

Projektarbeit
im Studiengang
AIB/CNB

Webserver für ein embedded Board mit AVR-Prozessor

Dokumentation

Betreuer : Dr. Jiri Spale

Vorgelegt am : 30.07.2014

Vorgelegt von : Jan-Henrik Preuß
Ann-Sophie Dietrich
Marcel Schlipf
Christian Würthner

Abstract

[Englisches Abstract (100-120 Worte)]

[Deutsches Abstract (100-120 Worte)]

Inhaltsverzeichnis

Abstract	i
Inhaltsverzeichnis	vi
Abbildungsverzeichnis	vii
Tabellenverzeichnis	ix
Abkürzungsverzeichnis	xi
1 Aufgabenstellung	1
2 Team	3
2.1 Teammitglieder	3
2.1.1 Christian Würthner	3
2.1.2 Jan Henrik Preuß	3
2.1.3 Ann-Sophie Dietrich	3
2.1.4 Marcel Schlipf	4
3 Projektplanung	5
3.1 Zeitlicher Ablauf	5
4 Hardware	7
4.1 AVR Net-IO-Board	7
4.1.1 Technische Daten	7
4.2 Mikrocontroller	8
4.2.1 ENC28J60	8
4.3 Fuse Bits	9

5	Programmieren und Debuggen	11
5.1	ISP	11
5.2	SPI	11
5.3	JTAG	11
6	Recherche	13
6.1	Andere Lösungsmöglichkeiten	13
6.1.1	Ethersex	13
6.1.2	Elektronik 2000	14
7	Ausgewählte Lösung	17
7.1	Der Webserver	17
7.1.1	Änderungen	17
7.1.2	Einbindung der Website	18
7.2	Die Website	18
7.2.1	HTML und CSS	18
7.2.2	JavaScript	19
8	Technischer Hintergrund	21
8.1	Vorgeschlagene Lösung	21
8.1.1	Kommunikation im Projekt Radig	21
8.1.2	Erster Ansatz	21
8.1.3	Polling oder Pushing	22
8.1.4	Aufbau der Server-Kommunikation	24
8.1.5	Implementierung der REST-Schnittstelle auf dem Server	26
8.1.6	Erweiterung der POST-Parameter	26
8.1.7	Implementierung der REST-Schnittstelle auf dem Client	27
8.2	Werkzeuge	28
8.2.1	Das Atmel Studio	28

8.2.2	AVRDUDE	29
8.2.3	HTML Header Compiler	29
8.2.4	AVRISPMkII	31
8.2.5	AVRJTAGICEmkII	31
9	Benutzerhandbuch	33
9.1	Einen Mikrocontroller austauschen	33
9.2	ISP-Programmer anschließen	35
9.3	Einrichten eines neuen Mikrocontrollers	36
9.4	HTML Header Compiler	39
9.4.1	Konfiguration des Webserver	40
9.5	Debuggen über JTAG	41
9.6	Hexfiles Überspielen	41
9.6.1	Atmel Studio	41
9.7	Die Website	41
9.7.1	Der Status Tab	41
9.7.2	Der Favoriten Tab	41
9.7.3	Der Einstellungs Tab	41
9.7.4	Beispiele: Skripte	42
10	Rückblick	47
10.1	Soll/Ist-Vergleich	47
10.2	Verworfenen Varianten	47
10.3	Eigenbewertung	47
11	Ausblick	49
11.1	Struktur des neuen Systems	49
11.2	Änderungen an der Webseite/Server-Schnittstelle	50
11.3	Änderungen an der Webseite	51

11.3.1	Einstellungen	51
11.3.2	Implementierung der neuen Schnittstelle	51
11.3.3	Scriptfunktionen	52
11.3.4	Auswahl des darzustellenden Boards	52
11.3.5	Verwaltung der Boards im System	53
11.4	Der neue Server	53
11.5	Herangehensweise an das Projekt	53
11.5.1	Einpflügen des Raspberry Pi	53
11.5.2	Betreiben mehrerer Pollin Net-IO Boards	53
11.5.3	Verlagern der Skriptfunktionen auf den Server	54
12	Fazit	55
13	Anhang	57
	Literaturverzeichnis	59

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: AVR-NET-IO - Pollin GmbH	7
Abbildung 2: Fuse-Bits im Atmel Studio (ATMega-664P)	10
Abbildung 3: Ethersex menuconfig	13
Abbildung 4: Ethersex make project	14
Abbildung 5: JavaScript um /rest/valor abzufragen und in ein Objekt zu parsen	27
Abbildung 6: DeviceProgramming	28
Abbildung 7: index.htm	29
Abbildung 8: webpage.h	30
Abbildung 9: Schraubendreher am Controller	33
Abbildung 10: Der gelöste Mikrocontroller	34
Abbildung 11: Der Sockel auf dem AVR-Net-IO	34
Abbildung 12: Markierung zum Einbau	35
Abbildung 13: Schematische Darstellung des ISP Anschlusses	35
Abbildung 14: Der Adapter	36
Abbildung 15: DeviceProgramming	37
Abbildung 16: AVRDUDE Ausgabe	38
Abbildung 17: BuildWebpage.sh für Linux	40
Abbildung 18: BuildWebpage.bat für Windows	40
Abbildung 19: Der grobe Aufbau des neues Systems, links zwei Pollin Net-IO Boards, in der Mitte ein Raspberry Pi und links ein Client	49

Abbildung 20: Vorgeschlagene Position für ein select-Element um die darzustellende Platine zu wählen	52
Abbildung 21: Schaltplan AVR-Net-IO Board	57

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Mikrocontroller im Vergleich	8
Tabelle 2: Die Bedeutung der einzelnen Fuse-Bits (ATMega-664P)	9
Tabelle 3: Fuse Einstellungen (ATMega-664P)	10
Tabelle 4: Die Pinbelegung für den 6 und 10 poligen Anschluss [mik14]	36
Tabelle 5: Auslesen und setzen von Fuse-Bits des ATmega644P mit AVRDUDE	37
Tabelle 6: Auslesen und setzen von Fuse-Bits mit dem AVRDUDE	38
Tabelle 7: Parameter des HTML Header Compiler	39

Abkürzungsverzeichnis

ISP In System Programming

SPI Serial Peripheral Interface

JTAG Joint Test Action Group

HHC HTML Header Compiler

AJAX Asynchronous JavaScript and XML

RSS Rich Site Summary

SOAP Simple Object Access Protocol

XML Extensible Markup Language

HTML Hyper Text Markup Language

REST Representational State Transfer

JSON JavaScript Object Notation

HTTP Hyper Text Transfer Protocol

DDR Data Direction Register

URL Uniform Resource Locator

WDT Watchdog timer

EEPROM Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory

IDE Integrated Development Environment

1 Aufgabenstellung

Die Aufgabe des Semesterprojektes bestand darin, einen Webserver auf einem Microcontroller aufzusetzen.

Bei der vorgegebenen Hardware handelt es sich um ein Pollin-Net-IO-Board, auf welchem als Prozessor ein ATmega644p läuft. Als Vorlage für den Webserver gab es eine Version von Ulrich Radig, welche man nutzen, verbessern und ausbauen soll.

Der Nutzer greift auf das Board über eine Webseite zu, auf welcher das Board grafisch angezeigt wird. Anhand dieser Grafik bekommt der Nutzer einen Überblick und kann den Status der Pins ablesen, sowie diese via Mausklick manipulieren.

Zudem ist es dem Nutzer möglich, pro Pin auf der Webseite eine Beschreibung und Funktion zu hinterlegen, welche gespeichert bleibt und somit bei einem Neustart wieder abrufbar ist. Somit kann sich der Nutzer kleine Skriptfunktionen und Pins, welcher er häufig nutzt als Favoriten setzen und mithilfe der eigenen Beschreibung schneller erfassen, welcher Pin welche Funktion hat.

Die Webseite soll den aktuellen Platinenstand grafisch anzeigen, Änderungen am Board sollen so schnell es möglich ist auf der Webseite grafisch angezeigt werden, genauso sollen Änderungen via Mausklick sofort als Befehl an das Board übertragen und ausgeführt werden.

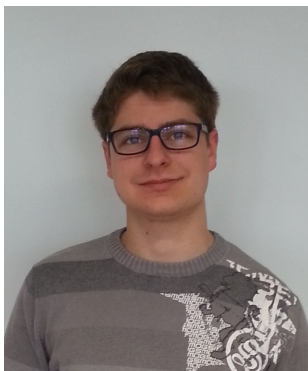
Mit dem ATmega644p ist der gesamte Speicherverbrauch (Also Server und Webseite) auf 64kB begrenzt, was die Herausforderung des Projektes ausmacht. Die Vorlage des Webserver von Ulrich Radig, an welche sich das Team halten und diese weiterentwickeln soll musste daher zunächst ausgemistet werden. Auch bei der Entwicklung der Webseite ist der Speicherverbrauch eine ständige Herausforderung.

Da das Projekt nach Erreichen der Aufgaben noch nicht fertig ist, sondern weiterentwickelt wird, muss der gesamte Code übersichtlich dokumentiert und gut nachvollziehbar sein.

2 Team

2.1 Teammitglieder

2.1.1 Christian Würthner



- Studiengang: Allgemeine Informatik
- Semester: 4
- Vorkenntnisse: Java, HTML, JavaScript, C, C++, SQL
- Posten: Gruppenleiter

2.1.2 Jan Henrik Preuß



- Studiengang: Allgemeine Informatik
- Semester: 4
- Vorkenntnisse: Java, HTML, JavaScript, C, C++, SQL
- Posten: Stellvertretender Gruppenleiter und stellvertretender Schriftführer

2.1.3 Ann-Sophie Dietrich



- Studiengang: Allgemeine Informatik
- Semester: 4
- Vorkenntnisse: Java, C, C++, SQL
- Posten: Schriftführer

2.1.4 Marcel Schlipf



- Studiengang: Computer Networking
- Semester: 4
- Vorkenntnisse: Java, HTML, JavaScript, C, jQuery, SQL
- Posten: Verantwortlicher Dokumentation

3 Projektplanung

3.1 Zeitlicher Ablauf

*„ zu viel Prosa für wen ist dieser Text bestimmt? - (Doku, was gemacht wurde; Leute die es nachbauen oder weiterentwickeln möchten)
Das ist ein studentisches Projekt eine Einarbeitung benötigt, ist normal
wer bestimmte Teile organisiert hat, ist nicht wichtig; Text prägnanter
formulieren Fehlt: Meilensteine, Grafiken “ [?]*

4 Hardware

4.1 AVR Net-IO-Board



Abbildung 1: AVR-NET-IO - Pollin GmbH

Auf dem AVR Net-IO-Board sind der Webserver und die Webseite gespeichert. Die verschiedenen Pins lassen sich darüber ansteuern und manipulieren. Die Platine des AVR-Net-IO ist für den einfachen Anschluss der Externen Anwendungen gedacht. Der Fokus liegt hier, je nach verwendetem Anschluss Bord nicht darauf eine optimale Gestaltung zu haben sondern die einzelnen Sensoren eher lose an die Platine anzuschließen. Dies geschieht wie in der Elektronik oft üblich über die Verwendung von Breadboards, blanke Steckbretter auf denen Schaltungen konzipiert werden können. Deswegen haben die Analog zu Digital Wandler Schraub-Verbindungen und auch die im Handel verfügbare Anschlussplatine für den 25 Poligen D-Sub Stecker hat Schraub-Verbindungen. Für die Demonstration haben wir uns spezielle Schaltungen überlegt die an die einfach an die Externen Anschlüsse das AVR-Net-IO Angeschlossen werden können. Die verteilung, Welcher Pin an welchem Anschluss ist, kann dem dem Schaltplan entommen werden. (siehe Anhang, Abbildung 21)

4.1.1 Technische Daten

- Betriebsspannung 9V
- Stromaufnahme ca. 190 mA
- 14 Digitale Ein/Ausgänge, 4 Digitale Eingänge

- 4 Analoge Eingänge
- ATmega644P Mikrocontroller
- integrierte ISP-Schnittstelle

4.2 Mikrocontroller

Das Team hatte zu Beginn einen ATmega32 Prozessor als Vorgabe. Dieser hat jedoch nur 32kB Flash Speicher. Nach ersten Feldversuchen wurde schnell klar, dass ein Speicher von 32kB nicht ausreichen wird, weshalb das Team auf einen ATmega644P ausgewichen ist. Dessen Speicherressourcen liegen bei 64kB und reichen für Webserver und Webseite aus, weshalb das Team nicht auf die größere Variante, den ATmega1284P ausweichen musste.

Anbei ein kleiner Vergleich der wichtigsten Bestandteile der drei Prozessoren. Weitere Informationen würden den Rahmen sprengen und können bei Bedarf dem entsprechenden Datenblatt entnommen werden.

