projekt er besluttet til begge at være PSoC 5LP. **Brugergrænsefladen** er allokeret på en Linux-platform, som er DevKit8000.

Figur 5.2 viser ydermere allokeringen af det interne hierarki blandt blokkene. **Brugergrænsefladen** bruger **Positionering** vha. en seriel kommunikationsform. Det samme gør sig gældende mellem **Positionering** og **Åbningsmekanismen**.

5.3 Design

Positionering

Positionering består af 2 sensorer som drives af aktuatorer på de tre akser. Én motor på henholdsvis x og y flytter disse to akser mens to motorer driver z-aksen.

Hardware

Detektering

At lokalisere flasken kræver en type af sensor. Embedded Stocks udvalg var begrænset så valget stod mellem to typer af afstandsmålere som enten vha. lys eller ultralyd kan detektere et objekt.

Tabel 5.1 viser forskellen i præcision for afstandsmåling mellem ultralydssensoren, HC-SR04, og lasersensoren, GP2Y0A21YK. Præcisionskravet er 1 mm for at **Åbningsmekanismen** har det mest centreret punkt på proppen at åbne.

	Faktisk præcision
HC-SR04	300 mm ²
GP2Y0A21YK	2,57 mm ³

Tabel 5.1: De to sensores præcision

Tabellen udmundede i et fravalg af HC-SR04 sensoren fordi dennes præcision er meget unøjagtig. Da begge sensorer ikke opfylder kravet måtte en anden løsning om præcision findes. Denne kan ses under afsnittet om Aksestyring.

Sensorens ansvar er derfor kun at registrere om der er et objekt eller ej. Ved at sammenligne afstanden, målt i volt⁴, med et referencepunkt som er konstant⁵ er det muligt at detektere for en flaske.

Fordi PSoC 5LP er valgt som microcontroller kan håndteringen af sensoren gøres i PSoC Creator. Det analoge signal fra sensoren konverteres til digitalt med SAR_ADC komponenten⁶.

Aksestyring

Til at flytte akserne bruges motoren 28BYJ-48⁷. Valget er taget på baggrund

⁴Datablad for GP2Y0A21YK

⁵Dokumentation for Konstruktion

⁶Datablad SAR_ADC i bilagene

⁷Datablad for 28BYJ-48

af en analyse af forskellige typer af motorer⁸, som viser at steppere er DC- og servomotorer overlegne i præcision. En bevidsthed om at sensorerne ikke opfyldte præcisionskravet på 1 mm. er også grundlaget for at vælge 28BYJ-48. Desuden udbyder Embedded Stock kun denne model, og ikke andre motorer, i et antal, som skal bruges i projektet.

I full-step mode flytter motoren aksen 0,04 mm.⁹ per step, som er langt mere præcis end projektet kræver. Dermed er det ikke sensoren der afgør hvor flasken befinner sig, men motorerne. Dette gøres på softwaresiden som kan læses længere nede.

Valget af denne motor begrænser hastigheden hvormed akserne bliver flyttet fordi antallet af steps per rotation for skaftet er så stort.

Unipolær motor

28BYJ-48 er bygget som unipolær og kan styres sekventielt gennem fire transistorer¹⁰, hvilket ULN2003AN boardet¹¹ kan bruges til. Et step tages ved at tilføre en transistor nok strøm til at den "åbner" og på den måde kan en strøm løbe i en af motorens spoler. I databladet for 28BYJ-48 ses en rød ledning der lader til at være sat på midterudtaget af de to spoler. Den røde ledning deler de to spoler i fire halve spoler. Ledningen fungerer som strømbærer til spolerne mens de fire andre ledninger skiftevis ledes til GND.

Momentet for motoren er dog relativt svagt, som kan ses under kapitlet Test, hvor den unipolære motor ikke har tilstrækkelig moment til at drive akserne uden små ophold. Udfordringen med motorens moment løses ved at ændre den til bipolær.

Bipolær motor

Med baggrund i Biot-Savars lov er det udledt at B-feltet i en spole er proportional med antallet af viklinger i spolen, som ses i ligning 5.1. For uddybning af denne udledning henvises til dokumentationen for bipolære motorer.

$$B = \frac{\mu_0 \cdot i}{2 \cdot r} \cdot N \quad (5.1)$$

Hvis teorien fra Biot-Savars lov overføres til 28BYJ-48 betyder det, at motoren burde få det dobbelte moment ved, at fjerne den røde lednings forbindelse til resten af motoren således, at motoren får to hele spoler i stedet for fire halve. Motoren burde så have den dobbelte længde spole og dermed antages spolen at have dobbelt så mange viklinger. I tabel 5.2, i kapitlet Test, er det faktiske

⁸Dokumentation Typer af motorer

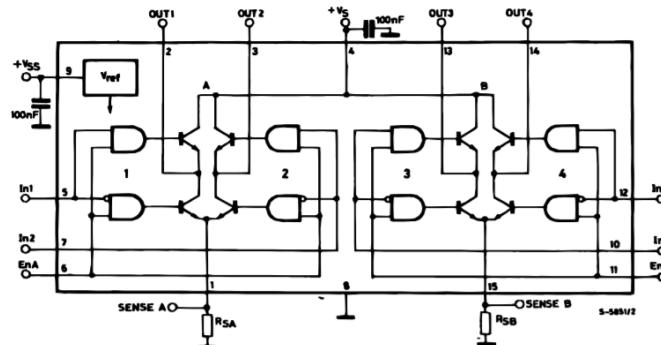
⁹Dokumentation 28BYJ-48

¹⁰Dokumentation Unipolær motor

¹¹Datablad for ULN2003AN

moment noteret, hvor det ses at momentet blev mere end fordoblet ved at omdanne 28BYJ-48 til bipolær.

Hver bipolær motor styres gennem to H-broer så det er muligt at vende strømmen, og dermed vende retningen på motoren. Det er først gjort gennem chippen L298¹² hvis datablad har været udgangspunkt for to designede og implementerede vero boards som blev udarbejdet. Figur 5.3 viser de to H-broer som L298 indeholder.



Figur 5.3: L298 indeholdende to H-broer

Da boardsene aldrig kom til at fungere blev motor drivere af typen Pololu-A4988¹³ taget i brug. Driveren følger samme princip som L298 med to H-broer, men motoren styres gennem et PWM-signal, en enable pin og en direction pin. Se databladet for Pololu-A4988 for yderligere information.

