Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem

Mesterséges intelligencia (BMEVIMIA313)

Felhő alapú elosztott vezérlés beágyazott robot rendszeren

Házi feladat

Kovács Levente Ákos (CM6UKU),

Tóth Krisztián Dávid (J38GIK)

2015. dec. 11.

# Bevezetés

## A házi feladat célja

Egy labirintusban közlekedő reflexszerű (magától csak jobbra és felfele közlekedő) robot szimulálása beágyazott rendszeren (Raspberry Pi-on), ami adott kezdeti állapotból egy vég állapotba próbál eljutni, egy PC-n futó cloud szerver segítségével. Továbbá az ehhez tartozó technológiák megismerése (Node-RED, Yakindu).

## Program futása

A Robot a pályát, a vég céljának és a saját pozíciójának koordinátáit, a cloud rendszertől kapja meg az inicializációs szakaszban. Ez után a robot addig megy felfele ameddig csak tud, és ha elakad, akkor jobbra kerül. Amennyiben se jobbra, se fel nem tud lépni a robot (szenzorjai falat érzékelnek mind 2 irányban), akkor jelez a cloud rendszernek, hogy szüksége van segítségre és elküldi az aktuális koordinátáit, ezek után pedig vár a külső vezérlés válaszára. A cloud rendszer lefuttat egy A\* útkereső algoritmust a robot és a cél koordinátáival. Majd vissza küldi a robotnak. A gyakorlati megvalósításokról külön fejezetekben részletesebben írunk.

## Felhasznált Technológiák

### A cloud rendszerhez

A kommunikációs logika Node-RED-ben került implementálásra MQTT (Message Queueing Telemetry Transport) protokoll felhasználásával, MQTT broker-nek pedig a mosquitto open-source alkalmazást használja. A kereső motornak IMOR nevű felhasználó pathfinding Node.js package-ét használja.

### A robothoz

Yakindu-ban tervezett állapotgépből generált C++ kódot futtat, továbbá szintén Node-RED fut a kommunikáláshoz.

# Technológiák

## Node-RED

### Bevezetés

A Node-RED egy grafikus felület hardware-ek, api-k, és online szolgáltatások összekötésére, és az esemény vezérelt kommunikációs modell létrehozására. A Node-RED alapja Node.js, ami megkönnyíti a fejlesztést a több mint 120 000 szabad forrású moduljával, ami gyorsan elérhető a npm-en keresztül (egy parancs cmd-ből), továbbá optimálissá teszi cloud-on és Raspberry Pi-on való felhasználásra.

A flow ((„esemény”) folyam): az összeköttetést és a hozzá tartozó logikát megvalósító esemény vezérelt modell. A Node-RED-ben ilyen flow-kat alakítunk ki, innentől kezdve a futó modellünkre/programunkra is flow ként fogok utalni.

Egy flow kialakítását web browser-ben (Firefox, Google Chrome, …) a Node-RED portjára (saját-ip:1880) csatlakozással lehet végrehajtani miután fut a Node-RED. Minden flow-t automatikusan ment a Node-RED, de csak ha deploy-oltuk. A flow-k között a képernyő tetején lévő sheet-ek (munkalapok) kiválasztásával tudunk váltogatni, és itt tudunk ujjat sheet-et létrehozni a + gombbal.

A flow–kat JSON-ben tárolja a Node-RED megkönnyítve az importálás/exportálás–ukat, továbbá a megosztásukat az „online flow library”-ban.

### Telepítése

(Megj.: Jól érthető angol leírás található a <http://nodered.org>-on. Ennek az alfejezetnek csak a windows-os telepítésnek általános ismertetése a célja.)

Le kell tölteni és telepíteni egy 0.10.x-nél későbbi Node.js-t.

Majd a legegyszerűbb módszer, globálisan telepíteni a Node-RED-et, a node Package manager-en (npm-en) keresztül az alábbi paranccsal:

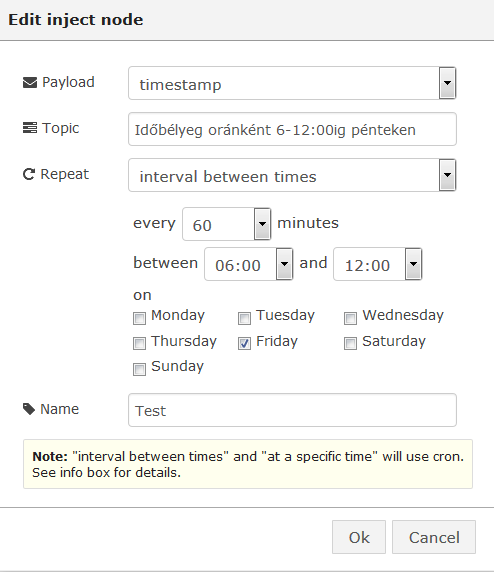
npm install -g --unsafe-perm node-red

Ez a parancs a C:\Users\”user-name”\AppData\Roaming\npm mappába fogja globálisan telepíteni a Node-RED-et, ami után bárhonnan futtatni lehet parancssorból a node-red parancs kiadásával.

### Node-ok

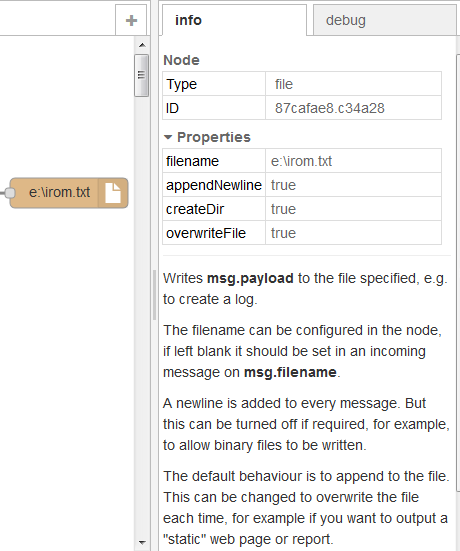
A node-ok, a folyamjainknak (flow) az építő elemei. Ezekből huzalozzuk össze a grafikus felületen a megvalósítandó rendszerünket. A node-ok működését úgy tudjuk beállítani, hogy kétszer klikkelünk a modul ikon-jára és a felugró ablakon beállítjuk a megfelelő konfigurációs értékeket.

PL: Inject node beálltása



1. ábra

Minden node-hoz tartozik egy leírás, ezt a grafikus felület jobb oldalán található ''info'' ablakban olvashatjuk el, ez tartalmazza a node típusát, a program által generált egyedi azonosítóját, a properties-t, ami a node konfigurációs értékeit tartalmazza, és egy általánost leírást a node működéséről.