Mikrocontroller	ATmega32	ATmega644P	ATmega1284P
Flash	32kB	64kB	128kB
Pins	44	44	44
Max. Operation Freq.	16MHz	20MHz	20MHz
Max. I/O Pins	32	32	32

Tabelle 1: Mikrocontroller im Vergleich

4.2.1 ENC28J60

Der ENC28J60 ist der IEEE 802.3 kompatible Netzwerk Contoller des AVR-Net-IO er nimmt die externen Anfragen an und reicht diese an den ATMega weiter. Dabei ist er an Port B des ATMegas Angeschlossen, dieser kann deswegen nicht für Ein- oder Ausgaben verwendet werden.

4.3 Fuse Bits

Die Fuse-Bits sind die Grundlegenden Einstellungen, mit denen ein Mikrocontroller arbeitet. Sie müssen geändert werden, wenn ein anderer Taktgeber gewünscht ist oder Schnittstellen de- oder aktiviert werden sollen.

Allgemeiner Hinweis: Dieser Artikel kann die Recherche im Datenblatt nicht ersetzen, besonders bei abweichendem Mikrocontroller sind die Fuse-Bits oft anders gewählt. Mit dem Atmel Studio kann es vorkommen, dass man sich vom Mikrocontroller aussperrt. Ein zurücksetzen der Fuse-Bits kann mit AVRDUDE in diesem Fall versucht werden. Beschrieben wird dieser Vorgang im Benutzerhandbuch 9.3

In Tabelle 2 werden die einzelnen Fuse-Bits zusammen mit ihrer Bedeutung und dem entsprechenden Byte aufgelistet. Der Schlussendliche Fuse Wert setzt sich aus zwei Byte zusammen, wobei eine 1 eine deaktivierte Eigenschaft und eine 0 aktiviert Eigenschaft bedeutet. Kleinere Mikrocontroller besitzen nur ein High (H) und ein Low (L) Register, größere Mikrocontroller besitzen zusätzlich noch ein Extended (E) Register.

Fuse Name	Bedeutung	Bytes
BODLEVEL	Brown-out Detector trigger level	E-Fuse 0&1
OCDEN	Aktiviert On-Chip Debuging	H-Fuse 7
JTAGEN	Aktiviert das Joint Test Action Group (JTAG) Interface	H-Fuse 6
SPIEN	Aktiviert das In System Programming (ISP) Interface	H-Fuse 5
WDTON	Watchdog timer (WDT) immer an	H-Fuse 4
EESAVE	Schützt den EEPROM während des Lösch-Zyklus	H-Fuse 3
BOOTSZ	Boot Flash Sektor Größe	H-Fuse 1&2
BOOTRST	Boot Reset Vektor	H-Fuse 0
CKDIV8	Teilt den Takt der Uhr intern durch 8	L-Fuse 8
CKOUT	Ausgabe des Takts der Uhr auf Port B1	L-Fuse 7
SUT_CKSEL	Wahl der Takt-Quelle	L-Fuse 0-6

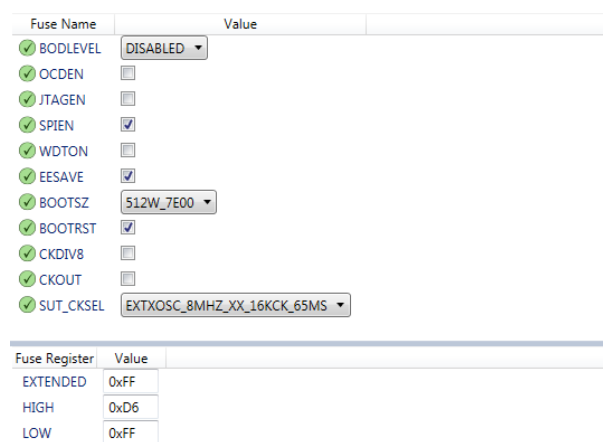
Tabelle 2: Die Bedeutung der einzelnen Fuse-Bits (ATMega-664P)

Wir benötigen für unseren ATMega-664P SPIEN, EESAVE und BOOTRST aktiviert im High Register. Im Low Register muss alles deaktiviert werden, damit der Externe Quarz-Kristall verwendet wird. Da der Brown-out Detector trigger nicht verwendet wird, kann in dem Extended Register ebenfalls alles deaktiviert werden. Daraus resultiert die Bit Kombination in Tabelle 3. Wenn JTAG verwendet werden soll, muss der entsprechende Bit (H-Fuse 6) gesetzt werden. Ist JTAG aktiviert fungieren auf Port C die Pins 2-5 nicht mehr als IO-Pins, diese werden für JTAG verwendet.

Fues Register	Binär	Hex
Extended-Fuse	1111 1111	FF
High-Fuse	1101 0110	D6
Low-Fuse	1111 1111	FF

Tabelle 3: Fuse Einstellungen (ATMega-664P)

Im Atmel Studio können die Fuse Einstellungen ganz einfach im Device Programming vorgenommen werden (Kapitel 8.2.1.1). In Abbildung 2 sind die festgelegten Einstellungen eingetragen.



Fuse Name	Value
✓ BODLEVEL	DISABLED
✓ OCDEN	<input type="checkbox"/>
✓ JTAGEN	<input type="checkbox"/>
✓ SPIEN	<input checked="" type="checkbox"/>
✓ WDTON	<input type="checkbox"/>
✓ EESAVE	<input checked="" type="checkbox"/>
✓ BOOTSZ	512W_7E00
✓ BOOTRST	<input checked="" type="checkbox"/>
✓ CKDIV8	<input type="checkbox"/>
✓ CKOUT	<input type="checkbox"/>
✓ SUT_CKSEL	EXTXOSC_8MHZ_XX_16KCK_65MS

Fuse Register	Value
EXTENDED	0xFF
HIGH	0xD6
LOW	0xFF

Abbildung 2: Fuse-Bits im Atmel Studio (ATMega-664P)

Weitere Hinweise zu den Fuse-Einstellungen gibt es auf mikrocontroller.net http://www.mikrocontroller.net/articles/AVR_Fuses. Eine Website die eine einfache grafische Konfiguration der Fuse-Bits ermöglicht gibt es bei engbedded.com <http://www.engbedded.com/fusecalc/>

5 Programmieren und Debuggen

Um einen Mikrocontroller zu Programmieren oder zu Debuggen gibt es zwei Interfaces, diese Werden hier einmal genauer Beleuchtet.

5.1 ISP

Ein ISP fähiger Mikrocontroller kann direkt in der Schaltung Programmiert werden, ohne entfernt zu werden. Programmieren kann man entweder mit dem Programmer AVRISPMkII über die SPI Schnittstelle oder mit dem AVRJTAGICEmkII. Der AVRJTAGICEmkII unterstützt zum Programmieren sowhol die die SPI als auch die JTAG Schnittstelle.

5.2 SPI

Serial Peripheral Interface (SPI) ist die Schnittstelle um den Mikrocontroller zu programmieren, über diese Schnittstelle kann nicht Debuggt werden. Neben einem Programmer wie dem AVRISPMkII hängt an diesem Bus auch der ENC28J60 Netzwerk Controller.

5.3 JTAG

Joint Test Action Group (JTAG) ist eine Schnittstelle die neben der Programmierung von Mikrocontroller auch das Debuggen ermöglicht. Dafür wird allerdings der relativ teure AVRJTAGICEmkII von Atmel benötigt. In Verbindung mit dem Atmel Studio kann dann doch relativ komfortabel getestet werden. Wie beim entwickeln von Programmen mit einer anderen Programmiersprache können Breakpoints definiert werden und variabel ausgelesen werden. Für eine umfangreiche Entwicklung wie unseren Webserver bei dem viele dynamische Ereignisse auftreten können ist so ein Programmierwerkzeug sehr hilfreich.

6 Recherche

6.1 Andere Lösungsmöglichkeiten

Neben dem vorgegebenen Projekt von Ulrich Radig gibt es noch einige andere Möglichkeiten einen Webserver oder Scripte auf das AVR-Net-IO zu bekommen.

6.1.1 Ethersex

Auf der Projekt-Website (<http://ethersex.de>) bewirbt sich Ethersex als

„[...] eine Firmware mit Netzwerkunterstützung für 8-bit AVR Mikrocontroller, die durch eine Community entwickelt wird.“ [Eth14]

Sie unterstützt sowohl die von uns verwendeten ATmega Prozessoren, das AVR-Net-IO board und auch den verwendeten ENC28J60 Netzwerk Controller. Durch einen ausführlichen Quick Start Guide (http://ethersex.de/index.php/Quick_Start_Guide/Preparation) auf der Projekt Seite ist es auch sehr einfach möglich selbst für Laien einen lauffähiges Projekt hinzugekommen. Fast die gesamte Konfiguration kann über einen Menü vorgenommen werden. So muss nicht wie beim Radig Projekt zum ändern der Mac Adresse in eine Headerdatei geschrieben werden.

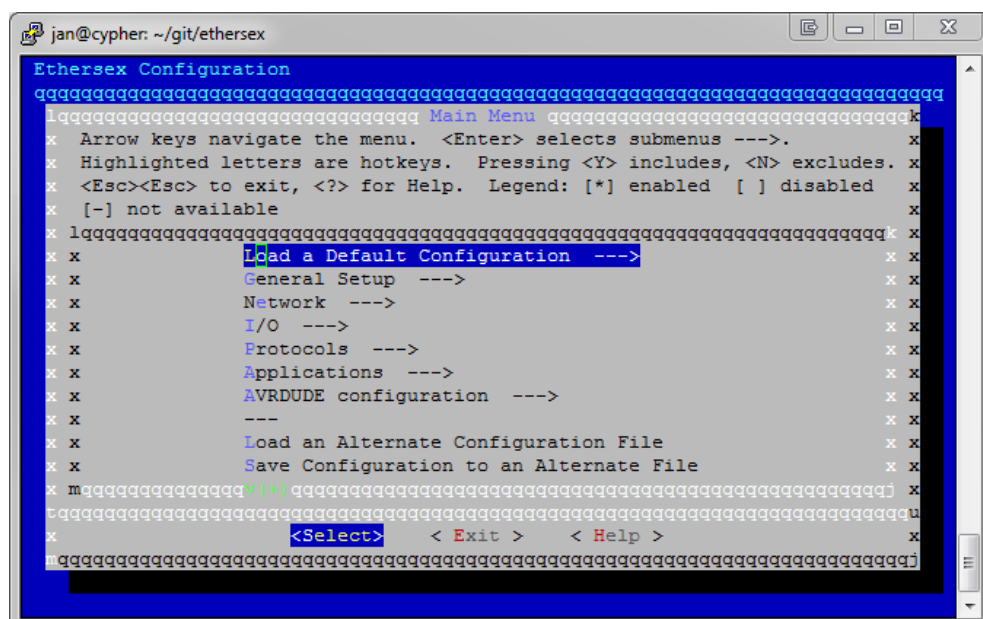
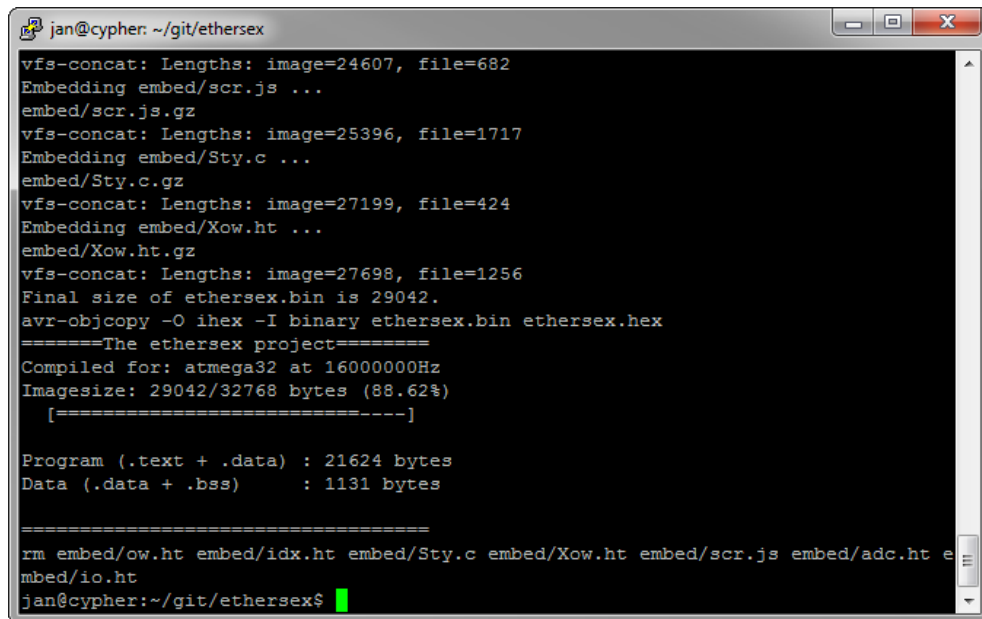


