



mechatronik

Diplomarbeit ReShuffled

**HTBLA Kaindorf an der Sulm
Grazer Straße 202, A-8430 Kaindorf an der Sulm
Ausbildungsschwerpunkt Mechatronik**

Vollmaier Alois Perl Nicolas Hörmann Stefan

Abgabedatum: 06.04.2020

Dr. Dipl-Ing. Gerhard Pretterhofer

Dipl-Ing. Manfred Steiner

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen/Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche kenntlich gemacht habe.

Arnfels, am 5. April 2018

Stefan Hörmann

Nicolas Perl

Alois Vollmaier

Mr. Mösenhaft

Danksagung

An dieser Stelle möchten wir uns bei allen bedanken, die uns im Rahmen der Diplomarbeit unterstützt und betreut haben.

TODO

Abstract

TODO

Zusammenfassung

Wir setzen uns als Ziel eine Maschine zu entwickeln, welche das Mischen, sowie das Ausgeben von Spielkarten übernimmt. Die Idee ist es, diese Verfahren möglichst platzsparend, zeiteffizient und detailliert durchdacht und optimiert zu realisieren.

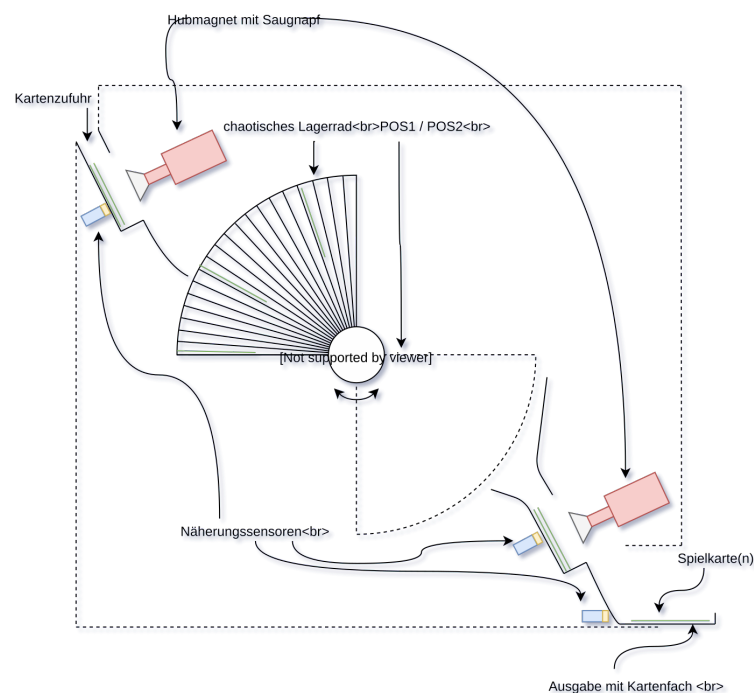


Abbildung 1: Name des Bildes

Grundsätzlich basiert das Mischprinzip auf einer Art "Fächersystem". Eingelegte Karten gelangen mithilfe eines ausgeklügelten Systems, welches aus einem Hubmagneten mit integriertem Saugnapf besteht, aus dem Einlegefach. Erfolgt die Kartenentnahme, rutscht die Karte in ein zufälliges Fach des Lagerrads. Anschließend wird dieses Lagerrad in Drehbewegung versetzt um die gelagerten Karten auszugeben.

Der Benutzer steuert diese Maschine mithilfe einer GUI welche auf einem 7"LCD Display angezeigt wird. Systemintern steuert ein 8-Bit Mikrocontroller der AVR-Familie den Ablauf.

Gender Erklärung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit die Sprachform des generischen Maskulinums angewendet. Es wird an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass die ausschließliche Verwendung der männlichen Form geschlechtsunabhängig verstanden werden soll.

Über dieses Dokument

Diese Arbeit wurde in \LaTeX verfasst. Diese Art der Dokumentation bietet gegenüber den normalen Textverarbeitungen gewisse Vorteile hinsichtlich der Formatierung und des Einbindens von Grafiken. Auch Formeln können sehr einfach und effizient angegeben werden. Die Rohfassung des Dokuments befindet sich auf dem Arnfelser Gitweb Server der HTBLA Kaindorf Abteilung Mechatronik.

Projektteam

Stefan Hörmann



Aufgabenbereich:

Mechanik

Betreuer:

Dr. Dipl-Ing. Gerhard Pretterhofer

Nicolas Perl



Aufgabenbereich:

Elektronik

Betreuer:

Dipl-Ing. Manfred Steiner

Alois Vollmaier



Aufgabenbereich:

Informatik

Betreuer:

Dipl-Ing. Manfred Steiner

Inhaltsverzeichnis

1	Mechanik	1
1.1	Anforderung	1
1.2	Problemstellungen	1
1.3	Variantenvergleich	1
1.3.1	Anforderungen	1
1.3.2	Variantenvergleich	2
1.3.2.1	Variante 1 - Linearachsen	2
1.3.2.2	Variante 2 - Lagerrad mit Asugaberäder	3
1.3.2.3	Variante 3 - Lagerrad mit Saugnäpfe	5
1.3.2.4	Ausgaberäder	6
1.3.3	Klemmmechanismen	7
1.3.4	Separation der Karten	9
1.3.5	Endauswahl der Varianten	11
1.4	Konstruktion	12
1.5	Berechnungen, Festigkeitsanalyse und Dimensionierungen	12
1.6	Teilaufbau	12
2	Elektronik	13
2.1	Anforderungen	13
2.1.1	Zeitplan	13
2.2	Variantenvergleiche und Konzeptionierungen	14
2.2.1	Mikrocontroller-Auswahl	14
2.2.1.1	ATmega162	14
2.2.1.2	ATmega324P	14
2.2.1.3	ATmega128	14
2.2.1.4	Mikrocontroller-Auswahl	14
2.2.2	Schrittmotor-Ansteuerung	15
2.2.2.1	DIY-H-Brücke	15
2.2.2.2	Schrittmotor-Treibermodule	17
2.2.2.3	A4988	18
2.2.2.4	DRV8825	18
2.2.2.5	TB6600	18
2.2.2.6	Treiber-Auswahl	19

2.2.3	Detektion der Kartenposition	19
2.2.3.1	Kapazitive Sensoren	19
2.2.3.2	Ultraschall-Sensoren	20
2.2.3.3	Optische Sensoren	20
2.2.3.4	Sensoren-Auswahl	20
2.2.4	Erfassung der Position des Motors	21
2.2.4.1	Endschalter	21
2.2.4.2	Lichtschranke	21
2.2.4.3	Variantenvergleich	21
2.2.5	Spannungsversorgung	21
2.2.5.1	Doppel-Schaltnetzteil mit 12V und 5V Ausgangsspannung	21
2.2.5.2	Schaltnetzteil mit 12V Ausgangsspannung und Schaltregler zu 5V	22
2.2.5.3	Schaltnetzteil mit 12V Ausgangsspannung und Festspannungs- regler zu 5V	22
2.2.5.4	Auswahl der Spannungsversorgung	22
2.2.6	Blockschaltbild der gesamten Elektronik	23
2.3	Der Schaltplan	24
2.3.1	Verpolungsschutz	24
2.3.1.1	Verpolungsschutz mit Diode	24
2.3.1.2	Verpolungsschutz mit einer Sicherung und einer Diode	24
2.3.1.3	Verpolungsschutz mithilfe eines P-Kanal MOSFET	25
2.3.2	Der Soft-Latching-Circuit	26
2.3.2.1	Realisierte Variante mit einzelnen Taster zum Ein- und Ausschalten	26
2.3.2.2	Andere Variante	27
2.3.3	Der Festspannungregler	28
2.3.4	Raspberry Pi 3B+	28
2.3.4.1	Watchdog	28
2.3.5	Beschaltung des ATmega324P	28
2.3.6	Der DRV8825-Schrittmotortreiber	28
2.3.6.1	Datenblattwerte	28
2.3.6.2	Beschaltung	28
2.3.6.3	Beschaltungs- und Anschlussfunktionen	28
2.3.6.4	Schrittauflösung	30
2.3.6.5	Stromlimitierung	30
2.3.6.6	Kühlkörperberechnung	31
2.3.7	Aktoren und Sensoren	32
2.3.7.1	Kapazitive Sensoren	32
2.3.8	Ansteuerung der Hubmagneten	33
2.3.9	Beschaltung des Mini-USB	33
2.3.10	Spannungspegelüberwachung	33

2.3.11	Netzteil	34
2.3.12	Auswahl der Bauteile	34
2.4	Leiterplattendesign	34
2.4.1	Leiterplattenfertigung	34
2.4.1.1	Prototyping	34
2.5	Resümee und Aussichten für die Zukunft	34
3	Informatik	35
3.1	Visualisierte Benutzeroberfläche	35
3.1.1	Anforderungen und Ziele	35
3.1.2	Zeitplan	36
3.1.3	Auswahl des GUI-Toolkits	36
3.1.3.1	Swing	36
3.1.3.2	JavaFX	36
3.1.4	Das MVC-Design Pattern	36
3.1.4.1	Grundlagen	36
3.1.4.2	Integration innerhalb eines Programms	37
3.1.5	Auswahl der IDE	38
3.1.5.1	Netbeans IDE	38
3.1.5.2	Intellij IDE	38
3.2	Kommunikation	39
3.2.1	Konzept	39
3.2.2	Kommunikation - serielle Schnittstelle	40
3.2.2.1	Das Übertragungsprotokoll	40
3.2.2.2	Die Klasse Serial	41
3.2.2.3	Die Klasse Communication	41
3.2.2.4	Die abstrakte Klasse Request und deren abstammende Klassen	41
3.2.2.5	Die Klasse Response	41
3.2.3	Kommunikation - Debugging Simulator	41
3.2.3.1	Die Klasse ReShuffledMainboardSimulator	41
3.2.3.2	Konzept zum Datenaustausch zwischen Programm und Simulator	41
3.2.3.3	Die Klassen SimInput- und SimOutputStreamBuffer	41
3.3	Konfigurationsdatei	41
3.3.1	Konzept	41
3.3.2	Umsetzung mithilfe der Klasse Config	41
A	Zeitaufzeichnung	45
B	Persönlicher Anhang 1	47
C	Abkürzungsverzeichnis	49

D	Abbildungsverzeichnis	51
E	Tabellenverzeichnis	53
F	Listings	55

1 Mechanik

1.1 Anforderung

Die Arbeit des mechanischen Teiles besteht darin, eine Maschine, die Spielkarten mischen und ausgeben kann zu entwerfen, zu konstruieren und einen Teilaufbau durchzuführen. Die Maschine sollte in der Lage sein 20 Spielkarten zu mischen und diese nach einem Spielmodus der zuvor am LCD gewählt wurde auszugeben. Das Ziel ist es, die Spielkarten optimal zu mischen, aber die Maschine dennoch kompakt und optisch ansprechen zu entwerfen. Im weiteren sollte der Mischvorgang und die Ausgabe der Karten nicht zu lange dauern. Die Teile der Maschine sollten so konstruiert werden, dass sie kostengünstig produziert werden können. Zum Schluss sollte noch ein Teilaufbau der Maschine geschehen, um die Funktionalität der einzelnen Bereiche zu testen und gegebenenfalls zu verbessern.

1.2 Problemstellungen

Ein Problem ist das begrenzte Budget unseres Teams, somit sind wir auf gewisse Produktionsarten unserer Bauteile beschränkt. Dies hat zur Folge, dass die Bauteile oft sehr simpel sind um sie leichter zu konstruieren. Die Oberfläche der Karten ist ein weiteres Problem, da diese sich nicht immer separieren lassen, dies verursacht, dass oft zwei oder mehrere Karten auf einmal genommen werden und das Konzept des optimalen Mischens zerstört.

1.3 Variantenvergleich

1.3.1 Anforderungen

1. Kosten

Der Automat sollte möglichst kostengünstig produziert werden, da das vorhandene Budget gering ist. Dies hat zur Folge dass keine teuren Motoren oder ähnliche Bauteile zum Einsatz kommen können und keine teuren Bauteile produziert werden können.

2. Schnelligkeit

Um ein gutes Spielerlebnis zu garantieren, sollte der Automat keine langen Mischzeit besitzen. Die Dauer in der man die Karten einführt und auf den Mischen-Button klickt bis hin zur Ausgabe der ersten Karte sollte möglichst gering sein.

3. Mischgenauigkeit

Die Mischgenauigkeit ist die am schwersten gewichtete Anforderung, da es das Ziel ist ein optimales Mischen der Spielkarten zu erreichen, sollte diese Anforderung mit größter Wichtigkeit erfüllt werden.

4. Optik und Größe

Die Optik des Automaten soll schlicht gehalten werden, jedoch sollte sie dennoch auf Messen und andere Ausstellungen präsentierbar sein. Der Automat sollte jedoch auch stabil konstruiert werden, muss aber dennoch mobil bleiben und darf eine gewisse Größe nicht überschreiten.

1.3.2 Variantenvergleich

Um alle oben angegebenen Anforderungen zu erfüllen, wurden mehrere Konzepte entworfen und diese verglichen.

1.3.2.1 Variante 1 - Linearachsen

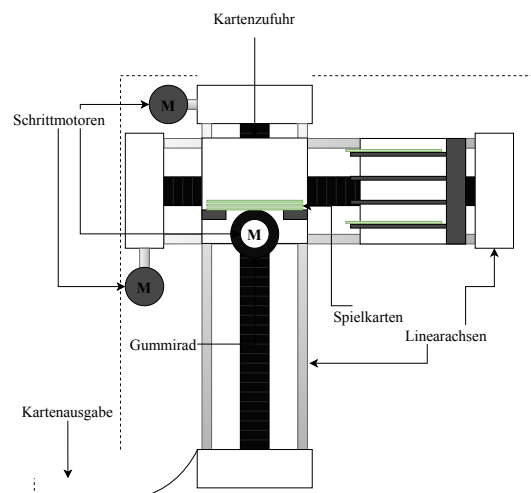


Abbildung 1.1: Variante 1

Das erste Konzept würde mit zwei Linearachsen realisiert werden, diese wären im rechten Winkel zueinander angeordnet. Die Senkrechte Linearachse ist mit einer Halterung versehen, diese Halterung ist in der Lage ein Kartendeck aufzunehmen und die unterste Karte mithilfe eines Ausgaberrades weiterzubefördern. Die zweite Linearachse besitzt 4 Fächer in der die Karten von der ersten Linearachsende zufällig befördert werden. Dies wird realisiert indem die erste Linearachse bei jeder Ausgabe zufällig das Fach durch hinauf und hinabfahren wechselt. Befinden sich alle Karten im Lager, so fährt die erste Linearachse nach unten, danach fährt die zweite Linearachse impulsiv nach links, um die Karten aus dem Lager zu befördern. Diese fallen Senkrecht in das Lager der ersten Linearachse, wo sie nun zum Ausgeben durch das Ausgaberrad bereit liegen.