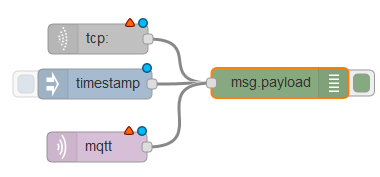


2. ábra File író node info palettája

### Rendszerezésük

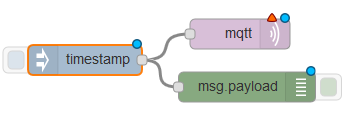
#### Funkció szerint

* Input (Bemeneti): Esemény (msg) generálásra használatos, ez lehet különböző protokollok-ról (Tcp/Udp/Mqtt) beérkező üzenetből létrehozott msg vagy lehetőség van msg injektálásra. Az esemény injektáló node-ot be lehet úgy állítani, hogy ismételje az msg injektálást bizonyos időközönként (pl. másodpercenként), megadott időpillanatban (pl. péntek 18:00-kor), vagy megadott intervallumon belül időközönként (pl. szombaton és pénteken 19:00-20:00 között percenként). Ez széleskörű polling lehetőségeket biztosít a felhasználó számára. Az injektáló node, default-ból időbélyeget generál, de konstans string-eket is lehet vele küldeni



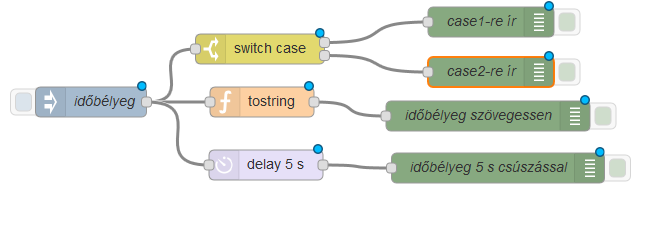
3. ábra (Bejövő üzenetek payload-ját kiírja a debug ablakra)

* Output (Kimeneti): Csak torkollanak bele folyamok, ki nem indulnak belőle. Főleg üzenet továbbításra használjuk, pl. UDP, MQTT csomag küldése vagy debug node-ot (zöld) a message payload-jának logolásra.



4. ábra Időbélyeget küld ki MQTT protokollon keresztül, továbbá kiírja a debug ablakra

* Function (függvény): Olyan node-ok amik valamilyen adatmanipulációt (XML, Json convert to/from …), késleltetést (delay), vagy valamilyen kapcsolat felvételt (TCP/HTTP request) hajtanak végre. Ezeknek a node-oknak tipikusan kimenetet és bemenete is van. Itt található a saját kódot futató function node is, de ez saját sandbox környezetbe fut, aminek eredményeként nem hivatkozhat más package-re csak a saját magunk által Java scriptben megírt kód futhat benne. Ez főleg egyszerű, de egyedi adatmanipulációra jó, de a komplexebb feladatokhoz érdemes saját node-ot készíteni (lsd. később).



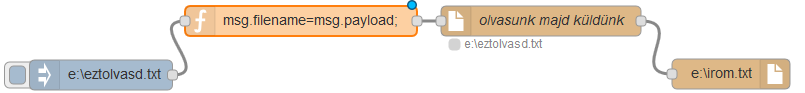
5. ábra

* Social: Twitter/Email üzenetek lekérésére és küldésére használt node-ok.



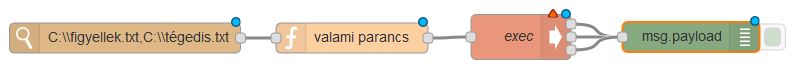
6. ábra Tweet-ekből e-mail-t küld, e-mail-eket tweet-eli

* Storage: File kezelést megvalósító 2 node tartozik alá, az 1. beolvassa azt a filet, aminek a nevét kapta msg payload-ban a bemenetén majd tovább küldi a tartalmát. A másik csak file-ba írást végez.



7. ábra

* Advanced: Ide kerülnek a különleges funkciókat ellátó node-ok, továbbá általában az internetről letöltött node-ok. Gyárilag a rendszerhívást megvalósító exec (3 output stderr stdout return), és a fájl változást figyelő watch található itt.



8. ábra

#### Kimenetek/bemenetek száma szerint

Egy node-nak lehet tetszőleges számú kimeneti és 0 vagy 1 bemeneti socket-je (ezek kezeléséről lsd. később). Egy bemenet socket-be tetszőleges számú event folyhat be (pl.: Advanced példánál exec-ből mind a három kimeneti socket a debug 1 bemenetével van összekapcsolva), és egy kimeneti socket-ből akár több irányba is továbbíthatunk egyszerre msg-t (lsd. Output példánál). Több kimeneti socket-tel, külön választhatjuk az adatfolyamunkat több párhuzamos végrehajtási irányban, vagy feltételhez köthetjük az üzenet útját/tartalmát.

### Node-ok készítése/felépítése

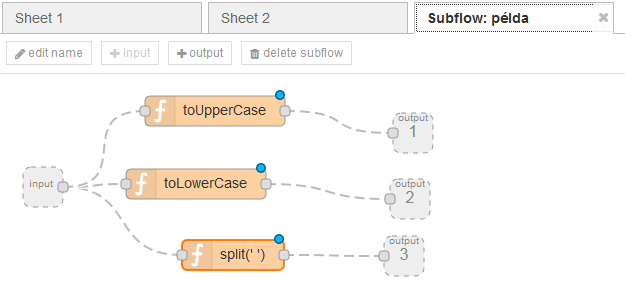
Egy node-ot három féle képen lehet létrehozni.

#### Internetről npm-en keresztül

Ez a legegyszerűbb módszer, keresünk az npmjs.com oldalon található node-ok közül egy olyat, amire nekünk szükségünk van, majd kiadjuk a npm install node-red-node-{filename} parancsot és telepítjük (Megj.: minden node red node neve node-red-node-\* al kezdődik, a többi sima node.js package ezeket a harmadik módszerben ismertetett módon lehet felhasználni.)

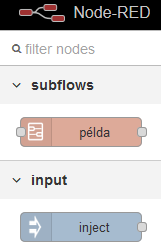
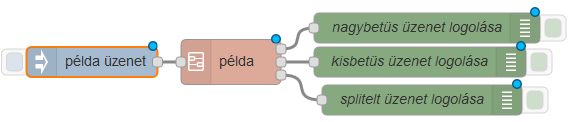
#### Subflow-ként

Lehetőségünk van a meglévő node-jainkból egy új node létrehozására, ez főleg az átláthatóságot és a hierarchikus tervezést hivatott megkönnyíteni. A Node-RED web browser-es kezelő felületén a jobb felső sarokban található 3 egymás alatti vízszintes vonalra klikkelve (  ), kiválasztjuk a create subflow opciót. Ezek után hozzá adhatunk maximum 1 bemenetet, és tetszőleges számú kimenetet a subflow-nk hoz. És kialakíthatunk egy flow-t a hozzátartozó logikával.



9. ábra

Ha ezzel készen vagyunk meg fog jelenni a node listában a subflow menü pont alatt az új node-unk. Innentől pedig használhatjuk, csak be kell húzni egy flow-ba.

10. ábra

#### Manuálisan (Saját node készítése/node-ok felépítése):

Minden node két fájlból felépíthető manuálisan is. Egy HTML és egy JavaScript fileból. Ezek nevének meg kell egyeznie, és az alábbi formátumra illeszkedni: az első karakterek ’–’-ig egy számkódot reprezentálnak, ezt követi a név.html/js attól függően, hogy melyik file (pl. 99-pelda.js , 99-pelda.html).

Ezeket a fileokat a C:\Users\”felhasználó név”\AppData\Roaming\npm\node\_modules\node-red\nodes mappába kell elhelyezni, ha globálisan lett a Node-RED telepítve, ellenkező esetben a telepítési mappába.