Abbildung 3: Ethersex menuconfig

Im Bild (Abb. 3) sieht man den Startbildschirm des Menüs, das über den Befehl `make menuconfig` erreicht werden kann. Hier können verschiedenste Einstellungen getroffen werden. Zum Beispiel, den verwendeten Mikrokontroller, welche Mac Adresse der Netzwerk Controller verwendet oder welche IP Adresse gewünscht ist. Nachdem die Konfiguration abgeschlossen ist, kann das Hexfile mit dem `make` Befehl erstellt werden. In der Abbildung 4 sieht man das am ende des Make Prozesses die aktuelle Größe des erstellten Binary Datei angezeigt ist.



```

jan@cypher: ~/git/ethersex
vfs-concat: Lengths: image=24607, file=682
Embedding embed/scr.js ...
embed/scr.js.gz
vfs-concat: Lengths: image=25396, file=1717
Embedding embed/Sty.c ...
embed/Sty.c.gz
vfs-concat: Lengths: image=27199, file=424
Embedding embed/Xow.ht ...
embed/Xow.ht.gz
vfs-concat: Lengths: image=27698, file=1256
Final size of ethersex.bin is 29042.
avr-objcopy -O ihex -I binary ethersex.bin ethersex.hex
=====The ethersex project=====
Compiled for: atmega32 at 16000000Hz
Imagesize: 29042/32768 bytes (88.62%)
[-----]

Program (.text + .data) : 21624 bytes
Data (.data + .bss)    : 1131 bytes

=====
rm embed/ow.ht embed/idx.ht embed/Sty.c embed/Xow.ht embed/scr.js embed/adc.ht e
mbed/io.ht
jan@cypher:~/git/ethersex$

```

Abbildung 4: Ethersex make project

Das Einbinden der Website beim Ethersex Projekt wird in der Anleitung folgendermaßen beschrieben:

„Falls die Option Supply Inline Files aktiviert ist, werden alle Dateien, die unter `vfs/embed/` abgelegt sind, automatisch beim Erstellen des Images mit gzip gepackt und an das Ende der Firmware angehängt. Die Dateinamen bleiben dabei unverändert [...]“ [Eth14, [http://www.ethersex.de/index.php/HTTPD_\(Deutsch\)](http://www.ethersex.de/index.php/HTTPD_(Deutsch))]

6.1.2 Elektronik 2000

Einen anderen Ansatz verfolgt das Projekt Elektronik 2000. Hier wird nicht nur der Webserver geboten sondern eine erweiterte GUI um das Board zu programmieren. Dafür wird mit einem grafischem Designer eine Logik entworfen und über einen ISP Programmer auf das Board gebracht.

„Das E2000-NET-IO basiert auf dem AVR-NET-IO von Pollin. Durch die E2000-Firmware wird aus dem AVR-NET-IO von Pollin ein autak lau-

fendes Logikmodul. Mit diesem Modul können über Netzwerk Schaltvorgänge ausgeführt werden. Außerdem sind Zeitgesteuerte Schaltvorgänge möglich.“ [ele14]

Durch die Netzwerkanbindung des AVR-Net-IO kann dann die programmierte Logik von außen überwacht und gesteuert werden. Dafür gibt es von den Entwicklern eine bereitgestellte Android Applikation. Zusätzlich zu einem Projekt das mit dem AVR-Net-IO arbeitet gibt es mittlerweile eine weitere Version die auch mit dem Raspberry Pi zusammenarbeitet und die GPIO Pins des Pis nach außen steuerbar macht.

7 Ausgewählte Lösung

Neben den Beiden anderen Projekten haben wir uns für das Projekt von Ullrich Radig entschieden. Die Vorteile des Projektes gegenüber Ethersex oder Elektronik 2000 liegen darin, das die beiden Projekte zu speziell und umfangreich für unsere Anforderungen sind. Da es zu unserem Aufgabengebiet gehörte eine für den Benutzer möglichst umfangreiche Website zu erstellen kam uns die gut anpassbare Lösung entgegen.

7.1 Der Webserver

Als Basis für unser Projekt haben wir die Firmware von Ulrich Radig verwendet. Zusätzlich von der Ursprungsversion von Ulrich Radig gibt es noch eine etwas vereinfachte Version von Günther Menke. Wir haben uns für die vereinfachte Variante entschieden. Die Unterschiede zwischen beiden Versionen belaufen sich auf das entfernte Kamera-Feature und um zusätzlichen Quellcode für einen alternativen Netzwerkcontroller.

7.1.1 Änderungen

Obwohl wir die bereits die im Funktionsumfang vereinfachte Version von Günther Menke verwendeten, gab es trotzdem einiges an Funktionalität die wir aus der ursprünglichen Version entfernt haben. Das Problem lag darin, das wir zum einen für die Dateien der Website möglichst viel freien Speicherplatz benötigen, der von den entsprechenden Funktionen belegt wurde. Zum anderen, das die entfernten Funktionen nicht für unser Projekt benötigt wurden. Schlussendlich wurde folgende Funktionalität aus der Version von Günther Menke entfernt:

- **(WOL) Wake on Lan** Funktionalität um andere Geräte im Netzwerk durch bestimmte Datenpakete aufzuwecken.
- **Sendmail** Senden von E-Mails.
- **Weather** Ermitteln von Wetterdaten.
- **(NTP) Network Time Protocol** Empfangen von Internetzeit
- **(DNS) Domain Name System** Beantwortung von Anfragen zur Namensauflösung.

- **(USART) Universal Synchronous and Asynchronous Serial Receiver and Transmitter** eine Schnittstelle im Mikrocontroller zum Daten Austausch mit PC über die COM-Schnittstelle.
- **(Telnet) Telecommunication Network** zeichenorientierten Datenaustausch über eine TCP-Verbindung.
- **(CMD) Command Control** Verwaltung der Telnet Konsolen Befehle.

7.1.2 Einbindung der Website

Die Website, welche hauptsächlich aus verschiedenen .html und .js Dateien besteht, ist mangels Dateisystem für unsere Firmware nicht verwendbar. Die gesamten Dateien müssen in einer C-Headerdatei gebunden werden. Das erstellen der Headerdatei erfolgt über das beim Projekt beigelegte HTML Header Compiler (HHC) Werkzeug. Eine Beispiel zum erstellen der webpage.h Datei und eine Erklärung des HHC gibt es im Kapitel Werkzeuge 8.2.3. Eine Anleitung zur Ausführung des HHC gibt es im Benutzerhandbuch 9.4. Abschließend ist noch zu erwähnen, das die webpage.h nicht für manuelle Bearbeitung gedacht ist. Dies geschieht ausschließlich über die Quell-Dateien und anschließend umwandeln mit dem HHC.

7.2 Die Website

Der Aufbau der Webseite ist in mehrer Dateien aufgeteilt. So haben wir mehrer .js und .css Dateien. In der index.html wird alles nur zusammengetragen.

7.2.1 HTML und CSS

Nur eine html Seite in der alle anderen Dateien aufgerufen werden und zur Hauptseite wird: Die index.html

Die CSS-Elemente sind in mehrere Dateien aufgesplittet. So kann die input.css gegen eine andere input.css ausgetauscht werden. Die input.css ist die Datei für das Design mit den Farben, Formen, usw.

Eine Weitere css Datei sollte nicht ausgetauscht werden (board.css).

7.2.1.1 board.css

Diese Datei beinhaltet alle Definitionen über die Platine in der Webseiten Status Tab. Diese Definitionen werden in der index.html in einem 'div-Salat' zu einer Platine, die auch klickbar ist, zusammengebaut. Löschen eines Divs verursacht Darstellungsfehler, sowie ein nicht mehr Anzeigen der grafischen Platine.

7.2.2 JavaScript

7.2.2.1 Generell

In `rest.js` und `favorite.js` werden die einzelnen Pins über eine ID unterschieden. Diese ID wird vor allem als Parameter für diverse Funktionen wie `getValue(id)` verwendet. Die ID setzt sich immer aus dem Buchstaben des Ports, sowie aus der Nummer des Pins zusammen. Mögliche IDs sind folglich [A0 bis A7], [C0 bis C7] und [D0 bis D7].

7.2.2.2 `rest.js`

Die `rest.js` beinhaltet den gesamten Code zum Abrufen von Daten beim Server. Hierbei bieten die Funktionen `loadUrl(...)` und `loadUrlAsync(...)` den Kern der Serverkommunikation. Mit Ihnen können beliebige URLs geladen werden, `loadUrlAsync(...)` bietet zusätzlich die Möglichkeit POST-Parameter zu übergeben. Der grundlegende Unterschied zwischen diesen beiden Methoden ist, dass `loadUrl(...)` den Programmablauf blockiert, bis die Daten vollständig geladen sind, wohingegen `loadUrlAsync(...)` die Daten parallel im Hintergrund lädt. Sobald alle Daten erfolgreich geladen sind, wird die Funktion aufgerufen, die `loadUrlAsync(...)` als Parameter übergeben wurde. Weitere Informationen, vor allem zur Parametrierung der Funktionen, sind der Sourcecode-Dokumentation zu entnehmen.

In der Funktion `initRest()` wird zum ersten mal die Funktion `startNewRefreshTask()` aufgerufen. Diese ruft die Funktion `refreshValues()` auf, welche sich selbst rekursiv immer wieder nach einer gewissen Pause (der Polling-Frequenz, welche in den Einstellungen festgelegt werden kann) aufruft. Die Polling-Frequenz wird in dem Attribut `pollingFreq` gespeichert. Der so erzeugte Refresh-Task, der vollautomatisch die Werte aktualisiert, kann über `cancelRefreshTask()` wieder gestoppt werden. Die Werte werden danach natürlich nicht mehr aktualisiert, bis mit `startNewRefreshTask()` ein neuer Task gestartet wird. Nach jedem Aktualisieren der Werte wird die Funktion aufgerufen, die in dem Attribut `onValuesChanged` gespeichert wird. In unserer Implementierung ist diese Funktion in der `ui.js` implementiert und organisiert die Aktualisierung der Oberfläche damit die aktuellen Werte dargestellt werden. Der Wert des Attributes `onValuesChanged` kann mit der Funktion `setOnValuesChanged(...)` manipuliert werden. Die zuletzt Empfangenen Werte werden in `cachedValues` gespeichert und sind über diverse Getter wie `getValue(id)` verfügbar.

Das stoppen eines bestehenden Tasks wird realisiert, indem das Attribut `taskIdCounter` inkrementiert wird. `refreshValues()` überprüft am Anfang ob der aktuelle Wert von `taskIdCounter` mit dem Wert übereinstimmt, mit der der aktuell ausgeführte Task gestartet wurde. Ist dies nicht der Fall, weil der Task beendet oder ein neuer gestartet wurde, beendet sich der Task automatisch selbst, indem die Funktion `refreshValues()`

nicht erneut rekursiv aufgerufen wird.

In der Funktion `initRest()` werden einmalig die REST-URLs `/rest/info` und `/rest/pin-info` geladen. Diese beinhalten nur statische Informationen, welche sich nie ändern. Die empfangenen JSON-Strukturen werden in ein JavaScript Objekt geparkt und in `cachedInfo` und `cachedPinInfo` gespeichert. Der Inhalt dieser Objekte wird über die Getter `getInfo()` und `getPinInfo()` zur Verfügung gestellt. Für `cachedPinInfo` sind zudem Getter wie `getDefaultDescription(id)` vorhanden.

7.2.2.3 favorites.js

TODO Sophie!

7.2.2.4 db.js

Die `db.js` besteht aus 2 Funktionen.

`getDb(key, defaultValue)` liefert den gespeicherten Wert für den gegebenen `key`, welcher immer eine Zahl oder ein String sein sollte. Ist kein Wert mit dem gegebenen `Key` vorhanden, wird der übergebene `defaultValue` zurückgegeben.

`putDb(key, value)` speichert das gegebene `value` unter dem gegebenen `key` ab. Wird jetzt `getDb(key, defaultValue)` mit dem gleichen `key` aufgerufen, wird der zuvor abgespeicherte Wert zurückgegeben.

Alle mit `db.js` gespeicherten Werte sind auch nach einem Neuladen der Seite weiterhin verfügbar, solange nicht die IP-Adresse des Pollin Net-IO Boards verändert wird. Die verwendeten `Keys` müssen natürlich eindeutig sein.

7.2.2.5 ui.js

Mithilfe dieser `ui.js` wird die Webseite dynamisch gestaltet. Hier sind die grundlegenden Funktionen für den Webseiten Aufbau niedergeschrieben.

Wichtige Funktionen, wie Verkürzen von JavaScript Befehlen (`document.getElementById()`).

Da dann nur noch die Kürzel verwendet werden, verkürzt dies den Sourcecode und dies minimiert auch den Speicherbedarf der Webseite.

8 Technischer Hintergrund

8.1 Vorgeschlagene Lösung

8.1.1 Kommunikation im Projekt Radig

Im Projekt Radig ist keine echte Kommunikation zwischen dem Client und dem Server vorhanden.

