

Grundlagen und Stand der Forschung

Konstantin Tkachuk

13. Juli 2016

1 Stichpunkte

- Es existiert SmartHome (was es ist, Funktionalitäten, Referenzen), Vor- und Nachteile
- Es existiert IFTTT, webbasierte Servicekopplung (in der Cloud?), simple Regeln, Referenzen, Vor- und Nachteile
- Diese Welten sind aktuell völlig getrennt, sollen zusammengebracht werden (evtl. Grafik zeichnen, Delta erwähnen)
- Sichtweisen: SmartHome+IFTTT oder IFTTT+SmartHome
- Vorteile, die sich bieten, wenn die Welten vereint sind, wenn der Demonstrator lokal läuft
- Was genau soll gemacht werden:
 - Auf Basis von ESH offene Schnittstelle für Anbinden von Services definieren
 - Für konkrete Services implementieren: z.B. Dropbox, Twitter, Wetter
 - Integrieren von angebundenen Services in gemeinsame Rule Engine
 - Modell für die Regeln (evtl. ESH Regeln wiederverwenden?)
 - Erstellen von Demo-Regeln, sowie eine Möglichkeit Demo-Regeln per GUI/xml/JSON oder anderswie zu erstellen

- Lokal auf einem Raspberri Pi laufen lassen
- Evaluation, Fragen, die beantwortet werden sollen
 - Ist die Netzwerklast bei Zugriffen auf Dienste im Internet zu hoch? (z.B. bei Verschieben von 100 Fotos in die Dropbox)
 - Vergleich des entstandenen Systems mit den Vorgängern IFTTT, SmartHome, Kriterien z.B. Reaktionszeit
- Optionale Features:
 - Offloading von netzwerklastigen Vorgängen in die Cloud (z.B. Amazon VM)
 - GUI
- Datenschutz

2 Grundlagen

In diesem Kapitel werden die für diese Arbeit relevanten Grundlagen erläutert, sowie der aktuelle Stand der Forschung vorgestellt.

2.1 Internet of Things

Die enorm steigende Anzahl von „intelligenten Gegenständen“ mit eingebetteten Computern, die den Menschen im alltäglichen Leben unterstützen sollen, hat zu der Prägung des Begriffs „Internet der Dinge“ (IoT) geführt. Jedes dieser Dinge hat seine eigene Funktionalität und im Verbund stellen sie eine große Menge an Daten zur Verfügung. Im Rahmen von zahlreichen Forschungsprojekten [9] werden Möglichkeiten untersucht, IoT mit unterschiedlichen Technologien zu kombinieren. Unter anderem werden Technologien, wie Cloud Computing, Machine-2-Machine Learning und Semantic Web untersucht. Außerdem werden Kernprinzipien, wie Architektur und Standardisierung intensiv recherchiert. Sie werden in dedizierten Forschungsprojekten [8][7] immer wieder aufgegriffen.

Im Laufe der Zeit haben sich verschiedene Aspekte des IoT herausgebildet, unter anderem das Smart Home.

2.2 Smart Home

Ein mit IoT eng verwobenes Thema ist das Smart Home, welches die elektronische Steuerung von ausgewählten Geräten mit z.B. einer Rule Engine kombiniert um eine Automatisierung des Geräteverhaltens in einem Zusammenspiel zwischen Sensorik und Aktortik zu erreichen. Smart Home grenzt sich von IoT ab indem es auf Sensoren und Aktoren spezialisiert ist, die im Kontext eines Hauses relevant sind.

Bis dato wurden zahlreiche Smart Home Lösungen von verschiedenen Anbietern entwickelt. Man kann prinzipiell zwei Arten von Lösungen unterscheiden. *Proprietäre* Produkte (z.B. RWE SmartHome) spezialisieren sich auf eine sehr begrenzte Anzahl von Geräten und bemühen sich maximale Unterstützung für diese Geräte zu bieten. Dies sorgt für eine Fragmentierung des Marktes. *Open Source* Lösungen hingegen verfolgen das Ziel möglichst offen für verschiedene Geräte und Protokolle zu bleiben.

2.2.1 Eclipse SmartHome

Eclipse SmartHome (ESH)[2] ist Teil des Eclipse Open IoT Stacks[1]. Es ist ein Framework, dass als Grundlage für die weitere Entwicklung von konkreten Smart Home Lösungen ausgelegt ist. Unter anderem kommt es in bekannten Lösungen wie openHAB und Qivicon zum Einsatz.

Eclipse SmartHome basiert auf Java OSGi, was es sehr modular macht. Es bietet allgemeine Kernfunktionalitäten, die in einem Smart Home Produkt benötigt werden. Hierzu gehören Modelle, Schnittstellen und unterstützende Services, die es Third-Party Entwicklern erleichtern eigene Bindings zu implementieren, ohne existierenden Code verändern zu müssen. Unter Binding versteht man eine implementierte Schnittstelle für ein konkretes Gerät/Service.

