

Bluetooth Low Energy - Funktionsweise und Einordnung in den Bereich der IOT Kommunikationsprotokolle

Thomas Randl
Fakultät für Informatik

WS 2019/20

In dieser Arbeit wird der Aufbau und die Funktionsweise der Funktechnik Bluetooth Low Energy (BLE) erläutert. Dabei wird zuerst der Protokollstack im Bezug auf die einzelnen Layer und die BLE spezifischen Profile betrachtet. Anschließend wird genauer auf die Kommunikation zwischen den einzelnen Verbindungspartnern eingegangen. Dabei wird insbesondere erklärt, welche Schritte notwendig sind, um Datenpakete zu übertragen. Des Weiteren wird erläutert, wie der Verbindungsauflauf zwischen den Kommunikationspartnern abläuft und welche Rollen die jeweiligen Partner dabei einnehmen. Weiterhin wird auf das „Featureset“ und die Hardwarekomponenten von BLE eingegangen und das Protokoll wird mit aktuellen Internet of Things (IOT) Protokollen verglichen. Anhand der erarbeiteten Informationen wird dann am konkreten Beispiel der „Eddystone Beacons“ erläutert, wie BLE in der Praxis Anwendung findet.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	4
2 Technische Grundlagen und Implementierungen	5
2.1 Beispiele für Implementierungen	5
2.2 Hardware	6
2.3 Frequenzbereich	7
3 Funktionsweise Bluetooth Low Energy	8
3.1 Protokollstack	8
3.1.1 Physical Layer	9
3.1.2 Linked Layer	10
3.1.3 Protokolle	12
3.1.4 Profile	14
3.2 Kommunikation	18
3.2.1 Advertisement	19
3.2.2 Verbindung	19
4 Anwendungsbeispiel Eddystone Beacon	20
4.1 Funktionsweise	21
4.2 Testaufbau	22
4.2.1 URL Benachrichtigung	23
4.2.2 Positionsbestimmung	24
5 Vergleich mit anderen Kommunikationsprotokollen	25
5.1 ZigBee	25
5.2 WLAN	26
5.3 LoRaWAN	27
6 Fazit	27

Abkürzungsverzeichnis

ATT	Attribute Protocoll
BLE	Bluetooth Low Energy
EID	Ephemeral Identifier
GAP	Generic Access Profile
GATT	Generic Attribute Profile
HCI	Host Controller Interface
IOT	Internet of Things
ISM	Industrial, Scientific, and Medical
L2CAP	Logical Link Control and Adaptation Protocol
MTU	Maximum Transmission Unit
RSSI	Received Signal Strength Indication
SIG	Special Interest Group
SMT	Security Manager Protocol
URL	Uniform Resource Locator
UUID	Universally Unique Identifier

1 Einleitung

Drahtlose Kommunikation ist in der heutigen Zeit kaum mehr wegzudenken. Beinahe jeder Mensch verfügt über ein Smartphone, welches ihn mit Informationen versorgt, welche den Alltag erleichtern sollen. Ohne eine dauerhafte Verbindung mit dem Internet wären viele Menschen verloren und wüssten nicht, was man in der Zeit vor dem Internet gemacht hat.

Vor einigen Jahren kam nun der Begriff der IOT auf. Es wurden Gerätschaften entwickelt, die den Alltag noch mehr vereinfachen sollten. Darunter befanden sich anfangs noch hauptsächlich Lampen, die man mithilfe des Smartphones an- und ausschalten konnte. Seitdem hat sich allerdings viel getan und es gibt mittlerweile beispielsweise Gesundheitsassistenten, die man im Alltag an der Kleidung trägt und die einem mit Rat und Tat zur Seite stehen. Ein weiterer wichtiger Punkt, der für viele Menschen interessant zu sein scheint, ist die Heimautomatisierung, bei der man das eigene Zuhause mit Intelligenz ausstattet. Dies erreicht man durch Gerätschaften, wie beispielsweise einer automatische Temperaturregelung, die ebenfalls mit dem Smartphone der Hausbesitzer kommuniziert.

Um derartige Geräte benutzen zu können, wurde allerdings eine neue Form der Kommunikationsprotokolle benötigt. Da WLAN sehr energieintensiv ist und Geräte, die ohne dauerhafte Stromversorgung am Körper getragen werden daher zu große Akkus benötigen würden, wurden neue Protokolle entwickelt, die energiearme Kommunikation ermöglichen. Eines von diesen ist BLE. Dieses wurde von der Bluetooth Special Interest Group (SIG) entwickelt und leitet sich aus dem herkömmlichen Bluetooth Protokoll ab. Anfangs gab es noch einige Konkurrenten, jedoch konnte sich BLE langfristig behaupten. Heute führt es den Bereich der IOT Protokolle an und ist in fast jedem modernen Smartphone integriert.



Abbildung 1: Offizielles Logo von BLE [BLE]

In den folgenden Kapiteln wird erläutert, wie BLE funktioniert und welche Anwendungen mit diesem Protokoll möglich sind. Abschließend wird ein Vergleich mit anderen IOT Protokollen getroffen, um den genauen Anwendungsbereich einzugrenzen.

2 Technische Grundlagen und Implementierungen

Im folgenden Kapitel wird ein Überblick über die zentralsten BLE Anwendungen gegeben. Zusätzlich wird die Hardwareebene im Bezug auf die derzeitig bekanntesten Hardwarehersteller von BLE Komponenten und die genutzten Frequenzbereiche näher betrachtet.

2.1 Beispiele für Implementierungen

Im einundzwanzigsten Jahrhundert steigt die Verwendung von Geräten, welche drahtlos mit einem Empfangsgerät kommunizieren können. Vor allem die Einführung des Smartphones hat an diesem Punkt die drahtlose Kommunikation vorangetrieben. Nutzer wollen viele Funktionen zur Verfügung gestellt bekommen, um den persönlichen Alltag einfacher gestalten zu können.

Schon vor der Einführung des Smartphones war das Kommunikationsprotokoll Bluetooth auf Mobiltelefonen verfügbar. Dabei wurde es hauptsächlich zum Datentransfer zwischen zwei bluetoothfähigen Endgeräten verwendet. Das Hauptproblem, welches der Nutzer dabei erfahren musste, ist, dass diese Form der Datenübertragung sehr viel Zeit in Anspruch genommen hat. Dies lässt sich auf die geringe Datenmenge zurückführen, die pro Paket möglich ist.

Nachdem das Smartphone immer mehr an Beliebtheit gewonnen und sich der Begriff des IOT entwickelt hat, reagierte die Bluetooth SIG, indem sie ein Protokoll erarbeiteten, welches einen möglichst geringen Stromverbrauch, eine geringe Bandbreite und niedrige Komplexität bietet [Tow14, Seite 1].

Mit der Einführung von BLE kam die Möglichkeit, kleine Datensignale zwischen Geräten auszutauschen. Ein aktuell sehr bekanntes Beispiel sind dabei sogenannte Smartwatches (Abbildung 2). Diese bieten neben der Möglichkeit, die Uhrzeit anzuzeigen viele weitere Funktionen, wie beispielsweise die Steuerung von Telefongesprächen oder die Fernsteuerung der Musikwiedergabe. Der Nutzer erhält durch ein derartiges Gerät die Möglichkeit, sein Smartphone in gewissen Bereichen fernzusteuern.



Abbildung 2: Die LayOPO Smart Watch und deren Funktionsumfang [WTC]

Beinahe jedes Smartphone ist heutzutage mit einer Bluetooth Schnittstelle ausgestattet. Dieser Sachverhalt liefert die Möglichkeit, nicht nur eine Smartwatch mit dem Smartphone zu verbinden, sondern jegliches Empfangsgerät, welches der Nutzer benötigen könnte. Besonders beliebt sind dabei Fitnessgeräte, die dem Nutzer Informationen über sein Fitnesslevel liefern.

Allerdings liefert der Sachverhalt, dass beinahe jeder Nutzer Bluetooth nutzt auch andere Use Cases. Mit sogenannten Beacons (siehe Kapitel 4) kann man beispielsweise mit einem Smartphone Informationen von einem oder mehreren Beacons erfassen und in einer App oder im Browser gesammelt aufbereitet anzeigen. Ein Beacon ist ein BLE Gerät, welches ausschließlich Informationen sendet. So kann man beispielsweise in einem Raum mit mehreren solchen Geräten stehen und Informationen über verschiedene Lebensmittel, oder deren Preise erhalten. Mit dieser Möglichkeit kann ein Nutzer noch besser und zielgerichteter mit sachdienlichen Informationen versorgt werden.

Sollte man die Absicht haben, ein eigenes Gerät zu entwickeln, welches mittels BLE kommuniziert, gibt es mehrere Anbieter für Hardwarekomponenten für verschiedene Anwendungsfälle. Besonders nennenswert sind dabei die Firmen „Nordic“ und „Texas Instruments“.

Die Firma „Nordic“, welche Komponenten für verschiedenste Kommunikationsprotokolle anbietet, ist Mitglied bei der Bluetooth SIG und hat einen signifikanten Beitrag zum Fortschritt von BLE beigetragen. Sie war auch eine der ersten Firmen, die günstige BLE Komponenten auf den Markt gebracht haben [Tow14, Seite 75].

Die Firma „Texas Instruments“ hingegen war als erstes dazu in der Lage, ein BLE fähiges Peripheriegerät auf den Markt zu bringen. Zusätzlich ist „Texas Instruments“ als alleiniger Anbieter Feature complete. Das heißt, dass die Geräte den kompletten Funktionsumfang des BLE Stacks anbieten [Tow14, Seite 79].

2.2 Hardware

Auf Hardwareebene gibt es verschiedenste Ansätze, um ein BLE Modul zu entwickeln. Die bekanntesten Firmen, welche derartige Geräte produzieren sind unter anderem „Texas Instruments“ und „Nordic“. Allerdings gibt es noch viele weitere Firmen mit eigenen BLE Chips. Aus diesem Grund gibt es keine einheitliche Hardware, die alle diese Chips verwenden. Die einzige Anforderung, welche diese Chips erfüllen müssen ist, dass sie nach den BLE Standards handeln müssen, welche die Bluetooth SIG vorgibt. Im folgenden werden nun einige markante Eigenschaften beschrieben, welche BLE auf Hardwareebene interessant machen.