Die auf der Webseite dargestellten Werte werden vor dem senden der HTML-Seite im HTML-Code eingefügt indem Platzhalter im Format „%PORTA0“ ersetzt und so statisch auf der Webseite dargestellt werden. Das Manipulieren der Pins findet über ein HTML-Formular statt. Alle manipulierbaren Pins sind als Input vom Typ Checkbox dargestellt. Diese lassen sich frei manipulieren und erst beim Betätigen des „Senden“-Buttons werden die Informationen per POST-Event an den Server gesendet und so die Seite neu aufgerufen. Der Server filtert die POST Informationen aus dem HTTP-Header und manipuliert die Pins gemäß den Anweisungen. Beim senden des angeforderten HTML-Dokumentes werden die neuen Werte in den HTML-Code eingefügt, und so die neuen Werte auf der Webseite angezeigt.

Das große Problem bei dieser technisch einfachen Lösung ist, das geänderte Werte erst beim nächsten neu laden der Webseite angezeigt werden. Ändert sich ein Pin während die Webseite dargestellt wird bekommt der Nutzer dies nicht mit. Zudem wird bei jedem Manipulieren eines Pins die gesamte Seite neu geladen und so Unmengen an unnötigen Daten übertragen. Auch zum darstellen der aktuellen Werte muss die ganze Seite neu vom Server angefordert werden.

8.1.2 Erster Ansatz

Die Kommunikation zwischen Server und Client sollte mit Hilfe einer REST-Schnittstelle stattfinden, die im Hintergrund über Javascript angesprochen werden kann.

Eine REST-Schnittstelle besteht aus einer oder mehreren virtuellen URLs. Beim Aufruf einer solchen URL liefert der Server kein Dokument das gespeichert ist, sondern erzeugt dynamisch eine Antwort mit den benötigten Informationen und sendet diese als Antwort zurück. Der Server kann beim Aufruf einer URL auch eine Aktion ausführen.

Vorteile der REST-Schnittstelle ist die simple Implementierung, sowohl auf dem Client mit JavaScript als auch auf dem Server. Die Inhalte werden mit JSON formatiert,

welches einen technischen Standard darstellt und sich in JavaScript direkt in ein Objekt umwandeln lässt. Auf dem Server ist es einfach mit einem Stringformat immer gleiche JSON Strukturen zu erstellen und nur aktuelle Werte einzufügen. Die REST-Schnittstelle lässt sich leicht um weitere, neue Funktionalitäten erweitern, indem neue virtuelle URLs erstellt werden die vom Client ansprechbar sind.

Die Anforderungen an eine Lösung in diesem Projekt waren vor allem eine möglichst kompakte Schnittstelle zu schaffen die wenig Bandbreite verbraucht um eine hohe Übertragungsgeschwindigkeit zu ermöglichen trotz des schwachen Servers. Ein besonderes Augenmerk war auf die Übertragung der Messwerte zu legen, da diese nicht wie andere statische Informationen nur einmalig übertragen werden sondern kontinuierlich erneuert werden müssen. Die Schnittstelle sollte gut skalierbar sein. Würde später ein Port für eine andere Aufgabe zu verwendet werden muss dieser Port ohne Aufwand aus der REST-Schnittstelle ausgeschlossen werden können, damit er von außen nicht manipulierbar ist und so interne Abläufe auf der Platine nicht gestört werden.

Nach den Anforderungen muss die Schnittstelle folgende Aufgaben ermöglichen:

- Abfragen der aktuellen Werte aller verwendbaren Pins
- Abfragen der Konfiguration eines Pins (Eingang oder Ausgang)
- Abfragen von Allgemeinen Informationen des Boards (IP, Standard-IP, Mac-Adresse, Serverversion)
- Manipulieren aller als Ausgänge geschalteter Pins
- Manipulieren der Konfiguration eines Pins (als Eingang oder Ausgang setzen)
- Manipulieren von Servereinstellungen (z.B. IP-Adresse);

8.1.3 Polling oder Pushing

Die aktuellen Werte der Pins müssen bei jeder Änderung vom Server zum Client übertragen werden, damit diese auf der Webseite immer korrekt dargestellt werden. Hierfür stehen zwei verschiedene Konzepte zur Verfügung wie die Übertragung der Daten initialisiert werden.

8.1.3.1 Polling

Bei Polling werden vom Client kontinuierlich die Werte erneut angefordert, indem dieser die entsprechende virtuelle URL des Servers aufruft. Dies führt dazu, dass viele unnötige Daten übertragen werden, da sich eventuell nicht bei jedem erneuten anfordern der Werte diese auch tatsächlich verändert haben und so die gleichen Datensätze oft mehrmals angefordert werden.

Im Vergleich zu der Radig-Lösung bietet Polling den Vorteil das die Werte kontinuierlich nach geladen und so immer korrekt dargestellt werden während die Webseite dargestellt wird. Auch das gesendete Datenvolumen wird dahingehend minimiert, das nur die Nutzdaten übertragen werden und nicht der gesamte HTML-Code der Webseite. Polling ist technisch sehr einfach zu realisieren, da die Abfrage der Daten einfach zyklisch wiederholt werden.

8.1.3.2 Pushing

Bei Pushing wird im Gegensatz zu Polling der Daten nicht vom Client initialisiert sondern vom Server. Der Server weiß wann sich die Werte geändert haben und kann dem Client bei jeder Änderung gezielt die neuen Daten übermitteln. Das Übertragen der Daten könnte z.B. durch einen Interrupt ausgelöst werden.

Im direkten Vergleich zu Polling bietet Pushing verschiedene Vorteile. So wird nicht nur das Volumen der übertragenen Daten reduziert indem keine unnötigen Abfragen stattfinden, sondern die neuen Werte gelangen auch genau dann zum Client wenn die Änderung tatsächlich stattgefunden hat, was dazu führt das die Webseite schneller auf Änderungen reagiert.

Die technische Umsetzung von Pushing ist mit diversen Problemen verbunden. Die typische Verbindungsaufbauichtung ist bei Webanwendungen und Webseiten immer vom Client zum Server. Anders als bei Polling müssen bei Pushing Daten vom Server zum Client gelangen. Hierfür muss eine Verbindung vom Server zum Client aufgebaut werden. Dies ist technisch aber nicht möglich, da der Browser bzw. JavaScript keine Möglichkeit haben einen Port des Clientsystems zu öffnen und auf eingehende Verbindungen des Servers zu antworten.

Das Problem lässt sich durch die Benutzung von HTML5 Server-Sent Events umgehen. Hierbei fragt der Client eine virtuelle URL des Servers ab, ähnlich einer REST-Schnittstelle. Der Server überträgt jedoch nicht sofort Daten, sondern schreibt erst bei einem Event (z.B. die Änderung eines Pins) in den geöffneten Stream und pusht so die Daten zum Client. Dieser überwacht den Stream mit Hilfe von JavaScript und empfängt so die neuen Werte und kann sie auf der Webseite anzeigen.

Dieses System ist auf dem Pollin Net-IO Board aber nur schwer umzusetzen da mehrere Verbindungen verwaltet werden müssen. So ist immer mindestens eine Server-Sent Event Verbindung offen, parallel könnte aber ein Client andere Daten vom Server anfordern. Für das Verwalten mehrerer Verbindungen sind aber viele Ressourcen nötig, da für jede Verbindung auch Daten im RAM hinterlegt werden müssen. Außerdem ist in vielen Situationen ein simples Multitasking nötig, das so auf einem ATmega CPU nicht vorhanden ist. Das Radig Projekt setzt aus diesen Gründen auf HTTP 1.0 bei dem für jede Anfrage eine Verbindung geöffnet und nach erfolgreichem Übertragen der Daten wieder geschlossen wird. So ist auch die Kommunikation mit mehreren

Clients problemlos möglich.

8.1.3.3 Entscheidung

Pushing ist leider nur schwer umsetzbar auf dem Microcontroller. Dies ist bedingt durch die knappen Ressourcen wie Arbeitsspeicher, als auch durch das nur schwer umsetzbare Multitasking, das für einen reibungslosen Ablauf nötig ist. Ohne Multitasking ist nicht gewährleistet, dass alle Dateien übertragen werden können, da der Server, sobald eine Server-Sent Event Verbindung aufgebaut wird, nicht mehr verfügbar ist, bis diese wieder geschlossen wird. Eine Benutzung durch mehrere Clients ist so nicht denkbar und auch die Nutzung von nur einem Client kann zu Problemen führen, wenn dieser Daten anfordert, nachdem die Server-Sent Event Verbindung aufgebaut worden ist.

Die Implementierung von Multitasking ist zwar prinzipiell möglich, erfordert aber einen tiefen Eingriff in das Vorlagenprojekt, da neben der eigentlichen Nebenläufigkeit zusätzlich der gesamte Server threadsafe gestaltet werden müsste.

Aus diesen Gründen entschlossen wir uns, das technisch unsauberere Polling zu verwenden, da die Implementierung von Pushing den Rahmen des Projektes übersteigen würde.

8.1.4 Aufbau der Server-Kommunikation

Bei der Server-Kommunikation gibt es zwei grundsätzliche Kanäle:

- Das Abfragen von Daten beim Server
- Das Manipulieren von Servereinstellungen (z.B. Pinwerte)

Das Manipulieren von Servereinstellungen war bereits im Projekt Radig möglich. Hierfür interpretiert der Server die POST-Parameter jeder Anfrage und setzt ggf. die Pins neu. Für die neuen Anforderungen wie das Manipulieren des DDR haben wir uns dazu entschlossen, den bereits vorhandenen Code nur leicht zu manipulieren und zu erweitern.

Für das Abfragen von Daten ist im Projekt Radig keine Lösung vorhanden, da hier die Werte statisch in Form von Platzhaltern im HTML-Text eingebunden sind und beim Abfragen der HTML-Datei durch die Werte ersetzt werden. Folglich muss die gesamte Seite erneut geladen werden, um die dargestellten Werte zu aktualisieren. Um dies zu vermeiden, haben wir uns entschlossen, die Daten dynamisch abzufragen, um sie gesondert von der Webseite laden zu können.

8.1.4.1 Mögliche Techniken für Datenabfrage

Für die dynamische Datenabfrage gibt es verschiedene Standards. Hierzu gehören verschiedene Extensible Markup Language (XML)-Basierte Protokolle wie RSS, als auch das so genannte Representational State Transfer (REST).

XML-Basierte Protokolle wie Rich Site Summary (RSS) oder Simple Object Access Protocol (SOAP) weisen typischerweise einen großen Protokoll-Overhead auf und sind deswegen nur bedingt für den Einsatz auf einem Microcontroller geeignet, da das System zu viel unnötige Daten übertragen müsste. Außerdem muss das dynamische Hyper Text Transfer Protocol (HTTP)-Abfragen der Daten per JavaScript erfolgen, welches die in XML präsentierten Daten erst wieder parsen müsste, was zusätzlichen Code auf dem Client bedeuten würden.

REST hingegen präsentieren die Daten in JavaScript Object Notation (JSON), welches von JavaScript direkt als Objekt interpretiert werden kann. Dies erspart das aufwendige parsen der Daten. Außerdem ist der Protokoll-Overhead bei JSON tendenziell kleiner als bei XML-Basierten Lösungen, da weniger lange Tagnamen vorhanden sind, was eine effektivere Übertragung ermöglicht.

Aus diesen Gründen haben wir uns für eine REST Lösung entschieden.

8.1.4.2 Design der REST-Schnittstelle

Bei REST gibt es für jede Abfrage eine separate Uniform Resource Locator (URL). Bei uns liegen alle URLs im Unterverzeichnis `/rest`. Insgesamt gibt es 3 URLs:

- `/rest/info` liefert generelle, statische Informationen über den Server, wie z.B. die Server-Version
- `/rest/pininfo` liefert generelle, statische Informationen über die einzelnen Pins, wie z.B. den Namen des Pins
- `/rest/valus` liefert nur die aktuellen Werte und Data Direction Register (DDR)-Einträge.

Um die dargestellten Werte auf der Webseite zu aktualisieren muss folglich nur `/rest/valus` erneut geladen werden. Aus diesem Grund sollte diese Datei so klein wie möglich gehalten werden um eine optimale Aktualisierungsgeschwindigkeit zu ermöglichen. `/rest/info` und `/rest/pininfo` müssen nur einmalig geladen werden, da die enthaltenen Informationen statisch sind und nie geändert werden. Die Größe dieser Dateien ist deshalb weniger ausschlaggebend.

8.1.5 Implementierung der REST-Schnittstelle auf dem Server

Für die Implementierung der REST-Schnittstelle setzen wir auf dem bestehenden Code aus dem Projekt Radig auf. Typischerweise sind REST-URLs virtuelle URLs. Das bedeutet das unter dieser URL keine Datei vorhanden ist, sondern diese bei Bedarf dynamisch erzeugt werden. Um die Implementierung möglichst einfach zu halten haben wir uns dazu entschlossen unter der gegebenen URL (also z.B. /rest/values) eine mit Platzhaltern versehene Datei abzulegen. Das Vorgehen mit Platzhaltern wurde schon im Projekt Radig verwendet um die Informationen in den statischen Hyper Text Markup Language (HTML)-Code einzufügen. Die Platzhalter werden vor dem Senden der Datei durch zugehörige Werte ersetzt.