Åbningsmekanisme

Hardware

Iskruning

Proptrækning

Nedenstående tabel SKAL bruges under afsnittet om test!!

28BYJ-48	Unipolær	Bipolær
Moment i full-step mode	363 gcm	792 gcm

Tabel 5.2: Moment for 28BYJ-48¹⁴

¹²Datablad for L298

¹³Datablad for Pololu-A4988

Software

Motor- og sensorstyring

Som set i 5.2

Styringen af de aktuelle motorer/sensorer sker udelukkende via 2 PSoC's: en Master- (MP) og en Slave-PSoC (SP). MP har foruden at yde statusopdateringer til DevKit8000 (DK8k) til opgave at styre motorerne/sensorerne for x-/y-akserne og at sende kommandoer til/modtage status fra SP. SP har til opgave at styre motorerne for z-aksen, skruen og åbningsmekanismen. Som set i sekvensdiagrammet (figur ??) påbegyndes detektering og åbning af vinflasken ved en kommando fra DK8k til MP, som efter at have fastslået flaskens x- og y-position giver besked til SP om at løfte sensorerne til en position, der er en vis afstand under flaskens top. SP giver besked til MP om, at dette er gjort, hvorefter MP med y-sensoren detekterer, om der står en flaske eller ej. Dette gentages med en position over flaskens top. Herefter flytter MP åbningsmekanismen til en position over flasken, hvorefter der gives besked til SP om at åbne flasken. Når dette er gjort resettes alle relevante komponenter til en startposition, hvorefter proppen disponeres, og der gives besked til DK8k om, at flasken er drikkeklaar.

Noget, som ikke er vist i sekvensdiagrammet, er fejlscenarier. Disse findes for de metoder, hvor der i diagrammet returneres *SUCCESS*. I disse tilfælde resettes motorerne, og MP sender en statusbesked til DK8k om den pågældende fejl.

Klasser og funktioner

Sideløbende med sekvensdiagrammet er følgende klassediagram blevet udformet: (indsæt billede af dette)

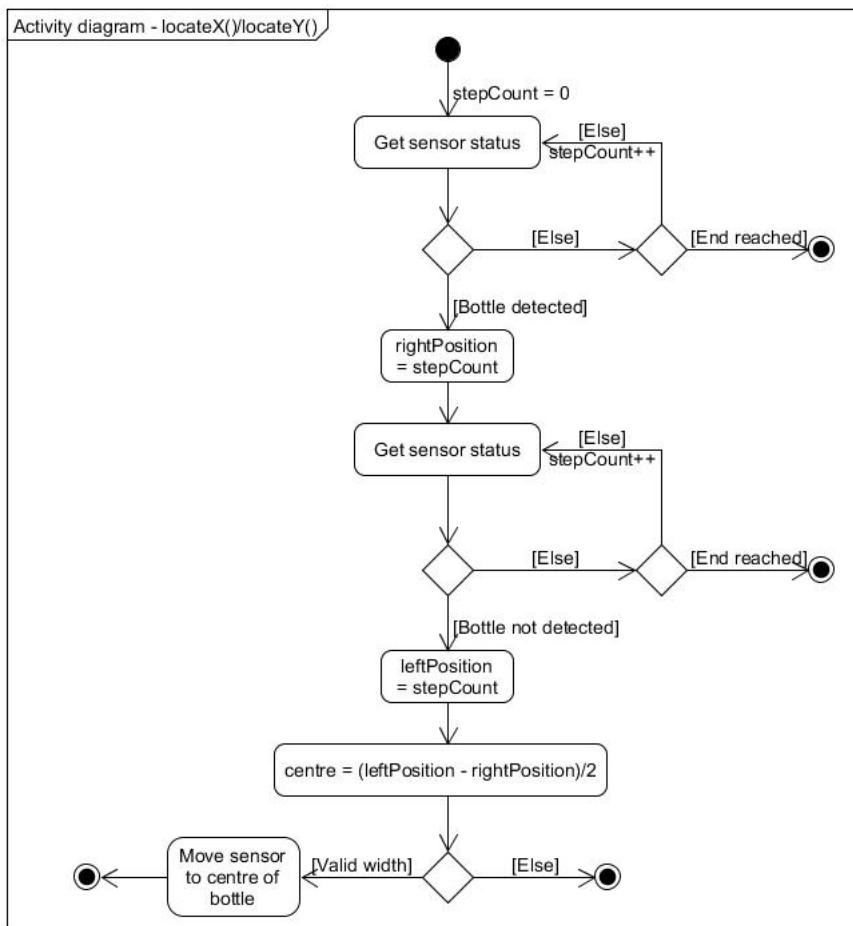
De variable i de to Controller-klasser, der ender i *Stop*, repræsenterer trykknapperne. Disse benyttes af Motor-klasserne, når en bestemt position ønskes registreret. Heriblandt start- og slutposition på en gældende akse.

Klassernes overordnede funktionalitet burde ud fra deres titler og ovenstående beskrivelse virke forholdsvis indlysende, men visse af metoderne kræver yderligere forklaring.

locateX() / locateY()

For nærmere at beskrive disse to metoder, hvis funktionalitet ikke afviger fra hinanden, er følgende aktivitetsdiagram blevet udarbejdet:

¹⁴Dokumentation for test af motorer



Figur 5.4: Aktivitetsdiagram over locateX() / locateY()

Ved indtrædelse i metoden nulstilles en tæller `stepCount`, som tæller antallet af steps taget. Derefter måles med sensor, om en flaske er registreret. Så længe dette ikke er tilfældet, skal motoren fortsat køre, og `stepCount` skal tælleres op. I så fald enden på aksen nås, skal metoden afslutte og returnere en fejlværdi. Hvis flasken registreres, gemmes `stepCount` i `rightPosition`. Der fortsættes efter samme mønster, indtil der ikke længere registreres en flaske, eller enden er nået. Hvis førstnævnte er tilfældet, gemmes `stepCount` i `leftPosition`, hvorefter afstanden til flaskens midte beregnes ud fra `rightPosition` og `leftPosition`. Denne værdi sammenlignes med en forudbestemt værdi for at sikre, at det er en kompatibel flaske, der er indsatt. Hvis ikke, afsluttes metoden og returnerer en fejlværdi. Ellers flyttes sensoren til flaskens midte, og metoden returnerer en succesværdi.