Betrachtet man beispielsweise den Kostenfaktor, so fällt auf, dass es hier eine große Preisspanne für verschiedenste Module gibt. Einfache Module, welche sich für die Programmierung mit der Arduino Entwicklungsumgebung eignen, sind schon für unter 10€

verfügbar. Andere Geräte, welche einen höheren industriellen Standard erfüllen, können wiederum mehr als 30€ kosten. Allerdings ist ein BLE Modul selten wirklich teuer. Der niedrige Preis von derartigen Geräten ist daher einer der Gründe für den großen Erfolg von BLE und das beinahe jedes Smartphone ein entsprechendes Modul besitzt, hilft hier sicherlich auch enorm.

Wenn man über drahtlose Kommunikation spricht, ist ein Aspekt von besonderer Wichtigkeit. Die Reichweite, die das jeweilige Protokoll in der Lage ist, zu erreichen. Im Fall von BLE sind drei Leistungsklassen definiert, anhand derer festgelegt wird, wie groß die Reichweite ist. Die meistgenutzte Klasse ist dabei die 3. Klasse, die eine Reichweite von 10 Metern erreicht. Diese hat die geringste Sendeleistung und kann auch maximal eine Wand durchdringen. Mit absteigender Klasse erhöht sich die Sendeleistung und die Reichweite. Das hat zur Folge, dass Geräte mit Sendeklasse eins bis zu 100 Meter Reichweite erreichen können. Der Energieverbrauch dieser Geräte ist jedoch um ein Vielfaches höher als in Klasse drei. Wo Klasse drei mit einem Milliwatt sendet, sendet Klasse eins mit 100 Milliwatt. Da BLE jedoch großen Wert auf niedrigen Energieverbrauch legt, wird fast ausschließlich die dritte Klasse verwendet. Geräte mit unterschiedlichen Klassen können auch miteinander kommunizieren. Jedoch wird immer die Klasse für die Kommunikation gewählt, welche beide Kommunikationspartner bereit sind einzugehen. Wenn man also ein Gerät hat, welches mit Klasse eins senden möchte und ein weiteres mit Klasse drei, dann wird die gesamte Kommunikation in Klasse drei abgehalten [Sau18, Seite 411].

2.3 Frequenzbereich

Da BLE ein Teil des Bluetooth Stacks ist, sind die physikalischen Eigenschaften, die sowohl hinter Bluetooth Klassik, als auch BLE stecken identisch. Der Frequenzbereich, indem Bluetooth sendet, ist dementsprechend auch der selbe. Allerdings gibt es einen Unterschied, was die Kanäle angeht, in denen gesendet wird.

Der Frequenzbereich, in dem sich Bluetooth bewegt, liegt zwischen 2,4GHz und 2,4835GHz auf dem Industrial, Scientific, and Medical (ISM) Band [Tow14, Seite 16]. Diesen Bereich teilt sich Bluetooth mit einigen anderen Kommunikationsprotokollen, weshalb es zwischen den Protokollen zu Kollisionen bei der Übertragung kommen kann. Aus diesem Grund teilt Bluetooth seinen Bereich in mehrere Kanäle auf. Bei Bluetooth Klassik ist der Frequenzbereich in insgesamt 79 Kanäle unterteilt [Sau18, Seite 410]. BLE unterteilt den Bereich allerdings nur in 40 Kanäle [Tow14, Seite 16]. Daraus resultiert, dass die Kanäle bei BLE doppelt so groß sind wie bei Bluetooth Klassik. Der Grund für diese Kanalunterteilung ist das sogenannte Frequency Hopping, welches in Kapitel 3.1.1 näher betrachtet wird.

3 Funktionsweise Bluetooth Low Energy

Im nachfolgenden Kapitel wird nun auf die Softwareseitigen Aspekte des BLE Stacks eingegangen. Dabei finden die Architektur und die Kommunikation besondere Beachtung. Zusätzlich wird ein Überblick geboten, welche Möglichkeiten diese Technologie dem Nutzer bietet.

3.1 Protokollstack

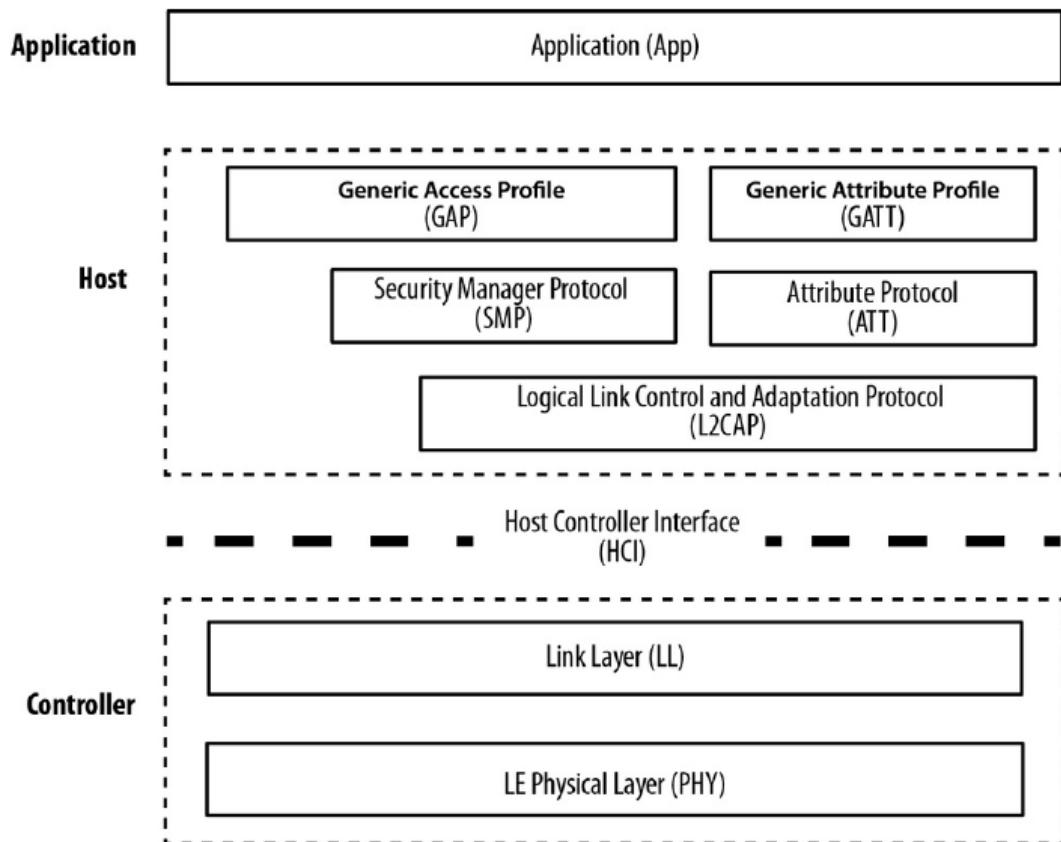


Abbildung 3: BLE Protokollstack [Tow14, Seite 16]

In Abbildung 3 ist der Protokollstack von BLE zu sehen. Dabei sind die drei Ebenen Controller, Host und Application zu erkennen. Auf der untersten Ebene liegt der Controller, in welchem das Physical Layer und das Linked Layer enthalten sind. Zwischen Host und Controller liegt das sogenannte Host Controller Interface (HCI), welches die Schnittstelle zwischen den beiden Kommunikationspartnern darstellt. Im Host wiederum befinden sich sämtliche Protokolle und Profile, die notwendig sind, um Kommunikation zu ermöglichen. An der Spitze des Protokollstacks befindet sich die Applikation in der die Logik und Nutzerschnittstelle des aktuellen Anwendungsfalls liegt [Tow14, 15]. Wie diese einzelnen Komponenten funktionieren und untereinander kommunizieren, ist in

den nachfolgenden Abschnitten erläutert.

3.1.1 Physical Layer

Das sogenannte Physical Layer bildet die Basis der Kommunikation bei einer Großzahl von Gerätearchitekturen. In dieser Schicht werden digitale Signale, also Bitfolgen, in analoge Signale umgewandelt. Dieser Vorgang wird zum Senden von Nachrichten über eine physikalische Schnittstelle benötigt. Die Rückübersetzung in eine digitale Bitfolge wird ebenfalls im Physical Layer erledigt [Tow14, Seite 16]. Als physikalisches Medium bieten sich dabei eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie unter anderem Magnetismus, Strom, oder Licht [Tan14, Seite 95 - 101].

Bei BLE ist die besagte physikalische Schnittstelle die Luft. BLE nutzt in dieser, wie in Kapitel 2.3 erläutert, einen definierten Frequenzbereich, um Nachrichten zu übertragen. Dabei belegt BLE nur einen sehr kleinen Bereich des verfügbaren Spektrums. Insgesamt deckt der verfügbare Frequenzbereich in etwa einen Bereich von 30.000GHz ab. In ihm werden unter anderem Radiowellen, Fernsehübertragungen, Satellitensignale und viele weitere Nachrichtenpakete transportiert [Tan14, Seite 107]. Im Frequenzbereich, in welchem BLE übertragen wird, befinden sich trotz des großen Spektrums einige konkurrierende Technologien, wie beispielsweise Wireless LAN [Tow14, Seite 17]. Aus diesem Grund verwendet Bluetooth im Allgemeinen das sogenannte Frequency Hopping Spread Spectrum. Dafür wird der verfügbare Frequenzbereich im Fall von BLE in 40 Kanäle aufgeteilt. Von diesen werden die letzten drei Kanäle zum Advertising, also zur Bekanntmachung, verwendet. Über diese gibt sich ein Gerät zu erkennen, welches bereit zum Verbinden ist. Ein suchendes Gerät wiederum überprüft ausschließlich diese drei Kanäle nach verfügbaren Geräten. Die restlichen 37 Kanäle werden anschließend für die Übertragung verwendet. Dabei wird zu Beginn des Datenaustausches eine Sprungfrequenz vereinbart, welche daher für jede neue Verbindung voneinander abweicht. Nachdem die Verbindungsinformationen vereinbart wurden, beginnt der Datenaustausch. In Formel 1 ist zu erkennen, wie die Verbindungspartner gegenseitig abstimmen, in welchen Kanal sie als nächstes wechseln werden. Diese Berechnung führt jedes Gerät unter Berücksichtigung der vereinbarten Verbindungsinformationen selbst aus [Tow14, Seite 17].

$$\text{Kanal} = (\text{aktueller Kanal} + \text{Sprungfrequenz}) \mod 37 \quad (1)$$

Sollte dennoch ein Paket bei der Übertragung verloren gehen, wird dieses nach sofortigem Kanalwechsel erneut übertragen. Sollte es mehrfach zu Problemen mit einem oder mehreren Kanälen kommen, führt Bluetooth eine Kanalabschätzung durch. Dabei wird eine Channel Bitmap mit Kanälen erzeugt, welche eine hohe Interferenz aufweisen. Diese werden anschließend für die laufende Verbindung gesperrt. Um festzulegen, ob ein Kanal blockiert ist, gibt es die folgenden drei Möglichkeiten:

1. Received Signal Strength Indication (RSSI)
2. Eine hohe Packetfehlerrate

3. Informationen eines Endgerätes mit Zugriff auf konkurrierende Funktechnologien

Welche dieser Optionen verwendet wird ist, allerdings vom Standard nicht vorgeschrieben und kann deshalb selbstständig definiert werden [Sau18, Seite 411].