Das Schema für so einen Platzhalter ist %PINXY und setzt sich zusammen aus dem Aufruf %PIN, dem anzusprechendem Port X = [A,C oder D] und dem Pin Y = [0-7] (z.B. %PINC1). Mit diesem Platzhalter kann der direkte Pin Ausgelesen (Hier Port C und Pin 1) und an eine beliebige Stelle im Quellcode platziert werden. Neu hinzugekommen ist das Ausgeben der Information ob der Konkrete Pin über das DD-Register als Ein- oder Ausgang definiert ist. Das Schema ist für diesen Platzhalter ist %DDRXY und setzt sich zusammen aus dem Aufruf %DDR, dem anzusprechendem Port X = [A,C oder D] und dem Pin Y = [0-7] (z.B. %DDRD1).

8.1.6 Erweiterung der POST-Parameter

Um Manipulationen an dem Board vorzunehmen haben wir uns entschlossen das vorhandenen System zu erweitern. Hierbei werden bei jeder HTTP-Anfrage die POST-Parameter ausgewertet und das Board entsprechend manipuliert.

Das setzen der Ausgänge wird über einen HTTP-Post Aufruf getätigt. So können die Pins des entsprechenden Ports gesetzt oder umgeschaltet werden. Die Informationen, die zum setzen eines Ports benötigt werden setzen sich zusammen aus einem SET Befehl und dem Aufruf PORTXYZ zum setzen oder dem SET Befehl und dem Aufruf OUTXYZ. X steht für den anzusprechendem Port X = [A,C oder D]. Y und Z stehen für die Einstellung der Pins in hexadezimaler Schreibweise (00-FF) Abschließend muss das Ende der Schaltanweisung mit SUB gekennzeichnet werden, da der Webserver auf diese Steuerzeichen prüft. Ein Beispiel Post zum setzen der Pins C0-C3 auf Ein, der Pins C4-C7 auf Aus, dem umschalten der Pins D0-D3 als Ausgang und der Pins D4-D7 als Eingang sieht folgendermaßen aus:

SET=PORTC0F&SET=OUTD0F&SUB=Senden

8.1.7 Implementierung der REST-Schnittstelle auf dem Client

Auf der Webseite müssen die vom Server bereitgestellten REST-URLs im Hintergrund aufgerufen werden können. Hierzu verwenden wir die bereits in JavaScript enthaltene Asynchronous JavaScript and XML (AJAX) Bibliothek. AJAX erlaubt JavaScript URLs im Hintergrund zu laden, ohne dass der Nutzer dies bemerkt oder die Seite neu geladen wird.

```
1 function loadValues() {  
2     var x=new XMLHttpRequest();  
3     x.open("GET", "/rest/values", false);  
4     x.send();  
5  
6     return JSON.parse(x.responseText);  
7 }
```

Abbildung 5: JavaScript um `/rest/valus` abzufragen und in ein Objekt zu parsen

Der hier beispielhaft gezeigte Quelltext ermöglicht das Laden der URL `/rest/valus`. Hierfür wird ein `XMLHttpRequest`-Objekt verwendet und der geladene Text (`x.responseText`) wird mit `JSON.parse(...)` in ein JavaScript-Objekt verwandelt.

Sämtliche Server-Kommunikation findet ausschließlich in `rest.js` statt. Hier werden Methoden zum Ansprechen des Servers bereitgestellt, welche überall verwendet werden können, ohne Netzwerkcode zu schreiben. Um beliebige Dateien abzufragen, gibt es die Methoden `loadURL(url)` und `loadURLAsync(url, postParams, func)`. `loadURL(url)` lädt die Datei synchron und gibt den erhaltenen Text zurück. Das synchrone Laden bedeutet, dass der Aufruf dieser Methode das Programm blockiert, bis die Datei vollständig geladen wurde. `loadURLAsync(url, postParams, func)` hingegen lädt die Datei asynchron im Hintergrund. Sobald das Laden abgeschlossen ist, wird die als Parameter übergebene Funktion `func` aufgerufen. `loadURLAsync(url, postParams, func)` kann außerdem ein Text als POST-Parameter übergeben werden. Dies ermöglicht das Manipulieren des Boards über die POST-Parameter, welche vom Board interpretiert werden.

`rest.js` ruft `loadURLAsync(...)` in einer festen Frequenz kontinuierlich auf. Nach jeder Aktualisierung wird eine Funktion aufgerufen, welche über die Methode `setOnValuesChanged(func)` gesetzt werden kann.

Alle von `rest.js` zur Verfügung gestellten Funktionen sowie deren Verwendung sind der ausführlichen Sourcecode-Dokumentation zu entnehmen.

8.2 Werkzeuge

8.2.1 Das Atmel Studio

Das Atmel Studio ist als Integrated Development Environment (IDE) das zentrale Werkzeug um einen Mikrocontroller zu programmieren.

8.2.1.1 Device Programming

Eine Kernkomponente beim Atmel Studio ist das Device Programming Fenster. Erreicht werden kann es über „Tools → Device Programming“. Hier kann die Aktuelle Verbindung mit dem Mikrocontroller bestimmt werden, es können die Fuse Bit Einstellung geändert werden oder einzelne Hex Dateien auf den Mikrocontroller aufgespielt werden.

Übersicht k Gerät Auswählen Contoller Auswählen Spannung und Signatur Fuse Bits Hexfile Flashen

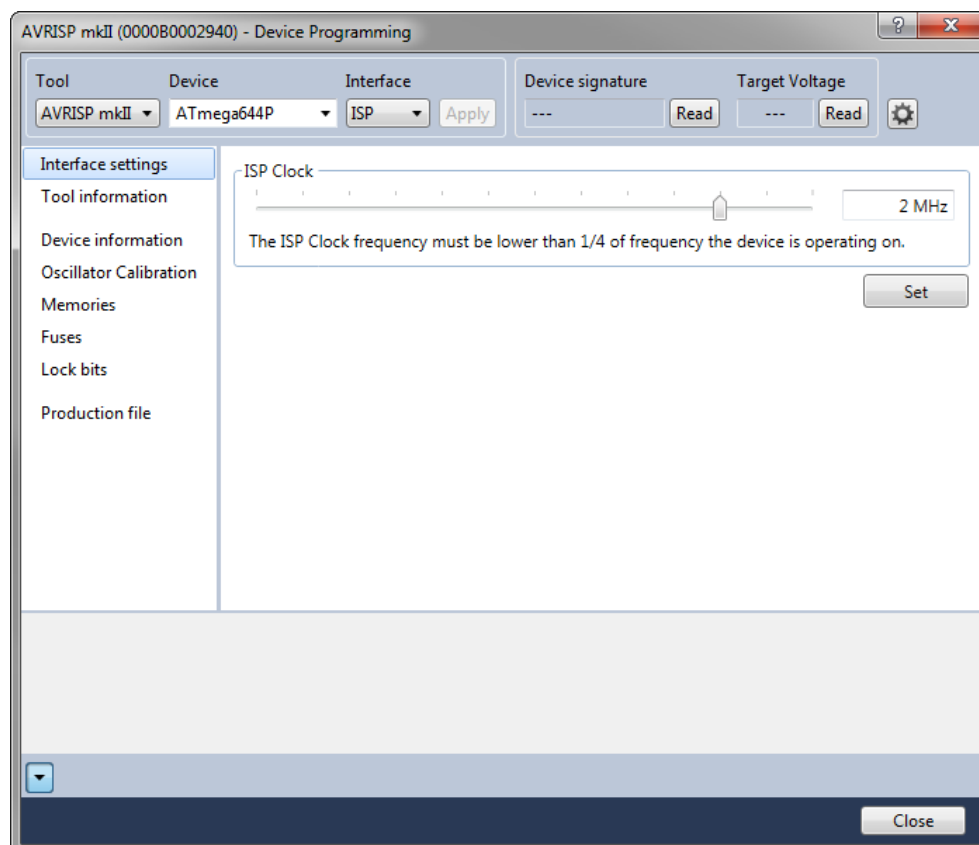


Abbildung 6: DeviceProgramming

8.2.1.2 Projekt Einstellungen

Taktfrequenz Programmer Empfolene Tool Settings

8.2.2 AVRDUDE

Avrdude ist ein Alternatives Werkzeug zum Bearbeiten von Mikrocontrollern. Es ist im Gegensatz zum Atmel Studio lediglich ein Konsolen Werkzeug ohne grafische Oberfläche. Mit Avrdude können unter anderem die Fusebits von einem Mikrocontroller gelesen und gesetzt werden. Weiter ist es möglich eine Sicherung von dem Aktuellen stand des Mikrocontrollers herzustellen oder ein Hex Datei auf den Mikrocontroller aufzuspielen. Avrdude unterstützt eine Reihe von ISP Geräten unter anderem auch den von uns verwendeten Atmel AVRISPmkII. Der Einsatz von Avrdude war notwendig, da die Fusebits von einem Neuen Microcontroller Standardmäßig auf den internen Quarz-Kristall gesetzt sind und nicht auf den Externen Kristall des AVR-NET-IO Boards. Eine genaue Anleitung gibt es im Kapitel 9 Benutzerhandbuch.

8.2.3 HTML Header Compiler

Zum automatischen umwandeln der Quell-Dateien (html, js, png etc. . .) haben wir einen speziellen HTML Header Compiler entwickelt der die Website in eine für den Webserver verständliche Headerdatei umwandelt. Der Compiler durchsucht den Eingabe Ordner und sammelt die darin enthaltenen Dateien. Daraus entsteht dann die für das Projekt benötigte Header Datei, bestehend einem Array von Buchstaben für jede Datei. Der HHC ist den Projektdaten, mit denen diese Dokumentation ausgeliefert wurde beigelegt, kann aber auch zusammen mit dem Projekt auf Github <https://github.com/doofmars/Embedded-Webserver> bezogen werden.

Eine Beispiel Umwandlung:

```
1 <HTML>
2   <HEAD>
3     <TITLE>
4       A Small Hello
5     </TITLE>
6   </HEAD>
7 <BODY>
8   <H1>Hi</H1>
9   <P>This is very minimal "hello world" HTML document.</P>
10 </BODY>
11 </HTML>
```

Abbildung 7: index.htm

Das eingegebene Verzeichnis, welches die index.html Datei enthält wird eingelesen und in die folgende Headerdatei umgewandelt. Abbildung 7 zeigt eine simple „Hallo

Welt“ Website, die keine weitere Funktion besitzt. Nachdem die Website mit dem HTML-Header-Compiler umgewandelt wurde, entsteht die Headerdatei aus Abbildung 8. Gut zu erkennen ist das Array aus Buchstaben in hexadezimaler Schreibweise, welches die index.html Datei widerspiegelt. Am Ende der Headerdatei ist ein weiteres Array, bestehend aus Schlüssel-Wert paaren für den Webserver. Hier wird hinterlegt, welche Dateien vorhanden sind. Der letzte Eintrag in diesem Array signalisiert das Ende der Suche und ist die Bedingung für den Webserver, um zur Standardausgabe zu wechseln. Bsp: Eine HTML Datei wird angefordert, die nicht existent ist, resultiert in der Ausgabe von index.html.

```

1 #ifndef _WEBPAGE_H
2 #define _WEBPAGE_H
3
4 //item_0: index.html (145 Bytes, 177 Bytes in file)
5 const PROGMEM char item_0[] = {
6     0x3C, 0x48, 0x54, 0x4D, 0x4C, 0x3E, 0x20, 0x3C, 0x48, 0x45,
7     0x41, 0x44, 0x3E, 0x20, 0x3C, 0x54, 0x49, 0x54, 0x4C, 0x45,
8     0x3E, 0x20, 0x41, 0x20, 0x53, 0x6D, 0x61, 0x6C, 0x6C, 0x20,
9     0x48, 0x65, 0x6C, 0x6C, 0x6F, 0x20, 0x3C, 0x2F, 0x54, 0x49,
10    0x54, 0x4C, 0x45, 0x3E, 0x20, 0x3C, 0x2F, 0x48, 0x45, 0x41,
11    0x44, 0x3E, 0x3C, 0x42, 0x4F, 0x44, 0x59, 0x3E, 0x20, 0x3C,
12    0x48, 0x31, 0x3E, 0x48, 0x69, 0x3C, 0x2F, 0x48, 0x31, 0x3E,
13    0x20, 0x3C, 0x50, 0x3E, 0x54, 0x68, 0x69, 0x73, 0x20, 0x69,
14    0x73, 0x20, 0x76, 0x65, 0x72, 0x79, 0x20, 0x6D, 0x69, 0x6E,
15    0x69, 0x6D, 0x61, 0x6C, 0x20, 0x22, 0x68, 0x65, 0x6C, 0x6C,
16    0x6F, 0x20, 0x77, 0x6F, 0x72, 0x6C, 0x64, 0x22, 0x20, 0x48,
17    0x54, 0x4D, 0x4C, 0x20, 0x64, 0x6F, 0x63, 0x75, 0x6D, 0x65,
18    0x6E, 0x74, 0x2E, 0x3C, 0x2F, 0x50, 0x3E, 0x3C, 0x2F, 0x42,
19    0x4F, 0x44, 0x59, 0x3E, 0x3C, 0x2F, 0x48, 0x54, 0x4D, 0x4C,
20    0x3E, 0x25, 0x45, 0x4E, 0x44 };
21
22 //file index (total webpage size: 145 Bytes / 0 Kilobyte)
23 WEBPAGE_ITEM WEBPAGE_TABLE[] = {
24     {"index.html", item_0},
25     {NULL, NULL}
26 };
27
28 #endif // _WEBPAGE_H