Durch die schnelle Bewegung der Linearachsen ist es möglich einen schnellen Mischprozess zu erreichen, auch die Tatsache das es nur ein rotierendes Rad gibt und zwei Bewegliche Linearachsen führt dazu, das Fehler bei Bewegungen nur selten Auftreten. Jedoch besteht durch den hohen Aufbau der Maschine und durch die hohe Position der zweiten Linearachse die sich horizontal bewegt die Gefahr des umkippen der Maschine, und somit ist keine stabilität mehr gegeben. Der Preis der Linearachsen ist ein weiterer Nachteil dieses Konzeptes, eine Linearachse die unsere Anforderungen entspricht, wäre mit Motor und Schlitten zu teuer für unser Budget.

Vorteile:

- schnelles Mischen
- wenige Fehlerquellen

Nachteile:

- teuer
- großer Aufbau
- instabil

1.3.2.2 Variante 2 - Lagerrad mit Asugaberäder

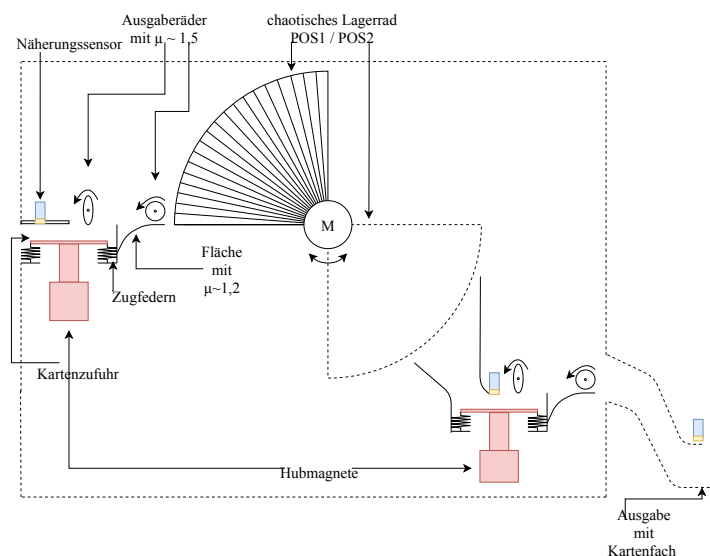


Abbildung 1.2: Variante 2

Beim zweiten Konzept wird als Lager ein viertel eines Zylinders benutzt. In diesem befinden sich verschiedene Fächer in der die Karten eingelagert werden. Dieser wird mit einem Motor betrieben und dreht sich somit in die vorgegebenen Positionen um das Einlagern und das Ausgeben der Karten zu ermöglichen. Die Karteneingabe erfolgt über einen Schlitz in der Frontplatte der Maschine,

dort befindet sich ein Hubmagnet der die Karten zum weiterbefördern nach oben drückt. Ein Kapazitiver Sensor sorgt dafür, dass sichergestellt werden kann, dass sich Karten auf dem Hubmagnet befinden. Um eine Karte in das Lager zu befördern wird der Hubmagnet eingeschaltet und drückt das Kartendeck auf das erste Ausgaberad, um die Kraft des Hubmagnetes zu minimieren sind Zugfedern angebracht. Das Ausgaberad befördert eine Karte weiter vor zum zweiten Ausgabrad welches wiederum sicherstellt dass nur eine Karte in das Lagerrad transportiert wird. Danach dreht das Lagerrad auf eine andere zufällig ausgewählte Position. Dieser Prozess wird solange wiederholt bis alle Karten des Kartendecks sich im Lagerrad befinden. Befinden sich alle Karten im Lagerrad, so dreht sich dieses mit einer hohen Geschwindigkeit und wirft somit die Karten auf der Hinterseite der Maschine in eine Auffangführung. Diese Auffangführung befördert die Karten in einen gleichen Mechanismus wie bei der Vorderseite der Maschine, in der sie von einem Hubmagenten nach oben gedrückt werden und von zwei Ausgaberrädern zur Kartenentnahme geschoben werden. Da die Karten zum Schluss nach einem Spielmodus und somit in einer bestimmten Anzahl Ausgegeben werden, befindet sich ein Kapazitiver Sensor auch bei der Ausgabe der Karten, dieser soll überprüfen ob die Karten von dem Spieler bereits genommen wurden oder nicht.

Durch den niedrigen Aufbau der durch ein "Fließbandartiges" befördern der Karten erreicht wird, besitzt die Maschine ein hohes Maß an Stabilität, jedoch entsteht dadurch auch der Nachteil dass die Maschine sehr lang wird. Da dieses Konzept 5 bewegliche Räder besitzt sowie zwei Hubmagneten ist es anfällig für Fehler beim Bewegungsablauf. Auch kann nicht garantiert werden dass nur eine Karte in das Lagerrad befördert wird, dies würde das Konzept des optimalen Mischens zerstören. Die vielen Bauteile führen auch zu teureren Anschaffungskosten, die wir stark vermeiden möchten.

Vorteile:

- stabil
- niedriger Aufbau

Nachteile:

- lange Gesamtgröße
- viele bewegliche Bauteile / Fehlerquellen

1.3.2.3 Variante 3 - Lagerrad mit Saugnapfe

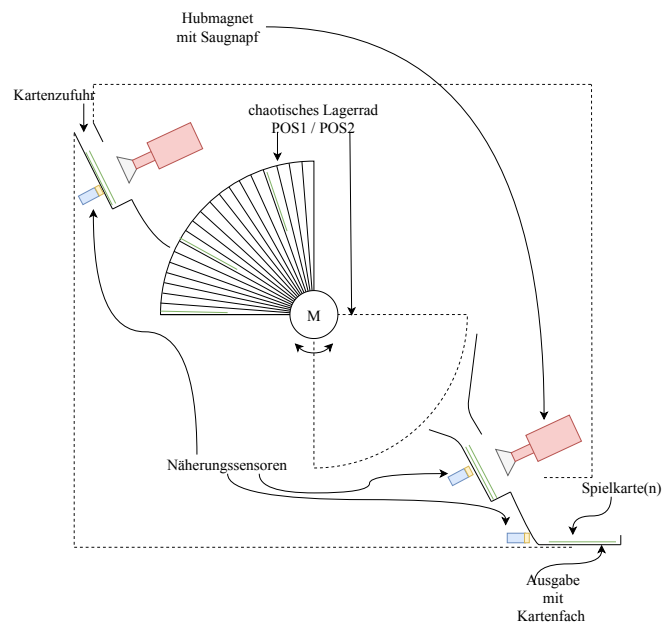


Abbildung 1.3: Variante 3

Das dritte Konzept besitzt ein identes Lagersystem wie das zweite Konzept, ein Lagerrad das in Fächer unterteilt ist und über einen Motor diverse Positionen einnehmen kann. Das Kartendeck wird in den oberen / vorderen Anfang der Maschine eingeführt. Dort liegt es schräg in einem Winkel von ca. 60° . Um sicherzustellen das sich Karten in dieser Halterung befinden ist ein Kapazitiver Sensor an der Unterseite angebracht. Ein Hubmagnet der im rechten Winkel zu den Karten über der Halterung angebracht ist, saugt jede Karte einzeln an indem ein Saugnapf der an einem Hubmagneten befestigt ist heruntergedrückt wird. Ist die Karte angesaugt, so wird der Hubmagnet von einer Feder in seine Ausgangsstellung zurückgebracht, dabei wird die Spielkarte durch eine Platte abgestreift und fliegt somit in das Lager des Lagerrades hinein. Dieser Prozess wird solange wiederholt bis sich alle Spilkarten des Kartendecks im Lagerrad befinden. Sind alle Karten im Lagerrad so dreht sich dieses und wirft die Karten auf der Rückseite der Maschine in eine Führung die die Karten in eine zweite Halterung befördern. Diese zweite Halterung ist ident aufgebaut wie die erste. Die Karten werden nun wieder einzeln vom Saugnapf angesaugt und in ein Ausgabefach am Ende der Maschine befördert. Im Ausgabefach befindet sich ein Kapazitiver Sensor, dieser überprüft ob die Karten vom Spiler bereits genommen wurden oder nicht.

Durch die wenigen Bauteile die dieses Konzept besitzt, nämlich zwei Hubmagnete und einen Motor, ist das Konzept sehr fehlerunanfällig bei Bewegungsabläufe. Außerdem ist es durch die wenigen Bauteile im vergleich billiger als die anderen Konzepte. Ein Problem dieses Konzeptes ist seine Höhe und dass das Lagerrad sich in der Mitte der Maschine befindet, jedoch ist durch das geringe Gewicht des Lagerrades noch immer genügend stabilität vorhanden, auch wenn sich dieses mit voller Geschwindigkeit dreht.

Vorteile:

- billig
- wenig bewegliche Bauteile

Nachteile:

- hoher Aufbau

1.3.2.4 Ausgaberäder

Um die Karten weiterzubefördern werden bei zwei Konzepten Ausgaberäder benutzt, für diese gibt es verschiedene Konzepte die sich in Preis, Herstellung und Funktionalität unterscheiden.

Das Ausgaberad ist mit einem Motor verbunden, dieses sorgt dafür das eine Karte von einem Kartendeck weiterbefördert wird.

- **Rundes Ausgaberad**

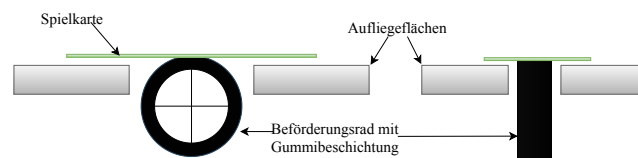


Abbildung 1.4: Rundes Ausgaberad

Die einfachste Möglichkeit dieses Rad zu entwerfen, wäre ein einfaches rundes Ausgaberad. Dieses Rad wäre mit einer Schicht umhüllt, welche die Reibung dem Rad und der Karte erhöht. Das runde Rad wäre einfach zu fertigen und würde somit wenig kosten und nur einen geringen Zeitaufwand haben. Jedoch ist das Rad in der Lage mehr als nur eine Karte mit sich mitzuziehen, da es durchgehenden Kontakt mit der Spielkartenoberfläche hat, dies hätte zur Folge, dass mehrere Spielkarten zugleich weiterbefördert werden.

- **Eliptisches Ausgaberad**

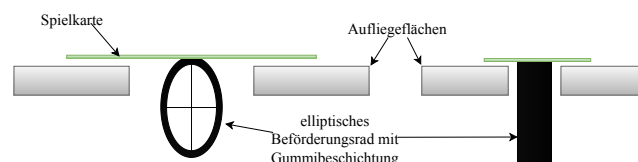


Abbildung 1.5: Eliptisches Ausgaberad

Ein elliptisches Ausgaberad wäre das nächste Konzept, dieses Rad wird auch wie beim ersten Rad mit einem Motor verbunden um somit Karten zu befördern. Durch die elliptische Form des Rades herrscht kein durchgehender Kontakt mit der Oberfläche der Spielkarte, aus diesem Grund ist die Chance, dass mehrere Karten zugleich befördert werden, minimiert. Jedoch setzt dies auch einen

Motor voraus der in kurzer Zeit ein hohes Drehmoment entwickelt, da die Karten schlagartig befördert werden. Das elliptische Rad würde in der Produktion auch mehr Kosten verursachen und wäre Zeitintensiver in der Herstellung.

• Vergleich der Ausgaberäder

Da das primäre Ziel unserer Arbeit das perfekte Mischen der Spielkarten ist, wäre es besser das elliptische Ausgaberad in Betracht zu ziehen. Die Kosten die durch die aufwendigere Herstellung entstehen wären überschaulich und somit wäre es nur profitabel dieses Konzept zu wählen. Durch die Tatsache das das elliptische Rad das Kartendeck nur jede halbe Umdrehung berührt und nicht konstant, muss ein Motor für die Räder eingesetzt werden der sich schnell genug dreht um eine Karte mit einer Berührung des Rades "herauszuschießen". Dies würde aber keine zusätzlichen Kosten verursachen. Aus diesen Gründen fällt die Wahl auf das **elliptische Ausgaberad**.

1.3.3 Klemmmechanismen

Um beim Ausgeben und beim Weiterbefördern der Karten die Chance zu minimieren das mehrere Karten auf einmal weiterbefördert werden, wird ein Klemmmechanismus benutzt, dieser sorgt dafür das die Karten von außen geklemmt werden, und somit nur die unterste Karte durch das Drehen des Ausgaberades weiterbefördert wird.

• Primitiver Klemmmechanismus

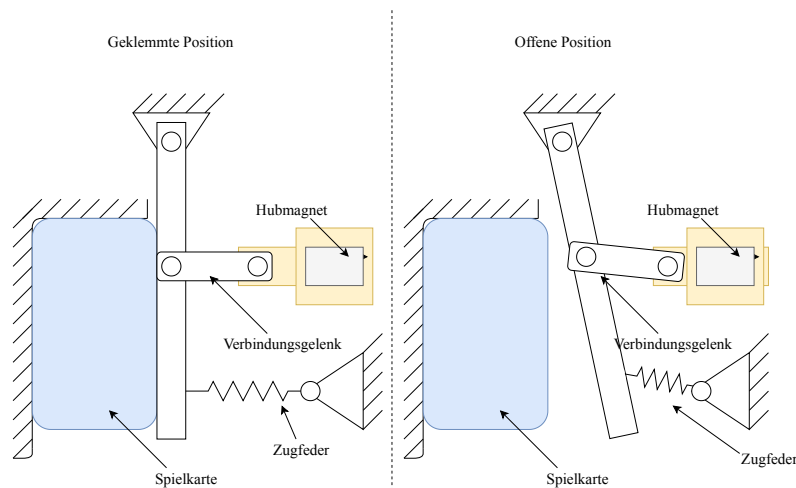


Abbildung 1.6: Primitiver Klemmmechanismus

Dieser Klemmmechanismus ist der primitivste und einfachste, dadurch aber auch der billigste. Die Karten werden auf der einen Seite an eine feste Wand gedrückt auf der anderen Seite werden sie durch ein bewegliches Gelenk fixiert. Dieses Gelenk wird durch das Einschalten des Hubmagneten in die geschlossene Position bewegt, soll das Gelenk wieder öffnen, so wird der Hubmagnet ausgeschaltet und eine Zugfeder zieht das Gelenk wieder in seine Ausgangsposition zurück.