3.1.2 Linked Layer

Das Linked Layer liegt in der Architektur direkt auf dem Physical Layer. Dabei stellt es entweder die zu sendenden Daten bereit, oder verarbeitet die vom Physical Layer empfangenen. Um dies bewerkstelligen zu können, werden Nachrichten nach einem definierten Schema in sogenannte Frames gepackt. Diese enthalten zusätzlich zur eigentlichen Nachricht wichtige Informationen bezüglich des Paketes. Mit diesen kann unter anderem überprüft werden, ob es zu Fehlern bei der Übertragung gekommen ist, indem man eine CRC Checksumme bildet [Tan14, Seite 194].

Das Linked Layer wird bezüglich der zu verarbeitenden Daten für jede Kommunikationsart angepasst. Im Fall von BLE gibt es daher einige Eigenschaften, welche sich von anderen Protokollen unterscheiden. Zum einen gilt es zu beachten, dass die BLE Kommunikation auf einem Nachrichtenaustausch beruht, der sehr schmale Zeitfenster aufweist, in denen Nachrichten gesendet werden können. Aus diesem Grund wird das Linked Layer hier weitestgehend von den oberen Protokollsichten getrennt und kommuniziert nur über das HCI mit diesen. Daraus folgt wiederum, dass das Linked Layer sehr schnell in der Verarbeitung von Daten ist [Tow14, Seite 17f].

Jedes BLE Gerät verfügt über eine eindeutige Adresse. Diese ist wie eine MAC Adresse aufgebaut. Diese Adresse kann das Gerät bei einem Advertisement Versuch broadcasten und andere Geräte können sich dann mit dieser koppeln. Der Verbindungsprozess hat also verschiedene Rollenverteilungen, die von der auszuführenden Aktion des Gerätes abhängen. So ist ein Gerät, welches auf einen Verbindungspartner wartet, ein Advertiser. Das bedeutet, dass dieses Gerät dauerhaft auf den Advertisementkanälen seine Adresse und andere wichtige Informationen für einen potentiellen Verbindungspartner preisgibt. Der potentielle Verbindungspartner hat in diesem Fall die Rolle des Scanners inne. Das bedeutet, dass er gerne eine Verbindung eingehen würde. Um dies zu tun, überprüft er die drei Advertisementkanäle nach Advertisern. Diese werden dann beispielsweise dem Nutzer in einer Liste angezeigt. Hier werden nur Geräte angezeigt, welche noch keine aktive Verbindung aufweisen. Das liegt daran, dass die Verbindungspartner bei einer erfolgten Verbindung ihre Rollen ändern. Der Scanner wird zum Master der Verbindung und steuert diese. Der Advertiser wiederum wird zum Slave der Verbindung und folgt den Anweisungen des Masters bezüglich des Timings. In der Regel handelt es sich bei Slave Geräten um einfache Geräte mit niedrigen Funktionalitäten, wohingegen der Master meist ein leistungsstärkeres Gerät darstellt [Tow14, Seite 18f].

Bei BLE tritt gegenüber dem normalen Bluetoothprotokoll die Besonderheit auf, dass es nicht zwangsläufig zu einer Verbindung zwischen Master und Slave kommen muss.

Geräte wie Beacons beispielsweise arbeiten nur auf den Advertisementkanälen und senden dauerhaft Informationen an alle BLE Geräte in Reichweite [Gas14, Seite 13]. Näheres hierzu findet sich unter Kapitel 4.

Wenn ein Gerät auf der Suche nach einem Verbindungspartner ist, hat es zwei Möglichkeiten. Zum einen kann es einen passiven Scan auf die Advertisementkanäle durchführen, bei dem der Advertiser nicht mitbekommt, dass er erfasst wurde. Zum anderen kann ein aktiver Scan durchgeführt werden, mit dem eine aktive Anfrage an das zur Verfügung stehende Gerät gesendet wird, um weitere Informationen einzuholen und das Gerät über einen potentiellen Verbindungspartner zu informieren. Die Nachricht, welche bei einem aktiven Scan an den Scanner gesendet wird, enthält drei zentrale Informationen:

1. Die Möglichkeit einer Verbindung (Ja/Nein)
2. Die Möglichkeit, einen aktiven Scan durchführen zu können (Ja/Nein)
3. Die Information, ob der Advertiser ein Broadcaster ist (Ja/Nein)

Sollte der Advertiser ein Broadcaster sein, ist es erlaubt, nutzerspezifische Daten in den Nachrichten auszutauschen. In allen anderen Fällen werden hier ausschließlich verbindungsspezifische Daten ausgetauscht [Tow14, Seite 20f].

Für den Fall, dass der Advertiser kein Broadcaster ist, ergibt sich die Möglichkeit, eine Verbindung aufzubauen. Um das zu bewerkstelligen, sendet der Scanner eine Verbindungsanfrage. Eine Verbindung in BLE steht für eine Abfolge von Verbindungsevents, bei denen Nachrichten ausgetauscht werden. Der Scanner nimmt nun die Rolle des Masters an und legt in der Verbindungsanfrage drei grundlegende Eckpunkte fest. Zum einen die Zeitspanne, die vergeht, bis ein neues Verbindungsevent stattfindet. Je größer diese Zeitspanne ist, desto weniger Energie wird verbraucht. Ein weiterer Punkt ist die Anzahl der Verbindungsevents, welche der Slave überspringen darf, ohne die Verbindung zu beenden. Der letzte Punkt ist die Zeit, die vergehen darf, bis ein Timeout ausgelöst wird [Tow14, Seite 21f].

Präambel	Zugangsadresse	Header	Payload	MIC	CRC
1 Byte	4 Bytes	2 Bytes	Bis zu 27 Bytes	4 Bytes	3 Bytes
Seit Version 4.2			Bis zu 251 Bytes		

Abbildung 4: Aufbau eines Nachrichtenpaketes bei BLE

Im Linked Layer wird die maximale Paketgröße festgelegt. In älteren Versionen von BLE lag die Payloadgröße, welche jedes Nachrichtenpaket maximal beinhalten konnte, bei 27 Byte. In Abbildung 4 ist der Aufbau eines Nachrichtenpaketes dargestellt. Besonders

wichtig ist hierbei die Größe der Payload. Bezuglich dieser kann man erkennen, dass sich diese mit Version 4.2 auf 251 Bytes erhöht hat. Das wurde durch die Einführung der „Data Length Extension“ ermöglicht. Dieses Upgrade schafft die Voraussetzungen dafür, Nachrichten in weniger Zeit übertragen zu können, da mehr Informationen in ein Paket passen [Gup].

Sollte ein Paket fehlerhaft übertragen werden, wird dieses mittels der CRC Checksumme entdeckt und dieses Paket wird so lange wiederholt, bis die Checksumme korrekt ist. Dabei gibt es keine Obergrenze für die Anzahl an Wiederholungen [Tow14, Seite 23].

3.1.3 Protokolle

In Abbildung 3 in Kapitel 3.1 ist zu erkennen, dass sich zwischen den Schichten des Controllers und des tatsächlichen Hosts das HCI befindet. Dessen Zweck zeigt sich hauptsächlich bei leistungsstarken Geräten. Diese bieten den Vorteil, dass komplexe Funktionen ausgeführt werden können. Da BLE allerdings einige Funktionalitäten aufweist, welche für die Kommunikation essenziell sind und möglichst schnell abgehandelt werden müssen, werden diese zumeist in einen separaten Hardwarechip ausgelagert. Somit liegt der Controller Teil des Protokollstacks in der Regel nicht auf dem Prozessor. Die eigene Implementierung und die dafür benötigten Protokollsichten liegen allerdings aufgrund der Leistung auf der CPU. Einzige Ausnahme davon sind kleine Geräte, welche nicht viel Leistung benötigen und nur einfache Funktionen mit BLE ausführen. Bei diesen kann es sehr wohl vorkommen, dass der komplette Protokollstack auf einem einzigen Hardwarechip lokalisiert ist [Tow14, Seite 24]. Im Folgenden wird nun erläutert, welche Schichten sich im Host befinden und es wird außerdem auf deren Funktionen eingegangen.

Die Basis der Protokolle bietet das Logical Link Control and Adaptation Protocol (L2CAP). Dessen Hauptaufgabe ist es, zu gewährleisten, dass die Pakete, welche von den höheren Schichten versendet werden wollen, den Kriterien der Controller Schichten entsprechen. Ebenfalls verarbeitet es die empfangenen Pakete der unteren Schichten. Dabei liegt das Hauptaugenmerk auf der Fragmentierung der Pakete in die entsprechenden Pakete. Wie in Abschnitt 3.1.2 erläutert, kann BLE nur eine begrenzte Anzahl an Bytes pro Paket versenden. Das L2CAP sorgt dafür, dass Nachrichten entsprechen aufgeteilt an das Linked Layer übergeben werden [TI1].

