

Konzeptpapier Lichtsteuerung

Marius **Schuller**
Stefan **Thiemann**
Patrick **Wildt**

14. Oktober 2015

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	2
2	Lichtsteuerungs-Technologien	2
3	Komponenten	3
4	Hardware	3
4.1	RaspBee Premium, Raspberry-Pi Einzeln	3
4.2	RaspBee Premium, Raspberry-Pi Bundle	3
4.3	Hinweis	4
5	Grobarchitektur	4
5.1	Hue LED Licht	4
5.2	ZigBee Controller	5
5.3	Lichtsteuerung	5
5.4	Webserver	5
5.5	GUI	5
5.6	CLI	5

Hier soll kurz die Grundidee des Schwerpunktprojekts, sowie welche Hardware benötigt wird, beschrieben werden.

1 Einführung

Im Zuge der Internet-of-Things-Kampagne¹ werden immer weitere “dumme” Geräte miteinander intelligent vernetzt. Dazu gehören auch Lichter und Glühbirnen. Zur Vernetzung und Steuerung der Lichter existieren bereits mehrere aktuelle Technologien. Mit Hilfe einer der standardisierten Technologie möchten wir einen Controller implementieren, welcher diese Lichter kontrollieren kann.

2 Lichtsteuerungs-Technologien

Üblicherweise möchten Hersteller ein eigenes Produkt-Ökosystem erstellen, aus dem die Anwender kaum mehr ausbrechen können. In Folge dessen werden eigene Protokolle implementiert. Beispielsweise bietet *LimitlessLED*² Glühbirnen, welche sich über 2,4 GHz WLAN in das lokale Netzwerk verbinden können. Für die eigentliche Steuerung wurde eine eigene API entwickelt. Eine weitere bekannte Technologie ist *Bluetooth*. Hier ist es derzeit möglich mit Hilfe des *Generic Attribute Profile*, kurz *GATT*³, ein eigenes Protokoll zu sprechen. Dies wird bei mehreren smarten Glühbirnen verwendet um ein proprietäres Lichtsteuerungsprotokoll zu implementieren.

¹<http://www.nextgenerationmedia.de>

²<http://www.limitlessled.com>

³<https://de.wikipedia.org/wiki/Bluetooth-Profil>

Die *Bluetooth* Konkurrenten *Z-Wave*⁴, welches sich auf das so genannte *Home Control*-Szenario konzentriert, sowie *ZigBee*⁵, implementieren jeweils eigene Lichtprotokolle. Diese Protokolle sind jedoch für jeden Client des Funkstandards nutzbar, sodass die Lichterhersteller kein eigenes Protokoll implementieren müssen. Der Funkstandard *ZigBee* wird von den namhaften Herstellern *Philips* und *Osram* verwendet.

Für das Schwerpunktprojekt würden wir uns auf *ZigBee* kompatible Geräte konzentrieren. Vor allem die Produkte der *Philips hue* Reihe.

3 Komponenten

Die eigentliche Logik zur Steuerung der Lichter kann auf einem *RaspberryPi* implementiert werden. Um den Funkstandard *ZigBee* sprechen zu können wird ein kompatibles Funkmodul benötigt. Hierfür kann das *RaspBee*-Modul verwendet werden. Dieses gibt es in zwei Varianten, *Basic* und *Premium*. Während man mit der *Basic*-Variante nur mit 5 Knoten sprechen darf, ist dies bei der *Premium*-Variante unbegrenzt. Die Lichter würden aus einem *Philips Hue* Starterkit bestehen.

4 Hardware

4.1 RaspBee Premium, Raspberry-Pi Einzeln

Menge	Produkt	Einzelpreis	Gesamtpreis
3	RaspberryPi 2	42 Euro	126 Euro
3	RaspBee Premium	60 Euro	180 Euro
3	Philips Hue LED 1 x 9W A60 E27	59 Euro	177 Euro
Gesamtpreis			483 Euro

4.2 RaspBee Premium, Raspberry-Pi Bundle

Menge	Produkt	Einzelpreis	Gesamtpreis
3	RaspberryPi 2 Bundle	70 Euro	210 Euro
3	RaspBee Premium	60 Euro	180 Euro
3	Philips Hue LED 1 x 9W A60 E27	59 Euro	177 Euro
Gesamtpreis			567 Euro