```

Abbildung 8: webpage.h

Anzumerken ist das Standardmäßig der HTML Header Compiler die eingegebenen HTML und JS Dateien optimiert in die Headerdatei speichert. Dazu wird die Formatierung für den Zeilenvorschub, Tabulator oder Wagenrücklauf entfernt. Falls dies für die Entwicklung nicht gewünscht ist, kann man diese Funktion durch den Parameter

-n oder -newline deaktivieren. Außerdem ist die entstandene Headerdatei nicht zur Bearbeitung gedacht. Die Bearbeitung erfolgt ausschließlich im Quelltext (z.B. der index.html). Analog kann man dazu einen beliebigen Compiler einer herkömmlichen Programmiersprache sehen. Dieser erzeugt aus dem Quelltext eine Binärdatei, diese ist nicht unbedingt für Menschen lesbar. Bei Änderungen wird der Quelltext angepasst und neu Compiliert. Da die Headerdatei folglich nicht bearbeitet werden muss haben wir uns für eine Ausgabe als Array aus Buchstaben in hexadezimaler Schreibweise entschieden, da es eine einfachere Programmatische Strukturierung erlaubt.

8.2.4 AVRISPMkII

8.2.5 AVRJTAGICEmkII

9 Benutzerhandbuch

9.1 Einen Mikrocontroller austauschen

Für unser Projekt sollen alle notwendigen Programmbestandteile sowie die gesamte Website auf dem Microcotnroller gespeichert werden. Der beim AVR-Net-IO mitgelieferte ATmega32 bietet hierfür jedoch nicht ausreichend Speicher. Wir haben uns deswegen für den aus der gleichen Baureihe stammenden ATmega644P entschieden der mit seinen 64KB Programmspeicher den doppelten Speicherplatz bietet als der kleinere ATmeag32.

Für den Wechsel ist es notwendig, den alten Controller vom Sockel zu entfernen und den neuen Controller einbauen zu können. Hierfür gibt es spezielle Werkzeuge doch wenn man beim Vorgang Vorsicht walten lässt, kann man den Controller auch mit einem kleinen möglichst breiten Schlitzschraubendreher entfernen. Dazu zuerst den Mikrocontroller vorsichtig mit dem Schraubendreher als Hebel wie in Abbildung 9 lösen.

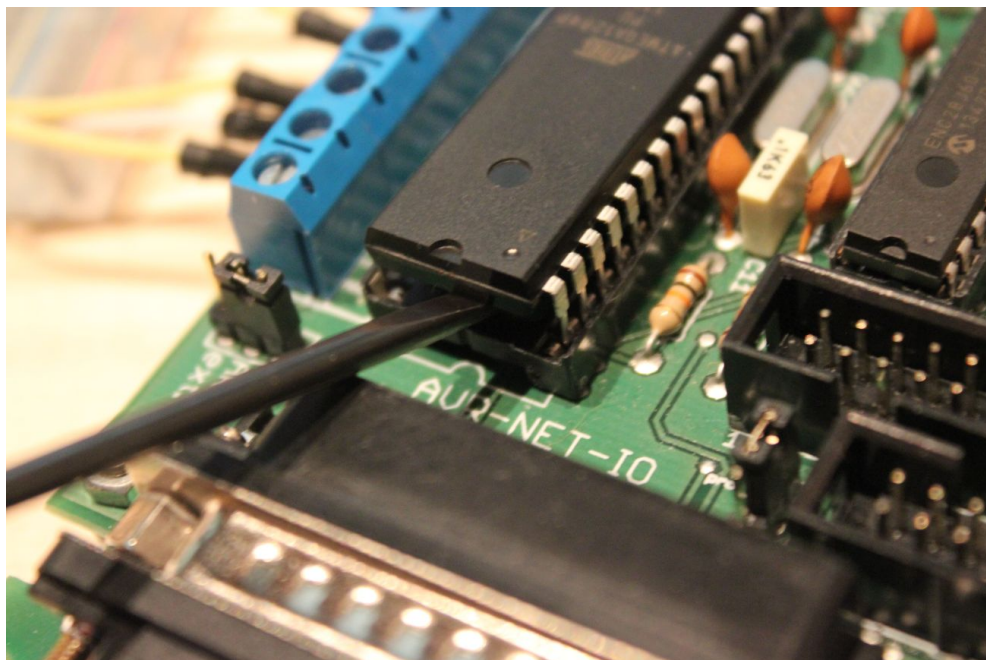


Abbildung 9: Schraubendreher am Controller

Zum einfachen lösen kann der Hebel auch von der anderen Seite angesetzt werden. Anschließend den gelösten Prozessor abziehen.

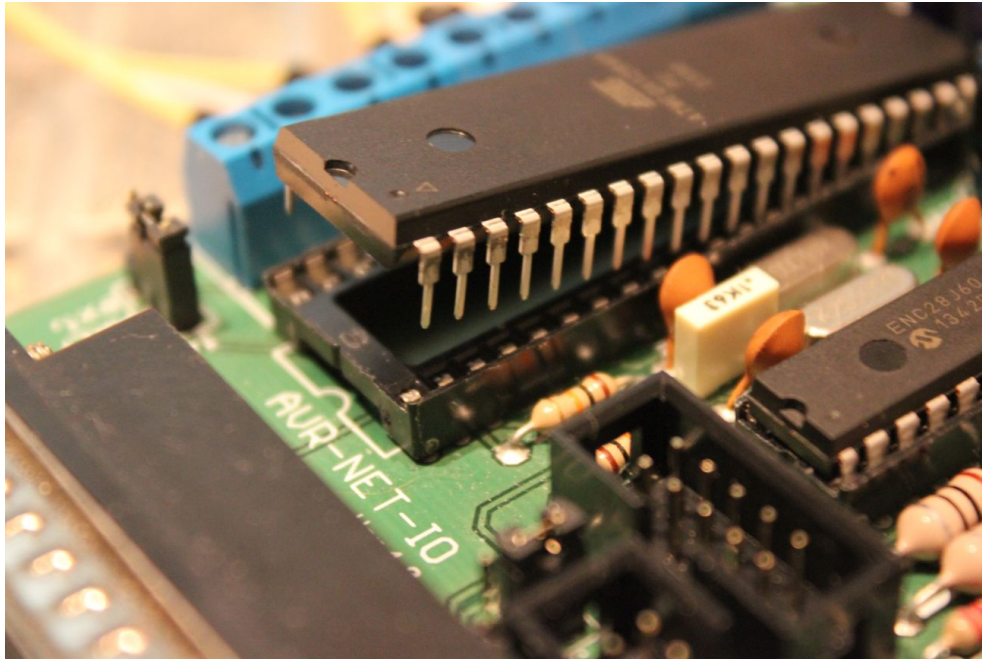


Abbildung 10: Der gelöste Mikrocontroller

Nachdem der Mikrocontroller entfernt wurde hat man einen guten Blick auf den Sockel (Abb. 11).

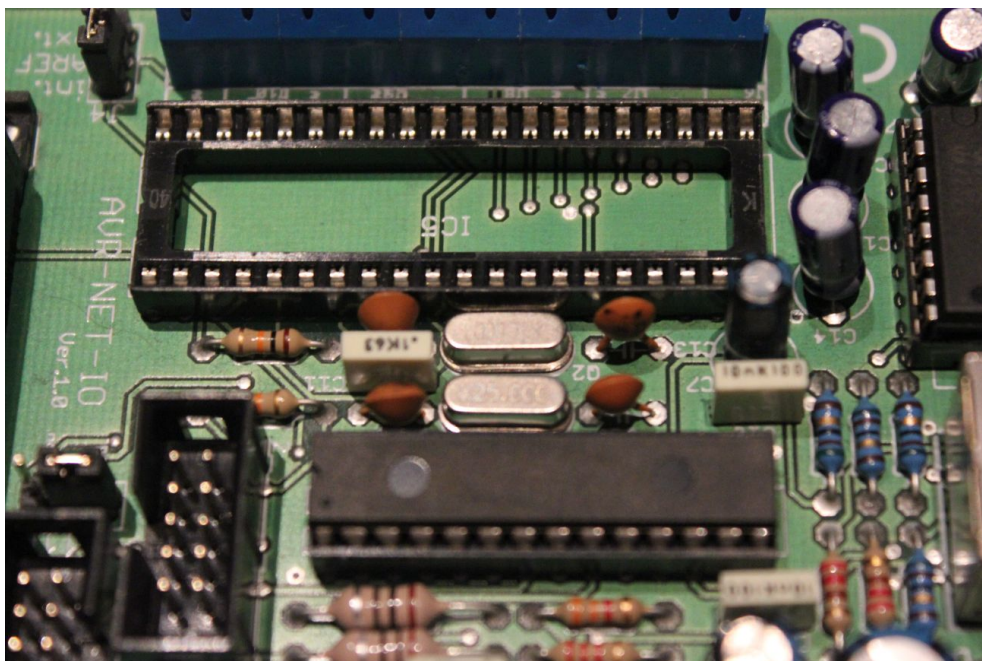


Abbildung 11: Der Sockel auf dem AVR-Net-IO

Beim Einbau ist unbedingt darauf zu achten den neuen Mikrocontroller entsprechend der D-Förmige Einkerbung in den Sockel zu setzen. (Siehe Abbildung 12)

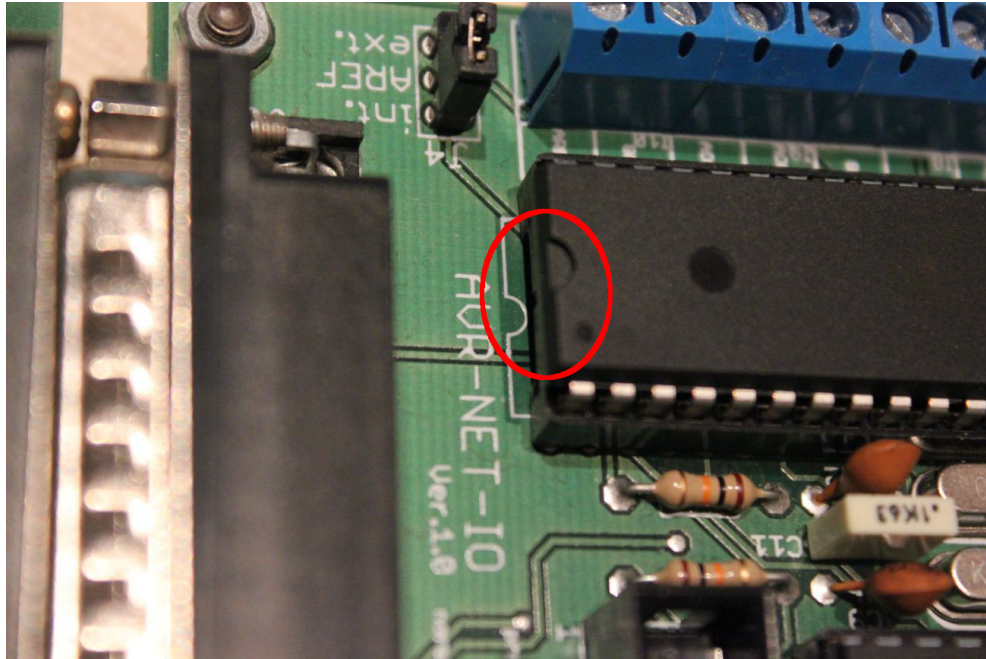


Abbildung 12: Markierung zum Einbau

9.2 ISP-Programmer anschließen

Der Anschluss des AVRISPmkII Programmers erfolgt über einen 6 Poligen Stecker, allerdings hat das AVR-Net-IO einen 10 Poligen Stecker. Deswegen wurde hierfür eigens ein Adapter angefertigt der das ISP Signal von den 6 Polen des Programmers auf das AVR-Net-IO bringt.