• Komplexer Klemmechanismus

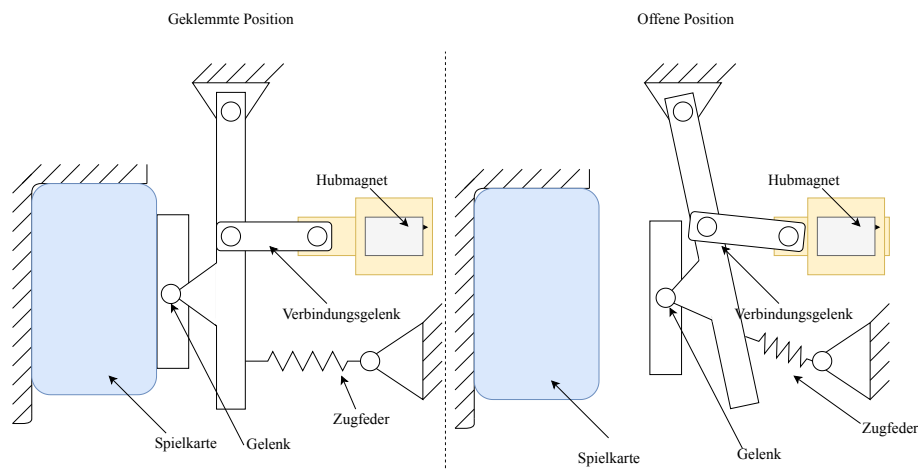


Abbildung 1.7: Komplexer Klemmechanismus

Bei diesem Mechanismus werden die Karten auf der einen Seite durch eine feste Wand geklemmt, auf der anderen werden sie durch ein Gelenk geklemmt, dieses Gelenk ist beweglich und gleicht somit verschiedene Kartengrößen aus. Um das Gelenk dieses Konzeptes zu schliessen wird ein Hubmagnet benötigt, wird dieser eingeschaltet so schließt das Gelenk und passt sich der Kartengröße an. Soll es wieder geöffnet werden, so wird der Hubmagnet ausgeschaltet und eine Zugfeder bringt den Mechanismus wieder in den Grundzustand. Dieses Konzept ist aufwendiger zu realisieren wie das erste, jedoch kann es verschiedene Kartengrößen klemmen und gleicht sich den Karten an. Das Konzept ist dafür aber auch aufwendiger in der Produktion.

• Gummi Klemmechanismus

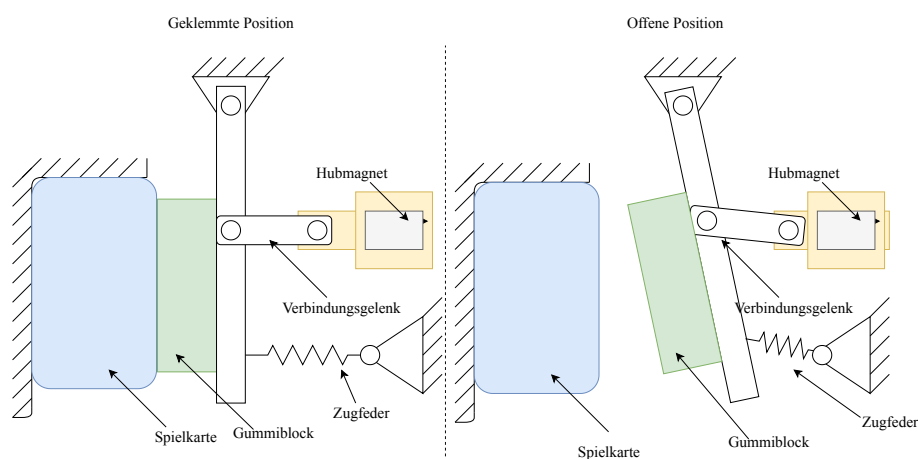


Abbildung 1.8: Gummi Klemmechanismus

Der letzte Mechanismus ist funktionsmäßig gleich wie der primitive Klemmechanismus, der einzige Unterschied besteht aus dem Gummiähnlichen Block der auf der Klemmfläche sitzt. Dieser

soll sich den Karten anpassen und sorgt dafür das alle Karten gleichmäßig geklemmt werden, auch erhöht es die Reibung zwischen den Karten und der Klemmoberfläche. Dieses Konzept wäre in der Herstellung vergleichsweise einfach zu realisieren und dadurch auch billig in der Herstellung.

- **Vergleich der Klemmmechanismen**

Da alle Mechanismen die gleiche Anzahl an Bauteile erfordern, spielt der Preis bei dieser Auswahl keine große Rolle. Aus diesem Grund sind die Kriterien Funktionalität und Aufwendigkeit in der Produktion. Der erste Mechanismus wäre der einfachste in der Produktion, jedoch hat er durch sein nicht anpassungsfähiges Klemmgelenk Probleme mit verschiedenen Kartengrößen, aus diesem Grund fällt er bei diesem Auswahlverfahren durch. Der zweite Mechanismus wäre der komplexe Klemmmechanismus, dieser würde sich zwar verschiedenen Kartengrößen anpassen, wäre aber etwas aufwendiger in der Produktion und ist somit auch nicht die bevorzugte Wahl. Der letzte Klemmmechanismus der einen gummiartigen Block auf der Klemmfläche hat, wäre einfach in der Produktion und würde sich auch bei verschiedenen Kartengrößen anpassen, aus diesem Grund fällt die Wahl auf den Gummi Klemmmechanismus.

1.3.4 Separation der Karten

Da bei "Variante 3 - Lagerrad mit Saugnapfen" Saugnapfen mit Unterdruckprinzip in Verwendung kommen würden, liegt das Problem vor, dass die Karten aneinander haften, dieses Problem entsteht durch den Unterdruck der beim Aufpressen des Saugnapfes entsteht. Um zu garantieren das nur eine Karte in das Lager befördert wird oder ausgegeben wird, müssen diese aneinander haftende Karten getrennt werden.

- **Abwarten????**

Die billigste und primitivste Möglichkeit die Karten zu separieren wäre abzuwarten bis alle Karten sich durch die Schwerkraft von der eigentlich angesaugten Karte getrennt haben. Jedoch zeigten Versuche die durchgeführt wurden dass dies zu lange dauern würde und das Spielerlebnis somit beeinflussen würde.

	Sekunden					
	1. Durchgang	2. Durchgang	3. Durchgang	4. Durchgang	5. Durchgang	Mittelwert
Karten	20	9.69	9.32	8.92	8.54	8.2
	19	9.1	9.97	13.82	6.71	9.47
	18	15.39	8.93	6.51	13.05	11.826
	17	6.45	6.67	6.16	8.06	6.862
	16	10.76	6.52	10.62	11.37	9.248
	15	12.81	6.45	16.22	8.74	9.784
	14	3.46	9.78	11.72	5.85	7.44
	13	4.85	8.18	10.77	10.5	7.546
	12	15.1	5.37	12.36	8.54	10.736
	11	15.83	6.32	5.58	5.08	6.786
	10	7.14	8.4	11.21	12.76	8.788
	9	7.48	6.24	11.87	4.32	7.254
	8	4.68	5.65	8.61	5.2	5.71
	7	9.73	8.29	9.13	5.35	8.74
	6	5.41	5.16	8.05	4.98	6.666
	5	6.06	4.81	7.8	4.73	6.118
	4	4.86	9.87	7.74	9.51	7.876
	3	4.54	11.31	4.31	6.74	7.544
	2	4.83	2.19	4.13	3.78	4.128
						Mittelwert: 7.932

Tabelle 1.1: Tabelle Haftzeit der Karten

Abbildung 1.9: Diagramm Haftzeit der Karten

Wie man in Tabelle 1.1 und in Abbildung 1.9 erkennen kann dauert es im Durchschnitt 7,932 Sekunden bis sich nur mehr die eigentlich angesaugte Karte in der Luft befindet. Der Versuch wurde mit 1Kg Ansaugdruck durchgeführt. Es gab insgesamt 5 Durchgänge, auch wurden alle Möglichkeiten der Kartenanzahlen im Kartendeck berücksichtigt, so saugte der Saugnapf bei der ersten Durchgangsreihe die erste Karte an, die auf 19 anderen Karten liegt, bis hin zu einem Saugnapf der eine Karte ansaugt die nur auf einer einzelnen anderen Karte liegt.

Vorteile:

- billig
- keine zusätzlichen Bauteile benötigt

Nachteile:

- lange Wartezeit
- unzuverlässig
- **Rütteln**

Ein weiteres Konzept um die angesaugte Karte von den anderen zu trennen wäre die Karte minimal zu rütteln. Da die angesaugte Karte viel stärker an dem Saugnapf haftet als die Karten, die nur an der angesaugten Karte haften, könnte der Hubmagnet oder der Ansaugmechanismus

leicht gerüttelt werden, so würden die anderen Karten schneller den Unterdruck untereinander verlieren und sich somit schon in kurzer Zeit separieren lassen. Jedoch müsste für dieses Konzept ein Mechanismus entwickelt und produziert werden der nur einen ausgewählten Bereich rüttelt, dies wäre mit weiteren Bauteilkosten und Aufwand verbunden.

Vorteile:

- zuverlässig

Nachteile:

- teurer
- zusätzliche Bauteile
- zusätzliche Größe
- **Abstreifbürsten**

Dieses Konzept beinhaltet

1.3.5 Endauswahl der Varianten

Gegenüberstellung der Varianten

Variante	Vorteile	Nachteile
1 - Linearachsen	schnelles Mischen wenige Fehlerquellen	teuer großer Aufbau instabil
2 - Lagerrad mit Ausgaberräder	stabil niedriger Aufbau	lange Gesamtgröße viele Bewegliche Bauteile / Fehlerquellen
3 - Lagerrad mit Saugnäpfe	billig wenig bewegliche Bauteile	hoher Aufbau

Tabelle 1.2: Vergleich der Varianten

Begründung der Wahl

Alle drei Varianten wurden durchdacht und bieten ihre individuellen Vorteile. Durch den enormen Preis von Variante 1 ist diese aber nicht für unser Projekt geeignet. Das optimale Konzept des Mischens wird am besten durch Variante 3 realisiert, da diese die niedrigste Wahrscheinlichkeit aufweist, mehrere Karten auf einmal in das Lager zu befördern. Da Variante 3 im Vergleich zur Variante 2 weniger Bauteile besitzt, ist diese Variante sowohl preislich ansprechender für uns sowie auch die Tatsache, dass Fehlerquellen durch bewegliche Bauteile minimiert werden.

Somit fällt die finale Wahl auf **Variante 3**.

1.4 Konstruktion

1.5 Berechnungen, Festigkeitsanalyse und Dimensionierungen

1.6 Teilaufbau

2 Elektronik

2.1 Anforderungen

Der elektrische Teil dieser Diplomarbeit umfasst das Entwerfen und Entwickeln eines Schaltplans und einer dazugehörigen Leiterplatte sowie das Layouten dieser und deren Bestückung. Die Platine, gesteuert vom Mikroprozessor Atmega324P, hat die Aufgabe drei kapazitive Sensoren einzulesen, zwei Hubmagneten anzusteuern, einen Endschalter einzulesen und einen Schrittmotor anzusteuern. Zudem hat sie die Aufgabe, jegliche elektrische Bauteile des Automaten mit Spannung zu versorgen. Außerdem soll der Mikroprozessor im Stande dazu sein, Befehle von einem Raspberry Pi 3B+ über UART zu erhalten. Die Möglichkeit, Debugging über eine zweite UART – Schnittstelle via Mini USB zu betreiben, soll ebenfalls gegeben sein.

2.1.1 Zeitplan

2.2 Variantenvergleiche und Konzeptionierungen

2.2.1 Mikrocontroller

Da unser finales Konzept Einiges an Logikansteuerungen benötigt, ist es sinnvoll die Ansteuerung der Peripherie auf einen Mikrocontroller auszulagern. Wir stellten die Anforderungen einer doppelt vorhandenen UART Schnittstelle, eine zur Kommunikation mit dem Raspberry Pi und eine, welche als Debugging-Schnittstelle genutzt werden sollte. Außerdem schien es uns sinnvoll, einen Mikroprozessor der Atmega-Familie auszuwählen, da mit dieser bereits Erfahrung gesammelt wurde.

2.2.1.1 ATmega162

Dieser Mikrochip besitzt einen Flash-Speicher von 16kiB, einen SRAM in einer Größe von 1kiB und einen E²PROM-Speicher von 512 Bytes. Der ATmega162 verfügt über eine SPI und zwei UART Schnittstellen sowie 35 I/O Register und zwei Timer. Er kann mit einer Gleichspannung von 2.7V bis 5.5V betrieben werden.

2.2.1.2 ATmega324P

Der ATmega324P ist ein Mikrochip, welcher 32kiB an Flash-Speicher, 1kiB an E²PROM-Speicher sowie 1kiB an SRAM mit sich bringt. Er verfügt über 32 I/O Register, eine SPI Schnittstelle, eine I²C Schnittstelle, zwei UART Schnittstellen sowie drei flexible Timer. Außerdem lässt er sich mit einer Gleichspannung von 1.8V bis 5V betreiben.

2.2.1.3 ATmega128

Der ATmega128 besitzt einen E²PROM-Speicher von 4kiB, einen 128kiB großen Flash-Speicher und einen SRAM von 4kiB. Er besitzt zwei UART-, eine SPI- sowie eine I²C-Schnittstelle. Zusätzlich bietet er vier Timer und 53 I/O Pins. Er kann mit einer Gleichspannung von 4.5V bis 5.5V betrieben werden.

2.2.1.4 Mikrocontroller-Auswahl

	ATmega162	ATmega324P	ATmega128
Preis	gering	gering	mittel
Flash-Speicher	16kiB	32kiB	128kiB
EEPROM-Speicher	512B	1kiB	4kiB
I/O-Pins	35	32	53
UART-Schnittstellen	2	2	2
SPI-Schnittstelle	ja	ja	ja
Versorgungsspannung	2,7V-5V	1,8V-5V	4,5V-5V

Tabelle 2.1: Vergleich der Mikrocontrollerattribute

Unsere Entscheidung fiel auf den ATmega324P, da dieser die nötigen Parameter, wie eine Versorgungsmöglichkeit mit 3,3V und einen ausreichend großen, programmierbaren Speicher, mit sich bringt.

2.2.2 Schrittmotor-Ansteuerung

Um jenen, im Automaten verbauten, Schrittmotor ansteuern zu können, ist eine Baugruppe von Nöten. Für das Ansteuern von Schrittmotoren gibt es verschiedenste Möglichkeiten. In den folgenden Unterkapiteln werden einzelne genannt, ein Variantenvergleich durchgeführt und sich für eine Variante entschieden.

2.2.2.1 DIY-H-Brücke

Mithilfe einer sogenannten H-Brücke ist es möglich, Schrittmotoren mitunter der Verwendung eines Mikrocontrollers anzusteuern. Der von uns ausgewählte Schrittmotor 12HS19-2004S1 ist bipolarer Art und weist 2 Spulen auf, weshalb er sich von zwei H-Brücke steuern lässt. Für das Ansteuern einer H-Brücke werden drei Steuersignale benötigt: zwei digitale Signale sowie ein PWM-Signal.