Zusätzlich fungiert das L2CAP als Protokoll Multiplexer. Das bedeutet, dass es mehrere Schichten über sich akzeptiert und diese in das Standard BLE Paketformat bringt [Tow14, Seite 25]. In Abbildung 5 sind die einzelnen Arbeitsschritte und deren Zusammenhang dargestellt. Daraus geht hervor, dass jedes Datenpaket vier Bereiche durchlaufen muss, um von den oberen Schichten in das HCI zu gelangen. In die andere Richtung werden die selben Ebenen durchlaufen. Dementsprechend werden hier Pakete segmentiert, bevor sie von der Flusskontrolle des L2CAP an die Kapselung und den Scheduler weitergereicht werden. Dieser gibt die aufgeteilten Pakete dann nach und nach in die Fragmentierung weiter, in welcher die Nachricht in Pakete geteilt wird, die den

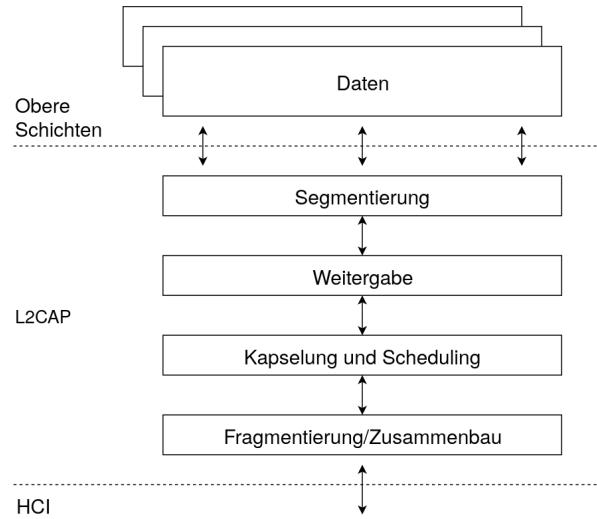


Abbildung 5: Funktionsebenen des L2CAP [TI1]

BLE Standards entsprechen. Hier wird auch der Payload Teil der Paketstruktur angelegt, welche in Abbildung 4 dargestellt ist. Die maximale Größe des Paketes, welche durch die Fragmentierung laufen kann, nennt sich Maximum Transmission Unit (MTU). In Abbildung 6 ist zu erkennen, wie die Fragmentierung funktioniert. Dabei wird ein Header definiert, der die notwendigen Informationen enthält, welche der Empfänger benötigt. Die restlichen Pakete werden dann gesendet und auf Empfängerseite wieder anhand der Headerinformationen zusammengesetzt. Die maximale Größe einer MTU wird von Client und Server festgelegt. Dabei sendet der Client seine maximal unterstützte MTU Größe und erfragt die serverseitige. Nachdem diese Informationen ausgetauscht sind, wird die MTU auf die niedrigere Größe der Verbindungspartner gesetzt [TI1].

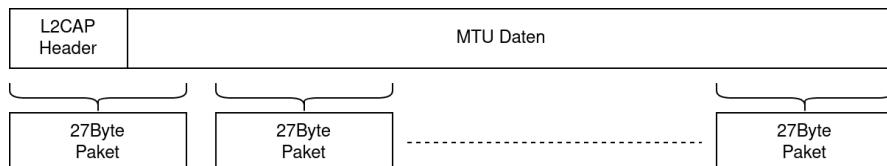


Abbildung 6: Fragmentierung der MTU [TI1]

Auf der nächsten Ebene des Protokollstacks befinden sich, wie in Abbildung 3 in Kapitel 3.1 zu sehen, die beiden Protokolle Security Manager Protocol (SMT) und Attribute Protocol (ATT).

Ein BLE Gerät kann entweder Server, Client, oder beides sein. Das ATT ist ein zustandsloses Client/Server Protokoll, welches Schnittstellen für die Kommunikation zwischen den jeweiligen Verbindungspartnern gewährleistet. Dabei kann maximal eine Anfrage parallel durchgeführt werden. Sollte also eine Anfrage länger benötigen, können keine weiteren Anfragen gesendet werden bis die Schnittstelle wieder frei ist [Tow14, Seite 26].

Auf Serverseite sind sogenannte Attribute hinterlegt. Diese enthalten einen Wert, der bei Zugriff auf dieses Attribut gelesen, oder überschrieben werden kann. Der Zugriff auf ein Attribut benötigt eine entsprechende Berechtigung. Sollte diese erfüllt sein, kann man über einen 16 Bit Handle oder einen Universally Unique Identifier (UUID) auf die Ressource zugreifen. Neben den klassischen Lese- und Schreibanfragen unterstützt das ATT zusätzlich die Möglichkeit, eine automatische Benachrichtigung auf ein Attribut einzurichten, welche gesendet wird, wenn man auf die Ressource schreibt. Des Weiteren können Informationen bezüglich des Servers erfragt werden und Konfigurationen an diesem vorgenommen werden [Tow14, Seite 26ff].

Das SMT ist das Protokoll, welches für die Verschlüsselung und den Schlüsselaustausch von BLE verantwortlich ist. Dabei gibt es wiederum zwei Rollen: den Initiator, welcher dem Master aus dem Linked Layer entspricht, und den Responder, welcher dementsprechend dem Slave aus dem Linked Layer entspricht. Um zwei Geräte sicher miteinander zu verbinden, gibt es zwei Möglichkeiten: das „Pairing“ und das „Bonding“. Pairing generiert einen temporären Schlüssel für die aktuelle Verbindung. Dieser ist allerdings auch nur für diese Verbindung gültig. Sollte man den Wunsch haben, dass sich beide Geräte direkt neu verbinden, dann sollte man sich für die Bonding Option entscheiden. Bei dieser wird ein dauerhafter Sicherheitsschlüssel erzeugt, der für die aktuelle und zukünftige Verbindungen gültig ist. Dies sollte man allerdings nur tun, wenn man dem Gerät vertraut [Tow14, Seite 28].

Die beiden Prozeduren laufen anfangs gleich ab. Es wird ein Schlüssel erzeugt und unter den Verbindungspartnern bekannt gemacht, sodass eine sichere Verbindung aufgebaut werden kann. Im Fall des Bondings wird dieser Schlüssel allerdings auch noch an alle Partner verteilt und sicher hinterlegt, dass zukünftige Verbindungen über diesen Schlüssel aufgebaut werden können [Tow14, Seite 29].

Die Protokolle L2CAP, ATT und SMT liefern die Grundlage für die beiden Profile Generic Attribute Profile (GATT) und Generic Access Profile (GAP). Welche Funktionen diese beiden Profile mit sich bringen und warum sie so wichtig für den Protokollstack sind, wird im folgenden Kapitel 3.1.4 genau erläutert.

3.1.4 Profile

An der Spitze des Controller Stacks befinden sich die beiden Profile GAP und GATT. Diese bieten die Funktionen, die eine Anwendung benötigt, um BLE zum Einsatz bringen zu können.

Das GAP liefert den Funktionsumfang, der es BLE Geräten erlaubt untereinander zu kommunizieren. Das Protokoll bietet die Möglichkeit, dass Geräte sich gegenseitig finden können. Zusätzlich erhalten Geräte die Möglichkeit, Daten zu broadcasten und sichere Verbindungen einzugehen. GAP ist also für das Advertisement und den Verbindungsaufbau zuständig [Tow14, Seite 33].

Wie bereits in den vorherigen Kapiteln beschrieben, sind in BLE sehr häufig Rollen vergeben, in die ein Gerät kategorisiert wird. Dieses Profil ist davon keine Ausnahme. In GAP werden vier Rollen definiert, welche ein Endgerät annehmen kann. Dabei besteht keine Möglichkeit, mehr als eine dieser Rollen zur selben Zeit auszuüben. Folgende Rollen sind definiert:

- Broadcaster
- Observer
- Central
- Peripheral

Der Broadcaster ist ein Gerät, welches dauerhaft Daten sendet. Dies geschieht über die drei Advertisement Kanäle. Dabei ist die Nachricht allerdings ganz klar von den normalen Verbindungsanfragen zu unterscheiden, welche normalerweise über diese Kanäle versendet werden. Der Broadcaster sendet, ohne auf aktive Verbindungen zu achten, Daten, welche jedes andere BLE Gerät lesen kann, ohne eine Verbindung mit ihm einzugehen. Jedes BLE Gerät kann zu einem Broadcaster konfiguriert werden. Allerdings ist der gängige Gerätetyp ein BLE Beacon. Auf dieses Gerät wird unter Kapitel 4 genauer eingegangen.

Das Gegenstück zum Broadcaster ist wiederum der Observer. Dieser überprüft die Advertisement Kanäle auf entsprechende Nachrichten und akzeptiert diese ebenfalls, ohne mit einem anderen Gerät verbunden zu sein.

Die Rolle des Central ist die gängigste, welche unter GAP definiert ist. Sie entspricht dem Master aus dem Linked Layer. Ein Gerät mit dieser Rolle ist immer der Initiator der Verbindung. Zusätzlich ist es in der Lage, mehrere Verbindungen zur selben Zeit aufrecht zu erhalten. Ein gängiges Beispiel ist ein Smartphone, welches gleichzeitig mit zwei Peripherals, wie Kopfhörern und einer Smartwatch verbunden ist.

Ein Peripheral ist in diesem Zusammenhang wiederum der Linked Layer Slave. Dieses Gerät sendet über die Advertisement Kanäle seine Bereitschaft eine Verbindung einzugehen. Eine Verbindung zwischen Central und Peripheral entspricht also der klassischen BLE Verbindung. GAP kann diese auch mit Hilfe des SMT verschlüsseln [Usa17, Seite 34].

Neben den Rollen definiert GAP zusätzlich sogenannte Modi. Ein Modus steht hier für einen Zustand, in den sich ein Gerät für eine gewisse Zeit versetzen kann um eine bestimmte Aktion auszuführen [Tow14, Seite 35]. Folgende sechs Modi sind definiert:

- Broadcast
- Nicht zu entdecken

- Eingeschränkt zu entdecken
- Normal zu entdecken
- Nicht verbindbar
- Verbindbar

Für jeden Modus gibt es weiterhin eine sogenannte Prozedur, welche von den betroffenen Geräten ausgeführt wird.

Der Broadcast Modus bietet beispielsweise als Prozedur die Observierung durch einen oder mehrere Observer. Den Modus selbst kann allerdings nur ein Broadcaster ausführen, wohingegen die Prozedur von einem Observer ausgeführt wird. Hier ist von besonderer Wichtigkeit, dass der Broadcaster, welcher Daten aussendet, zu keinem Zeitpunkt wissen darf, ob die Daten auch ankommen und der Observer, bei welchem die Daten ankommen, darf diese ausschließlich lesen. Dieser darf auch keine Anfragen stellen, ob ein Broadcaster in der Nähe ist. Es besteht also die Möglichkeit, dass niemals Pakete gelesen werden können, wenn kein Broadcaster in den Empfangsradius eintritt.

Die Entdeckbarkeit von Geräten ist über drei Modi definiert. Ausschließlich ein Peripheral kann sich dabei in jeden der drei genannten versetzen. Abhängig davon, welcher Modus angewendet wird, gibt das Peripheral über die Advertisement Kanäle seine Entdeckbarkeit bekannt. Auch wenn ein Gerät angibt, nicht entdeckbar zu sein, kann es dies in einem Advertisement Paket mitteilen. Das Entdecken bedeutet in diesem Zusammenhang also nur, dass dieses Gerät entweder nicht, eingeschränkt oder immer in der Liste der verfügbaren BLE Geräte angezeigt werden kann. Eingeschränkt im besonderen Fall bedeutet, dass das Gerät nur für einen bestimmten Zeitraum angezeigt wird.