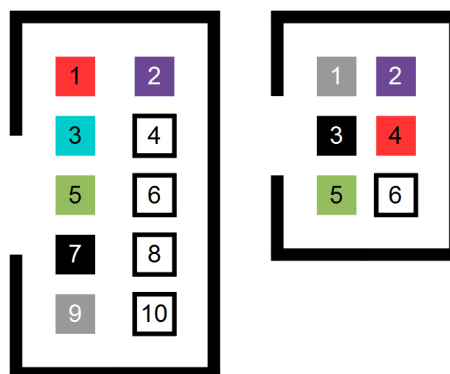


Abbildung 13: Schematische Darstellung des ISP Anschlusses (Pin 1 & 2 ist auf der Platine markiert)

10-poliger Anschluss	6-poliger Anschluss
1 MOSI	1 MISO
2 VCC	2 VCC
3 - (*)	3 SCK
4,6,8,10 GND	4 MOSI
5 RESET	5 RESET
7 SCK	6 GND
9 MISO	

Tabelle 4: Die Pinbelegung für den 6 und 10 poligen Anschluss [mik14]



Abbildung 14: Der Adapter

Mit dem angefertigten Adapter kann der Debugger anschließend ganz einfach mit dem Board verbunden werden. Wenn der Mikrocontroller richtig, wie im nächsten Schritt beschrieben, konfiguriert ist, kann der Programmer auch in Atmel Studio verwendet werden.

9.3 Einrichten eines neuen Mikrocontrollers

Für einen neuen Chip ist es anfangs notwendig die Fuse-Bits richtig zu setzen, damit der Chip Ordnungsgemäß Arbeitet. Dies ist jedoch im AtmelStudio nicht Möglich, da es nicht möglich ist die exakte Geräte-Signatur auszulesen. Das Problem liegt darin, das Standartmäßig die Fuses auf den internen Quarz-Kristall gesetzt sind und nicht auf den Externen Kristall des AVR-NET-IO Boards. Beim versuch die Fuse-Bits zu setzen wird man im Atmel Studio mit folgender Fehlermeldung begrüßt.

Abhilfe Schafft hier die Alternative Programmiersoftware AVRDUDE, mit ihr ist es Möglich die Fuse-Bits zu ändern. Unter Linux kann dieser einfach über die Paketquellen installiert werden, für ein Windows Betriebssystem kann eine ausführbare Kommandozeilen-Anwendung auf der Projekt-Website heruntergeladen werden <http://savannah.nongnu.org/projects/avrdude>. Zusätzlich muss für Windows noch libusb-win32 (<http://sourceforge.net/projects/libusb-win32/>) vorhanden sein, das der Programmer mit den gewählten Parametern verwendet werden kann. Eine

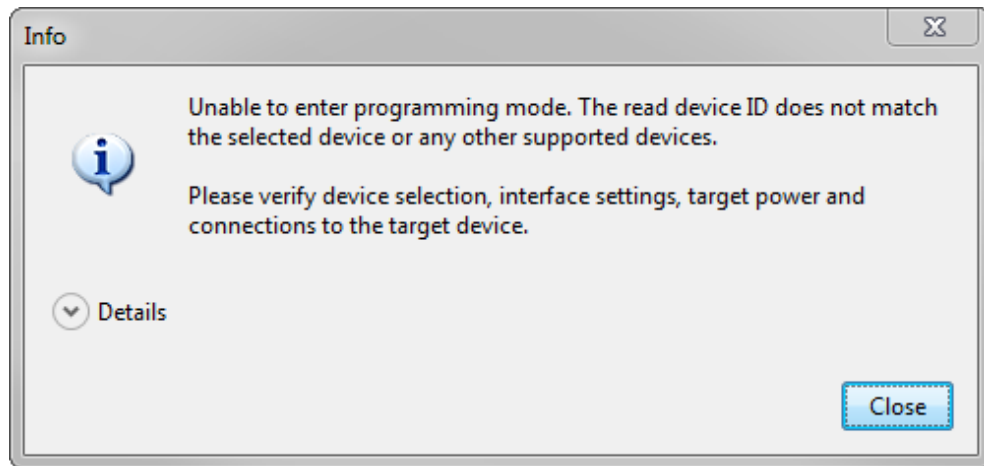


Abbildung 15: DeviceProgramming

ausführliche Anleitung gibt es hier: <http://eliaselectronics.com/using-the-avrispmkii-with-avrdude-on-windows/>

Die in Folgendem Beispiel angezeigten Befehle sind die von uns verwendeten Fuse Einstellungen. Für eine genauere Beschreibung wofür die einzelnen Fuse-Bits verwendet werden, ist der Abschnitt 4.3 Fusebits im Kapitel Hardware.

Auslesen Linux:	<code>sudo avrdude -P usb -p m644p -c avrispmkII -U lfuse:r:-:h -U hfuse:r:-:h -B 22</code>
Setzen Linux:	<code>sudo avrdude -P usb -p m644p -c avrispmkII -U lfuse:w:0xFF:m -U hfuse:w:0xD6:m -B 22</code>
Auslesen Windows:	<code>avrdude.exe -p m644p -c avrispmkII -U lfuse:r:-:h -U hfuse:r:-:h -B 22</code>
Setzen Windows:	<code>avrdude.exe -p m644p -c avrispmkII -U lfuse:w:0xFF:m -U hfuse:w:0xD6:m -B 22</code>

Tabelle 5: Auslesen und setzen von Fuse-Bits des ATmega644P mit AVRDUDE

Ein Auszug der verwendeten Parameter aus der AVRDUDE Handbuch Seite:

```

jan@cyphen: ~
avrdude: AVR device initialized and ready to accept instructions

Reading | ##### | 100% 0.01s
avrdude: Device signature = 0x1e960a
avrdude: reading input file "0xFF"
avrdude: writing lfuse (1 bytes):

Writing | ##### | 100% 0.00s
avrdude: 1 bytes of lfuse written
avrdude: verifying lfuse memory against 0xFF:
avrdude: load data lfuse data from input file 0xFF:
avrdude: input file 0xFF contains 1 bytes
avrdude: reading on-chip lfuse data:

Reading | ##### | 100% 0.00s
avrdude: verifying ...
avrdude: 1 bytes of lfuse verified
avrdude: reading input file "0xD6"
avrdude: writing hfuse (1 bytes):

Writing | ##### | 100% 0.01s
avrdude: 1 bytes of hfuse written
avrdude: verifying hfuse memory against 0xD6:
avrdude: load data hfuse data from input file 0xD6:
avrdude: input file 0xD6 contains 1 bytes
avrdude: reading on-chip hfuse data:

Reading | ##### | 100% 0.00s
avrdude: verifying ...
avrdude: 1 bytes of hfuse verified

avrdude: safemode: Fuses OK
avrdude done. Thank you.

```

Abbildung 16: AVRDUDE Ausgabe

-p partno	<p>This is the only option that is mandatory for every invocation of avrdude. It specifies the type of the MCU connected to the programmer. These are read from the config file. If avrdude does not know about a part that you have, simply add it to the config file (be sure and submit a patch back to the author so that it can be incorporated for the next version).</p> <p>m32 ⇒ ATmega32 m644p ⇒ ATmega644P m1284p ⇒ ATmega1284P</p>
-P port	Use port to identify the device to which the programmer is attached. usb für den AVRISP MKII
-c programmer-id	avrispmkII für den AVRISP MKII
-U memtype:op:filename:filefmt	<p>The memtype field specifies the memory type to operate on.</p> <p>hfuse The high fuse byte. lfuse The low fuse byte.</p> <p>The op field specifies what operation to perform: r read device memory and write to the specified file w read data from the specified file and write to the device memory</p> <p>The filename field indicates the name of the file to read or write. The format field is optional and contains the format of the file to read or write.</p> <p>Hier die Bytes die gesetzt werden 0xFF bzw 0xD6</p>
-B bitclock	Specify the bit clock period for the JTAG interface or

Anschließend kann der Mikrocontroller zusammen mit dem AV-Net-IO und AtmelStudio programmiert werden. Der verwendete Mikrocontroller wird jetzt richtig erkannt, da es auch keine Probleme mit der Gerätesignatur gibt.

9.4 HTML Header Compiler

Da der HTML Header Compiler in Java entwickelt wurde, muss für die Verwendung die Java Laufzeitumgebung ab Version 6 installiert sein. Zum Ausführen des Compilers muss zuerst mit einer Konsole in den entsprechenden Ordner navigiert werden. Anschließend kann mit folgendem Befehl die Datei ausgegeben werden.

```
java -jar hhc.jar -in <INPUT FOLDER> -out <OUTPUT FILE>
```

Die Angaben in den spitzen Klammern müssen durch den entsprechenden Pfad und die entsprechende Datei ausgetauscht werden. Standardmäßig optimiert der HTML Header Compiler die eingegebenen Dateien, falls dies nicht gewünscht ist, gibt es zusätzlich zu den vorgegebenen Optionen weitere Flags, die gesetzt werden können. Hier alle Parameter im Überblick:

-in, -input	Der Eingabepfad mit allen für die Website benötigten Dateien. z.B. -in "Webseite"
-out, -output	Die Ausgabe Headerdatei z.B. -out "Webserver/webpage.h"
-v, -verbose	Gibt die ausgegebenen Dateien auf der Console aus.
-n, -newline	Behält die Formatierung für den Zeilenvorschub, Tabulator oder Wagenrücklauf in den HTML und JS Dateien (\n and \r \t). Benötigt dadurch abhängig von der Website mehr Speicher, ermöglicht aber ein einfacheres Debuggen von eingebundenem JavaScript Code.

Tabelle 7: Parameter des HTML Header Compiler

Um die Entwicklung zu vereinfachen, ist es hilfreich, wenn für den Parameterruf des HTML Header Compilers ein einfaches Shell- oder Batch-Skript erstellt, das die Dateien aus dem Ordner für die Website als Headerdatei in den Ordner für den Webserver schreibt. Falls eine Änderung an der Website vorgenommen wurde, muss vor dem Programmieren des Mikrocontrollers lediglich der HHC ausgeführt werden.

```
1 #!/bin/sh
2 java -jar "HTML Header Compiler/latest release/hhc.jar" -in "
   Webseite" -out "Webserver/webpage.h"
3
4 pause
```

Abbildung 17: BuildWebpage.sh für Linux

```
1 java -jar "HTML Header Compiler\latest release\hhc.jar" -in Webseite
   -out Webserver\webpage.h
2
3 pause
```

Abbildung 18: BuildWebpage.bat für Windows

9.4.1 Konfiguration des Webservers

Die Einstellung des Webservers erfolgt über die config.h Datei. In der config.h Datei, können zum einen die verschiedenen Pins der Ports als Ein oder Ausgang definiert werden. Dabei gibt es ein paar Eigenheiten zu beachten:

- OUTA steht für den A Port, hier ist zu beachten, dass dieser Port die Analog zu Digital Wandler beherbergt. Mit aktiviertem Wandler ist es nicht möglich die Pins des Ports funktionierend als Ausgänge zu schalten, da die Spannung nicht gehalten wird.
- OUTB ist nur mit Vorsicht zu genießen. Hier handelt es sich um den Port der auf dem AVR-Net-IO für die Netzwerkkommunikation genutzt wird. Deswegen wird Port B auch nicht standardmäßig definiert.
- OUTC Dieser Port wird von Polin standardmäßig für die Ausgänge verwendet und ist von uns bereits so modifiziert. Der gesamte Port wird auf dem AVR-NET-IO über den 25Pin D-Sub Stecker geleitet. Wenn der Fuse-Bit für JTag geschaltet ist werden 4 Pins des C Ports für das JTag Interface verwendet.
- OUTC Der C Port liegt auf dem AVR-Net-IO auf dem EXT Anschluss und ist für erweiterte Peripherie geplant, so kann hier ein Cardreader oder ein Erweiterungsboard angeschlossen werden.

Weiter kann die gewünschte IP-Adresse eingestellt werden, unter der das Gerät erreicht werden kann. Wichtig ist hier, dass kein anderes Gerät die selbe Adresse im Netzwerk verwendet. Auch kann die Router IP-Adresse und Netzmaske angegeben werden. Eine weitere wichtige Einstellung ist die verwendete Mac Adresse des Netzwerk Controllers. Diese wird über die Variablen MYMAC1-6 definiert.

9.5 Debuggen über JTAG

Der JTAGICEmkII Debugger von Atmel, den wir für unser Projekt gestellt bekommen haben, unterstützt neben ISP auch JTAG. Allerdings werden für den Anschluss von JTAG andere Pins benötigt als für den Anschluss eines ISP Programmers.

9.6 Hexfiles Überspielen

Zum übertragen der Hexfiles gibt es verschiedene Möglichkeiten.

9.6.1 Atmel Studio

9.7 Die Website

Die Webseite ist in 3 Tabs eingeteilt.

9.7.1 Der Status Tab

In dem Status Tab ist die Übersicht der einzelnen Pins und Ports des Boarders. Beim darüberhinwegfahren mit der Maus erscheint auf der rechten Seite des Browser eine Sidebar mit den detaillierten Informationen zu diesem Pins. Nicht alle Pins oder Ports sind klickbar, da diese vom System deaktiviert sind. Hier können die Pins oder Ports als Favoriten gespeichert werden. Genauso können Werte und Skripte der einzelnen Pins oder Ports geändert werden.