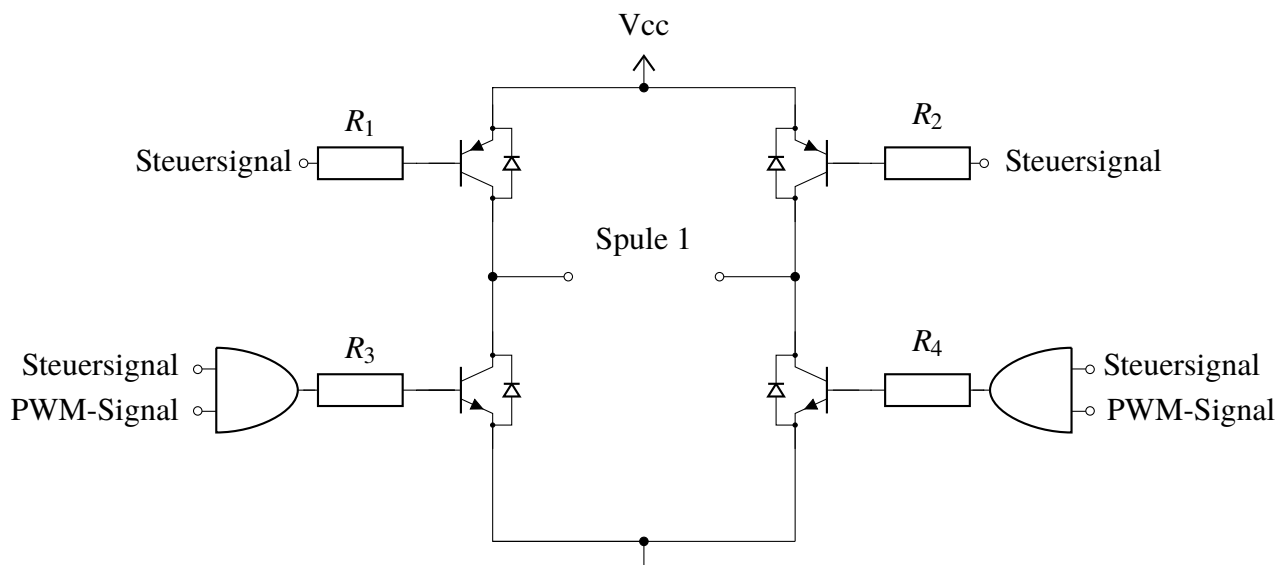


Abbildung 2.1: Aufbau einer H-Brücke

Grundsätzlich ist zu sagen, dass eine H-Brücke aus vier Transistoren und vier Schutzdioden besteht.

Ein konkreter Aufbau einer H-Brücke kann der Abbildung 2.1 entnommen werden. Bei dieser Variante einer H-Brücke sind zwei NPN-Transistoren und zwei PNP-Transistoren vorhanden, von denen jeder einen Basisvorwiderstand besitzt. Wie in Abbildung 2.1 zu erkennen ist, befindet sich vor jedem Basiswiderstand der NPN-Transistoren ein UND-Gatter, mit dem jeweils ein digitales Steuersignal und das PWM-Signal zusammengeführt werden. Zusätzlich befindet sich parallel zu jedem Bipolartransistor eine Schutzdiode. Diese haben folgende Aufgabe:

Ein Nebeneffekt der Funktionsweise eines Motors, ist die Erzeugung von Energie. Bei einem Deaktivieren der Transistoren, um den Motor zu stoppen, muss diese erzeugte Energie des Motors auf irgendeine Weise freigesetzt werden können. Um ein Beschädigen der Transistoren zu vermeiden, verwendet man diese Dioden, um dem Strom einen Pfad zu bieten, der die Energie freisetzt.

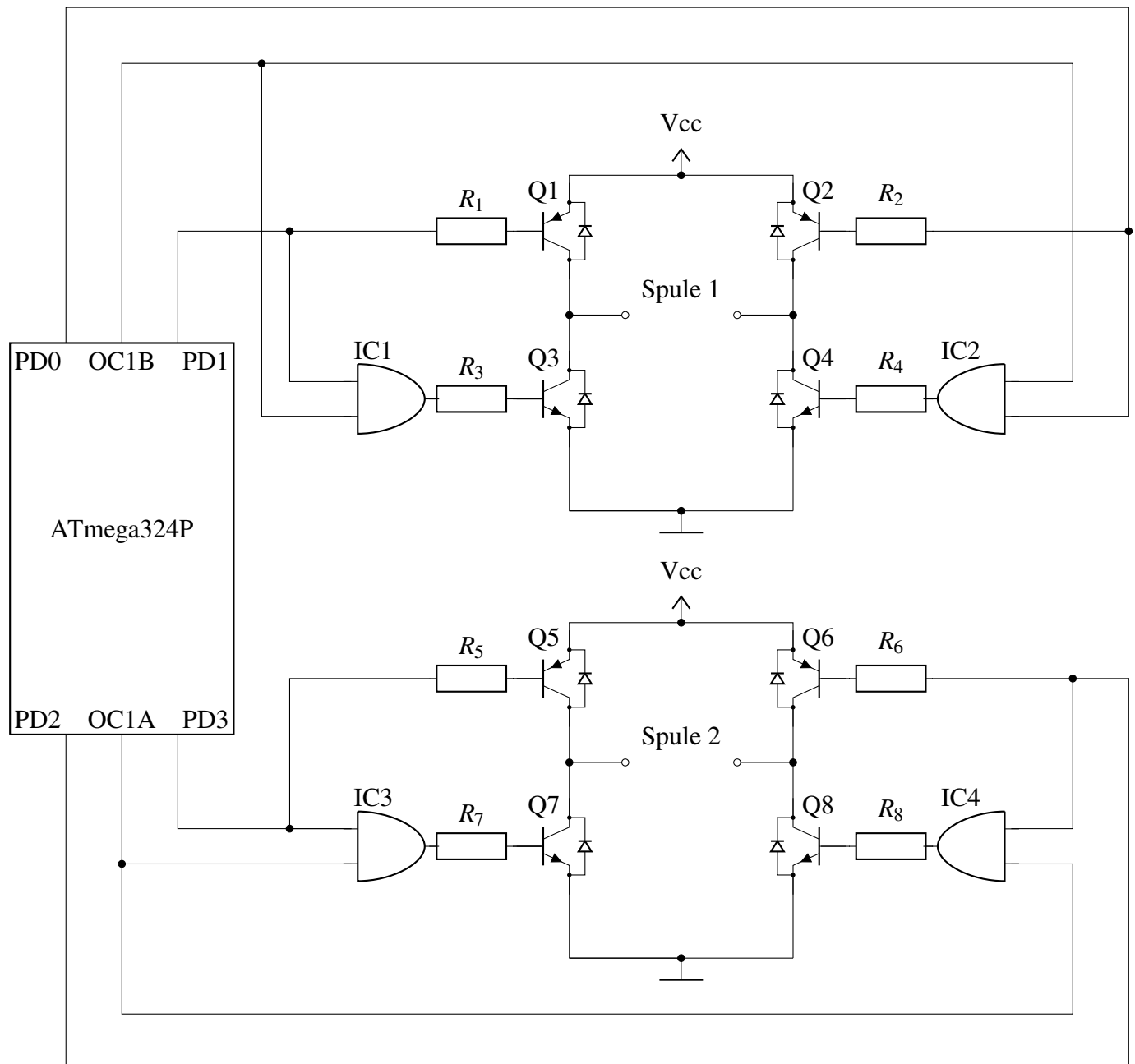


Abbildung 2.2: Anschluss einer H-Brücke an einen Mikrocontroller

In der obigen Abbildung 2.2 wird eine konkrete Verbindung von zwei H-Brücken in Kombination mit einem Mikrocontroller dargestellt. Da sich die Ansteuerung der beiden H-Brücken gleich gestaltet, wird zur vereinfachten Funktionserklärung nur die obere behandelt.

Mithilfe des Timer 0 wird am Ausgang OC1B des Mikrocontrollers ein PWM-Signal erzeugt, mithilfe dessen, abhängig vom gewählten Duty-Cycle, Spannungssignale in gewissen Zeitabständen geschickt werden. Dadurch befindet sich jeweils an einem Eingang des UND-Gatters mit der Bezeichnung IC1 und an einem Eingang des UND-Gatters mit der Bezeichnung IC2 ein Signal mit einem HIGH-Pegel (Spannung) oder LOW-Pegel (keine Spannung).

Je nach gewollter Drehrichtung, muss der Motor über die Transistoren anders angesteuert werden:

Um den Schrittmotor nach Rechts drehen zu lassen, muss am Ausgang PD0 ein HIGH-Signal erzeugt werden. Am Ausgang PD1 muss ein LOW-Signal erzeugt werden, da ansonsten der PNP-Transistor Q1 sperrt und kein Stromfluss gewährleistet wäre. Durch das HIGH-Signal, ausgehend vom Ausgang OC1B, befindet sich ein HIGH-Signal am unteren Eingang des UND-Gatters IC2. Wenn nun ein HIGH-Pegel ausgehend vom Ausgang PD0 kommt, liefert das UND-Gatter IC2 ein HIGH-Signal weiter an den NPN-Transistor Q4, welcher somit leitend wird und den Stromkreis schließt.

Um den Schrittmotor nach Links drehen zu lassen, wird am Ausgang PD1 ein HIGH-Signal gesetzt. Am Ausgang PD0 muss ein LOW-Signal erzeugt werden, da ansonsten der PNP-Transistor Y sperrt und kein Stromfluss gewährleistet wäre. Durch das HIGH-Signal, ausgehend vom Ausgang PD1, befindet sich ebenfalls ein HIGH-Signal am oberen Eingang des UND-Gatters. Wenn nun ein HIGH-Pegel vom Ausgang OC1B bereitgestellt wird, liefert das UND-Gatter IC1 ein HIGH-Signal weiter an den NPN-Transistor Q3, welcher somit leitend wird und ein Fließen des Stromes durch die Motorwicklung bewirkt.

- **Vorteile**

- günstig

- **Nachteile**

- viele Bauteile
- Bauteile müssen erst dimensioniert werden
- Kosten könnten sich aufgrund hoher Verlustleistung durch einen Kühlkörper erhöhen

2.2.2.2 Schrittmotor-Treibermodule

Schrittmotor-Treiber sind Module, welche mithilfe von externen Signalen in der Lage sind, Schrittmotoren steuern zu können.

- **Vorteile**

- platzsparend
- leicht austauschbar

- leicht verwendbar

- **Nachteile**

- Kosten könnten sich, aufgrund eines Kühlkörpers erhöhen

2.2.2.3 A4988

Das Modul kann mit einer Eingangsspannung von 8V bis 35V arbeiten und kann ohne den Einsatz eines Kühlkörpers bis zu 1A pro Phase liefern. Der Treiber ist jedoch darauf ausgelegt, einen Strom von 2A mit zusätzlicher Kühlung zur Verfügung stellen zu können. Es besteht kein Bedarf daran Phasenfolgetabellen, Hochfrequenz-Steuerleitungen oder komplexe Schnittstellen zu programmieren. Das A4988 Treiber-Modul von Allegro bietet viele Möglichkeiten. Zu nennen ist die Eigenschaft einer einstellbaren Begrenzung des abgegebenen Stroms über ein Potentiometer. Dadurch können Spannungen über der Nennspannung des Schrittmotors verwendet werden, um höhere Schrittgeschwindigkeiten zu erreichen. Zusätzlich wird die Gewährleistung eines Überstromschutz und Übertemperaturschutzes sowie eine Überspannungsabschaltung versichert. Erdschluss- und Kurzschlusschutz sind ebenfalls gegeben. Der Schrittmotortreiber bietet fünf verschiedene Mikroschrittauflösungen: Voll-, Halb-, Viertel-, Achtel- und Sechzehntel-Schrittmodus.

2.2.2.4 DRV8825

Diesem Treiber-Board von Texas Instruments ist es Möglich mit einer Spannung von 8,2 V bis 45 V zu arbeiten. Er kann ohne eine bestimmte Kühlung bis zu 1,5 A pro Phase liefern. Ausgelegt ist dieses Modul auf einen Strom von 2,5A, welche mit zugeführter Kühlung auch getrieben werden können. Der DRV8825 arbeitet mit einem Logikpegel von 3,3V bis 5V und bietet die Möglichkeit einer einstellbaren Strombegrenzung. Das Modul besitzt ebenfalls die Eigenschaften eines Überstrom- und Übertemperaturschutzes sowie sechs Mikroschrittauflösungen, welche bis zu einer Zweiunddreißigstel-Auflösung reichen. Die Besonderheit eines SLEEP-MODE mit geringen Stromverbrauch und eines eingebauten Unterspannungsschutzes sind zusätzlich gegeben. Der DRV8825-Treiber verfügt über eine Schnittstelle und eine Pinbelegung, welche beinahe mit denen des A4988-Schrittmotortreibers identisch sind, sodass er in vielen Anwendungen als leistungstärkerer Ersatz verwendet werden kann.

2.2.2.5 TB6600

Dieser Ein-Achsen-Schrittmotortreiber ist für Hybride Schrittmotoren mit 2 oder 4 Phasen geeignet. Der TB6600 arbeitet mit einer Spannung von 9V bis 40V und ist für einen Ausgangsstrom von 0,7A bis 4A ausgelegt. Das Modul bringt die Eigenschaften eines Übersitzungs-, Kurzschluss- und Überstromschutzes sowie einen großflächigen Kühlkörper mit sich. Der Ausgangsstrom ist mittels DIP-Schalter in acht Schritten wählbar. Sechs verschieden wählbare Mikroschrittauflösungen, welche bis zu einer Auflösung von Zweiunddreißigstel reichen, werden zur Verfügung gestellt. Die

Kontrolllogik dieses Treibers umfasst eine Spannung von 5V. Das Gewicht von 200dag und eine Größe von 57mm x 96mm x 28mm unterscheiden sich wesentlich von den anderen Treibermodulen.

2.2.2.6 Treiber-Auswahl

	A4988	DRV8825	TB6600
Preis	gering	gering	mittel
Max. Strom	2A	2.2A	4A
Spannungsbereich	8V-35V	8.2V-35V	9V-40V
Logik-Pegel	3.3V-5V	3.3V-5V	5V
Max. Schrittauflösung	16	32	32
Größe	klein	klein	groß

Tabelle 2.2: Vergleich der Treibermodule

Da unsere Wahl auf den Schrittmotor 12HS19-2004S1 gefallen ist, wäre es ratsam einen Treiber auszuwählen, welcher 2A Strom zur Verfügung stellen kann. Unsere Treiber-Auswahl ist somit auf den DRV8825 gefallen, da dieser alle erforderlichen Kriterien, wie einen geringen Preis und den 3,3V Logikpegel, erfüllt und ein gutes Allroundpaket mit sich bringt. Eine Begründung, warum die Wahl auf das DRV8825 Modul und nicht das A4988 Modul fiel, sind die größere Spannungsbandbreite, der höhere maximale Strom pro Phase sowie die höhere maximale Schrittauflösung.