Øvrige metoder

positionZ(uint8) løfter sensorerne et vist antal steps, som er bestemt ud fra det medgivne argument, op fra startpositionen.

confirmHeight(uint8) skal registrere med y-sensoren om en flaske kan registreres i den givne højde alt efter den medgivne parameter (UNDER_TOP: flaske skal registreres, ABOVE_TOP: flaske skal ej registreres).

positionXY() skal ud fra forudbestemte værdier køre motorerne et vis antal steps mod åbningsmekanismens centrum.

reset() kører motorerne indtil deres respektive trykknap ved startpositionen er påtrykt.

openBottle() skal få z-motorerne til at presse åbningsmekanismen ned mod vinflasken ud fra et forudbestemt antal steps, hvorefter s-motoren skal sætte skruen til at dreje et bestemt antal steps, så p-motoren kan hive i propren, indtil den rammer en tryknap.

dispose() skal blot dreje s-motoren et vis antal steps for at disponere propren.

Seriell kommunikation

SPI blev anvendt som seriell kommunikation imellem de logiske enheder pga. den kendskab gruppen allerede havde fra HAL øvelse 6 (reference). SPI er en 4 kablet forbindelse, hvor to hardware enheder indgår i et master-slave forhold. Overførelse af databits initieres af master, og læsning/skrivning foregår samtidigt over de to forbindelser MISO (master in/slave out) og MOSI (master out/slave in). Klok frekvensen på master enheden er forbundet til slave, og det er denne som bestemmer hastigheden for dataoverførelse. Den fjerde og sidste forbindelse er slave select, i og med flere slaver kan tilsluttes samme master, bruges denne forbindelse til at udvælge den rette slave.

Devkit8000-PSoC Master

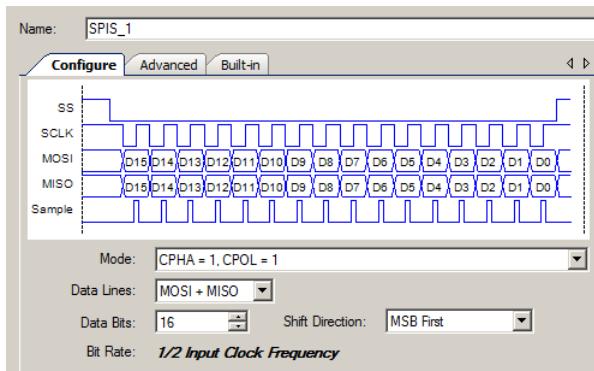
For at kunne kommunikere over SPI fra en Linux platform, skal den rette driver indsættes i Linux kernen. Denne driver skal via det SPI interface som er defineret i biblioteket spi.h, tillade programmer i userspace adgang til den SPI hardware, som er lokaliseret på Devkittet. Da den grafiske brugergrænseflade netop ligger i userspace, er der derfor behov for en SPI device driver, som gør det muligt at skrive og læse data til/fra SPI forbindelsen til SPoC Master.

I driveren skal opsætningen for SPI forbindelsen naturligvis erklæret. Dette indebære bl.a. bus nummer, antal databits, maksimal overførelsels hastighed m.m.

SPI device driveren fra øvelse 6 I HAL blev benyttet som udgangspunkt til at lave en tilpasset driver, som kunne kommunikere med PSoC Master. Denne forbindelse viste sig dog at volde store problemer for gruppen, og det lykkedes

ikke at få hverken sendt eller modtaget data med denne driver.

Det blev herefter besluttet, at der ikke skulle bruges mere tid på selv at lave en driver, og i stedet benytte en SPI device driver som var udleveret fra skolen. Dog var det blot den binære fil som var tilgængelig, hvilket betød at der ikke var adgang til source-koden. Dette gjorde, at gruppen ikke kunne tilpasse driveren, og alt information omkring opsætningen for SPI-forbindelse måtte udledes fra det PSoC-Creator program som medfulgte.



Figur 5.5: Opsætning for SPI forbindelse Devkit8000-PSoC Master

Ud fra figur 5.5, kan det aflæses at SPI clock mode er sat til CPHA = 1 og CPOL = 1, og antal databits sat til 16. Det PSoC program som var udleveret blev brugt som skabelon for gruppens eget program til PSoC master, dog med nogle modifikationer. Især håndteringen af de databits som blev modtaget fra devkittet blev genbrugt, da der ikke kunne ændres på disse bitkombinationer. For information omkring implementeringen af håndtering af databits for SPI kommunikation, henvises til afsnittet "Implementering".

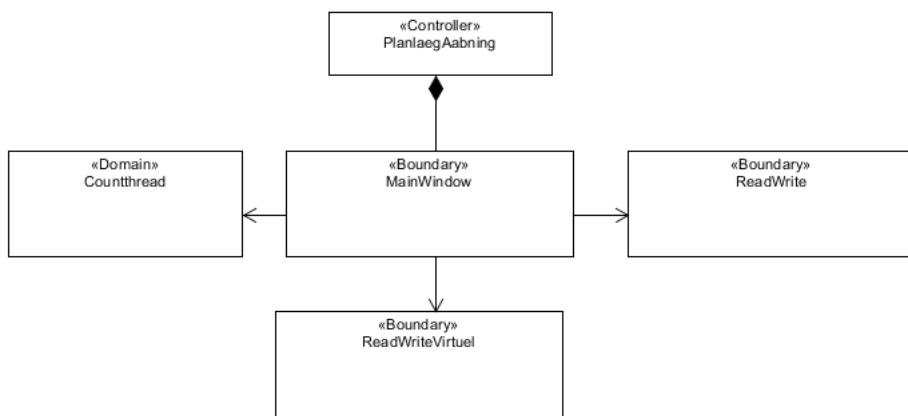
PSoC Master - PSoC Slave

Til SPI forbindelsen mellem PSoC Master og PSoc slave havde gruppen frie hænder til opsætte SPI. Her blev clock mode valgt til CHPA = 0 og CPOL = 0, og antal databits til 8. Grunden til der kun bliver sendt 8 bits her, er at det er tilstrækkeligt til den simple form for kommunikation der er mellem PSoc enhederne. 8 databits ville også have været fint for Devkit-PSoC forbindelsen, men som tidligere nævnt kunne det ikke ændres da der ikke var adgang til SPI device driveren på Devkit8000. Clock mode er ændret til default værdien fra PSoC-Creator, efter inspektion af denne clock mode ligger der intet til grund for at den ikke skulle virker fint.