A Node-RED működését és elérési útvonalait személyre lehet szabni (kellő hozzáértéssel), a settings.js file manipulálásával (ami a node red könyvtárban található).(Megj.: A node-ok készítéséről jó leírás és példa található a Node-RED weboldalán)

A HTML file: Ez a node konfigurációjáért felel, innen fogja tudni a browser-es grafikus felületünk, hogy hogyan kell kezelnie a node-ot, mi a bemenetek illetve kimenetek száma, milyen konfigurációs ablakot dobjon fel mikor ráklikkelünk, melyik típusba sorolódik a node listában, hogy néz ki az ikonja, milyen leírást tartalmaz az info ablaka stb.

Példa HTML részlet:

<script type="text/javascript">

RED.nodes.registerType('Pathfinding',{

category: 'advanced', // the palette category

defaults: { // defines the editable properties of the node

name: {value:"Pathfinder mk1"}, // along with default values.

topic: {value:"nem fontos", required:false}

},

inputs:1, // set the number of inputs - only 0 or 1

outputs:3, // set the number of outputs - 0 to n

// set the icon (held in icons dir below where you save the node)

icon: "function.png", // saved in icons/myicon.png

color:"gray",

label: function() { // sets the default label contents

return this.name||this.topic||"Pathfinding";

},

labelStyle: function() { // sets the class to apply to the label

return this.name?"node\_label\_italic":"";

}

});

</script>

##### A JavaScript file:

A node viselkedését egy javascript file-ban tudjuk megírni. A function node-hoz képest meg van az az előnye hogy itt include-olhatunk( javascriptben requre) más library-ket . (Megj.: Nagy könnyítést jelent, hogy rengeteg problémára található library az npmjs.com-on amit egy npm install paranccsal már használatra késszé is tehetünk. )

Alapvető js program keret:

module.exports = function(RED) {

"use strict";

// require any external libraries we may need....

var PF = require('pathfinding');

// The main node definition - most things happen in here

function PathfindingNode(n) {

// Create a RED node

RED.nodes.createNode(this,n);

this.topic = n.topic;

var node = this;

this.on('input', function (msg) {

Valamilyen logika, amit csinál a node, ez hívódik meg mikor valamilyen msg érkezik a bemenetre.

this.on("close", function() {

// Called when the node is shutdown - eg on redeploy.

// Allows ports to be closed, connections dropped etc.

// eg: node.client.disconnect();

});

}

// Register the node by name. This must be called before overriding any of the

// Node functions.

RED.nodes.registerType("Pathfinding",PathfindingNode);

}

### Message kezelés

Node-RED-ben message-ekkel kommunikálnak a node-ok, ezek JSON objektumok amikre msg-ként hivatkozhatunk. Minden msg-nek van egy msg.payload property-je, ebben tároljuk a hasznos adatokat, ezen felül még msg.topic property-vel is rendelkezik sok default node által generált msg, ennek az oka a Node RED MQTT-s származásban keresendő. Vannak olyan node-ok amik több property-t is használnak, ilyen például a file („in”) node ami ha nem égetve kapja meg az olvasni kívánt file elérési útvonalát, akkor a msg.filename property-től várja ezt. De a saját node-jainkban is tetszőleges számú property-t bevezethetünk.(Megj.: a msg-k két node közötti property manipulációjára nagyon hasznos a function node, így pl. az msg.filename=msg.payload kód beiktatásával a file in számára feldolgozhatóvá lehet tenni egy sima msg-t)

#### Példa kódok üzenet manipulációra

Üzenet tovább küldése:

return msg;

Új üzenet létrehozása és továbbküldése:

var newMsg = { payload: "titkos üzenet" };

return newMsg;

Üzenet szétválasztása (Két output közül csak az egyiken továbbítja az üzenetet a másikon nem (nem küld NULL üzenetet, amelyik outputra null megy, azon megszakítja a folyamot))

if (msg.topic == "feltetel") {

return [ null, msg ];

} else {

return [ msg, null ];

}

Több üzenet egyszerre kiküldése/üzenet sorosítás: megvalósítható hogy egy adott outputra sorban több msg-t is küldjünk ki az alábbi példán szemléltetve:

var msg1 = { payload:"elso kimenete az output 1-nek" };

var msg2 = { payload:"masodik kimenete az output 1-nek" };

var msg3 = { payload:"harmadik kimenete az output 1-nek" };

var msg4 = { payload:"egyetlen uzenete az output 2-nek" };

return [ [ msg1, msg2, msg3 ], msg4 ];

Aszinkron üzenetküldés: ez nem szakítja meg a node futását csak kiküld egy üzenetet, de ilyenkor vigyázni kell, hogy a close event handler rendet rakjon utánunk.

var msg1 = {payload:"hello aszinkron vilag"};

node.send(msg1);

### MQTT És a Node RED

Részletes angol nyelvű leírás található az alábbi linken, ennek a fejezetnek nem célja a részletes ismertetés, erre van a link:

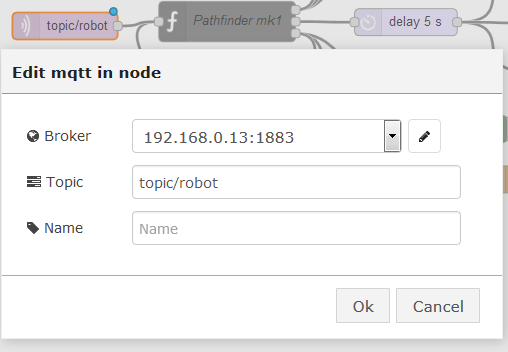
<http://www.rs-online.com/designspark/electronics/eng/blog/building-distributed-node-red-applications-with-mqtt>

Az MQTT egy általános topic based hálózati kommunikációs protokoll, amin keresztül eseményekre iratkozhatunk fel, vagy bizonyos témákban (topic-ok) eseményeket generálhatunk.

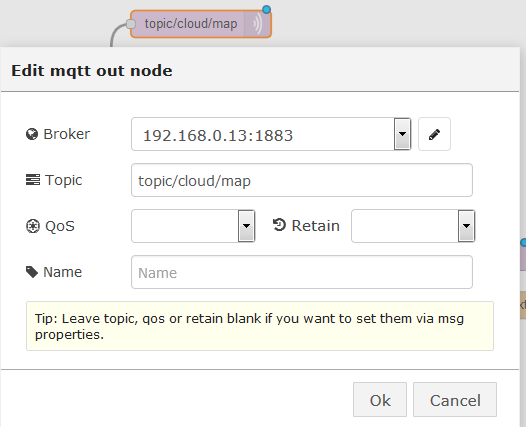
Ahhoz, hogy Node-RED-ben használni tudjuk az MQTT-t, szükségünk lesz egy MQTT brókerre, erre kivallóan alkalmas a mosquitto nevezetű program, ennek telepítéséről és konfigurációjáról a linken lehet többet megtudni.

Ha sikeresen feltelepítettük, akkor elegendő elindítani a mosquitto alkalmazást és a Node-RED-et is. Ezt követően elég a Node-RED-ben behúzni az MQTT node-okat és felkonfigurálni.

Beállítjuk a broker ip címét, továbbá input node esetén megmondjuk, hogy milyen topic-ba jött üzenetekre vagyunk kíváncsiak, outputnál pedig hogy melyik topic-ba akarunk posztolni.