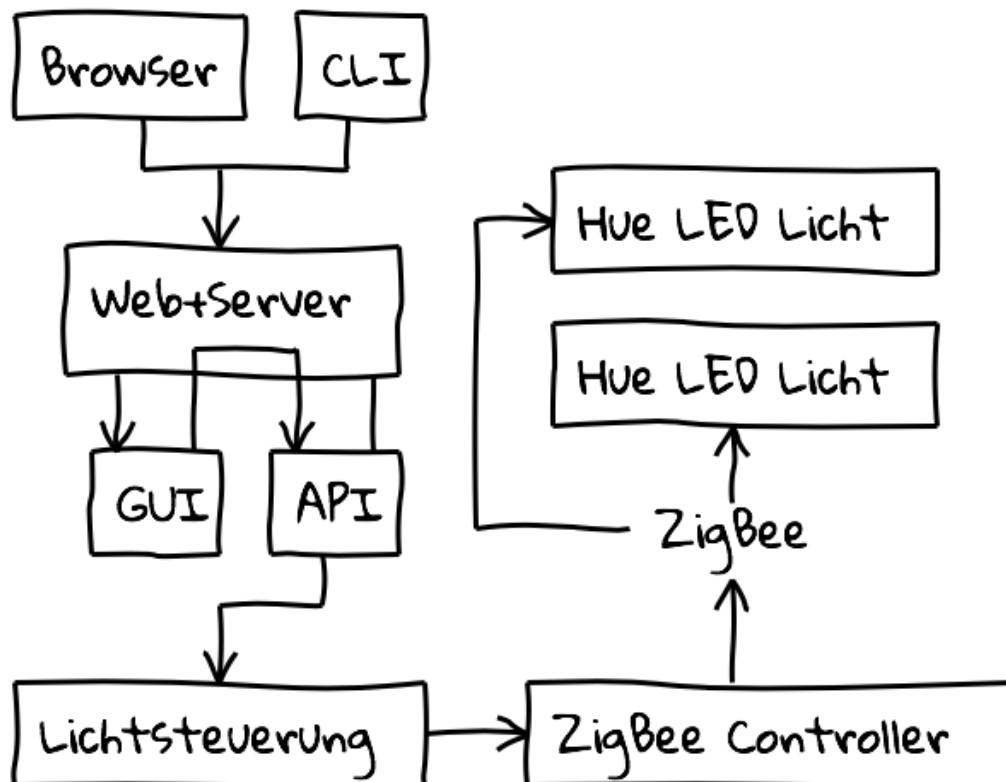
⁴<http://www.z-wavealliance.org>

⁵<http://www.zigbee.org>

4.3 Hinweis

Unter Umständen sind Bestandteile der Liste schon im Vorrat der Hochschule oder der Projektteilnehmer. Je nach Beteiligung der Fachhochschule würden wir für einen Teil der Kosten aufkommen.

5 Grobarchitektur



Die Lichtsteuerung soll aus mehreren miteinander interagierenden Komponenten bestehen, welche in den weiteren Unterkapiteln genauer beschrieben werden.

5.1 Hue LED Licht

Die Lampen, welche gesteuert werden sollen, werden in eine herkömmliche Fassung geschraubt. Darüber wird die Lampe mit Strom versorgt. Die Hue LEDs besitzen außerdem einen ZigBee-Chip, mit dem sie Teil eines ZigBee-Netzwerks werden können. In diesem Netzwerk arbeiten sie als *End Device*. Über das ZigBee Light Link Protokoll können die Lampen angesprochen werden und Eigenschaften wie die Farbstärke eingestellt werden.

5.2 ZigBee Controller

Der ZigBee Controller ist die eigentliche Funkeinheit. Sie stellt eine rohe Programmierschnittstelle bereit, um auf das ZigBee-Netzwerk zugreifen zu können. Der Controller besteht aus zwei Komponenten. Zum einen dem *RaspBee*, eine aufsteckbare Erweiterungsplatine mit Funkmodul für *Raspberry Pi*, und zum anderen dem *Raspberry Pi* selber. Der *Raspberry Pi*, ein Entwicklungsboard, besitzt eine Reihe an GPIO Pins am Rand des Boards. Das *RaspBee* ist an diese GPIO Pins angepasst und wird dadurch mit Strom gespeist. Weiterhin werden die *UART*-Pins zur seriellen Kommunikation mit einem Treiber, der auf dem *Raspberry Pi* betrieben wird, verwendet.

5.3 Lichtsteuerung

Die Lichtsteuerung ist ebenfalls eine Software, die auf dem *Raspberry Pi* betrieben wird. Sie verwendet die Programmierschnittstelle des ZigBee Controllers und stellt eine REST-basierte Webschnittstelle, um die Eigenschaften der Lampen zu kontrollieren.

5.4 Webserver

Der Webserver dient primär zur Verteilung des Javascript Codes der *GUI*-Komponente. Weiterhin leitet es Anfragen an die REST-API an die Lichtsteuerung weiter.

5.5 GUI

5.6 CLI