Außerdem gibt es Unterstützung für die Implementierung von Discovery Services und einer Benutzeroberfläche. Eine rudimentäre Rule Engine des Event-Condition-Action Typs, die es erlaubt das Verhalten von Geräten zu automatisieren, ist integriert. Für eine Reihe von populären Geräten (z.B. Philips Hue) sind Bindings bereits beispielhaft implementiert.

Ein Kernvorteil von ESH im Kontext dieser Arbeit ist, dass es ein Open Source Framework mit Fokus auf Offenheit ist. Diese Erweiterbarkeit des Frameworks ist von großem Interesse für die Arbeit. Mehr dazu in Sektion ??.

2.3 Task Automation Services

Die Automatisierung von Aufgaben ist eins der zentralen Bestreben unseres alltäglichen Lebens. Es macht das Leben einfacher und erlaubt uns kostbare Zeit zu sparen. Ob Notifikation auf dem Smartphone, wenn eine Email eingeht oder das Einschalten von Lampen, wenn ein Raum betreten wird, solche Automatisierung ist heutzutage überall zu finden. Lange Zeit musste jede derartige Automatisierung einzeln entworfen, konfiguriert und implementiert werden. Doch die steigende Anzahl von intelligenten Gegenständen und die Allgegenwärtigkeit des Internets belassen dies der Vergangenheit. Nun hat sich der Ansatz der Task Automation Services[6] gebildet.

Ein Task Automation Service (TAS) ist ein Dienst, der es Endnutzern ermöglicht das Verhalten von verschiedenen Services und Geräten in eigenen Szenarien jederzeit selbst zu automatisieren. Solche Szenarien basieren auf Event-Condition-Action (ECA)[5] Regeln, welche es ermöglichen, auf Events unter festgelegten Bedingungen mit entsprechenden Aktionen zu reagieren. Meistens wird dies durch einen intuitiven visuellen Regel Editor ermöglicht.

Aktuell gibt es noch vergleichsweise wenige TAS. Ein Überblick über existierende Services bietet Abbildung 1.

Wie in der Abbildung zu sehen ist, gibt es unterschiedliche Ansätze. Einige TAS sind in der Cloud angesiedelt, was bedeutet, dass sie, sofern Internet verfügbar ist, jederzeit und von überall erreichbar sind. Die aktuell mächtigsten und bekanntesten TAS sind IFTTT[3] und Zapier[4]. Sie unterstützen hunderte unterschiedlicher Web Services, bieten aber keine Möglichkeit mit Geräten direkt zu interagieren. Um diese TAS zu nutzen, muss man jedoch bereit sein, sämtliche Zugriffsdaten, die für die zu automatisierenden Dienste (z.B. Facebook, Twitter, etc.) benötigt werden, dem TAS anzuvertrauen.

Andere Task Automation Services arbeiten lokal auf Smartphones. Solche TAS konzentrieren sich auf die Automatisierung von den auf dem Gerät laufenden Services. Die Unterstützung von der Automatisierung von Web Services ist nur in dem Umfang gegeben, in dem diese Web Services direkten Kontakt mit dem Smartphone haben.

Schließlich gibt es TAS, die auf einer dedizierten Basis im Haus arbeiten. Solche Task Automation Services konzentrieren sich auf die direkte Steuerung von Geräten mithilfe der entsprechenden Protokolle. Im Grunde sind sie äquivalent zu Smart Home.

Im Rahmen dieser Arbeit wird Smart Home jedoch getrennt von TAS behandelt, da der Fokus der Automatisierung völlig unterschiedlich ist. Mehr

		Web						Smartphone				Home	
		Ifttt	Zapier	CloudWork	Elastic.io	ItDuzzit	Wappwolf	On{x}	Tasker	Atooma	Automatelt	WigWag	Webee
Channels	Web channel support	✓	✓	✓	✓	✓	Few	Few	✓	✓	✓	✓	✓
	Device channel support	Few	×	×	×	×	×	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	Smartphone resources as channels	✓	×	×	×	×	×	✓	✓	✓	✓	×	×
	Public channels support	✓	×	×	✓	✓	×	✓	×	×	×	×	×
	Pipe channel support	×	×	×	✓	×	Few	Few	×	×	×	×	×
	Group channel support	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	Few	×
	Device channel discovery	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	✓	Few
	Multi-event rules	×	×	×	×	×	×	✓	✓	×	×	✓	×
Rules	Multi-action rules	×	×	×	✓	×	×	✓	✓	×	✓	✓	✓
	Chain rules	×	×	×	✓	×	Few	Few	×	×	×	×	×
	Group rules	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	Few	×
	Collision handling	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
	Predefined common rules	×	×	✓	×	✓	✓	×	×	×	✓	✓	✓
	Rule execution profile	WD	WD	WD	WD	WD	WD	DD	DD	DD	DD	DD	DD
	Visual rule editor	✓	✓	×	✓	✓	✓	×	✓	✓	✓	✓	✓
	Provides API	×	✓	×	✓	×	×	×	×	×	×	×	×
TAS	Programming language	×	×	×	✓	×	×	✓	Few	×	✓	✓	✓

* ✓ = supported; × = not supported; Few = few support; WD = Web-driven execution profile; and DD = device-driven execution profile.