11. ábra



12. ábra

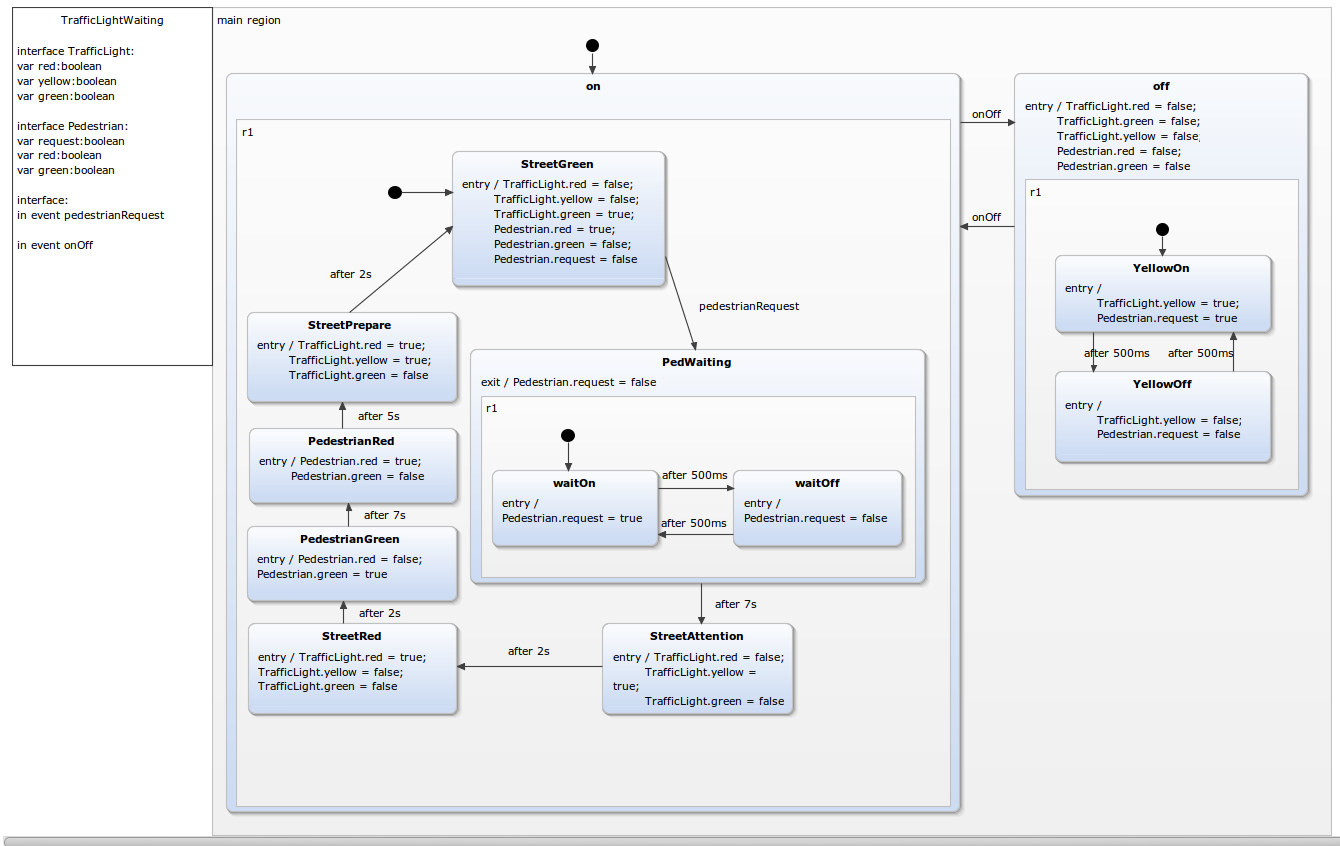
### YAKINDU Statechart Tools 2

Egy ingyenesen elérhető, open-source eszköz, mely segítséget nyújt beágyazott rendszer modelljének mérnöki tervezésében és implementálásában. A nevéből adódóan ez egy esemény vezérelt állapotgép tervező környezet, mely grafikus programozó felületen könnyíti meg az állapotmodellek elkészítését. Az állapotmodellek az UML-ben meghatározott szabályoknak megfelelnek kisebb-nagyobb módosításokkal kiegészítve.

Négy fő alkotó eleme van a rendszernek. Az első a grafikus tervező felület, a második a Yakindu SCT 2 meta modell helyesség ellenőrző egység, a harmadik a szimulációs környezet, a negyedik pedig egy kódgenerátor, ami képes egy kattintással Java, C vagy C++ nyelveken implementálni az állapotmodelljeinket.

Az állapotgépek interfészeken keresztül képesek kommunikálni egymással, illetve a környezettel. Ezekben be-, illetve kimeneti eseményeket, változókat vagy függvényeket definiálhatunk.

A következő ábrán látható egy teljes modell, bal oldalon az interfészek definíciója, középen egy top-down tervezésű utcai jelzőlámpa állapot modelljének megvalósítása.



13. ábra YAKINDU SCT 2 közúti lámpa modell

# A program

## A feladat részletesebb leírása

A feladat egy beágyazott rendszer elosztott vezérlésének szimulálása cloud rendszer segítségével, és az ehhez kapcsolódó technológiák megismerése és ismertetése.

A beágyazott rendszerünket egy Raspberry Pi-al szimuláljuk. A Raspberry vezérlését egy Yakindu-ban elkészített állapot gépből generált C++ kód végzi. A robot rendelkezik szenzorokkal, amiknek segítségével meg tudja állapítani, hogy van-e akadály körülötte.

Az osztott vezérlést MQTT protokoll segítségével valósítjuk meg Node-RED-ben implementált logikával kiegészítve.

A Raspberry-n egy kivételesen buta robot mozgását szimuláljuk, hiszen a cél az volt, hogy minél előbb segítséget kérjen.

(Megj.: a robot logikáját nem lenne nagy erőfeszítés felokosítani, az állapotgépben csak minimális változtatást jelentene, így könnyen lehetne gyakorlati alkalmazást találni a project-nek. Például egy nagyon kis számítás igényű heurisztika futhatna a roboton a következő lépés irányának meghatározásához, és csak akkor kérne segítséget, ha bonyolult pálya lenne, ahol elakad, így tehermentesítve a server-t, ami akár sok ilyen robotot is kiszolgálhatna.)

A robot a szimuláció indulásakor lekéri az inicializálási adatait a szervergéptől, ezek a következők:

* a pálya térképe (ez csak a szimulációs helyzetben szükséges, hisz nincsen képünk a világról, amit a szenzorjaink érzékelhetnének, így a szenzorok szimulációjához szükség van a körülöttünk lévő világ adataira.) .
* A robot kiinduló pozíciója.
* A robot célpozíciója.

A robot buta lépés logikája úgy működik, hogy folyamatosan felfelé próbál lépni, ha nem sikerül, mert a szenzorival falat érzékel akkor pedig jobbra lép, ha ez is meghiúsul, akkor segítséget kér a szerver géptől majd vár a válaszára. Minden lépés után ellenőrzi, hogy elér-e a célba.