GUI

Programmet QT blev anvendt til at designe og implementere brugergrænsefladen. Dette gave nogle udfordringer. Udfordringerne bestod primært i at kendskabet til programmet QT ikke var særligt stort. Da QT selv skaber klasserne og metoderne er det svært at beskrive disse på forhånd. Derfor blev det besluttet at klasserne først skulle udarbejdes efter at brugergrænsefladen var designet.

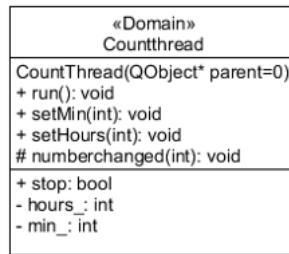
Det endelige klassediagram der blev udarbejdet kan ses illustreret på figur 5.6. Dette klassediagram indeholder 5 forskellige klasser.



Figur 5.6: Klasserne indsættes i et klassediagram

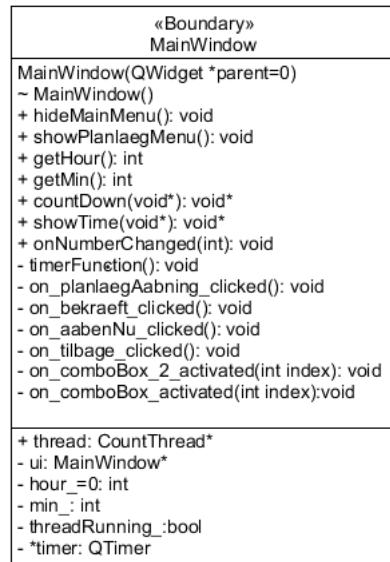
Her kan det ses at der er oprettet to forskellige klasser til read og write funktionerne, som sørger for kommunikationen med PSoC. Der er oprettet en virtuel read og write, og en reel read og write. Den virtuelle er blot oprettet for at gøre det muligt at teste systemet før det endelige system er fuldt udviklet, mens den reelle klasse er oprettet til at bruges når det endelige system udvikles.

For at holde styr på den indtastede og den resterende tid er der blev oprettet en Count klasse. Denne count klasse er implementeret som en domainklasse da det er her den resterende tid for vinåbningen gemmes. Det er denne klasse som skal sørge for at tiden tælles ned når den startes. Illustrationen af count-klassen kan ses på figur 5.7.



Figur 5.7: CountThread klasse illustreret

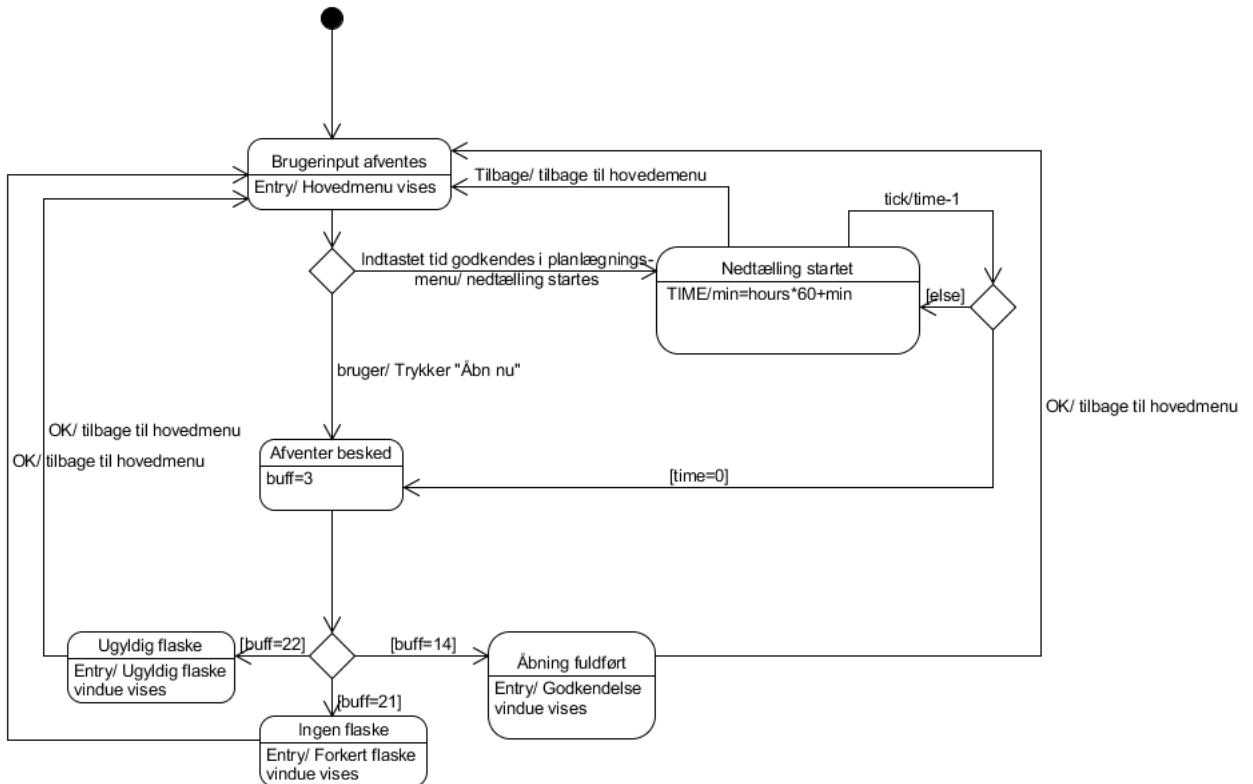
Der er i alt 2 klasser i brugergrænsefladen. Der er en klasse for MainWindow, hvor alle funktionerne er defineret. MainWindow er klassen som sørger for at vise den grafiske brugergrænseflade. Det er her alle trykknap funktionerne er defineret. Klassen ses illustreret på figur 5.8.



Figur 5.8: MainWindow klasse illustreret

For at se hele klasse diagrammet med alle metoder henvises der til bilag x.