2.2.3 Detektion der Kartenposition

2.2.3.1 Kapazitive Sensoren

Die Funktion von kapazitiven Sensoren ist mit der eines offenen Kondensators zu vergleichen. Zwischen der Messelektrode und der GND - Elektrode bildet sich ein elektrisches Feld. Dringt ein Material mit einer Dielektrizitätszahl ϵ_r größer als Luft in das elektrische Feld ein, so vergrößert sich je nach dieser Zahl des Material die Kapazität des Feldes. Es wird zwischen zwei Arten von kapazitiven Sensoren unterschieden:

Sensoren mit GND-Elektrode

Ein bündiger Einbau dieser Sensoren ist möglich, da sich ihr Messfeld von der Messelektrode zur integrierten GND-Elektrode ausbreitet. Diese Variante dient sich gut zur Detektion von nicht leitenden Materialien.

Sensoren ohne GND-Elektrode

Ein bündiges Einbauen dieser Art ist nicht vorteilhaft. Eine integrierte GND-Elektrode ist nicht vorhanden, sie wird nämlich vom zu konstatierenden Objekt dargestellt. Diese Bauform weist eine

geringe Empfindlichkeit gegen Verschmutzung auf. Für hohe Schaltabstände sind leitende und geerdete Gegenstände von Vorteil.

2.2.3.2 Ultraschall-Sensoren

Die meisten Ultraschall-Sensoren arbeiten nach dem Prinzip der Laufzeitmessung von hochfrequenten Schallimpulsen. Ein Sensor sendet zyklisch einen kurzen, hochfrequenten Schallimpuls aus, welcher sich in der Luft fortpflanzt und am getroffenen Gegenstand reflektiert wird. Das Echo wird vom Sensor wieder aufgenommen und aus der Zeitspanne zwischen dem Zeitpunkt des Absendens und dem Zeitpunkt des Erfassens wird der Abstand vom Sensor berechnet. So ist es diesem Art von Sensor möglich, unterschiedlichste Materialien wie Metall oder Holz aufzufassen. Lediglich schalldämpfende Materialien können nur schwer erfasst werden. Diese Art von Sensoren ist in der Lage berührungslos Objekte zu erkennen und ihre Entfernung zum Sensor zu messen. Ein fast wartungsfreier Betrieb ist möglich.

2.2.3.3 Optische Sensoren

Ein optischer Sensor sendet über seine eigene Lichtquelle einen Lichtstrahl aus. Zu unterscheiden sind hierbei Lichtschranken und Reflexionstypen.

- Optische Sensoren des Lichtschrankentyps detektieren Unterbrechungen einer Lichtachse, welche durch ein Zielobjekt hervorgerufen werden.
- Lichtsender und Empfänger sind baulich getrennt.
- Sensoren des Reflexionstyps werden zur Erfassung eines vom Zielobjekt reflektierten Lichtstrahls eingesetzt.

Optische Sensoren besitzen eine fast wartungsfreie, langfristigen Betrieb, da die Detektion kontaktlos erfolgt. Diese Art von Sensoren kann für nahezu jedes beliebige Material eingesetzt werden. Es sind große Erkennungsabstände möglich.

2.2.3.4 Sensoren-Auswahl

	Kapazitive Sensoren	Ultraschall-Sensoren	Optische Sensoren
Preis	gering	hoch	mittel
Platzbedarf	gering	gering	mittel
Genauigkeit	hoch	mittel	hoch

Tabelle 2.3: Vergleich der Sensorattribute

Unsere Wahl fiel auf einen kapazitiven Sensor da dieser für uns bereits für einen erschwinglichen Preis alles Nötige mit sich bringt: einen hohen Grad an Genauigkeit sowie einen geringen Platzbedarf.

Unsere Wahl fiel auf den Sensor LJC18A3, welcher mit einer Versorgungsspannung von 6V bis 36V arbeitet und metallische und nichtmetallische Gegenstände in einem Schaltabstand von 1 bis 10mm erfassen kann. Dieser Sensor konnte mit einem sehr geringen Preis in unserem Besitz gebracht werden und zeigte schon bei den ersten Tests, dass er seiner Aufgabe gewachsen war.

2.2.4 Erfassung der Position des Motors

2.2.4.1 Endschalter

Diese Realisierung umfasst einen Endschalter, welcher als Referenzpunkt vor jedem Mischvorgang angefahren wird, von dem aus die benötigten Schritte aufgetragen werden.

2.2.4.2 Lichtschranke

Eine Lichtschranke würde, wie der Endschalter, am Anfang angefahren werden und so ebenfalls als Referenzpunkt fungieren.

2.2.4.3 Varianten-Auswahl

	Endschalter	Lichtschränke
Preis	sehr gering	mittel
Platzbedarf	sehr gering	mittel
Genauigkeit	mittel	hoch

Tabelle 2.4: Vergleich der Sensorattribute

Unsere Wahl fiel auf den Endschalter, da dieser leicht in kürzester Zeit zu einem geringen Preis erworben werden konnte und ausreichend Genauigkeit mit sich bringt.

2.2.5 Spannungsversorgung

2.2.5.1 Doppel-Schaltnetzteil mit 12V und 5V Ausgangsspannung

Diese Variante wäre mit einem Netzteil zu realisieren, welches lediglich über einen Kaltgerätestecker mit einer Netzspannung von 230V AC in Verbindung gebracht werden müsste, um die Versorgung der Peripherie zu gewährleisten. Sensoren, Schrittmotor und Hubmagneten würden über den 12V DC Ausgang versorgt werden, die Versorgung des Mikrocontrollers und des Raspberry Pi 3B+ würde über den 5V Ausgang des Schaltnetzteils realisiert werden. Es müsste jedoch ein Pegelwandler zwischen dem Raspberry Pi und dem Mikrocontroller eingebaut werden, da die Spannungslogik des Raspberry auf 3.3V basiert und die des Mikrocontrollers auf 5V.

2.2.5.2 Schaltnetzteil mit 12V Ausgangsspannung und Schaltregler zu 5V

Bei dieser Realisierung handelt es sich um ein mit 230V Wechselspannung versorgtes Netzteil, welches diese in ein 12V Gleichspannungssignal tranferiert. Jene 12V werden von jeglichen Aktoren und Sensoren genutzt. Außerdem wird mithilfe der 12V ein Schaltregler mit Spannung versorgt, welcher die 5V Spannungsversorgung des Raspberry Pi bereitstellt. Über die GPIO Pins des Raspberry Pi wird folgend der Mikrocontroller mit 3.3V versorgt.

2.2.5.3 Schaltnetzteil mit 12V Ausgangsspannung und Festspannungsregler zu 5V

Bei dieser Alternative wird ein Schaltnetzteil mit 230V AC versorgt, welches ein 12V DC Signal am Ausgang bereitstellt. Dieses wird für die 12V Peripherie genutzt sowie als Versorgung für einen Festspannungsregler, welcher 12V zu 5V umwandelt. Mit diesem Signal ist die Versorgung des Raspberry Pi bereitgestellt. Die Versorgung des Mikrocontroller wird über zwei 3.3V GPIO Pins gewährleistet.

2.2.5.4 Auswahl der Spannungsversorgung

	Doppel-Schaltnetzteil	SN und Schaltregler	SN und Festspannungsregler
Preis	hoch	mittel	sehr gering
Platzbedarf und Gewicht	hoch	gering	gering
Bauteilbedarf	gering	mittel	sehr gering

Tabelle 2.5: Vergleich der Spannungsversorgungsmodul-Attribute

Unsere Wahl fiel auf die Variante des 12V Schaltnetzteils mit 5V Festspannungsregler, da diese für einen geringen Preis erhältlich ist und einen sehr geringen Bedarf an Platz und Bauteilen mit sich bringt.

2.2.6 Blockschaltbild der gesamten Elektronik

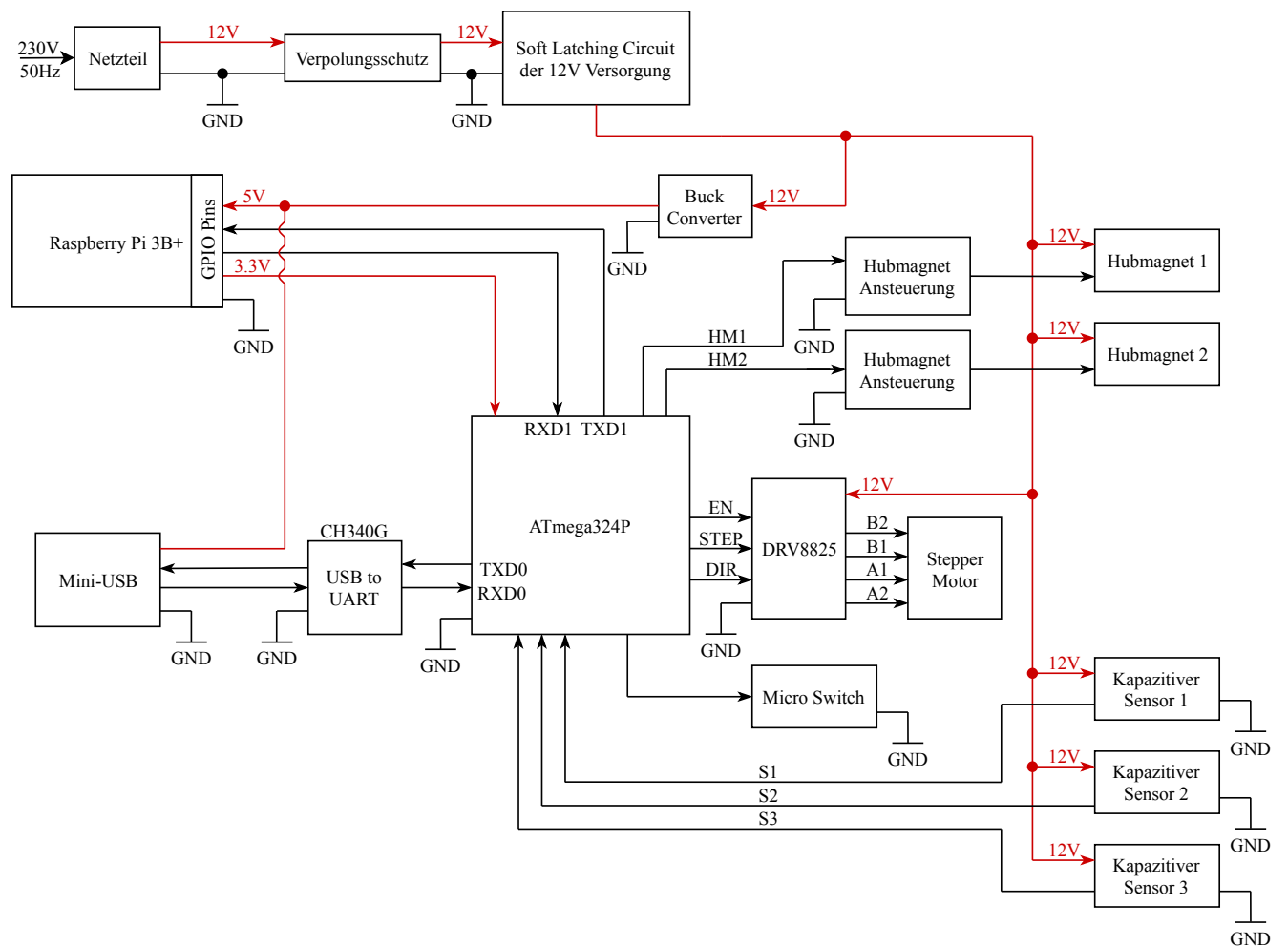


Abbildung 2.3: Blockschaltbild der gesamten Elektronik

2.3 Schaltplan

2.3.1 Verpolungsschutz

Da die Versorgungsspannung der elektrischen Baugruppen über eine Klemme eingespeist wird und eine Verwechslung der Anschlusspolaritäten nicht unwahrscheinlich ist, vermag es einen Verpolungsschutz zu verwenden um die dahinter gelegene Elektronik zu schützen.

2.3.1.1 Verpolungsschutz mit Diode

Die einfachste Methode diesen Schutz zu gewährleisten, ist über eine Diode. Jedoch bringt diese Methode einen erheblichen Nachteil von einem Spannungsabfall von bis zu 1V mit sich, welches bei 12V immerhin 8.33

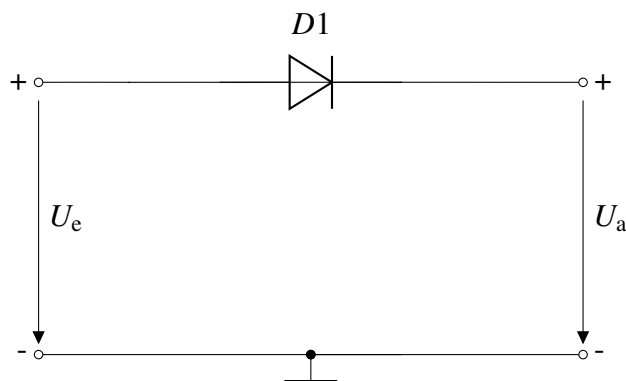


Abbildung 2.4: Variante mithilfe einer Diode

2.3.1.2 Verpolungsschutz mit einer Sicherung und einer Diode

Diese Realisierung bringt die Verwendung einer Sicherung und einer Diode mit sich.

Bei verpolter anliegender Eingangsspannung brennt die Sicherung, bei ausreichendem, von der Spannungsversorgung zur Verfügung gestelltem Strom, durch. Jedoch entsteht die negative Tatsache einer verpolten Spannung von bis zu 1V, bis die Sicherung auslöst.