Wenn man nun die Modi bezüglich der Verbindung betrachtet, gibt es zwei Varianten. Zum einen, den Modus in dem keine Verbindung möglich ist und zum anderen das Gegenstück, bei dem jede Verbindung erlaubt ist. Jedes Gerät ist in der Lage, anzugeben, dass es keine Verbindung eingehen möchte. Dabei kann es ein entsprechendes Advertisement Paket senden oder keinerlei Informationen über die eigene Präsenz preisgeben. Dementsprechend kann ein Gerät sich allerdings auch bereit erklären, eine Verbindung einzugehen und dies preisgeben. Sollte das der Fall sein, gibt es vier mögliche Prozeduren, die von einem anderen Gerät ausgeführt werden können. Es besteht die Möglichkeit der automatischen Verbindung, bei der eine Verbindung mit einem bereits bekannten Gerät eingegangen wird. Die allgemeine Verbindung ist der Standardfall, bei dem nach verfügbaren Geräten gesucht wird und dann entschieden wird, mit welchem dieser Geräte eine Verbindung eingegangen werden soll. Eine spezifischere Version davon ist die selektive Verbindung, bei der nicht nach allen Geräten gesucht wird, sondern nur nach bekannten Geräten ohne automatische Verbindungsoption. BLE bietet zusätzlich noch eine sehr nützliche Verbindungsoption, bei der man sich direkt auf ein Gerät verbinden kann, indem man die Bluetooth Adresse des Gerätes direkt adressiert. So kann man

sich in einem Schritt direkt auf das Gerät verbinden [Tow14, Seite 38ff].

Neben dem GAP, welches die Rahmenbedingungen für die BLE Kommunikation bereitstellt, gibt es zusätzlich das GATT. Dieses stellt der darüberliegenden Applikation eine Schnittstelle zur Kommunikation bereit. Dabei nutzt es das untergeordnete ATT, welches in Kapitel 3.1.3 beschrieben ist. In diesem Profil wird festgelegt ob das jeweilige Gerät ein Server oder ein Client ist. Dies legt in erster Linie fest, ob das Gerät Kommunikationsanfragen stellt oder verarbeitet. Dabei ist der Server ein Gerät, welches den Client auf dessen Anfrage hin mit den gewünschten Informationen versorgt, oder eine gewünschte Aktion ausführt [Usa17, Seite 30].

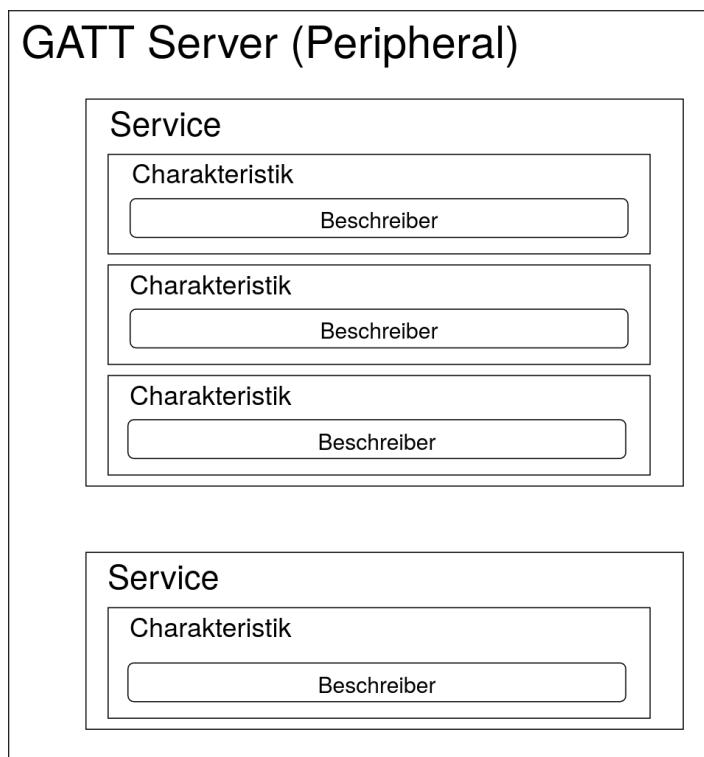


Abbildung 7: Aufbau eines GATT Servers [Tow14, Seite 57]

Sowohl im ATT als auch im GATT gibt es sogenannte Attribute. Diese stellen kleine Dateneinheiten dar, welche Informationen enthalten. Die beiden Einheiten des Protokollstacks arbeiten ausschließlich mit Attributen. Diese liegen in der Regel auf dem Server und können von einem Client adressiert werden. Um ein Attribut anzusprechen, gibt es zwei Möglichkeiten. Zum einen kann es über den Handle adressiert werden. Dieser ist eine vierstellige Hexadezimalzahl. Der Client hat die Möglichkeit, eine Liste aller Handles beim Server zu erfragen. Es ist garantiert, dass sich der Handle während oder zwischen Verbindungen nicht ändert, weshalb der Client immer wieder den selben verwenden kann [Tow14, Seite 53f]. Ähnlich verhält es sich mit der zweiten Methode, ein Attribut anzusprechen. Jedes Attribut besitzt einen Typ, welcher einer UUID entspricht.

Dabei gibt es einige vordefinierte, welche die Bluetooth SIG definiert hat. Der Typ gibt an, welchen Zweck das jeweilige Attribut ausführt. Entsprechende Vorgaben sind im Protokoll hinterlegt. Sollte man jedoch einen neuen Typ definieren wollen, kann man dies anhand der gegebenen Vorgaben umsetzen [Usa17, Seite 31]. Weiterhin verfügt ein Attribut über die klassischen Berechtigungen, welche der Server verwaltet. So kann ein Client über Schreibrechte, Leserechte oder sogar beide verfügen. Ebenfalls kann ihm der Zugriff auf ein Attribut gänzlich untersagt sein. Die zentrale Einheit eines Attributes ist jedoch der Wert, den dieses enthält. Dieser kann frei definiert werden und ist an keine festen Vorschriften gebunden. So kann es sich beispielsweise um einen String, einen Integerwert, oder sogar eine Gleitkommazahl handeln [Tow14, Seite 54ff].

In Abbildung 7 ist ein GATT Server abgebildet. Man kann hier verschiedene Ebenen erkennen. Jeder Server kann über einen oder mehrere Services verfügen. Diese wiederum können eine oder mehrere Charakteristiken enthalten. Jeder Service ist so konfiguriert, dass mit ihm eine bestimmte Aufgabe erfüllt werden kann. So kann ein Service beispielsweise dafür gedacht sein, sämtliche Funktionen bereitzustellen, um Daten an den Server zu schreiben. Ein anderer Service wiederum kann dann für sämtliche Lesezugriffe gedacht sein [Usa17, Seite 32]. Die Charakteristiken, welche jeder Service enthält, enthalten dann mindestens zwei Attribute. Zum einen ein Leseattribut, welches Informationen über die Charakteristik, wie unter anderem den Handle, die UUID und die Eigenschaften enthält. Zum anderen den eigentlichen Wert, den die Charakteristik enthält. Die Charakteristikeigenschaft sagt dabei aus, um welche Art es sich bei ihr handelt. Folgende Möglichkeiten stehen unter anderem zur Auswahl:

- Broadcast
- Lesen
- Schreiben ohne Antwort
- Schreiben
- Benachrichtigen
- ...

Mit diesem Wissen über eine Charakteristik weiß ein Client, welche Aktion er mit dieser ausführen kann. Der Beschreiber, der im Kern jeder Charakteristik zu finden ist, liefert zusätzliche Informationen zur Charakteristik. Sie bestehen immer aus einem einzigen Attribut. Dabei kann es sich beispielsweise um einen String handeln, der eine Beschreibung liefert, welche Funktion die Charakteristik ausübt [Tow14, Seite 59ff].

3.2 Kommunikation

Nachdem in Kapitel 3.1 der allgemeine Aufbau von BLE erläutert wurde, wird im nachfolgenden Kapitel auf das Kernelement, die tatsächliche Kommunikation zwischen

zwei oder mehreren Geräten von BLE eingegangen. Dabei werden drei Elemente im besonderen betrachtet: die Bekanntmachung, die Verbindung und der Datenaustausch.

3.2.1 Advertisement

Das Advertisement, oder zu deutsch die Bekanntmachung, ist die Funktion, mittels welcher sich Geräte, die bereit sind, sich zu koppeln bei suchenden Geräten bekannt machen. Allerdings kann die Bekanntmachung auch für einen Broadcast von Daten ohne explizites Zielgerät verwendet werden.

Für das Advertisement sind drei der 40 Kanäle, in die der Frequenzbereich auf dem ISM Band unterteilt ist, reserviert. Ein Gerät kann diese Kanäle nutzen und ein Paket senden, welches verbindungsspezifische Daten bereitstellt. Generell gibt es folgende vier unterschiedliche Pakete, welche somit gesendet werden können:

- ADV_IND
- ADV_DIRECT_IND
- ADV_SCAN_IND
- ADV_NONCONN_IND

Das „ADV_IND“ Paket sendet eine Bekanntmachung an alle Geräte, die zuhören und gibt bekannt, dass das Gerät bereit ist, sich mit jedem Gerät zu verbinden. Im Gegensatz dazu sendet das „ADV_DIRECT_IND“ Paket eine direkte Nachricht an ein bestimmtes Gerät, dass es bereit ist, sich mit genau diesem zu koppeln. Um das zu gewährleisten, enthält die Payload des Paketes die beiden BLE Adressen der betroffenen Geräte. Diese beiden Pakete lassen auch zu, dass sich die Geräte miteinander verbinden. Die restlichen zwei Pakete lassen dies wiederum nicht zu. So ermöglicht das „ADV_SCAN_IND“ Paket, lediglich einen Broadcast an alle hörenden Geräte zu senden, dass dieses Gerät in Reichweite ist. Es ist also sichtbar für die anderen Geräte. Um jedoch eine Verbindung einzugehen, müssen weitere Schritte unternommen werden. Das letzte Paket teilt allen Geräten in Reichweite mit, dass dieses Gerät nicht für eine Kopplung zu Verfügung steht. Alle Pakete bis auf das „ADV_DIRECT_IND“ Paket können zusätzlich Daten enthalten, die über das Advertisement hinausgehen. Das ermöglicht auch den Einsatz von BLE Beacons, welche, ohne eine Verbindung einzugehen, Daten an alle Geräte in Reichweite senden können [ADV].