Brugergrænsefladen er state styret. Derfor har det været nødvendigt at lave et statemachine diagram for brugergrænsefladen. Statemachinen ses på figur 5.9



Figur 5.9: statemachine

som illustreret i figuren starter systemet i en state der hedder "Brugerinput afventes". Denne state beskriver systemet når, brugergrænsefladen er i hovedmenuen. Her kan brugeren gøre 2 ting. Enten trykke på "Åbn nu" og få vinen åbnet med det samme, eller trykke på planlæg åbning, indtaste et åbningstidspunkt, for derefter at få systemet til at tælle ned til åbningstidspunktet. Vælger brugeren planlægningsmenuen, kan brugeren selvfølgelig navigere i systemet imens der bliver talt ned. Derfor er der ført en pil tilbage til "Brugerinput afventes". Når timeren sættes i gang, begynder den at tælle et minut ned ad gangen. Når minut og time antallet til sammen går ned på 0 bryder systemet ud af denne state og ind i en ny state der hedder "Afventer besked". I denne state ventes der på en besked fra PSoC'en. PSoC'en kan komme med 3 forskellige beskeder. Den første er at der ingen flasker er i systemet. Dette vil udløse et advarselsvindue på brugergrænsefladen. Den anden besked er at den indsatte flaske er ugyldig, hvilket også vil udløse et advarselsvindue. Den sidste besked man kan få er at flasken godkendes. Alle disse states fører brugeren tilbage til hovedmenuen ved at brugeren trykker OK på vinduet.

5.4 Implementering

Hardware

Software

Motor-/sensorstyring

Klasserne fra klassediagrammet blev implementeret i form af hver deres headerfil efter princippet om høj samhørighed - lav kobling. *main*-funktionen blev formet som en state-machine, der vha. en switch påkaldte de metoder, der skulle udføres på et givent tidspunkt i eksekveringen af programmet i henhold til sekvensdiagrammet (figur ??). Disse switches' cases bestemtes ud fra de kommandoer/beskeder, de enkelte PSoC's modtog fra hinanden eller DevKit8000. Der er ligeledes blevet oprettet en separat *status*-fil, som indeholder adskillige kommandoer/beskeder og forkortelser, der bruges igennem programmet, for at holde koden overskuelig og øge læsbarheden af denne.

Hardware-grænseflade

Sensorer

Til at måle sensorerne benyttedes en SAR-ADC, som, efter hvert sample, returnerede en værdi i *counts*. For at sammenligne med (GRAF FRA SENSOR-DATABLAD) konverteredes disse værdier til mV. Dermed kunne der fastslås, hvor vidt en flaske var registreret, ud fra afstanden forbundet med den målte spænding.

Motorer

Motorerne styredes vha. et PWM-signal, som gik fra en given GPIO-pen ud til STEP-inputtet på A4988-driveren, som talte et step op for hver rising edge på PWM-signalet, samt to digitale signaler, der gik til henholdsvis ENABLE- og DIRECTION-inputtene på driveren.

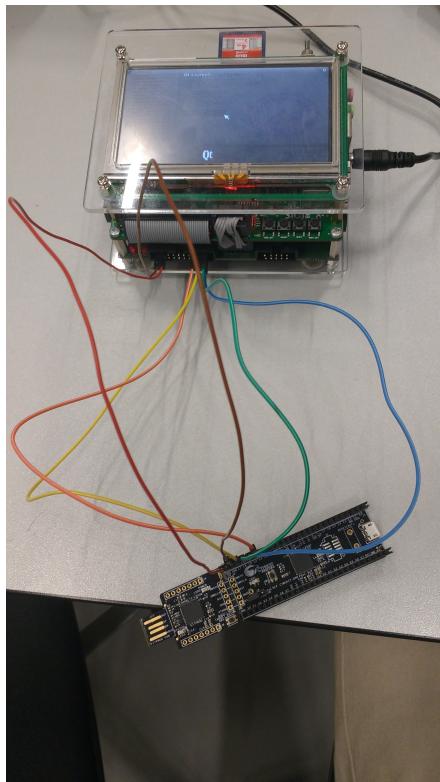
Knapper

Knapperne implementeredes som interrupts der trigger på rising edge. Disse var hovedårsagen til, at der skulle min. 2 PSoC's, da hvert interrupt optager en port på PSoC'en, som kun har 6 til rådighed, mens der var behov for 8.

Seriell kommunikation

SPI forbindelsen blev mellem de to enheder blev etableret med 6 ledninger som set på figur 5.10. En til MOSI, MISO, CLK, SS, VCC og GND (reference til SPI). Udgangen for DevKit8000 er valgt på baggrund af datasheet for denne

enhed (reference til devkit datasheet). GPIO pins på PSoC er valgfrie, og konfigureres i PSoC-creator til de ønskede værdier.



Figur 5.10: Den fysiske forbindeelse mellem Devkit800 og PSoC Master

Som nævnt i Design afsnittet for SPI (reference til design), har der ikke været adgang til koden for SPI device driveren på DevKit8000, hvorfor implementeringen af denne ikke kan beskrives nærmere.

Til implementeringen af SPI på PSoC Master og PSoC Slave er der benyttet PSoC creator, som med et drag-and-drop interface gør det nemt at oprette SPI forbindelsen. Derudover indeholder programmet en main fil hvori der er implementeret en håndtering af de modtagende databits. Koden består dybest set at en interrupt service rutine (ISR), som kaldes hver gang, der er blevet læst en data-byte ind på Rx-bufferen. Den tilhørende interrupt-rutine vil fungere som en state-machine, hvor den pågældende data-byte læses i en switch, som, alt efter kommandoen, sætter en variabel, der læses i PSoC'ens tilhørende *main*-funktion, til en bestemt værdi. I *main*-funktionen skal der da påkaldes de relevante metoder, som skal følge den modtagne kommando. Grunden til denne implementering er, at holde så meget af programmets funktionalitet så opdelt som muligt for at opretholde princippet om høj samhørighed - lav

kobling. For mere information omkring koden for PSoC master og PSoC Slave henvises til bilag(navn på bilag).

GUI

Programmet QT blev valgt da der tidligere har været arbejdet med QT i forbindelse med andre semesterprojekter.