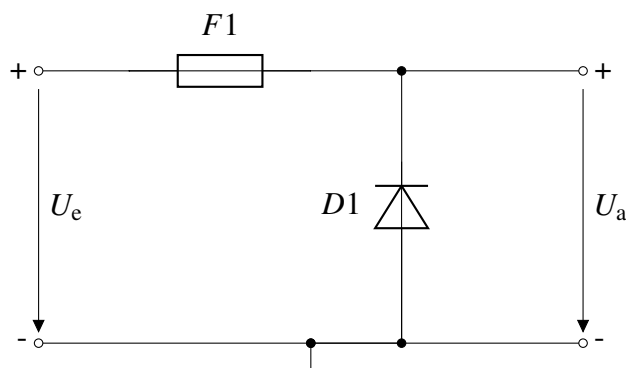


Abbildung 2.5: Zerstörerische Variante mithilfe einer Sicherung und einer Diode

2.3.1.3 Verpolungsschutz mithilfe eines P-Kanal MOSFET

Der P-Kanal MOSFET leitet, wenn das Gate um U_{GSth} negativer ist als der Spannungspegel anliegend am Source. Das Anlegen einer korrekt gepolten Spannung am Eingang des MOSFET bewirkt ein Leiten der Bulk-Diode, sodass am Sourceeingang die Eingangsspannung ankommt. Weil die am Source anliegende Spannung weitaus positiver als U_{GSth} ist, leitet der MOSFET. Die eingebaute Z-Diode begrenzt U_{GS} auf einen für den MOSFET ungefährlichen Wert. Die Tatsache, dass der MOSFET quasi verkehrt herum leitet und der Drain somit positiver als der Source ist, gilt als redundant, da es sich lediglich um einige Millivolt Unterschied handelt. Sollte man eine verpolte Spannung am Eingang anlegen, sperrt die Bulk-Diode und der MOSFET gelangt nicht in den leitenden Zustand. Bei Spannungen, die kleiner als U_{In} in unserem Fall handelt es sich lediglich um eine anliegende Spannung von 12V, weshalb die Z-Diode weggelassen werden kann und ein beinahe leistungsfreier Betrieb möglich ist.

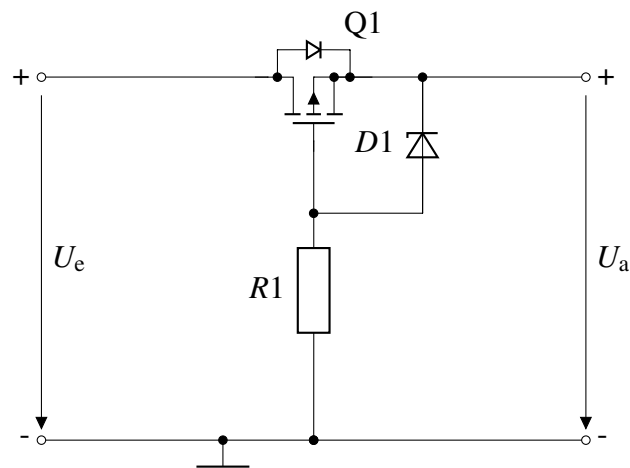


Abbildung 2.6: Verpolungsschutz mit P-Kanal MOSFET für kleine Spannungen

Aufgrund der Vorteile des fast leistungsarmen Betriebs und des wartungsarmen Betriebs entscheiden wir uns für den Gebrauch der 3.Variante.

2.3.2 Soft-Latching-Circuit

Eine Eingangsspannung von 12V, welche vom Netzteil zur Verfügung gestellt werden, sollen erst durch eine Betätigung von einem Taster durchgeschaltet werden und die Elektronik versorgen. Diese Versorgung soll auch nach der Betätigung zur Verfügung stehen.

2.3.2.1 Realisierte Variante mit einzelnen Taster zum Ein- und Ausschalten

Durch jene Betätigung von T_1 fließt Strom durch R_2 und aktiviert somit den N-Kanal MOSFET Q_2 . Dieser Feldeffekttransistor schaltet somit die am Drain anliegende Leitung auf Masse. Das dadurch auf Ground gezogene Gate des P-Kanal MOSFET Q_1 lässt diesen durchschalten. Über den Ausgang $12V_{OUT}$ werden somit sämtliche 12V Sensoren, Aktoren und Elektronikkomponenten versorgt. Das dadurch ebenfalls über R_3 versorgte Gate von Q_2 lässt die davon am Drain liegende Leitung auf Masse schalten, welches die Versorgung der 12V Komponenten auch nach der Betätigung des S_1 bereitstellt.

Um diese Selbsthaltung wieder zu lösen, benötigt es ein digitales „high“ von 3.3V am Eingang $U_{UNLATCH}$, ausgehend von einem Pin des Mikrokontrollers. Die Schottkydiode D_1 sorgt für dafür, dass kein Strom zurück in den μC fließen kann und dafür, dass sich der aufgeladene Elektrolytkondensator nur über den Widerstand R_8 entlädt. Das dadurch versorgte Gate von Q_3 schaltet die am Drain anliegende Leitung auf Masse. Der dadurch deaktivierte Q_2 löst die Selbsthaltung und die Schaltung befindet sich wieder in ihrem Grundzustand. Eine genaue Dimensionierung von C_1 und R_8 sorgen für ein ausreichend langes „High“ der Leitung, sodass ein zuverlässiges Abschalten der 12V Ausgangsspannung bereitgestellt werden kann.

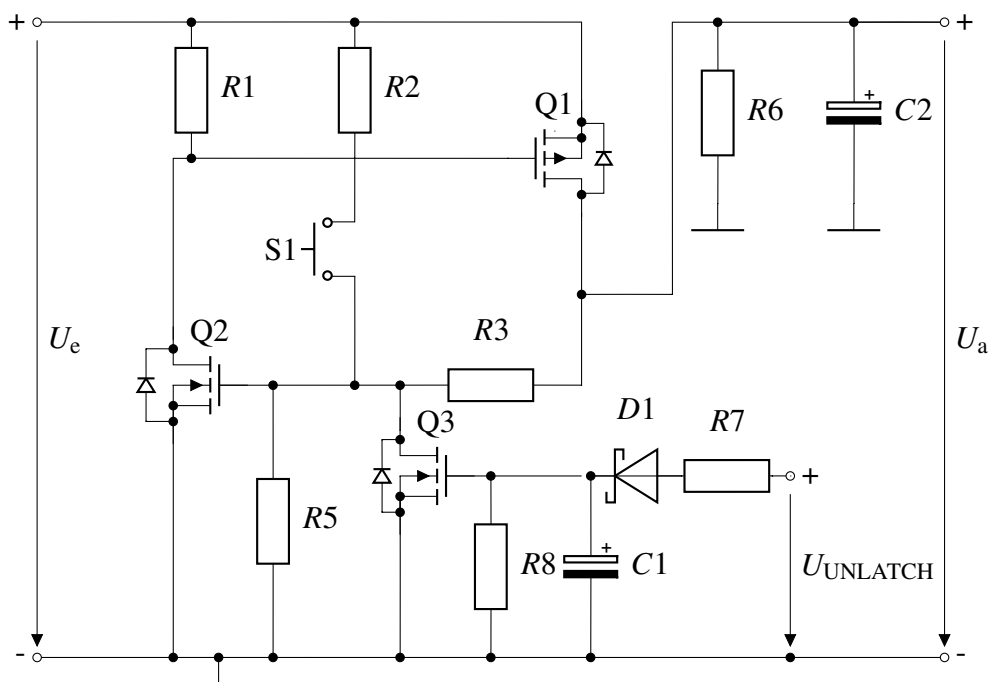


Abbildung 2.7: 12V Soft-Latching Circuit

2.3.2.2 Andere Variante

Die folgenden Variante kam ebenfalls im Laufe der Diplomarbeit auf.

Sobald S_1 betätigt wird fließt Strom durch den Widerstand R_2 , durch der Bipolartransistor Q_2 die am Collector anliegende Leitung auf Masse schaltet. Das dadurch auf Masse gezogene Gate des P-Kanal MOSFET lässt diesen durchschalten und eine Ausgangsspannung von 12V ist verfügbar. Der durch den Widerstand R_3 fließende Strom sorgt für ein Durchschalten des npn-Transistors, auch wenn der Taster S_1 nicht mehr gedrückt ist.

Ein Betätigen des Tasters S_2 hat die Folge, dass die Basis des Transistors Q_2 auf Masse gezogen wird. Dies hat die Folge eines positiven Pegels am Gate des MOSFETs, welches diesen sperren lässt. Somit kommt am Ausgang keine Spannung vorgefunden werden. Um ein floatendes Gate von Q_1 zu vermeiden ist der Widerstand R_1 vom Drain auf das Gate geschaltet.

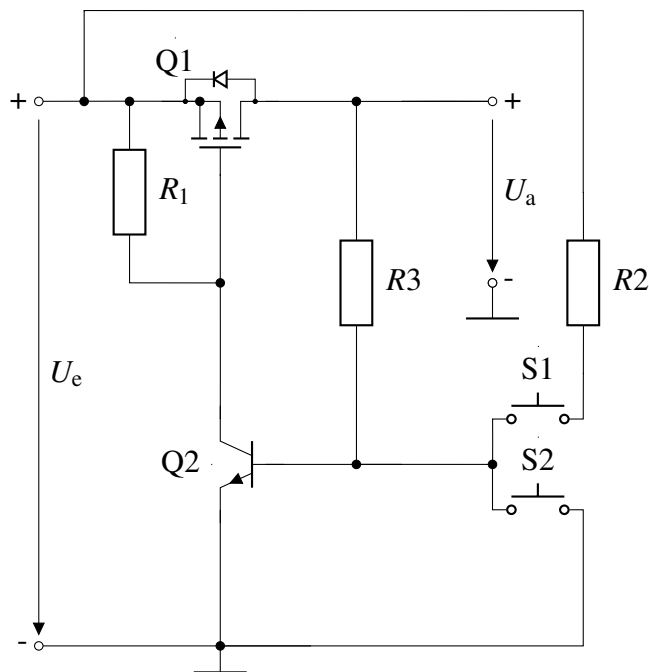


Abbildung 2.8: 12V Soft-Latching Circuit

Diese Variante wurde letztendlich verworfen, da wir uns dazu entschieden haben, nur einen Schalter zu verwenden, wessen Funktion das Einschalten der 12V sein soll. Außerdem soll ein sicheres Herunterfahren des Raspberry Pi gewährleistet sein, welches diese Schaltung nicht gewährleistet.

2.3.3 DC/DC Wandler

2.3.4 Raspberry Pi 3B+

2.3.4.1 Watchdog

2.3.5 Beschaltung des ATmega324P

2.3.6 DRV8825-Schrittmotortreiber

Dieses Modul ist dafür ausgelegt, bipolare Schrittmotoren anzusteuern. Der DRV8825 besitzt zwei H-Brücken-Treiber und einen Microstepping Indexer. Um die Motorwindungen anzusteuern, sind die Ausgangsblöcke des Treibers als volle N-Kanal Leistung-MOSFET H-Brücken realisiert. Dem DRV8825 ist es möglich einen Ausgangsstrom von bis zu 2.5A bei geeigneter Kühlung zu treiben.

2.3.6.1 Datenblattwerte

- Minimale Betriebsspannung 8.2V
- Maximale Betriebsspannung 47V
- Maximaler Strom per Phase 1.5A (2.5A*)
- Minimale Steuerspannung 2.2V
- Maximale Steuerspannung 5.25V
- Dimensionen 15.5mm x 20.5mm

* nur bei ausreichender Kühlung möglich

2.3.6.2 Beschaltung

2.3.6.3 Beschaltungs- und Anschlussfunktionen

Der DRV8825 besitzt 16 Anschlüsse. Drei dieser Anschlüsse fungieren zur Spannungsversorgung: VMOT und die beiden GND Anschlüsse.

Über den Anschluss VMOT werden in unserem Fall 12V eingespeist. Bei der Beschaltung der Spannungsversorgung des DRV8825 wird vom Hersteller der Gebrauch eines Elektrolytkondensators empfohlen.

„Diese Trägerplatine benutzt niedrige-ESR Keramikkondensatoren, welche sie anfällig für zerstörerische LC-Spannungsspitzen machen. Insbesondere wenn längere Stromkabel verwendet werden. Unter den falschen Bedingungen können diese Spannungsspitzen die maximale Spannung von 45 V für den DRV8825-Treiber überschreiten und der Platine dauerhafte Schäden beisetzen.

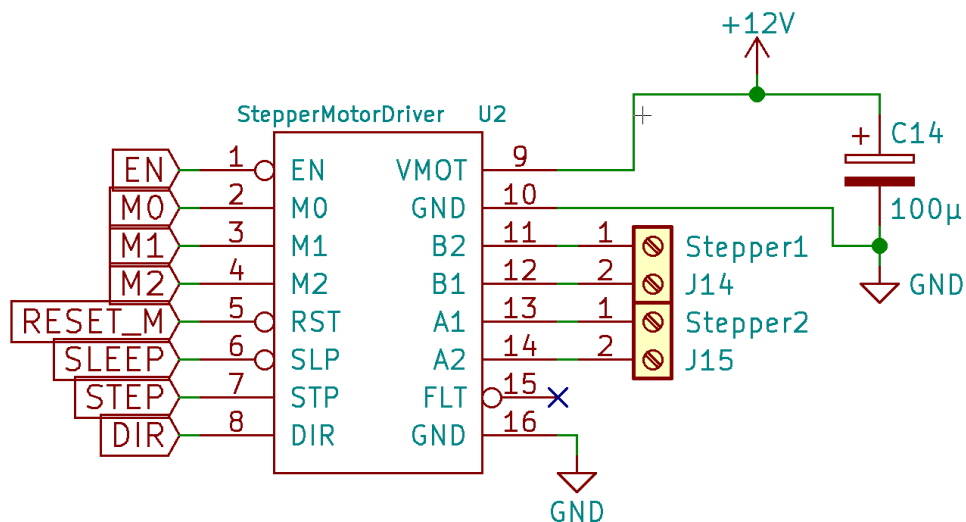


Abbildung 2.9: Gewöhnliche Beschaltung eines DRV8825

Selbst, wenn die Versorgungsspannung des Motors nur 12 V, können diese Art von Spannungsspitzen auftreten. Eine Möglichkeit diese Gefahr zu negieren, ist einen, mindestens $47\mu\text{F}$ großen Elektrolytkondensator zwischen dem Pin VMOT und Ground in der Nähe des Treibers zu schalten.“

An die Anschlüsse B2, B1, A1 und A2 werden die Windungen des Schrittmotors mit dem Treiber verbunden. Hierbei ist auf die richtige Zusammengehörigkeit zu achten: Die Anschlüsse B1 und B2 sind mit der einen Windung des Motors zu verbinden, A1 und A2 mit der anderen.

Der invertierte FLT (Fault) Anschluss kann als Statusüberwachung genutzt werden. Er liefert ein LOW-Pegel Signal, falls der Treiber eine zu hohe Temperatur oder einen zu hohen Strom detektiert.