A szervergép-en fut a MQTT broker és egy Node-RED alkalmazás ami, ha get üzenetet kap, akkor inicializáló információkat publish-ol, ha pedig help-et akkor egy útvonalat publish-ol a robot számára. Az útvonalat A\* algoritmussal keresi meg.

## A Node-RED alkalmazások

### Saját Node



14. ábra

Ennek a node-nak az elkészítését én hajtottam végre felhasználva azt a kereső algoritmusokat megvalósító library-t, amit a forrásoknál feltüntettem.

A node-nak a feladata a szerver oldali logika megvalósítása.

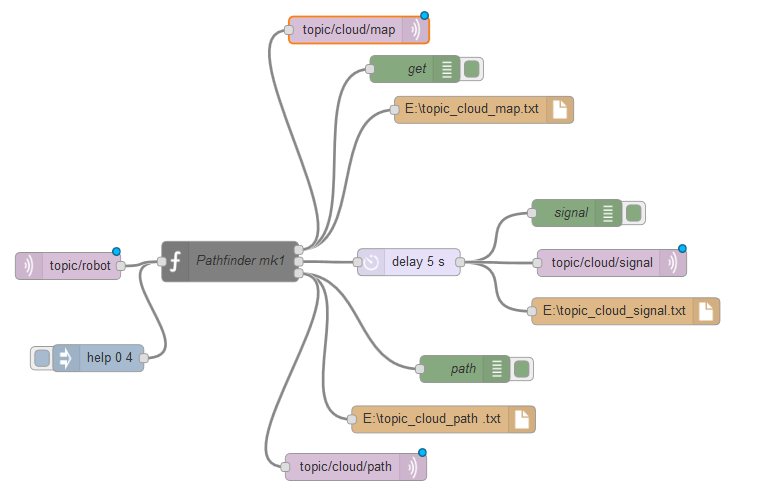
Bemenetének szerepe: A bemeneten kapja meg az üzenetet, ami a node működését határozza meg. Ez vagy egy get parancs lehet vagy egy help és koordináta parancs.

Kimenetek szerepe: Az 1. kimenetén az inicializáló adatokat küldi ki, a 2. kimenetén a jelzéseket, a 3. kimenetén pedig a végrehajtandó lépések irányát kódolva (0-fel, 1-jobbra, 2-le, 3-balra). (Megj.: kis bit bűvészkedéssel le lehetne optimalizálni úgy, hogy egy 8 bites integer-ben 4lépést küldjünk el, ha a robot memóriája a szűk keresztmetszet).

Belső működés: Ha get parancs érkezik a msg.payload első szavaként, akkor inicializáló üzenetet küld ki az 1. kimenetén és egy jelzést a 2. kimenetén (1-es kód), a 3. kimenetre nem küld semmit. Az inicializáló üzenet egy mátrixot (térképet), egy kezdő pozíciót és egy célpozíciót tartalmaz. Ha help és két koordináta parancs jött akkor egy lépés sorozatot tartalmazó string-et küld ki a harmadik kimenetén és egy jelzést a második kimenetén (4-es kód), az első kimenetre nem küld semmit.

Keresőalgoritmus: A felhasznált kereső könyvtár nagyon sokféle algoritmus és heurisztika kombinációt támogat, amik közül csak egy egyszerű A\*-ot használ a node, természetesen minimális módosítással tetszőleges algoritmusra át lehetne kapcsolni. Arra azonban figyelni kell, hogy nem mátrix indexeket használ, a pozíció definiálásához hanem (x,y) koordinátát, ami gyakorlatilag pont a fordítottja a megszokott i. sor, j. oszlop koordinátákhoz képest.

### A szervergépen



15. ábra Szerver gépen futó debug verzió

#### A működése:

A ’’topic/robot’’ topic-ba posztol a robot üzenetet. Ez az üzenet két féle lehet, ami meghatározza a node működését:

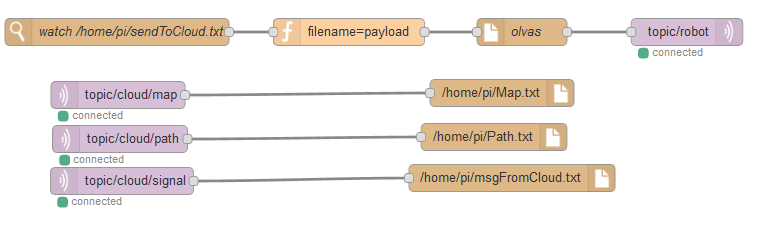
* Ha get-el kezdődik akkor a robot bejelentette igényét az inicializáláshoz szükséges adatok lekérésére. Ebben az esetben a pathfinder mk1-node megkapja, majd felismeri a kérést és kiküldi az inicializáláshoz szükséges mátrix-ot, kezdő pozíciót és vég pozíciót az 1. kimenetén. Ez az üzenet három node-ba torkollik, egy debug node-ba ami logolja az üzenetet a debug ablakba, egy File-ba, ami szintén logolást végez, továbbá az MQTT node-ba, ami publish-olja a topic/cloud/map topic-ba az inicializálási információt, a robot innen fog tájékozódni az adatairól. Ezt követően a második kimenetén, egy előzetesen definiált nyelvben meghatározott jelzést küld ki (esetünkben ez egy int (1)), hogy az inicializáló adatok elküldésre kerültek, ez a gyakorlatban egyszerre történik, de a delay node gondoskodik arról, hogy az adatok elküldése után küldje csak el a jelzést.

* Ha help-el kezdődik az üzenet, akkor a ’’Pathfinder mk1’’ node úgy értelmezi, hogy segítséget kértek tőle. A msg.payload-ban a ''help'' után space-szel tagolva szerepelnie kell a robot (x,y) koordinátájának (int) (pl. ’’help 4 0’’), ha ez teljesül, akkor a node lefuttat egy A\* algoritmust a robot által küldött koordinátáról indítva (a robot saját koordinátája) és a cél koordinátára. A célt és a pályát a szervergép ismeri, hisz ő inicializálta a robotot rá. A futás végeztével az útvonalat kódolja és a 3. kimenetén kiad egy msg-t aminek a payload-ja a lépések irány kódja ’,’-vel elválasztva pl.(’’1,1,1,2,2,3,3,4,’’ ahol az 1=fel 2=jobbra 3=le 4=balra). Ezt az üzenetet szintén logoljuk debug window-n és file-ba is, továbbá publikáljuk a topic/cloud/path topic-ba, és egy másik jelzés kódot küldünk ki (’4’) a 2. kimenetre.

A jelzésekre a roboton futó c++ kód miatt van szükség, ezzel érjük el, hogy csak akkor próbálja meg elérni az útvonalat/inicializálási adatokat tartalmazó file-t, ha már benne van az adat.

Tesztelési célzattal van inject node a folyam elején, hogyha a robot nem is küld, üzenetet mégis tudjuk szimulálni.