Sproget som brugergrænsefladen er skrevet i er C++ da det er dette sprog som teamet har haft størst erfaring med.

For at kommunikere med SPI driveren som ligger på Devkit8000 er funktionerne fread() og fwrite() brugt.

PSOC er tidligere i koden blevet defineret som path'en på PSoC driven. I koden for read og write funktioner kan man se at OPEN_BOTTLE, skrives til PSoC driveren ved hjælp af fwrite(). OPEN_BOTTLE er tidligere blevet defineret som 5, hvilket i den anvendte protokol betyder at vinen skal åbnes. Det er samme kode der bruges til funktionen "Planlæg åbning".

For læsning fra PSoC'en er funktionen fread() benyttet. Da der kan gå en del tid inden systemet får noget tilbage fra PSoC'en foregår læsningen i en tom for lykke som der kun kan brydes ud af hvis en af de 3 tideligere definerede svar modtages. Til visning af besked på brugergrænsefladen er QT's MessageBox klasse benyttet.

For at få tiden talt ned og samtidigt displayet på skærmen er der blevet benyttet threads. Implementeringen af dette kan ses i dokumentationsbilaget x.

5.5 Test

Motorer og sensorer

Test af motorer og sensorer er foretaget med både uni- og bipolare motorer som er foregået efter samme metode, hvor komponenterne er testet enkeltvis og i moduler. Der er ikke foretaget modultest af motorer for iskruning af proptrækker eller proptræk fordi åbningsmekanismen aldrig blev færdig. Der er derfor kun foretaget modultest af akserne, dog i 2 omgange, hvor unipolare motorer senere blev udskiftet med bipolare.

Seriell kommunikation

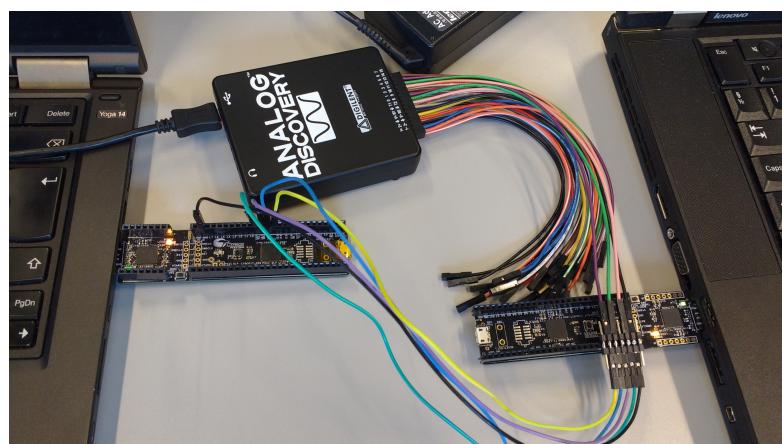
DevKit8000-PSoC Master

Til test af denne forbindelsen blev der sendt data fra DevKit8000, ved at skrive ud til den fil i /dev som var forbundet til SPI hardwaren. Herefter blev der med Logic analyser målt MOSI (udgangen på DevKit8000), CLK(klokken), SS(slave select). Der blev kigget på om de rigtige databits blev skrevet ud

til MOSI, om SS gik lav ved dataoverførelse, og om CLK havde den rigtige clockmode. Efterfølgende blev der også læst fra den samme fil i /dev, og der blev målt på MISO(Indgangen på DevKit8000).

PSoC Master - PSoC Slave

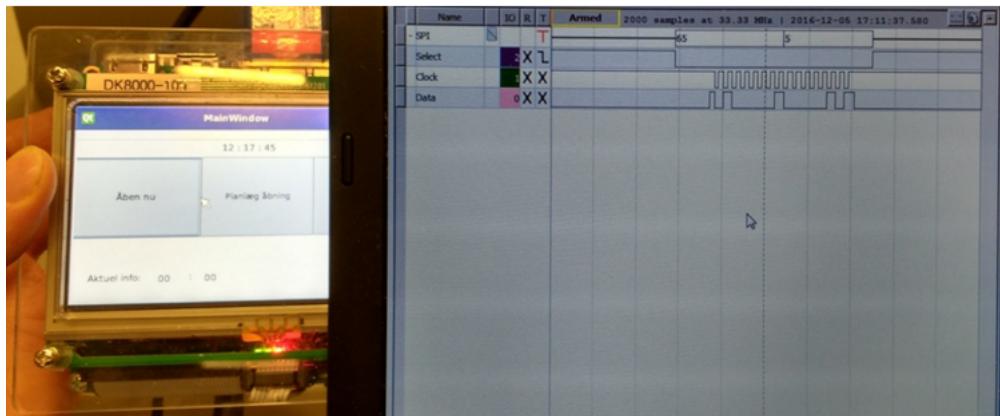
Til test af PSoC-PSoC forbindelsen, blev der tilføjet et UART modul i PSoC creator. Dette gjorde det muligt at skrive de resultater som blev send til PSoC enhederne til en terminal på en PC, hvor disse nemt kunne aflæses. Der blev også målt med Logic Analyzer for at teste om de fire forbindelser MISO, MOSI, CLK og SS og rigtig ud ligsom i testen mellem DevKit8000 og PSoC Master. På figur 5.11 ses testopstilling for PSoC-PSoC