Der DRV8825 Treiber verfügt 8 Logikanschlüsse, welche auf der linken Seite des Treibers in Abbildung X zu finden sind:

Der invertierte EN Anschluss sorgt bei einem eingehenden HIGH-Signal dafür, dass die H-Brücken deaktiviert und das STEP Eingangssignal nicht berücksichtigt wird. Bei einem eingehenden LOW-Signal ist der Treiber aktiviert. Somit sind die H-Brücken aktiviert und steigende Flanken am STEP Anschluss werden eingelesen und verarbeitet. Durch einen internen Pull-down Widerstand ist dieser Pin auch im nicht beschalteten Zustand auf LOW.

Über die Anschlüsse M0, M1 und M2 ist es möglich, die gewünschte Mikroschrittauflösung zu wählen. Lässt man diese unbeschalten, sorgen interne Pull-down Widerstände dafür, dass diese auf LOW gezogen werden. Eine Übersicht der Mikroschrittauflösungen befindet sich im Kapitel X.

Der invertierte Anschluss RST sorgt bei einem LOW-Signal für einen Reset der internen Logik und deaktiviert die H-Brücken Treiberbausteine.

Ein Anlegen eines HIGH-Signals am invertierten Eingang SLP versetzt den Treiber in einen stromsparenden Schlafzustand.

Um den Treiber in voller Funktion verwendet zu können, müssen die Anschlüsse RST und SLP mit einem HIGH-Signal versorgt werden.

Der STEP Anschluss des DRV8825 liest ein Rechtecksignal ein. Bei jeder steigenden Flanke rückt der Indexer um einen Schritt weiter.

Die Drehrichtung des Motors wird über den DIR Anschluss gesteuert. Ein HIGH-Pegel am Anschluss bewirkt eine Drehrichtung des Motors im Uhrzeigersinn, ein LOW-Pegel sorgt für eine Drehrichtung gegen den Uhrzeigersinn.

2.3.6.4 Schrittauflösung

In der unten zu sehenden Tabelle sind die alle Pegelkombinationen der Modus-Anschlüsse dargestellt, um die gewünschte Mikroschrittauflösung zu erreichen.

M2	M1	M0	Schrittauflösung
0	0	0	Vollschritt
0	0	1	½ Schritt
0	1	0	¼ Schritt
0	1	1	8 Mikroschritte pro Schritt
1	0	0	16 Mikroschritte pro Schritt
1	0	1	32 Mikroschritte pro Schritt
1	1	0	32 Mikroschritte pro Schritt
1	1	1	32 Mikroschritte pro Schritt

Tabelle 2.6: 1 signalisiert ein HIGH-Signal, 0 sein LOW-Signal

2.3.6.5 Stromlimitierung

Um den durch die Motorwindungen fließenden Strom zu limitieren, kann dem Datenblatt des DRV8825 folgende Formel entnommen werden:

$$I_{max} = \frac{V_{ref}}{5 \cdot R_{sense}} \quad (2.1)$$

Der von uns ausgewählte Schrittmotor 17HS19-2004S1 braucht laut dessen Datenblatt einen Strom von 2A. Durch einige Tests und Messungen fanden wir jedoch heraus, dass 1.6A bei gewöhnlichem Betrieb mehr als genug sind. Um nun die Stromlimitierung auf 1.6A einzustellen, muss die

Referenzspannung adaptiert werden:

$$V_{ref} = I_{max} \cdot 5 \cdot R_{sense}$$

Der R_{sense} kann dem Datenblatt entnommen werden. Beim DRV8825 beträgt der Wert 0.1 Ohm.

$$\begin{aligned} V_{ref} &= 1.6A \cdot 5 \cdot 0.1\Omega \\ &= 0.8V \end{aligned}$$

Die Berechnung ergibt, dass für einen Strom von 1.6A, eine Referenzspannung von 0.8V eingestellt werden muss. Diese Spannung kann mithilfe eines Potentiometers, welches sich auf dem Treibermodul befindet, eingestellt werden.

2.3.6.6 Kühlkörperberechnung

Um die Notwendigkeit eines Kühlkörpers zu berechnen, werden folgende Formeln benötigt:

$$P_D = \frac{(T_{jmax} - T_{ha} - \text{Sicherheit})}{R_{thja}} \quad (2.2)$$

$$P_V = R_{DSon} \cdot I_{max}^2 \quad (2.3)$$

Sollte die Verlustleistung P_V größer als P_D ist ein Kühlkörper von Nöten.

Datenblattwerte

- $T_{jmax} = 150^\circ\text{C}$
- $T_{ha} = 25^\circ\text{C}$
- $R_{thjc} = 15.9^\circ\text{C/W}$
- $R_{thja} = 31.6^\circ\text{C/W}$
- $R_{DSon} = 0,32 \text{ Ohm}$

Berechnung

$$\begin{aligned} P_V &= R_{DSon} \cdot I_{max}^2 \\ &= 0,32\Omega \cdot 1.6A^2 \\ &= 0.8192W \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 P_D &= \frac{(T_{jmax} - T_{ha} - \text{Sicherheit})}{R_{thja}} \\
 &= \frac{150^\circ\text{C} - 25^\circ\text{C} - 25^\circ\text{C}}{31.6 \frac{^\circ\text{C}}{\text{W}}} \\
 &= 3.1646\text{W}
 \end{aligned}$$

Durch die Berechnung lässt sich beweisen, dass kein Kühlkörper nötig ist. Jedoch wird vom Hersteller ausdrücklich empfohlen einen Kühlkörper zu verwenden, sobald ein Strom größer als 1A getrieben wird, wodurch wir schlussendlich einen Kühlkörper auf dem Treiber platzierten.

Für die Kühlkörperberechnung wird von folgender Formel Gebrauch gemacht:

$$\begin{aligned}
 R_{thK} &= \frac{T_{jmax} - T_{ha} - \text{Sicherheit}}{P_V} - (R_{thiso} + R_{thjc}) & (2.4) \\
 &= \frac{150^\circ\text{C} - 25^\circ\text{C} - 25^\circ\text{C}}{0,8192\text{W}} - (0.1 \frac{^\circ\text{C}}{\text{W}} + 15.9 \frac{^\circ\text{C}}{\text{W}}) \\
 &= 106.07 \frac{^\circ\text{C}}{\text{W}} & (2.5)
 \end{aligned}$$

Die Berechnung zeigt, dass die Verwendung eines Kühlkörpers nicht unvorteilhaft wäre, weshalb wir den mitgelieferten Kühlkörper auch verwenden. Zu diesem sind keinerlei Werte bekannt, jedoch konnten wir durch einige Tests seine geeignete Funktionalität unter Beweis stellen.

2.3.7 Aktoren und Sensoren

2.3.7.1 Kapazitive Sensoren

Die von uns ausgewählten Sensoren LJC18A3-BZ/BX besitzen jeweils drei Anschlüsse: einen blauen, welcher mit Ground zu verbinden ist, einen braunen, der mit einer Versorgungsspannung von 6V bis 36V zu verbinden ist sowie einem schwarzen über den das Signal vermittelt wird.

Datenblattwerte:

- Schaltabstand 1-10mm, einstellbar durch Stellschraube
- Betriebsspannung 6V-36V
- Maximale Last 300mA
- Ausgang realisiert durch einen NPN-Schließer

In unserem Fall werden alle kapazitiven Sensoren mit 12V versorgt. Der Signalausgang des Sensors liefert im Grundzustand ein HIGH-Signal. Sobald ein Objekt in das Messumfeld des Sensors gelangt, liefert dieser ein Signal von 0.62V, welches als LOW-Signal gilt. Um den HIGH-Pegel für den Mikrocontroller lesbar zu gestalten, ist ein Spannungsteiler am Signalausgang des Sensors zu dimensionieren. Hierzu verwenden wir folgende Formel:

$$U_a = U_e \cdot \frac{R_1}{R_1 + R_2} \quad (2.6)$$

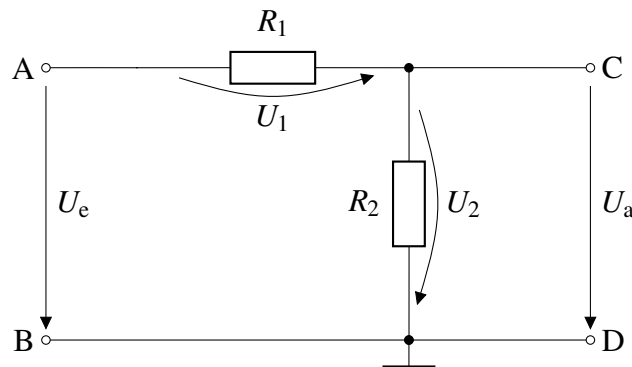


Abbildung 2.10: Aufbau einer Spannungsteilers

Durch verschiedene Tests musste ich die Erkenntnis machen, dass sich der Spannungspegel des Sensorausgangssignals je nach Spannungsteiler ändert. Durch sukzessive Annäherung an die gewünschten 3.3V Ausgangsspannung wurden folgende Werte als günstige Lösung gewählt:

$$R_1 = 5.1k\Omega, R_2 = 2k\Omega$$

Durch diese Werte ergibt sich bei einer HIGH Signalausgangsspannung von 6.92V eine Spannung am Ausgang des Spannungsteilers von 3.31V. Bei einem LOW-Pegel ist am Ausgang des Spannungsteilers eine Spannung von 0.29V zu messen.

2.3.8 Ansteuerung der Hubmagneten

2.3.9 Beschaltung des Mini-USB

2.3.10 Spannungspegelüberwachung

Grundsätzlich ist zu sagen, dass an den Spannungspegeln von 12V, 5V und 3.3V sowie an anderen signifikanten Stellen der Platine Messpunkte zur erleichterten Fehlersuche und Wartung realisiert wurden.

Zusätzlich wurden, um jegliche Spannungspegel visuell darzustellen, bei manchen Spannungspegeln eine grüne Leuchtdioden als visuelle, schnelle Funktionsüberwachung integriert.

Am 12V Spannungspegel realisierten wir eine Zenerdiode mit einer Zenerspannung von 8.2V. Diese ist in Serie mit einem Widerstand und einer Diode geschaltet. So vermag es der LED erst ab einer Spannung von circa 10.4V zu leuchten.

Ein Überwachen des 5V Pegels wurde folgend realisiert: Zwei Dioden würden seriell mit einem Widerstand und einer Leuchtdiode geschaltet. Die benötigte Spannung, um ein Leuchten der LED zu gewährleisten, steigt somit auf etwa 4V.

An dem 3.3V Spannungspegel ist ein Widerstand und eine Leuchtdiode in Serie geschaltet, welche ab einer Spannung von 2.2V leuchtet.

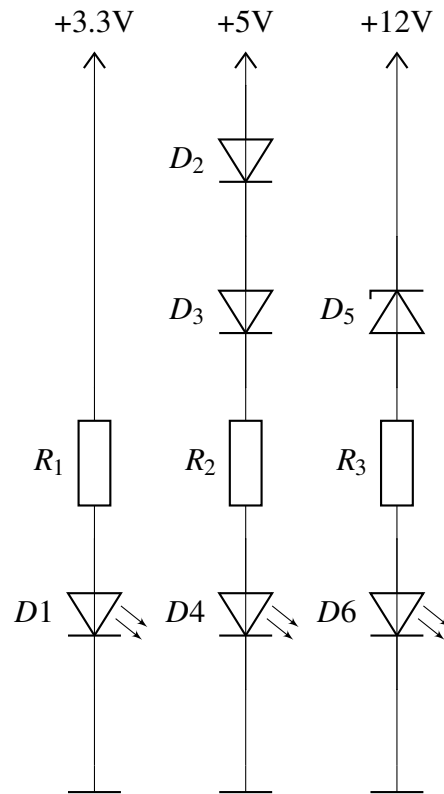


Abbildung 2.11: Realisierung der Leuchtdioden

2.3.11 Netzteil

2.4 Auswahl der Bauteile

2.5 Leiterplattendesign

2.5.1 Leiterplattenfertigung

2.5.1.1 Prototyping

2.6 Resümee und Aussichten für die Zukunft

3 Informatik

3.1 Visualisierte Benutzeroberfläche

3.1.1 Anforderungen und Ziele

Grundsätzlich besteht das Ziel darin, eine für Benutzer freundliche GUI, zu bauen, welche schlussendlich im Betrieb der Maschine auf einem 7"Display angezeigt wird. Auf dieser Grafischen Oberfläche soll es Möglich sein, die Steuerung der Maschine zu übernehmen. Dies bedeutet im engsten Sinne, dass Befehle zwischen den 2 Systemen, also dem Raspberry PI 3B+ und der Ansteuerplatine ausgetauscht werden müssen.

Die Möglichkeiten des Benutzers, die Maschine zu bedienen sollen folgende Kernpunkte beinhalten:

1. Ausgabe von einzelnen Spielkarten
2. Konfigurierung von Spielmodi, welche Einstellungen zum Spiel beinhalten
3. Das Zählen von Punkten und dessen Visualisierung am Display
4. Ausschalten der Maschine
5. Übersicht aller vergangenen Spiele

Ziel ist es dieses Interface so übersichtlich wie möglich zu gestalten. Dies soll durch unterschiedliche Tabs realisiert werden.

Zusätzlich soll im Hintergrund eine sogenannte Log-Datei automatisch vom Programm geschrieben werden. Diese bringt dem Entwickler einen enormen Mehrwert im Bereich des Fehler-Handlings. Um etwaige Einstellungen der Seriellen Schnittstelle sowie die definition der Pfade für Log-Dateien außerhalb des Programmes vorzunehmen, ist es auch nötig, eine Konfigurationsdatei zu erstellen, welche nach jedem Start vom Programm eingelesen wird. Mit dieser Config-Datei wird auch die Möglichkeit geschaffen, Spielmodi zu speichern und zu verändern.

Die Speicherung der vergangenen Spiele soll außerdem auch in einer eigenen Datei vonstatten gehen. Name des ausgewählten Spielmoduses, dessen Hintergrundinformationen, Spielernamen und Punkteanzahl sollen die Kernstücke jedes Eintrags in die Datei sein.

3.1.2 Zeitplan

3.1.3 Auswahl des GUI-Toolkits

Die Auswahl des für die Anwendung am besten geeigneten GUI-Toolkits, spielt eine wesentliche Rolle in der Programmierung von grafischen Anwendungen. Diese Toolkits stellen meist alle Elemente zur Erstellung einer GUI bereit. Diese sind z.B. Knöpfe, Listen und Textfelder mit denen der Benutzer interagieren kann.

3.1.3.1 Swing

Das bereits in der Standard Java Bibliothek verfügbare Java Swing bietet die Möglichkeit komplexe Oberflächen zu erstellen. Der Aufwand zur Einrichtung hält sich in Grenzen denn im Vergleich zu Java-FX muss hier nicht extern in einem eigenen Programm gearbeitet werden, um die GUI zu erstellen. Aufgrund der Verfügbarkeit von Java Swing in der Java Bibliothek bieten alle IDE's die Möglichkeit zur Erstellung von Oberflächen. Das etwas veraltete und lieblose Look and Feel von Java Swing brachte uns zur Entscheidung, den Nachfolger, nämlich Java FX, zu verwenden.