3.2.2 Verbindung

Nachdem in Kapitel 3.1.2 erklärt wurde, wie Pakete aufgebaut sind und übertragen werden, gilt es noch zu erläutern, wie eine Verbindung in BLE abläuft, um diese Pakete tatsächlich transferieren zu können. Nachdem ein Central ein Gerät über das Advertisement gefunden hat, kann es eine Verbindungsanfrage initiieren. In diesem Paket sind drei wichtige Verbindungsparameter angegeben:

- Verbindungsintervall
- Slave Latenz
- Überwachungszeitüberschreitung

Das Verbindungsintervall legt die Zeit fest, die zwischen zwei Verbindungsevents verstreicht. Eine Verbindung in BLE besteht ausschließlich aus derartigen Ereignissen und bleibt solange bestehen, wie diese regelmäßig stattfinden. Bei diesem Intervall gilt es abzuwägen, was wichtiger ist. Je geringer dieses Intervall ist, desto schneller ist die Verbindung. Jedoch verbraucht dieses Verhalten auch mehr Energie. Das Central muss also im Vorhinein festlegen, was für die kommende Verbindung wichtiger ist [CON]. Die Slave Latenz legt die Nummer der Verbindungsevents an, die der Slave erlaubt ist, zu überspringen, bevor die Verbindung als beendet gilt. Ein weiterer Weg, wie eine Verbindung vorzeitig abgebrochen werden kann, wird durch die Überwachungszeitüberschreitung festgelegt. Bei dieser wird definiert, wie viel Zeit zwischen zwei erfolgreichen Übertragungen verstreichen darf. Sollte es also zu dem Fall kommen, dass über einen längeren Zeitraum erfolglos Pakete versendet werden, wird die Verbindung beendet [Tow14, Seite 23].

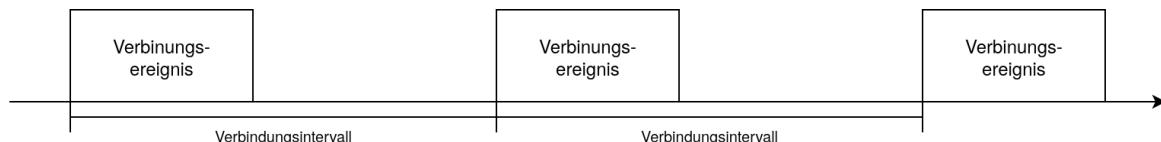


Abbildung 8: Ablauf einer BLE Verbindung [CON]

Wenn das Peripheral die Verbindung annimmt, wird diese, wie in Abbildung 8 dargestellt, aufgenommen. Jedes dieser Ereignisse folgt einem bestimmten Ablauf: zuerst überträgt der Master eine Anfrage an den Slave. Dieser empfängt die Anfrage und verarbeitet diese. Anschließend sendet er eine entsprechende Antwort, die der Master empfängt. Wichtig dabei ist, dass der Master nicht nur die Verbindung initiiert, sondern auch sämtliche Anfragen. Nachdem das definierte Verbindungsintervall abgelaufen ist, wird das nächste Verbindungsevent gestartet [CON].

4 Anwendungsbeispiel Eddystone Beacon

In den vorherigen Kapiteln wurde hauptsächlich auf die klassischen Einsatzmöglichkeiten von BLE eingegangen. Allerdings gibt es neben der verbindungsorientierten Kommunikation auch noch die Beacon Technologie. Im folgenden Kapitel wird nun auf deren Funktionsweise eingegangen und anhand eines beispielhaften Testaufbaus erklärt, welchen Nutzen dies mit sich bringt.

4.1 Funktionsweise

In Kapitel 3.2.1 wurde erklärt, wie sich ein Preripheral erkennbar macht. In der Regel ist das Ziel, ein Gerät zu finden, welches eine Verbindung sucht. Ein Beacon nutzt die Advertisement Kanäle jedoch, um Daten an sämtliche Geräte in Reichweite zu senden. Dabei hat er niemals die Absicht, eine Verbindung einzugehen. Die Beacon Technologie im BLE Standard wird durch dessen Annäherungsspezifikation ermöglicht. Dafür ist ein eigenes Paket definiert, welches in Abbildung 9 zu sehen ist. Eine Besonderheit bei diesem Paket ist, dass ein Nutzer ausschließlich die Annäherungs UUID ändern kann. Diese beträgt immer 32 Stellen. Das führt zusätzlich dazu, dass alle derartigen Pakete dieselbe Länge aufweisen [Gas14, Seite 16].

Flags	Länge	Typ	Firmen ID	Beacon Typ	Annäherungs UUID	Major Nummer	Minor Nummer	Batterie
-------	-------	-----	-----------	------------	------------------	--------------	--------------	----------

Abbildung 9: Beacon Advertisement Paketstruktur [Gas14, Seite 16]

Der in diesem Testaufbau verwendete Beacon der Firma „Accent Systems“ bietet Unterstützung für die beiden verbreitetsten Protokolle. Dabei handelt es sich zum einen um das hier verwendete „Eddystone“ Protokoll der Firma Google und zum anderen das von der Firma Apple entwickelte „iBeacon“ Protokoll.

Die beiden Protokolle unterscheiden sich in erster Linie anhand ihres Funktionsumfangs. Während das iBeacon Protokoll lediglich eine nutzerdefinierte UUID senden kann, verfügt das Eddystone Protokoll über vier verschiedene Arten, Informationen zu senden. Mit diesem Protokoll kann neben der UUID auch ein Link in Form einer Uniform Resource Locator (URL) geteilt werden. Weiterhin kann mit Hilfe des TLM Paketes ein Monitoring des Beacons betrieben werden, bei dem das Gerät Informationen über den eigenen Zustand weitergibt. Abschließend können mit Hilfe eines Ephemeral Identifier (EID) Paketes Nachrichten versendet werden, die nur von definierten Anwendungen gelesen werden können. Dies bietet eine Sicherheitskomponente, da der Beacon selbst keine Nachrichten empfangen kann und daher nicht feststellen kann, wer die Nachrichten empfängt [EDD].

Das iBeacon Protokoll auf der anderen Seite ist lediglich dafür gedacht, eine Applikation in Reichweite zu informieren, dass ein Beacon erreichbar ist. Welche Aktion das Gerät mit dieser Information ausführt, ist dann davon abhängig, welche Applikationen auf dem Endgerät installiert sind. In der Regel handelt es sich hier um Positionsbestimmung im Gebäude (siehe 4.2.2) oder das Auslösen einer Aktion am Endgerät bei Eintritt in einen bestimmten Bereich [Gas14, Seite 32f]. Beacons liefern allerdings einen enormen Vorteil gegenüber Eddystone Beacons. So ist nämlich jedes moderne Smartphone und jeder Laptop der Firma Apple mit einer iBeacon Funktion ausgestattet und somit kann jedes dieser Geräte direkt als Beacon fungieren [Gas14, Seite 21].

Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen eigenen Beacon mit dem gewünschten Protokoll zu erstellen. Die einfachsten Lösungen liefern hierbei entsprechende Bibliotheken für den „Raspberry Pi“ oder einen „Arduino“, der mit einem Bluetooth Modul ausgestattet wurde. Zusätzlich kann ein iBeacon auch auf einem „Semiconductor“ der Firma „Nordic“ konfiguriert werden [Gas14, Seite 21].

4.2 Testaufbau

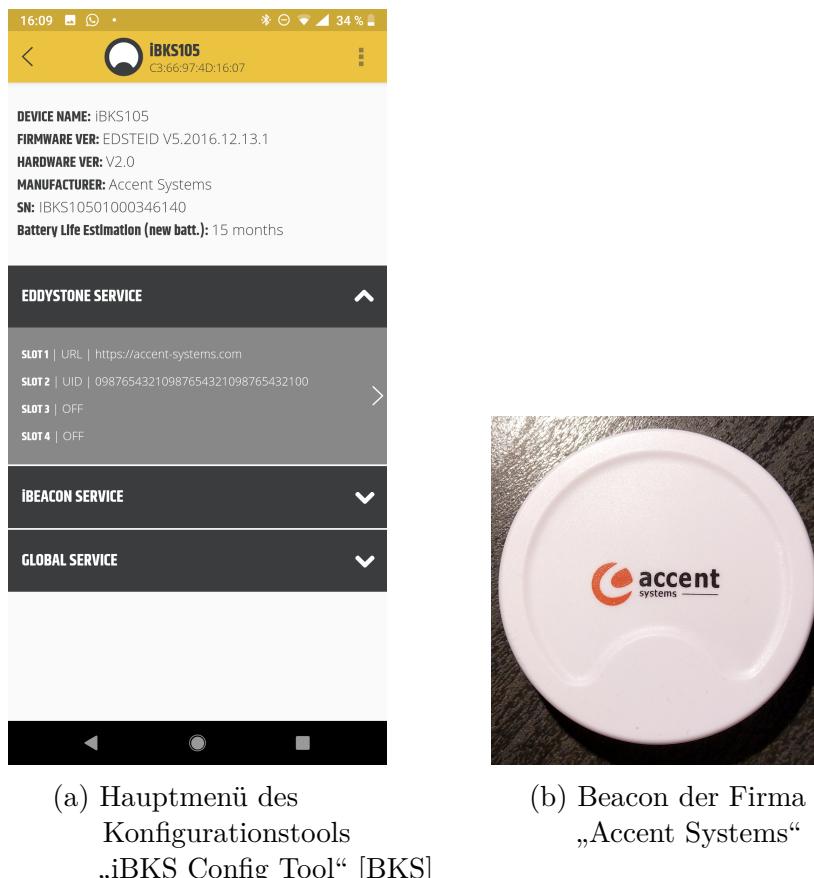


Abbildung 10: Der verwendete BLE Beacon und die Hauptmenüseite der zugehörigen Konfigurationsapplikation

Für den Testaufbau wurden drei BLE Beacons der Firma „Accent Systems“, wie in Abbildung 10b zu sehen ist, verwendet. Dieser kann neben dem verwendeten Eddystone Protokoll auch das iBeacon Protokoll senden. Um die Signale der Beacons auszuwerten und diese zu konfigurieren wurde ein Smartphone mit Android 9 verwendet. Die Firma „Accent Systems“ liefert eine eigens entwickelte Smartphone Applikation, um Beacons zu konfigurieren. Diese trägt den Namen „iBKS Config Tool“ [BKS]. Mit dieser können alle Einstellungen vorgenommen werden, die der Beacon ausführen kann. Für die Positionsbestimmung im Gebäude wurde eine Applikation der Firma „Proximi“ verwendet. Diese trägt den Namen „Proximi.io Management App“ [PRX]. In dieser können die

Beacons mit ihren GPS Koordinaten hinterlegt werden. Die App übernimmt dann eigenständig die Triangulationsberechnung und bestimmt die Postion des Empfangsgerätes.