Figur 5.11: testopstilling for PSoC Master/PSoC Slave forbindelsen

GUI

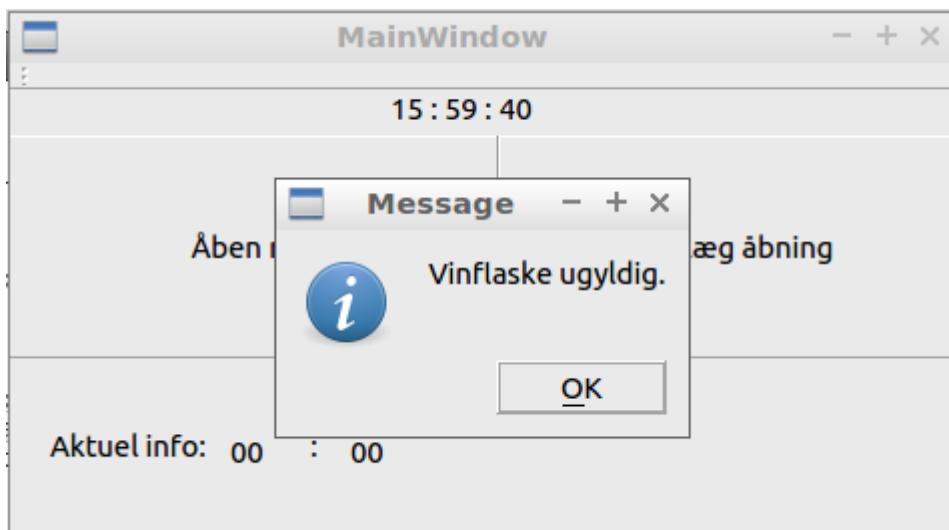
Det vigtigste der skulle testes ved brugergrænsefladen var at den kunne sende en hvilken som helst kommando ved hjælp af SPI driveren. Dette blev testet ved at forbinde Analog Discovery til Devkit8000's SPI ben. Derefter blev funktionen Logic Analyzer benyttet til at måle på outputtet. Det var vigtigt at vide hvornår kommandoen blev sendt ud. Da touchfunktionen ikke har været optimal på Devkit8000 blev funktion "Planlæg åbning" brugt til at teste hvad outputtet fra Devkit8000 var efter nedtællingen. Grunden til at funktionen "Åbn nu" ikke blev brugt, var fordi at man skulle trykke mange gange på touchskærmen for at Devkittet ville reagere. Dette bragte en uønsket usikkerhed i testen. Derfor var det mere hensigtsmæssigt at teste med funktionen "Planlæg åbning" da man her kan se hvornår tiden udløber, og dermed hvornår der bør sendes en kommando ud. På figur 5.13, kan det ses hvordan, det var muligt at sende kommandoen 5 ved at bruge "Planlæg åbning" funktionen.



Figur 5.12: Åben nu funktionen implementerets

Test med virtuel klasse

Der var problemer med modtagelse af kommandoer fra SPI. For at teste om GUI var korrekt implementeret, blev der lavet en virtuel klasse som fungerede som en stub. Denne klasse skulle simulere skrivning/læsning af data til/fra SPI device driveren. Istedet for at læse fra et SPI device i /dev, blev der læst fra en txt fil istedet. Da devices bliver behandlet som filer i Linux, ville funktionalitet i den virtuelle klasse ligge meget tæt på den egenlige implementering. Dermed kunne det testes om GUI kunne give status beskeder tilbage til brugeren, selvom SPI forbindelsen ikke var tilgængelig. På figur xx ses hvordan GUI meddeler bruger statusbeskeder på baggrund af den kommando som blev indlæst fra txt filen.



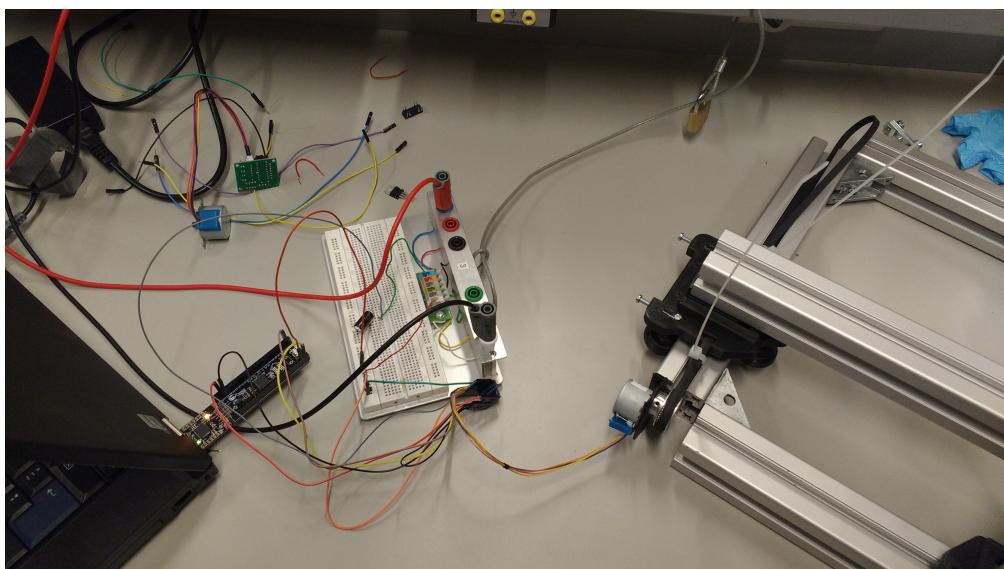
Figur 5.13: Test af virtuel klasse

5.6 Resultater

Motor-/sensorstyring

Akserne

Figur 5.14 viser test opstillingen af bipolær motor på x-/y-akse, som validerede det forventede resultat, hvor aksen blev flyttet vha. det forøgede moment fra motoren.



Figur 5.14: Test af bipolær motor på x-/y-akse

Resultaterne fra testen, og andre lignende test af z-aksen (se evt. bilag xx), betød at en udvidet modultest kunne udføres hvori akserne samt detektering foregik. Desværre lykkedes det aldrig at få glidende bevægelser på akserne, som med stor sandsynlighed skyldes konstruktionens ujævnheder.

Sensorerne blev testet ved at lade forskellige materialer blive detekteret på afstand af varierende størrelser, hvor det viste sig at sensorerne var ret pålitelige når resultaterne blev holdt op mod Figur 4 i databladet (reference) for dem. Et resultat, målt i mV, kan ses på Figur 5.15 under fanebladet Value, ellers henvises til bilag xx for flere resultater.

Locals				
Name	Value	Address	Type	Radix
ADCResultX	2241		unsigned long	decimal

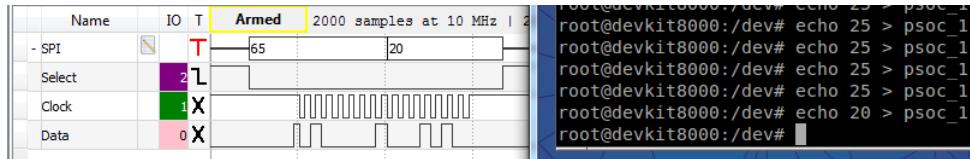
Figur 5.15: Resultat af detektering fra sensor ved 10 cm

Værdien for detektering ved 10 cm var 2241 mV som lægger sig tæt op ad de ca. 2300 mV der kan udledes af databladet, altså en afvigelse på 2,57%, eller en unøjagtighed på 2,57 mm ved denne afstand. Sensorernes unøjagtighed ville altså være for stor ift. at en åbningsmekanisme skulle lægge sig over flasken og åbne den.