Abbildung 1: Überblick über existierende Task Automation Services [6]

dazu in Sektion 2.4.1.

Wie zu sehen ist, unterstützen aktuelle TAS nur begrenzt die direkte Steuerung von Geräten. Außerdem sind die zum Einsatz kommenden Rule Engines sehr rudimentär. Dies ermöglicht den Endnutzern zwar leichteren Einstieg in den visuellen Regeleditor, begrenzt aber auch gleichzeitig stark ihre Mächtigkeit.

2.4 Vision

2.4.1 Stand der Forschung

Wie in den vorherigen Sektionen zu sehen ist, haben Smart Home und Task Automation Services viel gemeinsam. Sowohl Smart Home als auch TAS beschäftigen sich mit der Automatisierung des Verhaltens von Geräten und Services. In beiden Fällen kommen Event-Condition-Action Regeln zum Einsatz.

In beiden Umgebungen spielen intuitive visuelle Regeleditoren eine wichtige Rolle. Der wesentliche Unterschied besteht lediglich in dem Fokus der Automatisierung.

Smart Home konzentriert sich auf die direkte Kommunikation mit Geräten über die entsprechenden Protokolle. Es arbeitet in der Regel on-premise und bietet die Automatisierung der Geräte. Webbasierte Task Automation Services hingegen sind

2.4.2 Ziele

Ziel dieser Arbeit ist es die Welten von Smart Home und web-basierten Task Automation Services zusammen zu bringen. Es soll ein Demonstrator entwickelt werden, der die Funktionalitäten von Smart Home und TAS kombiniert und in einer on-premise Anwendung anbietet. Hierzu soll das Eclipse SmartHome Framework als Basis verwendet werden und um die Funktionalitäten von web-basierten TAS angereichert werden. Die entstandene Anwendung soll auf einem Raspberry Pi laufen.

Die entstandenen Funktionalitäten sollen anhand von einer Reihe von konkreten Services demonstriert werden (Auflistung). Unter anderem sollen ein Wetterdienst, ein Filesharing Service und ein Social Media Service angebunden werden. Die Zusammenarbeit dieser Services untereinander und mit Smart Home Geräten soll anhand von Beispiel-Regeln demonstriert werden. Außerdem soll es im Demonstrator möglich sein neue Regeln zum System hinzuzufügen zu können.

Hieraus sollen sich zahlreiche Vorteile bieten. Die Erweiterung von Smart Home um unterschiedliche web-basierte Services soll einen neuen Grad an Freiheit ermöglichen, was die regelbasierte Automatisierung betrifft.

Im Laufe der Entwicklung sollen unterschiedliche Forschungsaspekte untersucht werden. Es soll geprüft werden, inwiefern Task Automation Services als on-premise Lösung sinnvoll sind unter Betrachtung von Aspekten wie Reaktionszeiten und Netzwerklast. Hierzu soll ein Vergleich der erstellten Anwendung mit IFTTT stattfinden.

Literatur

- [1] Eclipse Open IoT Stack. <https://iot.eclipse.org/java/open-iot-stack-for-java.html>. Accessed: 13.07.2016.

- [2] Eclipse SmartHome. <http://www.eclipse.org/smarthome/>. Accessed: 13.07.2016.
- [3] IFTTT. <http://ifttt.com>. Accessed: 10.06.2016.
- [4] Zapier. <http://zapier.com/>. Accessed: 10.06.2016.
- [5] W. Beer, V. Christian, A. Ferscha, and L. Mehrmann. *Modeling Context-Aware Behavior by Interpreted ECA Rules*, pages 1064–1073. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg, 2003.
- [6] M. Coronado and C. A. Iglesias. Task automation services: Automation for the masses. *IEEE Internet Computing*, 20(1):52–58, Jan 2016.
- [7] T. Jacobs, M. Joos, C. Magerkurth, et al. Adaptive, faulttolerant orchestration of distributed IoT service interactions. Technical Report D2.5, The Internet of Things - Architecture, 2012.
- [8] S. Menoret et al. iCore - final architecture reference model. Technical Report D2.5, iCore Project, 2014.
- [9] E. R. C. on the Internet of Things. IERC projects portfolio.