3.1.3.2 JavaFX

Der Nachfolger von Java Swing ist Java FX. Hierbei werden im Vergleich zu Java Swing nicht alle GUI Elemente in einer Datei beschrieben, was die Übersichtlichkeit beeinträchtigt, sondern die Beschreibung geschieht in externen FXML-Dateien. Die Basis dieser FXML-Dateien ist XML, eine Sprache zur Darstellung von Daten in einem von Menschen lesbaren Format. Der Code hinter der GUI befindet sich jedoch nicht in diesen Dateien sondern in eigenen Controller Klassen, welche mit der GUI verknüpft sind. Dies bringt enorme Vorteile mit sich, denn die strikte Trennung zwischen Beschreibenden Elementen der GUI und dem dahinter stehenden Code ist dadurch möglich.

Auch bietet Java FX die Möglichkeit, separate Stylesheets, also Dokumente, in welchen das Aussehen von Elementen beschrieben wird, zu erstellen.

3.1.4 Das MVC-Design Pattern

3.1.4.1 Grundlagen

Das MVC-Design Pattern, auch Model-View-Controller Design Pattern ist eines der weit verbreitetsten Design Patterns. Es dient zur Strukturierung von Anwendungen und teilt diese in 3 große Bereiche ab, welche strikt voneinander getrennt sind. Mithilfe dieser Strukturierung fällt es dem Programmierer wesentlich leichter, spätere Änderungen bzw. Erweiterungen am Projekt durchzuführen. Auch ist es nun möglich parallel an dem Programm zu arbeiten den Ersteller von GUI und Ersteller des Controllers, also der Berechnungen dahinter, sind nun nicht mehr voneinander Abhängig.

1. View

Datenrepräsentation

Organisiert alle Kontrollelemente

2. Controller

Stellt die Verbindung zwischen View und Model her

Verwaltet Benutzerinteraktion und enthält Steuerlogik

3. Model

Datenrepräsentation

Ist von der Benutzerschnittstelle komplett abgeschirmt

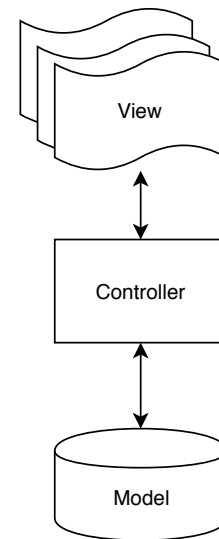


Abbildung 3.1: MVC-Design Pattern

3.1.4.2 Integration innerhalb eines Programms

Um zu zeigen, wie das MVC-Pattern in der Realität umgesetzt wird, ist im folgenden ein Beispiel dargestellt. Ziel des Programms ist es, einen Wert mithilfe eines Buttons hochzuzählen und auf einem Label im View anzeigen zu lassen. Sobald der Knopf "Increment by 1" betätigt wird, soll der Wert um 1 erhöht werden.

```
1 public class Main extends Application {  
2     @Override  
3     public void start(Stage stage) throws Exception {  
4         Model model = new Model();  
5         View view = new View(model, stage);  
6         Controller controller = new Controller(model, view);  
7     }  
8     public static void main(String[] args) {  
9         launch(args);  
10    }  
11 }
```

Listing 3.1: Java Codebeispiel

```
1 public class Model extends Observable{  
2     private int counter;  
3     public Model() {  
4     }  
5     public int getCounter() {  
6         return counter;  
7     }  
8     public void increment() {  
9         if (counter > 0) {  
10            counter++;  
11        }  
12        notifyObservers();  
13    }  
14 }
```

```
13 }
```

Listing 3.2: Java Codebeispiel

```
1 public class View implements Observer {
2     private Model model;
3     private Stage stage;
4     private Label label;
5     private Button countButton;
6     public View(Model model, Stage stage) {
7         this.model = model;
8         this.stage = stage;
9         label = new Label("Counter: " + model.getCounter());
10        btIncrement = new Button("Increment by 1");
11        stage.setScene(new Scene(new VBox(label, countButton)));
12        model.addObserver(this);
13    }
14    @Override
15    public void update(Observable o, Object arg) {
16        label.setText("Counter: " + model.getCounter());
17    }
18 }
```

Listing 3.3: Die Klasse View

3.1.5 Auswahl der IDE

Bevor mit dem Programmierprozess gestartet werden kann, ist es notwendig, eine für IDE auszuwählen, welche alle Anforderungen erfüllt. In unserem Fall sind diese im Speziellen:

1. Möglichkeiten der Remote-Programmierung sowie dem Debuggen
2. Einfacher Workflow

3.1.5.1 Netbeans IDE

Die Netbeans IDE ist eine Open-Source Entwicklungsumgebung, welche selbst in der Programmiersprache Java geschrieben wurde und damit plattformunabhängig ist. Primär wurde sie entwickelt, um Programme in der Programmiersprache Java zu erstellen.

Große Vorteile bringt diese IDE im Bereich der Remote-Programmierung mit sich. Die Möglichkeit, eine Remote-Plattform einzurichten wurde einfach gelöst und das Arbeiten verläuft meist ohne Probleme.

3.1.5.2 IntelliJ IDE

Eine kostenpflichtige Alternative zu Netbeans ist IntelliJ. Aufgrund der komplizierten Einrichtung eines Remote-Systems, sowie dessen Handhabung im täglichen Arbeitsprozess wurde deutlich, dass Netbeans im wichtigsten Kriterium besser abschneidet. Darum fiel unsere Wahl auch auf diese IDE.

3.2 Kommunikation

3.2.1 Konzept

Um erfolgreich Daten zwischen dem Raspberry PI 3B+ und der Platine, welche die Ansteuerung sämtlicher Komponenten übernimmt, zu übertragen, wird ein Kommunikationsprotokoll benötigt. Dieses Protokoll stellt im engsten Sinne eine Vereinbarung dar, wie die Datenübertragung zwischen zwei oder mehreren Parteien abläuft. Anforderungen an dieses Protokoll sollen sein:

1. einfache Integration in die Zielsysteme
2. erweiterbarkeit des Protokolls mit geringem Arbeitsaufwand
3. hohe Sicherheit gegenüber Übertragungsfehler
4. schnelle Fehlererkennung sowie Fehlerbehebung

Neben standardisierten Protokollen wie Modbus, Feldbus oder CAN-Bus gibt es die Möglichkeit selbst ein sogenanntes proprietäres Übertragungsprotokoll zu kreieren. Dies ist in unserem Fall nötig, um alle Anforderungen abzudecken. Basierend auf dem Master - Slave Prinzip, wobei der Raspberry PI den Master und die Ansteuerplatine den Slave darstellt, soll ein abgewandeltes Modbus ASCII Protokoll umgesetzt werden.

Zusätzlich soll, um die Anforderung des einfachen Fehlerhandlings zu erfüllen, ein Simulator ausprogrammiert werden, welcher auf Softwareebene den Platz des Slaves bzw. der Ansteuerplatine einnimmt. Der Startvorgang des Simulators soll mit einer einfachen modifizierung der Konfigurationsdatei vonstatten gehen.

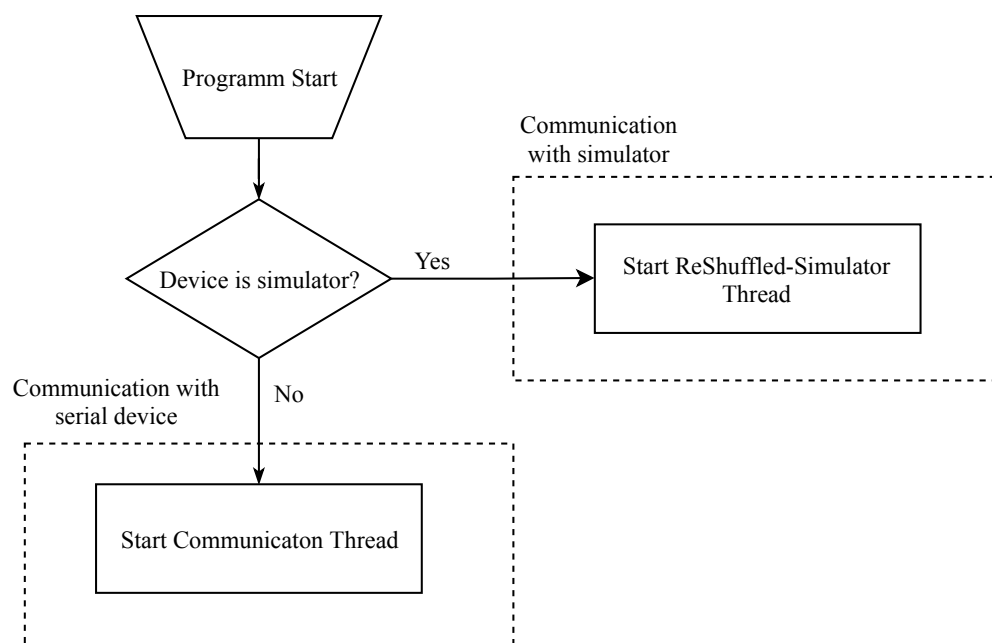


Abbildung 3.2: Schematische Darstellung der Geräteauswahl

3.2.2 Kommunikation - serielle Schnittstelle

3.2.2.1 Das Übertragungsprotokoll

Doppelpunkt :	Daten (ASCII)	Trennzeichen #	CRC32-Prüfsumme	Semicolon \n
8-Bit	16-Bit	8-Bit	32-Bit	8-Bit

Tabelle 3.1: Visualisierung des Datenpakets

Das verbindungslose Protokoll ist wie in der Konzeptbeschreibung Master-Slave orientiert. Die Datenübertragung erfolgt textuell wobei nur Großbuchstaben verwendet werden dürfen.

Wie aus der oben dargestellten Tabelle zu entnehmen, ist der Aufbau eines Frames klar definiert. Der eindeutige Start des Datenpakets, welcher mit einem Doppelpunkt (:) eingeleitet wird, sowie das ebenfalls eindeutige Ende, umgesetzt mit einem Line Feed Character (), bringt eindeutige Vorteile mit sich. Im Gegensatz zu anderen Protokollen wie z.B. Modbus RTU, muss hier nicht auf das Ende des Pakets "gewartet" werden. Dies führt oft zu Einbußen im Bereich der Performance und ist für uns nicht zielführend.

Gefolgt von dem Startzeichen folgen nun die Daten. Diese beinhalten eindeutig definierte Zeichenfolgen, welche verwendet werden um verschiedenste Zustände der Ansteuerplatine auszuführen. Diese Um auch hier zu wissen, wo sich das der Nutzdaten befindet, schließt das Trennzeichen () diese ab.

Um nun die Integrität, also die Korrektheit der Daten bei einer Übertragung zu überprüfen, wird im nächsten Schritt eine Prüfsumme verwendet. Ziel dieser ist es, anhand der Nutzdaten einen Wert zu bilden, welcher danach vom Sender im Frame gespeichert bzw übertragen wird. Der Empfänger berechnet nun mit dem selben Verfahren die Prüfsumme aus den empfangenen Daten und vergleicht diese mit der Übertragenen Prüfsumme des Senders. Sind beide Prüfsummen identisch, war die Übertragung erfolgreich und die Daten sind mit großer Wahrscheinlichkeit korrekt. Stimmen diese nicht überein liegt ein Fehler vor. Die wichtigsten Arten von Übertragungsfehlern sind:

1. Einzelbitfehler (1 Bit verändert)
2. Burstfehler (ganze Folge von Bits verändert)

Neben einfachen Verfahren wie z.B. dem Paritätsbit-Verfahren gibt es auch Komplexere. Die zyklische Redundanzprüfung, auch CRC genannt, ist eines davon. Sie ist relativ einfach zu realisieren und dennoch wirkungsvoll. Wichtig beim CRC-Verfahren ist, dass beide Teilnehmer, also Sender und Empfänger, das selbe Generator-Polynom verwenden. Der Grad des Generatorpolynoms beträgt in unserem Fall 32 (CRC-32).

3.2.2.2 Die Klasse Serial

3.2.2.3 Die Klasse Communication

3.2.2.4 Die abstrakte Klasse Request und deren abstammende Klassen

3.2.2.5 Die Klasse Response

3.2.3 Kommunikation - Debugging Simulator

3.2.3.1 Die Klasse ReShuffledMainboardSimulator

3.2.3.2 Konzept zum Datenaustausch zwischen Programm und Simulator

3.2.3.3 Die Klassen SimInput- und SimOutputStreamBuffer

3.3 Konfigurationsdatei

3.3.1 Konzept

3.3.2 Umsetzung mithilfe der Klasse Config

Anhang

A Zeitaufzeichnung

B Persönlicher Anhang 1

C Abkürzungsverzeichnis

D Abbildungsverzeichnis

1	Name des Bildes	VII
1.1	Variante 1	2
1.2	Variante 2	3
1.3	Variante 3	5
1.4	Rundes Ausgaberad	6
1.5	Elipisches Ausgaberad	6
1.6	Primitiver Klemmmechanismus	7
1.7	Komplexer Klemmmechanismus	8
1.8	Gummi Klemmmechanismus	8
1.9	Diagramm Haftzeit der Karten	10
2.1	Aufbau einer H-Brücke	15
2.2	Anschluss einer H-Brücke an einen Mikrocontroller	16
2.3	Blockschaltbild der gesamten Elektronik	23
2.4	Variante mithilfe einer Diode	24
2.5	Zerstörerische Variante mithilfe einer Sicherung und einer Diode	24
2.6	Verpolungsschutz mit P-Kanal MOSFET für kleine Spannungen	25
2.7	12V Soft-Latching Circuit	26
2.8	12V Soft-Latching Circuit	27
2.9	Gewöhnliche Beschaltung eines DRV8825	29
2.10	Aufbau einer Spannungsteilers	33
2.11	Realisierung der Leuchtdioden	34
3.1	MVC-Design Pattern	37
3.2	Schematische Darstellung der Geräteauswahl	39

E Tabellenverzeichnis

1.1	Tabelle Haftzeit der Karten	10
1.2	Vergleich der Varianten	11
2.1	Vergleich der Mikrocontrollerattribute	14
2.2	Vergleich der Treibermodule	19
2.3	Vergleich der Sensorattribute	20
2.4	Vergleich der Sensorattribute	21
2.5	Vergleich der Spannungsversorgungsmodul-Attribute	22
2.6	1 signalisiert ein HIGH-Signal, 0 sein LOW-Signal	30
3.1	Visualisierung des Datenakets	40

F Listings

3.1	Java Codebeispiel	37
3.2	Java Codebeispiel	37
3.3	Die Klasse View	38