### A roboton



16. ábra

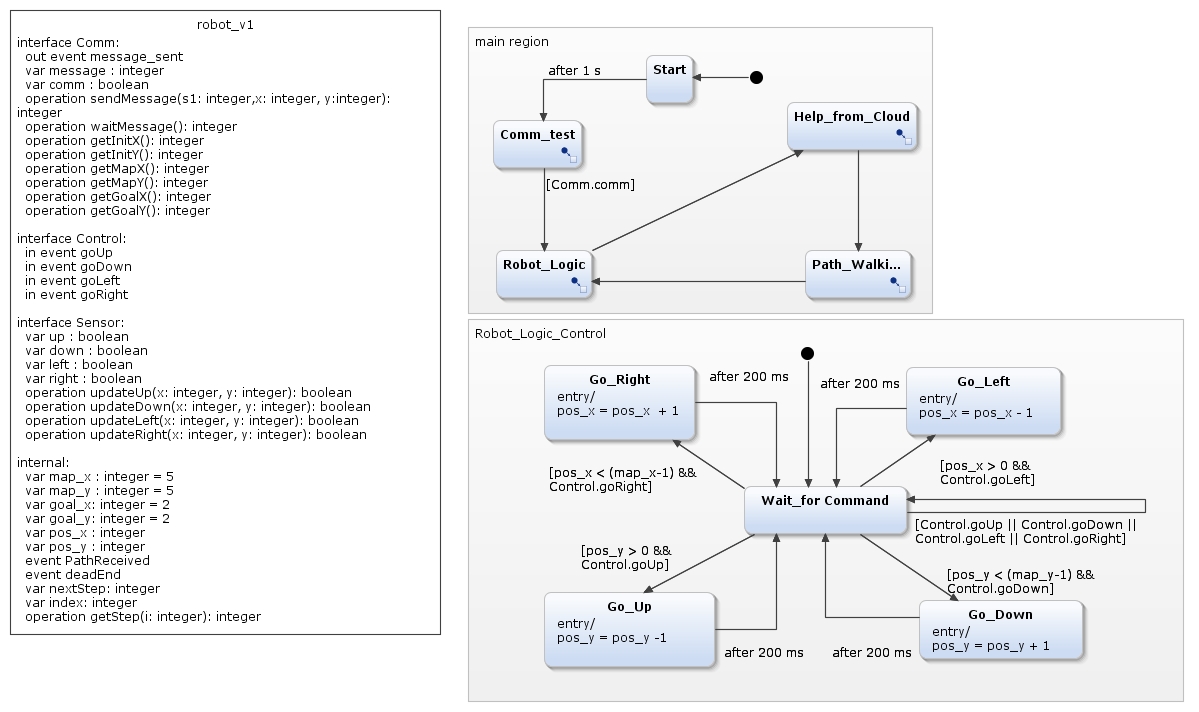
Működése:

Négy különálló részből áll:

* A …/path topic-ba érkező publish-okat beleírja a path.txt file-ba, innen fogja a c++ kód feldolgozni az útvonalat.
* A …/map topic-ba érkező publish-okat beleírja a map.txt file-ba, innen fogja a c++ kód feldolgozni az inicializációs adatokat.
* A …/signal topic-ba érkező publish-okat beleírja a msgFromCloud.txt file-ba, c++ kód ezen keresztül figyeli, hogy jött-e üzenet, és a benne található kód alapján, dönti el, hogy melyik file-t kell beolvasnia, a Map.txt vagy a Path.txt.
* A watch node figyeli, hogy a megadott fileokat írták-e, ha igen, akkor generál egy msg-t ami payload-jában a file nevét tárolja. Mivel a file-ból olvasó node csak a filename property-ben képes átvenni elérési útvonalat, ezért egy függvényt kell beiktatni a két node közé, ami a msg.filename=msg.payload; utasítást futtatja, és így feldolgozhatóvá teszi az adatot a ’’file’’ node számára. A file node ezt követően kiolvassa az adatokat (jelzéseket (get, help)) a sendToCloud.txt-ből és publish-olja a topic/robot-ra amin keresztül a szerver értesül a robot igényeiről.

## A Yakindu állapotmodell

Az állapotgép modell tervezését top-down módszerrel kezdtem el, mellyel a következő állapotmodell állt elő.



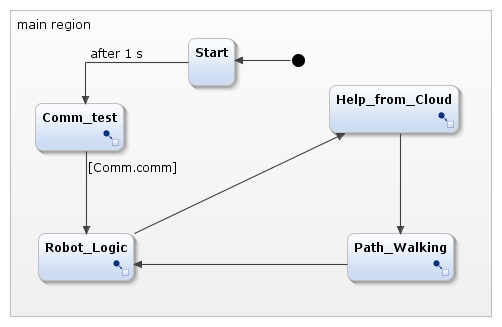
17. ábra YAKINDU SCT 2 állapotmodell a feladat megoldásához

### **A robot\_v1 projekt interfészei**

* Comm: Az üzenet küldésért és fogadásért felelős a robot és a cloud rendszer közt.
  + message\_sent: Amikor üzenetet küld a cloud felé ezt az esemény tüzeli el a robot.
  + message: Az üzenet kódját tartalmazza, amit utoljára kapott a robot a cloud-tól.
  + comm: Egy boolean változó, értéke igaz, ha sikerült kapcsolatot létesítenie a cloud-dal.
  + integer sendMessage (s1: integer, x: integer, y\_integer): Eljárás, ami elküldte egy s1 értékű üzenetet a robot jelenlegi pozíciójával együtt.
  + integer waitMessage (): Eljárás, amely visszatér az utolsó üzenettel, amit a cloud küldött.
  + integer getInitX (), integer getInitY (): Eljárások, amelyek megadják a robot kezdőpozícióját a pályán.
  + integer getMapX (), integer getMapY (): Eljárások, amelyek megadják a játéktér két dimenziójának maximumát.
  + integer getGoalX (), integer getGoalY (): Eljárások, amelyek megadják a célpozícióját a robotnak.
* Control: A robot helyváltoztatásáért felelős interfész, segítségével direktben tudjuk irányítani a robotot.
* Sensor: A robot körül található négy szenzor, amelyekkel érzékeli a külvilág akadályait.
  + boolean update (Up/Down/Left/Right)(x: integer, y: integer): Eljárások alkalmasak lekérdezni a megfelelő szenzor adatait.
* internál: Ebben az interfészben tárolja a külvilág számára nem elérhető változókat, függvényeket, eseményeket.
  + integer map\_x, map\_y: Tárolja a játéktér két dimenziójának szélső értékét.
  + integer goal\_x, goal\_y: Tárolja a célpozíciót.
  + integer pos\_x, pos\_y: Tárolja az aktuális pozíciót.
  + event PathReceived: Esemény, mely akkor sül el, ha útvonal adatot kap a robot a cloud-tól.
  + event deadEnd: Esemény, mely akkor sül el, ha zsákutcába jut a robot.
  + integer nextStep: Tárolja a következő lépésnek megfelelő irányt, ami a cloud-tól kapott útvonal egy eleme.
  + integer index: Egy szimpla ciklusváltozó, amely a cloud-tól kapott útvonalat járja be egyesével.
  + integer getStep (i: integer): A függvényparaméterként átadott sorszámú lépéssel tér vissza.