Da der Funktionsumfang von BLE Beacons sehr eingeschränkt ist, sind auch die Konfigurationsparameter sehr übersichtlich. In Abbildung 10a ist ersichtlich, welche Möglichkeiten es gibt und dass für den vorliegenden Testfall der iBeacon deaktiviert wurde und über zwei der Eddystone slots ein URL und eine UUID gesendet werden. Näheres zu diesen beiden Nachrichten findet sich in den folgenden Sektionen. Was man in der Abbildung auch erkennen kann, ist die Batterielaufzeit des Gerätes. Dies kann mit einer Knopfzelle noch 15 Monate Daten senden. Man kann hier also erkennen, dass ein Beacon sehr energiearm arbeitet.

4.2.1 URL Benachrichtigung

Das Eddystone Protokoll ist in der Lage, eine URL an alle Geräte in Reichweite zu senden. Dieser kann über die „iBKS Config Tool“ Applikation im Beacon eingestellt werden. In Abbildung 11 ist die Konfigurationsseite für diese Funktion zu sehen. Mit diesen Einstellungen sendet der Beacon in einem Intervall von 950 Millisekunden die URL „<https://accent-systems.com>“. Das Endgerät kann mit Aktivierung direkt auf diese Seite wechseln. Mit Hilfe dieser Funktion kann ein Endgerät mit entsprechender Applikation bei Eintritt in den Bereich des Beacons getriggert werden und auf dem Endgerät kann die gewünschte Website geöffnet werden.

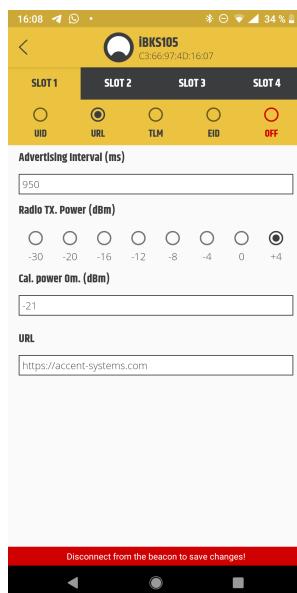


Abbildung 11: Konfigurationsfenster für die URL [BKS]

4.2.2 Positionsbestimmung

Für die Positionsbestimmung im Raum wird das Konzept der Triangulation angewendet. Hierfür werden mindestens drei Beacons benötigt. Diese müssen so im Raum verteilt werden, sodass sich an jeder Position im Raum mindestens drei Signale treffen. Die jeweilige Position des Beacons wird nach der Installation in der Applikation hinterlegt, die für die Positionsbestimmung zuständig ist. Zusätzlich wird, wie in Abbildung 12 ersichtlich, die UUID, welche im Beacon konfiguriert ist, für die Positionsbestimmung hinterlegt. Anhand dieser Daten kann die Applikation die Position im Raum erfassen. Dafür wird die Zeit gemessen, welche die Nachrichtenpakete benötigen, um vom Beacon zum Smartphone zu gelangen. Danach werden die Daten ausgewertet und ein Abstand zu dem Beacon ermittelt. Mit Hilfe von drei Signalen kann man diese Abstände dann auf einen Punkt im Raum festlegen. Die UUID von allen drei Beacons wird in diesem Beispiel alle zwei Sekunden übertragen. Deshalb wird die Position des Smartphones auch erst alle zwei Sekunden aktualisiert.

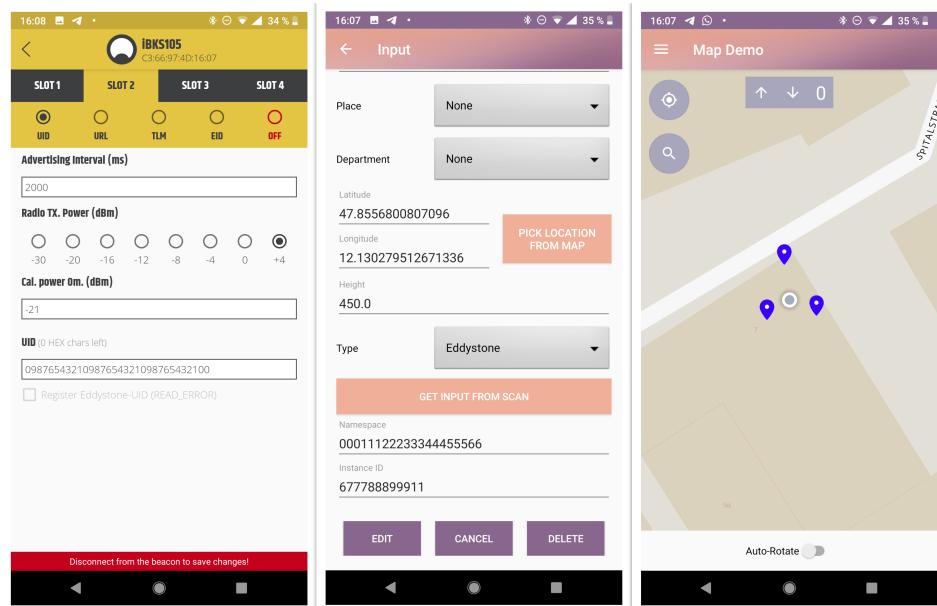


Abbildung 12: Einstellungen und Auswertung der Positionsbestimmung mit Hilfe von BLE [BKS]

Diese Art der Positionsbestimmung ist mit jeglicher Art von Beacon Protokoll möglich. Dies liegt daran, dass hierfür nur eine UUID von Seiten des Gerätes übertragen wird und jegliches Beacon Protokoll über diese Funktion verfügt. Die Auswertung und Berechnung der Position geschieht in diesem Fall immer auf Seite des Empfangsgerätes.

5 Vergleich mit anderen Kommunikationsprotokollen

Nachdem in den vorherigen Kapiteln ausführlich auf die Funktionsweise und die resultierenden Vorteile von BLE eingegangen wurde, widmet sich dieses Kapitel dem Vergleich mit anderen bekannten Protokollen aus dem Bereich der IOT. Besonders hervorgehoben werden dabei die Vorteile und Nachteile gegenüber diesen Protokollen. Um eine vernünftige Auswahl an Protokollen treffen zu können, betrachten wir in diesem Zusammenhang den Protokollumfang, welchen die Amazon Echo mit sich bringt, um im Jahr 2020 sämtliche Funktionen für eine Smart Home Integration zu erreichen. Zusätzlich wird eine weitere Technologie betrachtet, welche hauptsächlich zu Abdeckung von großen Bereichen zur Anwendung kommt.

5.1 ZigBee

ZigBee ist ein Protokoll, welches verschiedene Geräte im Haushalt miteinander vernetzt und sehr einfache Signale zwischen diesen austauscht. Der Hauptaugenmerk bei diesem Protokoll liegt auf einer niedrigen Datenrate, einem niedrigen Energieverbrauch und einer möglichst hohen Ausfallsicherheit [Ges15, Seite 195].

Dieses Protokoll ist hauptsächlich für die Steuerung von Geräten wie beispielsweise Rollosteuerungen oder Lampen gedacht. ZigBee selbst verfügt aus Energiegründen über keine große Reichweite. Es kann dennoch ein komplettes Haus abdecken. Das liegt daran, dass dieses Protokoll ein Netzwerk mit verschiedenen ZigBee Geräten aufspannt. So kommuniziert die Amazon Echo ausschließlich mit dem ersten Gerät des Netzwerkes. Die Information wird dann durch das Netzwerk gereicht und an das Zielgerät übermittelt. Dieses kann dann die gewünschte Aktion ausführen. In einem derartigen Netzwerk gibt es drei Instanzen. Zuallererst den Koordinator, der das Netzwerk startet und steuert. Jeder Teilnehmer, der kein Endknoten ist, nimmt die Rolle eines Routers an. Dieser gibt Nachrichten, welche nicht an ihn gerichtet sind, weiter. Die letzte Instanz ist dann der Endknoten. Dieses Netzwerkkonstrukt hat jedoch zur Folge, dass der Einsatzort von ZigBee nur stationär möglich ist.

Sollte man ein Gerät aus dem Netzwerk entfernen, ist dieses dazu in der Lage, die entfernte Route zu erkennen und eine Umleitung zu Geräten einzurichten, die sonst verloren gehen würden. Um ein Gerät in das Netzwerk einzufügen, muss man lediglich mit Hilfe des Koordinators einen Kanalscan ausführen. Dieser erkennt das Gerät, welches man mittels Nutzerinteraktion für 180 Sekunden sichtbar machen kann, und fügt dieses in das Netzwerk ein. Das Hinzufügen eines Gerätes ist also ähnlich einfach wie im BLE Standard [All19].

Das ZigBee Protokoll ist für den Einsatz im Gebäude gedacht und dient der Automatisierung von Haushaltsgeräten, die eine einfache Steuerung mit sich bringen. Um das zu erreichen, enthält das „Home Automation Profile“ des Standards verschiedene Gerätetypen, die wiederum jeweils die Steuerung einer bestimmten Art von Gerät übernimmt.

Ein Beispiel dafür ist der klassische Ein/Aus Schalter. Mit diesem Gerätetyp können Geräte wie Lichter, Steckerleisten und andere Geräte mit entsprechender Funktion einfach aktiviert beziehungsweise deaktiviert werden [Ges15, Seite 231].

ZigBee ist ein Protokoll, welches perfekt für die Fernsteuerung von Geräten wie Lichter, Steckdosen, oder Motorsteuerungen geeignet ist. Dafür benötigt es viel weniger Energie als BLE, da es seine Reichweite über ein Netzwerk erreicht und nur sehr kleine Datenpakete versendet. Ein ZigBee Gerät kann daher bis zu mehrere Jahre im „Hibernation Mode“ des Protokollstacks aktiv sein. Des Weiteren liefert das ZigBee Netzwerk einen Ausfallschutz, der verhindert, dass Geräte nicht mehr erreichbar sind, falls ein zentrales Gerät ausfällt [Ges15, Seite 267]. Zusätzlich ist ZigBee viel schneller bei der Aktivierung eines Knotens als BLE bei der Aktivierung eines Slaves. Wenn dieser allerdings aktiv ist, läuft die BLE Kommunikation mit diesem Gerät viel schneller ab. Zusätzlich ist ZigBee aufgrund des Netzwerkes an einen bestimmten Ort gebunden, wohingegen BLE nicht ortsgebunden ist und überall ein Ad-hoc Netzwerk aufspannen kann [Ges15, Seite 270]. Durch die größeren Datenpakete ermöglicht BLE auch den Austausch größerer Datenmengen und bietet somit einen größeren Funktionsumfang.