Seriell kommunikation

DevKit8000-PSoC Master

På figur 5.16 ses resulater på Logic Analyzer når der skrives til PSoC master fra terminalen på Devkit8000.

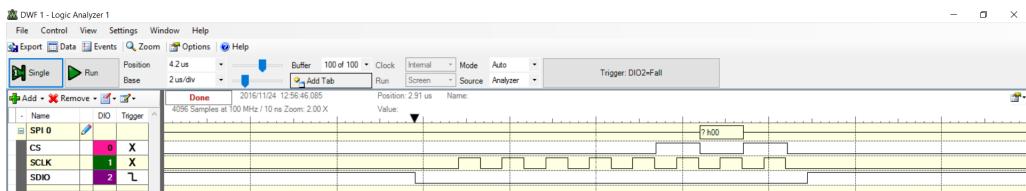


Figur 5.16: Udskrift fra Logic Analyzer fra test af SPI forbindelse mellem Devkit og PSoC Master

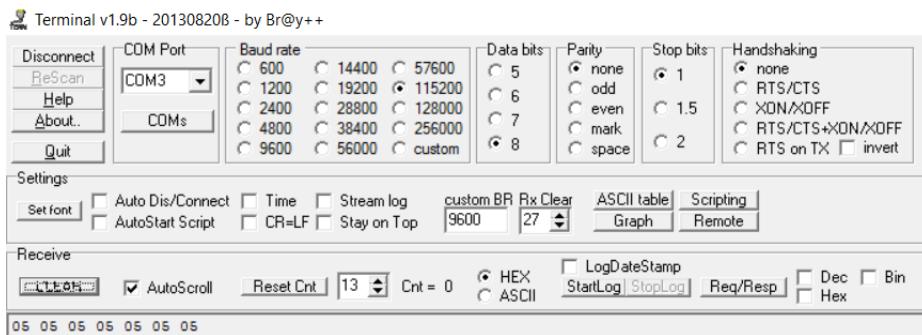
Resultater for læsningen af PSoC Master gav kun succesfuldt resultater ved en enkelt test. Derudover kunne der ikke læses fra PSoC master. Hvilket betyder at der ikke er dokumentet en succesfuld aflæsning af MISO forbindelsen. Selv efter mange forsøg, og med hjælp fra undervisere i HAL, blev dette problem aldrig løst.

PSoC Master - PSoC Slave

På figur 5.18 ses udskrift Logic Analyzer og PC Terminal. Der er i denne test blevet skrevet værdien 5 til PSoC slave. Billeder for test af MISO er udeladt, men gav dog samme resultat.



Figur 5.17: Udskrift fra Logic Analyzer fra test af SPI forbindelse mellem PSoC Slave og PSoC Master



Figur 5.18: Udskrift fra terminal fra test af SPI forbindelse mellem PSoC Slave og PSoC Master

5.7 Diskussion af resultater

Seriell kommunikation

DevKit8000-PSoC Master

Som det ses på figur 5.17, blev der succesfuldt sendt de korrekte databits ud på SPI MOSI, SS gik også lav ved dataoverførelse hvilket er meget vigtigt for at sikre, at den korrekte slave i vores tilfælde "PSoC Master" modtager kommandoerne. CLK ser rigtig ud med den clock mode som er specificeret. Dette ses ved at CLK starter høj og skifter bits på nedadgående flanke, og læser på opadgående flanke. Dette svarer til CPHA = 1 og CPOL = 1, hvilket også var den opsæning der er lavet for denne SPI forbindelse.

Problemer med MISO forbindelsen betød at projektets prototype ikke kunne sende status beskeder til brugeren, hvilket naturligvis var en stor skuffelse for gruppen. Problemet ligger højest sandsynlig på selve PSoC, da der ikke læses noget data på MISO forbindelsen, og det derfor ikke har noget med DevKit8000 af gøre. I test af GUI blev dette problem dog løst med en virtuel klasse, som fungerede som en stub og dermed simulerede SPI forbindelsen.

PSoC Master - PSoC Slave

Her ses igen er det er de rigtige databits som bliver sendt, og SS går ligeledes lav som den burde. Clock mode passer også fint med CPHA = 0 og CPOL = 0, som den var sat til. CLK starter lav som den skal, og skrifter på nedadgående flanke og læser på opadgående. Dette er helt som forventet. Og som det ses på figur 5.18, så udskrives de korrekte bits til terminalen på PC, hvilket igen betyder at PSoC Slave modtager de korrekte bits, og derfor burde denne forbindelse virke fint.

GUI

Der er mange funktioner i brugergrænsefladen som til at starte med var tiltænkt, som ikke er blevet implementeret. Dette skyldes hovedsageligt 2 ting. Den første er at teamet ikke har haft den nødvendige erfaring til at kunne estimere et projekts omfang. Der var rigtig mange ting som blev planlagt som aldrig blev udført på grund af mangel på tid. Den anden store grund til at alle funktioner ikke kom med var at gruppen blev nedskåret til en 4 personers gruppe frem for en 8 personers grupper som projektet oprindeligt var tiltænkt for. Derfor er det naturligt at gruppen ikke kan nå lige så meget som en gruppe på 8 personer.

De tests som blev udført på brugergrænsefladen var yderst succesfulde, da det ønskede resultat blev opnået. Under testen blev der forsøgt at sende kommandoen 5 ud igennem SPI, og dette lykkedes som det også fremgår af afsnittet Test. Det var dog tænkt, og i første omgang implementeret således at brugergrænsefladen kan meddele brugeren meddelelse. Dette skulle ske, ved at den fik respons fra PSoC'en, og alt efter hvilken respons den fik, ville den frembringe en dialogboks. Dog virkede dette ikke da SPI driveren var ustabil, og ikke ville læse. Istedet blev testen udførst med en virtuel klasse, som kunne simulere modtagelsen af data fra SPI driveren. Denne test var succesfuld, og derfor kan det konkluderes at GUI implementeringen for statusbeskeder virker som forventet.