### Állapotmodell tervezése

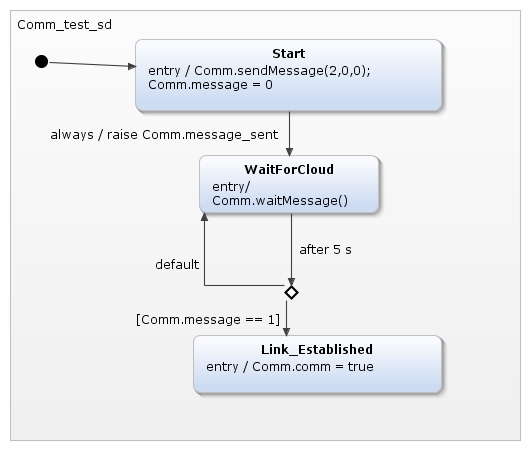
A következőekben ismertetem az állapotmodell elemeket.



18. ábra Top szint

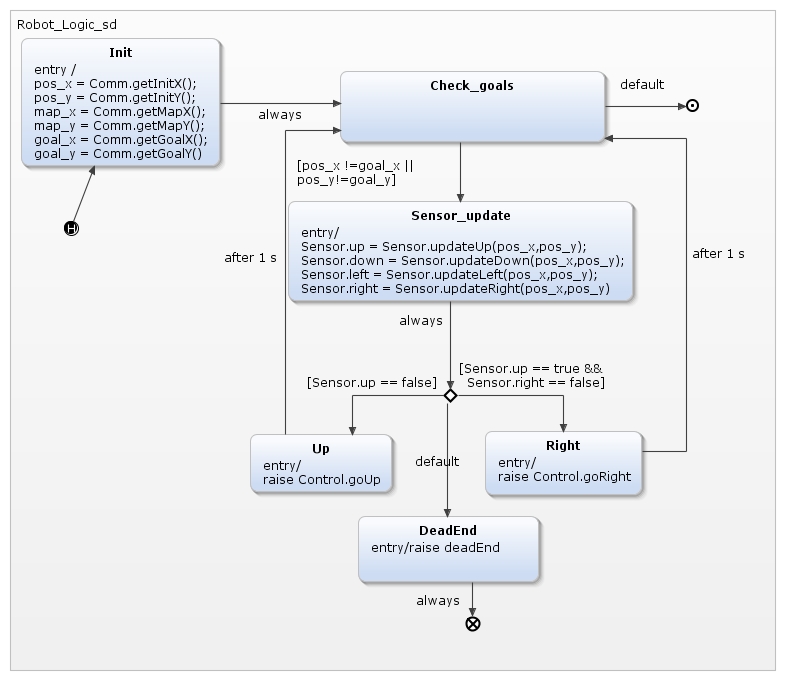
A top szint nagyon magas absztrakciós szinten fogja meg a problémát. Szavakkal leírva ez a folyamat:

* Elindul a robot, egy másodpercet vár, hogy minden esszenciális komponens inicializálódjon. A kommunikációt teszteli a cloud egységgel, csak akkor lép tovább, ha megbizonyosodott a cloud létezéséről és készen állásáról. Majd megkezdi a futását. Optimális esetben a robot logika megoldja a problémát, eljut a célállapotba. Ha ez nem sikerül akkor a cloud-hoz fordul, ami elküldi számára a bejárandó utat, hogy eljusson céljába. Ezt az útvonalat bejárja és visszatér a problémamegoldó fázisba. Ott fogja vizsgálni a cél pozíció elérését. Ha elérte a célját terminálja a működését a robot.



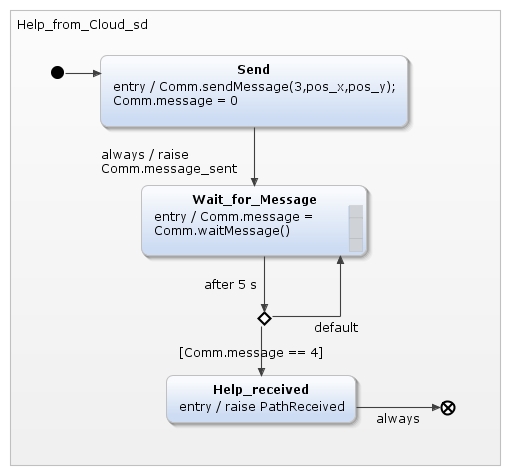
19. ábra Comm\_test subdiagram

A comm\_test subdiagram-ban a robot kezdeményez kapcsolatot a cloud-dal, majd addig várakozik, amíg a cloud vissza nem jelez, hogy kész a segítség nyújtásra.



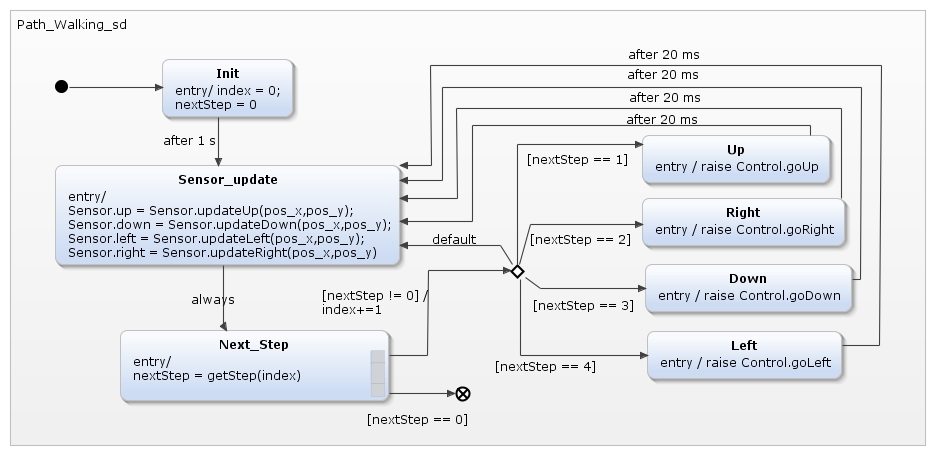
20. ábra A Robot\_Logic subdiagram

A Robot\_Logic subdiagram felelős a robot probléma megoldó logikájának megvalósításáért.



21. ábra Help\_from\_Cloud subdiagram

Help\_from\_Cloud subdiagram a Comm\_test-hez hasonlóan üzenetet küld a cloud-nak, majd megvárja míg válaszol az.



22. ábra Path\_Walking subdiagram

Path\_Walking subdiagram végrehajtja a kapott útvonal bejárásához szükséges parancsokat.

### Kódgenerálás

A YAKINDU SCT 2 egyik komponense, a kódgenerátor. Sikeresen generáltam kódot az állapotmodellból, amit azután lefuttattunk.

Az állapotmodellt kiegészítettem egy C++11 szabványban íródott függvényekkel és szálkezelt időzítő osztállyal, amik létrehozzák a kommunikációt a robot és a cloud közt és biztosítja az állapotgép helyes működését.