5.2 WLAN

WLAN ist das Protokoll mit den meisten Nutzgeräten weltweit. Es führt den Markt der drahtlosen Netzwerke mit großem Abstand an. Dies verdankt das Protokoll seiner hohen Datenrate und der Übertragung im lizenzenfreien 2,4 und 5 GHz Bereich [Ges15, Seite 193f].

Im Gegensatz zu BLE ist WLAN kein IOT Netzwerkprotokoll. Um dieses Protokoll zu betreiben, benötigt man einen Router, welcher die verschiedenen Endgeräte miteinander verbindet. WLAN verfügt zwar über einen Ad-Hoc Modus, bei welchem sich Geräte direkt miteinander verbinden können. Dabei ist der Aufbau allerdings aufwändiger als bei BLE, da der Host manuell eine IP Adresse konfigurieren muss. Zusätzlich hat man in diesem Modus keinen Zugriff auf das Internet. Dieser Modus ist zwar sehr ähnlich einsetzbar wie BLE, benötigt allerdings viel mehr Energie, da der WLAN Standard größere Paketgrößen definiert. Dies wiederum bietet den Vorteil, dass eine schnellere Kommunikation möglich ist.

Normalerweise wird WLAN im Infrastrukturmodus in Verbindung mit einem Router und Zugang zum Internet betrieben. Das bietet den Vorteil, dass die Reichweite von WLAN beinahe unbegrenzt ist. Im Zusammenhang mit dem Smart Home kann man so beispielsweise sein Zuhause überwachen, wenn man an einem gänzlich anderen Ort ist [Mue19].

„WLAN“ verfügt des Weiteren über einige Strom Spar Funktionen. Diese beschäftigen sich zum Einen damit, eingeholte Informationen über Infrastruktur in einer Liste im Cache zu speichern um Kommunikation einzusparen. Zum Anderen werden bestimmte Signale in größeren Abständen Gesendet um sich erkennbar zu machen [Ges15, Seite 242].

Die beiden Protokolle arbeiten beide auf dem selben Frequenzband und sind dafür gedacht Nachrichten zwischen verschiedenen Geräten auszutauschen. WLAN bietet jedoch einige Vorteile gegenüber BLE. Darunter sind ganz klar die Reichweite und schnellere Übertragung von größeren Daten. Diese haben allerdings den Nachteil, dass sie an Infrastruktur gebunden sind, die nicht überall verfügbar ist. Auch der dadurch erhöhte Energieverbrauch stellt ein Problem dar. BLE hingegen benötigt keine Infrastruktur und ist überall verfügbar, wo man ein Gerät einsetzen möchte. Zusätzlich sind die Kosten für ein BLE Gerät viel geringer als die für ein WLAN Modul. Somit kommt es Hersteller viel günstiger auf eine BLE Lösung zu setzen, wenn beide Protokolle als Option in Frage kommen [Ges15, Seite 271].

5.3 LoRaWAN

LoRaWAN ist ein Netzwerk, welches nicht im Smart Home zum Einsatz kommt. Die Kernaufgabe stellt es dar, eine möglichst große Reichweite abzudecken. Dabei kann ein Sendemast eine Fläche von bis zu 15 Kilometern abdecken. Dies ist möglich, da sehr kleine Pakete versendet werden und daher eine Frequenz verwendet werden kann, die eine hohe Reichweite aufweist, jedoch im Datenfassungsvermögen eingeschränkt ist.

Für dieses Protokoll benötigt man allerdings Infrastruktur. Es wird ein Netzwerkservicer benötigt, der mit einem oder mehreren Gateways verbunden ist. Diese sind mit einer Antenne ausgestattet und kommunizieren mit den LoRa Sensoren [LOR].

Die beiden Protokolle BLE und LoRaWAN stellen also das genaue Gegenteil voneinander dar. Während BLE eine geringe Reichweite aufweist, allerdings keine Infrastruktur benötigt und eine moderate Datenrate besitzt, kann LoRaWAN ein riesiges Gebiet abdecken. Dabei muss dieses allerdings in sämtlichen anderen Bereichen große Abstriche machen. Die einzige Gemeinsamkeit, welche beide Protokolle aufweisen, ist der geringe Energieverbrauch. Dieser ist jedoch bei LoRa Geräten geringer als bei BLE Geräten.

6 Fazit

Das BLE Protokoll bietet viele Möglichkeiten für eine Kommunikation, die wenig Energie benötigt und überall verfügbar ist, wo sich zwei entsprechende Geräte befinden. Mit ihm ist es möglich, ohne großen Aufwand eine Verbindung mit einem Gerät herzustellen. Zusätzlich bietet es weitere Komfortfunktionen im Protokollstack, welche beispielsweise eine verschlüsselte Kommunikation ermöglichen. Zusätzlich kann man den vollen Stack für eine eigene Anwendung nutzen, die man auf diesem Stack aufbaut und welche lediglich mit den beiden Protokollen GATT und GAP kommunizieren muss. Sämtliche anderen Funktionen sind im Protokollstack enthalten.

Neben der klassischen Kommunikation, die darauf beruht, dass zwei Geräte verbunden sind, gibt es zusätzlich die BLE Beacons. Diese können eingesetzt werden, um Geräte, die sich einer bestimmten Position nähern, eine Nachricht zukommen zu lassen. Des Weiteren kann man mit diesen Geräten endlich das Problem der Positionsbestimmung in geschlossenen Gebäuden beheben. Da GPS Signale nur im Freien vernünftig funktionieren, ist dies eine großartige Erweiterung des BLE Protokollstacks.

Selbstverständlich stößt auch BLE an einige physikalische Grenzen. So ist es durch eine Reichweite von zehn Metern sehr eingeschränkt und eignet sich nur für Geräte, die nahe beieinander sind. Des Weiteren ist die Paketgröße im Vergleich zu anderen Protokollen wie WLAN sehr klein und die Übertragung größerer Datenmengen dauert unangenehm lange.

Wenn man allerdings über diese Hürden hinwegsehen kann, da keine große Reichweite voneinander ist und keine riesigen Datenmengen übertragen werden müssen, ist BLE die perfekte Wahl. Nicht ohne Grund haben beinahe alle Smartphones in der heutigen Zeit eine entsprechende Unterstützung. Man kann getrost sagen, dass BLE den Bereich der IOT maßgeblich geprägt hat und sich verdientermaßen in der Mitte dieser Technologien ansiedelt.

Literatur

- [ADV] Bluetooth Low Energy Scanning and Advertising. http://dev.ti.com/tirex/content/simplelink_academy_cc2640r2sdk_1_12_01_16/modules/ble_scan_adv_basic/ble_scan_adv_basic.html. Last visit: 19 Dez 2019.
- [All19] Z. Alliance. The Standard for the IoT. In *Zigbee*, S. 15, 17 – 19, 23. 2019.
- [BKS] iBKS Config Tool. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.accent_systems.ibks_config_tool&hl=de. Last visit: 20 Dez 2019.
- [BLE] Bluetooth Low Energy. https://de.wikipedia.org/wiki/Bluetooth_Low_Energy. Last visit: 20 Dez 2019.
- [CON] Bluetooth Low Energy Connections. http://dev.ti.com/tirex/content/simplelink_academy_cc2640r2sdk_2_20_03_05/modules/blestack/ble_connections/ble_connections.html. Last visit: 19 Dez 2019.
- [EDD] Eddystone format. <https://developers.google.com/beacons/eddystone>. Last visit: 20 Dez 2019.
- [Gas14] M. Gast. Proximity and location services with Bluetooth low energy. In *Building Proximity Applications with iBeacon*, S. 13, 16, 21, 32 – 33. O'Reilly, Beijing (China), Koeln (Deutschland), 2014.
- [Ges15] R. Gessler und T.Krause. In *Wireless-Netzwerke fuer den Nahbereich*, S. 193 – 195, 231, 242, 267, 270 – 271. Springer, Wiesbaden (Deutschland), 2015.
- [Gup] S. Gupta und R. Kumar. BLE v4.2: Creating Faster, More Secure, Power-Efficient Designs - Part 1. <https://www.electronicdesign.com/communications/ble-v42-creating-faster-more-secure-power-efficient-designs-part-1>. Last visit: 8 Dez 2019.
- [LOR] What is the LoRaWAN Specification? <https://lora-alliance.org/about-lorawan>. Last visit: 19 Dez 2019.
- [Mue19] W. Muehlbauer. Kapitel 2: WLAN. In *Trends der drahtlosen Kommunikation*, S. 8 – 9, 15, 18. 2019.
- [PRX] Proximi.io Management App. <https://play.google.com/store/apps/details?id=io.proximi.management&hl=gsw>. Last visit: 20 Dez 2019.
- [Sau18] M. Sauter. LTE-Advanced Pro, UMTS, HSPA, GSM, GPRS, Wireless LAN und Bluetooth. In *Grundkurs Mobile Kommunikationssysteme*, Bd. 7, S. 410 – 411. Springer Vieweg, Wiesbaden (Deutschland), 2018.
- [Tan14] A. Tanenbaum und D. Wetherall. In *Computer Networks*, Bd. 5, S. 95 – 104, 194. Pearson, Harlow (Vereinigtes Koenigreich), 2014.

- [TI1] Logical Link Control and Adaptation Layer Protocol (L2CAP).
http://dev.ti.com/tirex/content/simplelink_cc2640r2_sdk_2_20_00_49/docs/blestack/ble_user_guide/html/ble-stack-common/l2cap.html. Last visit: 13 Dez 2019.
- [Tow14] K. Townsend, C. Cufi, Akiba und R.Davidson. Tools and techniques for lowpower networking. In *Getting Started with Bluetooth Low Energy*, S. 1, 15 – 29, 33, 35, 38–42, 53 – 57, 59 – 62, 75, 79. O'Reilly Media Inc., Sebastopol (Vereinigte Staaten von Amerika), 2014.
- [Usa17] M. Usama und B. Aftab. Take your first steps in IoT. In *Building Bluetooth Low Energy Systems*, S. 30 – 32, 34. Packt, Birmingham (Vereinigtes Koenigreich), Mumbai (Indien), 2017.
- [WTC] LayOPO Smart Watch. <https://www.amazon.de/LayOPO-SmartWatch-Wasserdicht-SchrittzLast> visit: 20 Dez 2019.