A kiegészítés kezdeti állapota:

#include "Robot\_v1.h"

#include <iostream>

#include <fstream>

#include <cstring>

#include <ctime>

#include <list>

#include <iterator>

#include <utility>

#include <exception>

#include <thread>

#include "TimerInterface.h"

#include "sc\_types.h"

using namespace std;

enum Comm\_Packets{

No\_Message = 0, Cloud\_Online = 1, Robot\_Online = 2, Dead\_End = 3, Path\_sended = 4

};

char\* mtx;

int n, m;

string path;

class RobotComm : public Robot\_v1::SCI\_Comm\_OCB{

public:

sc\_integer sendMessage(sc\_integer s1, sc\_integer x = 0, sc\_integer y = 0) {

ofstream myfile;

myfile.open("sendToCloud.txt");

if(myfile.is\_open()){

myfile << s1 << " " << (int)x << " " << (int)y << endl;

myfile.close();

return 1;

}

else return 0;

}

int init\_x, init\_y, goal\_x, goal\_y;

void process\_data(){

ifstream myfile;

myfile.open("Map.txt");

if(myfile.is\_open()){

string temp;

getline(myfile,temp);

n = (int)(temp[0]-'0');

m = (int)(temp[2]-'0');

//Map (mátrix) feldolgozás

getline(myfile,temp);

mtx = new char[n\*m];

int j=0;

for(unsigned int i=0;temp[i]!='\n';i++){

if(temp[i] == '\n') temp[i]='\0';

}

for(unsigned int i=0;i<temp.size();i++){

if(temp[i] != ',') mtx[j++] = temp[i];

}

getline(myfile,temp);

init\_x = (int)(temp[0]-'0');

init\_y = (int)(temp[2]-'0');

getline(myfile, temp);

goal\_x = (int)(temp[0]-'0');

goal\_y = (int)(temp[2]-'0');

myfile.close();

}

}

void process\_help(){

ifstream myfile;

myfile.open("Path.txt");

if(myfile.is\_open()){

int db=0;

string temp;

getline(myfile,temp);

temp = temp + "0";

for(unsigned int i = 0;i<temp.size();i++)

if(temp[i] >= '0' && temp[i] <= '4') db++;

char\* out = new char[db];

int j=0;

for(unsigned int i=1;i<temp.size();i++){

if(temp[i] !=',') out[j++] = temp[i];

}

myfile.close();

path = string(out);

delete out;

}

}

sc\_integer waitMessage(){

ifstream myfile;

int output = 0;

myfile.open("msgFromCloud.txt");

if(myfile.is\_open()){

char message = '0';

myfile.get(message);

if(message == '1') process\_data();

if(message == '4') process\_help();

if(message >= '0' && message <= '4'){

output = (int) (message-'0');

}

myfile.close();

}

return output;

}

sc\_integer getInitX(){return init\_x;}

sc\_integer getInitY(){return init\_y;}

sc\_integer getMapX(){return n;}

sc\_integer getMapY(){return m;}

sc\_integer getGoalX(){return goal\_x;}

sc\_integer getGoalY(){return goal\_y;}

};

class RobotSensor : public Robot\_v1::SCI\_Sensor\_OCB {

public:

sc\_boolean updateUp(sc\_integer x, sc\_integer y) {

if(y == 0) return true;

return (mtx[(int) (y\*(n-1)+x)] == '1');

}

sc\_boolean updateDown(sc\_integer x, sc\_integer y) {

if(y == (m-1)) return true;

return (mtx[(int)(y\*(n+1)+x)] == '1');

}

sc\_boolean updateLeft(sc\_integer x, sc\_integer y) {

if(x == 0) return true;

return (mtx[(int)(y\*n+x-1)] == '1');

}

sc\_boolean updateRight(sc\_integer x, sc\_integer y){

if(x == n-1) return true;

return (mtx[(int)(y\*n+x+1)] == '1');

}

};

class RobotUtility : public Robot\_v1::InternalSCI\_OCB {

public:

sc\_integer getStep(sc\_integer i) {

sc\_integer len = path.size();

if(i<len) return (int)(path[i]-'0');

else return 0;

}

};

typedef pair<clock\_t, sc\_integer> TimePair;

typedef pair<TimedStatemachineInterface\*,sc\_eventid> SMEvent;

typedef pair<SMEvent, TimePair> EventTimer;

static bool runnable;

static bool terminateVar;

static std::list<EventTimer> timerList;

class RobotTimerInterface : public TimerInterface {

public:

std::thread t1;

static void timerLoop(RobotTimerInterface\* interF ){

try{

int db = 0;

std::cout << "TimerLOOP Init: " << std::endl;

while(runnable && !(terminateVar)){

db++;

for(std::list<EventTimer>::iterator t =

timerList.begin();t!=timerList.end();++t){

if(!(runnable)) break;

EventTimer tempEvent = (\*t);

SMEvent tempSMEvent = tempEvent.first;

TimedStatemachineInterface \* statemachine =

tempSMEvent.first;

sc\_eventid eventId = tempSMEvent.second;

if((db % 10000) == 0)std::cout <<

"Accumulate: " << eventId

<< std::endl;

TimePair tempTimer = tempEvent.second;

clock\_t start = tempTimer.first;

sc\_integer interval = tempTimer.second;

clock\_t now = clock();

if(now > (start + interval)) {

if((db % 10000) ==0) std::cout <<

"Raised" << std::endl;

statemachine->raiseTimeEvent(eventId);

}

}

}

}

catch(std::exception e){

std::cout <<"My Exception Handler: " << e.what() <<

std::endl;

}

}

RobotTimerInterface(){

runnable = true;

terminateVar = false;

}

/\*

\* Starts the timing for a time event.

\*/

void setTimer(TimedStatemachineInterface\* statemachine,

sc\_eventid event, sc\_integer interval, sc\_boolean isPeriodic) {

std::cout << "SetTimerBy" << event << std::endl;

clock\_t now = clock();

TimePair newTimer(now, interval);

SMEvent newSMEvent(statemachine, event);

EventTimer newEventTimer(newSMEvent,newTimer);

timerList.insert(timerList.end(),newEventTimer);

}

/\*

\* Unsets the given time event.

\*/

void unsetTimer(TimedStatemachineInterface\* statemachine,

sc\_eventid event){

std::cout << "UnsetTimerBy" << event << std::endl;

if(event != NULL){

for(std::list<EventTimer>::iterator t =

timerList.begin();t!=timerList.end();++t){

if(t->first.second == event) {

timerList.erase(t);

}

}

\*(sc\_boolean\*)event = false;

}

}

/\*

\* Cancel timer service. Use this to end possible timing threads and free

\* memory resources.

\*/

void cancel(){

terminateVar = true;

//t1.join();

}

};

static RobotTimerInterface staticCreator;

int main()

{

Robot\_v1 robot\_obj;

RobotComm robot\_comm;

RobotSensor robot\_sensor;

RobotUtility robot\_util;

RobotTimerInterface timer;

robot\_obj.setSCI\_Comm\_OCB(&robot\_comm);

robot\_obj.setSCI\_Sensor\_OCB(&robot\_sensor);

robot\_obj.setInternalSCI\_OCB(&robot\_util);

timer.t1 = std::thread(RobotTimerInterface::timerLoop,&timer);

robot\_obj.setTimer(&timer);

try{

std::cout << "Objektumok letrejottek" << std::endl;

robot\_obj.init();

robot\_obj.enter();

robot\_obj.runCycle();

}

catch(std::exception e){

std::cout << "My Exception Handler: "<< e.what() << std::endl;

}

timer.t1.join();

return 1;

}

Hivatkozások

1. <https://www.npmjs.com/package/pathfinding>
2. <http://www.rs-online.com/designspark/electronics/eng/blog/building-distributed-node-red-applications-with-mqtt>
3. <http://nodered.org/>
4. <http://statecharts.org/documentation.html>