9.7.2 Der Favoriten Tab

Hier werden tabellarisch die ausgewählten Pins oder Ports angezeigt, auch hier können wieder pinspezifische Modifikationen vorgenommen werden. Löschen der Favoriten setzt den Pin auf die Standardeinstellungen zurück und ist nicht mehr in Favoritenliste vorhanden. Pins können wieder über den Status Tab hinzugefügt werden.

9.7.3 Der Einstellungs Tab

Im Einstellungs Tab werden die Einstellungen vorgenommen. Hier sind auch die Informationen über das Board, Version der Webseite und Autoren abrufbar. Die Import/Export Funktion ermöglicht die Datenbank, in der die benutzereinstellungen und Favoriten untergebracht sind zu exportieren und auf einem anderen System zu importieren. Die Aktualisierungsrate bestimmt wie schnell sich die Seite aktualisiert, das ist die einzige Einstellungen die vorgenommen werden kann.

9.7.4 Beispiele: Skripte

Einige Beispielskripte, die nur noch für die passenden Pins und Ports angepasst werden müssen. Diese Skripte können kopiert und das dafür vorgesehene Fenster im Webbrowser eingefügt werden.

*ein Licht blinken Lässt den Pin C0 blinken:

```
1 if (getValue('C0') == "0") {  
2   setValue('C0',1);  
3 } else {  
4   setValue('C0',0);  
5 }
```

*mehrer Lichter blinken dieses Skript lässt die Lichter an Pin D2-D7 blinken:

```
1 if (getValue('D2') == "1") {  
2   setValue('D2',0);  
3   setValue('D3',1);  
4   setValue('D4',0);  
5   setValue('D5',1);  
6   setValue('D6',0);  
7   setValue('D7',1);  
8 } else {  
9   setValue('D2',1);  
10  setValue('D3',0);  
11  setValue('D4',1);  
12  setValue('D5',0);  
13  setValue('D6',1);  
14  setValue('D7',0);  
15 }
```

*Umwandeln in digitale Werte dieses Skript wandelt den Input des Sensors A5 in digitale Werte um:

```
1 setValue('D2',0);  
2 setValue('D3',0);  
3 setValue('D4',0);  
4 setValue('D5',0);  
5 setValue('D6',0);  
6 setValue('D7',0);  
7  
8  
9 var value = getValue('A5');  
10  
11 if (value > 869) {  
12   setValue('D2', 1);
```



```
13 }
14 if (value > 719) {
15     setValue('D3', 1);
16 }
17 if (value > 569) {
18     setValue('D4', 1);
19 }
20 if (value > 419) {
21     setValue('D5', 1);
22 }
23 if (value > 269) {
24     setValue('D6', 1);
25 }
26 if (value > 119) {
27     setValue('D7', 1);
28 }
```

*Laufflicht dieses Skript bildet ein Lauf von Lichter die nach einander an und wieder ausgeschaltet werden:

```
1 var count = getDb("count", "0");
2
3 switch (count) {
4     case "0":
5         setValue('D7', 0);
6         setValue('D2', 1);
7         console.log(count);
8         count = 1;
9         break;
10    case "1":
11        setValue('D2', 0);
12        setValue('D3', 1);
13        count = 2;
14        break;
15    case "2":
16        setValue('D3', 0);
17        setValue('D4', 1);
18        count = 3;
19        break;
20    case "3":
21        setValue('D4', 0);
22        setValue('D5', 1);
23        count = 4;
24        break;
25    case "4":
26        setValue('D5', 0);
27        setValue('D6', 1);
```

```

28     count = 5;
29     break;
30 case "5":
31     setValue('D6',0);
32     setValue('D7',1);
33     count = 0;
34     break;
35 }
36
37 putDb("count", count);

```

*Automatischer Countdown Diese Skript lässt die 7 Segment Anzeige nacheinander durchiterieren. Daraus entsteht ein Countdown:

```

1 var count = getDb("count", "0");
2
3 var set7Digit = function(number){
4     var pins = [[0,0,1,0,0,0,0],
5                 [0,1,1,1,1,1,0],
6                 [0,0,0,1,0,0,1],
7                 [0,0,0,1,1,0,0],
8                 [0,1,0,0,1,1,0],
9                 [1,0,0,0,1,0,0],
10                [1,0,0,0,0,0,0],
11                [0,0,1,1,1,1,0],
12                [0,0,0,0,0,0,0],
13                [0,0,0,0,1,0,0]]
14
15     setValue('C0', pins[number][0]);
16     setValue('C1', pins[number][1]);
17     setValue('C2', pins[number][2]);
18     setValue('C3', pins[number][3]);
19     setValue('C4', pins[number][4]);
20     setValue('C5', pins[number][5]);
21     setValue('C6', pins[number][6]);
22 };
23
24 switch (count) {
25 case "0":
26     set7Digit(count);
27     count = 1;
28     break;
29 case "1":
30     set7Digit(count);
31     count = 2;
32     break;
33 case "2":

```

```
34     set7Digit(count);
35     count = 3;
36     break;
37 case "3":
38     set7Digit(count);
39     count = 4;
40     break;
41 case "4":
42     set7Digit(count);
43     count = 5;
44     break;
45 case "5":
46     set7Digit(count);
47     count = 6;
48     break;
49 case "6":
50     set7Digit(count);
51     count = 7;
52     break;
53 case "7":
54     set7Digit(count);
55     count = 8;
56     break;
57 case "8":
58     set7Digit(count);
59     count = 9;
60     break;
61 case "9":
62     set7Digit(count);
63     count = 0;
64     break;
65 }
66
67 putDb("count", count);
```


10 Rückblick

10.1 Soll/Ist-Vergleich

10.2 Verworfenen Varianten

10.3 Eigenbewertung

Jan-Henrik Preuß

Christian Würthner

Das Projekt lieferte einen guten Einblick in die Welt der Microcontroller und der Webentwicklung. Wir konnten viele neue Techniken lernen und praktisch anwenden. Eine so komplexe Webanwendung mit möglichst wenig Speicherverbrauch zu entwickeln war eine große Herausforderung, es mussten immer Kompromisse zwischen Komfort, Funktionalität und Speicherverbrauch getroffen werden. Auch im Bereich Projektplanung haben wir wertvolle Erfahrungen gesammelt, die wir in das Projekt im 6. Semester mitnehmen werden.

Ann-Sophie Dietrich

Marcel Schlipf

Das Projekt verlief meiner Meinung sehr gut. Die wöchentlichen Meetings gab uns vor, in welche Richtung wir arbeiten mussten. In Team selbst sind wir sehr gut miteinander klargekommen. Größere Probleme im Projekt sind wir auch mal zu zweit oder dritt angegangen.

Meine Kompetenzen haben sich in vor allem in Richtung Mikrocontroller erweitert. Ich hatte noch nie etwas mit Mikrocontrollern am Hut, durch das Projekt hab ich ein Einblick in diese Mikrowelt bekommen und kann auch schon mehr damit anfangen. Da ich schon etwas erfahrung mit Webseiten enticklung habe sind nur noch kleinigkeiten die ich dazugelernt habe.

Das Semesterprojekt hat mir Spaß gemacht, man hat einfach einen Einblick bekommen, wie Projekte im größeren Stile verlaufen könnten. Genauso kann man das gelernte aus Projektmanagement anwenden.

11 Ausblick

In der nächsten Ausbaustufe soll ein Raspberry Pi zwischen den Microcontroller und die Webseite geschaltet werden. Dieses System eröffnet eine Vielzahl neuer Möglichkeiten, so können von einer Webseite aus mehrere Pollin Net-IO Boards verwaltet werden und die Favoriten und Skriptfunktionen zentral auf dem Raspberry Pi gespeichert und von allen Clients verwaltet werden. Auch das pushen von Messwerten könnte über dieses System gelöst werden, so muss die Webseite nicht ständig die Werte pollen. Für das neue System sind einige Änderungen nötig, diese beschränken sich aber größtenteils auf den Server, der neu eingerichtet werden muss.

11.1 Struktur des neuen Systems

Das neue System besteht folglich aus beliebig vielen Pollin Net-IO Boards, einem Raspberry Pi und einem oder mehreren Clients.

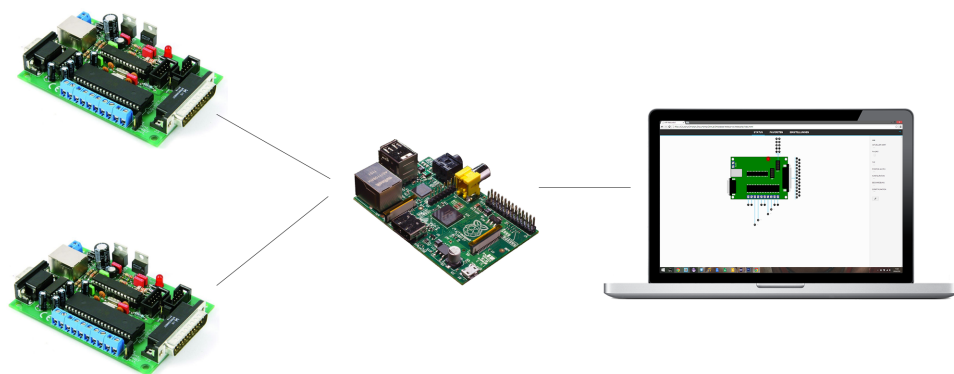


Abbildung 19: Der grobe Aufbau des neuen Systems, links zwei Pollin Net-IO Boards, in der Mitte ein Raspberry Pi und rechts ein Client

Die Clients fragen alle Daten, welche in einer kleinen Datenbank zwischengespeichert werden sollten, von dem zentralen Raspberry Pi ab. So ergeben sich zwei Teilsysteme.

Das erste besteht aus dem Raspberry Pi und den Pollin Net-IO Boards, welche über die von Pollin bereit gestellte Schnittstelle kommunizieren. Die Verwendung der bereits vorhandenen Schnittstelle macht es unnötig, am Microcontroller irgendwelche

Änderungen vorzunehmen oder eine neue Firmware flashen zu müssen, was die Usability enorm steigert, da das System auch von Laien betrieben werden kann. Sobald neue Werte vorliegen sollten die Pollin Net-IO Boards die Änderungen zum Raspberry Pi pushen, welcher die Werte in einer kleinen Datenbank zwischenspeichert. Zur Verwendung des bestehenden Protokolls muss dieses mit Wireshark analysiert und reverse engineered werden. Hierfür kann die Netzwerkkommunikation des Pollin Net-IO Boards mit der mitgelieferten PC-Software beobachtet werden.

Das zweite System besteht aus dem Raspberry Pi und den Clients. Die Clients fragen über HTTP beim Server die Webseiten-Dateien und Messwerte ab. Die Messwerte sollten nicht wie bei der aktuellen Lösung gepollt sondern nur bei Bedarf mit Hilfe der im Kapitel Technischer Hintergrund erläuterten HTML5 Server-Sent Events Technik zum Client gepusht werden. Dies reduziert den unnötigen Netzwerkverkehr. Ein Client kann immer nur ein Pollin Net-IO Board darstellen, deshalb muss dem Nutzer auf der Webseite die Möglichkeit gegeben werden das darzustellende Board auszuwählen. Außerdem muss auf der Webseite die zu verwendenden Boards (also welche der Raspberry Pi anspricht und den Clients anbietet) konfiguriert werden können. Ansonsten ist die Webseite ohne große Änderungen übernehmbar.

11.2 Änderungen an der Webseite/Server-Schnittstelle

Die Kommunikation zwischen Server und Webseite muss für die neuen Anforderungen entsprechend erweitert werden.

In einem ersten Schritt sollten alle REST-URLs um einen Parameter erweitert werden, der das Pollin Net-IO Board identifiziert, von dem die Informationen angefordert werden. Dies ist nötig, da das System über mehrere Boards verfügen könnte. Der Parameter kann als HTTP-GET Parameter übergeben werden. Als ID eignet sich z.B. die IP-Adresse des betreffenden Boards oder eine künstliche ID in Form einer fortlaufend höheren Zahl. Die aufzurufende URL wäre folglich z.B. `/rest/values?id=192.168.2.6`.

Danach sollte das aktuell über die POST-Parameter stattfindende Setzen von Pins ebenfalls über die REST-Schnittstelle gelöst werden. Hierfür müssen zwei neue URLs eingeführt werden, eine zum Setzen der Pinwerte und eine zum Setzen des DDRs. Natürlich müssen auch die neuen URLs über den Parameter zum Identifizieren des betroffenen Boards verfügen.

Zum Schluss muss noch eine URL bereitgestellt werden um eine Liste aller verfügbaren Boards abfragen zu können. Zusätzlich muss noch eine URL zum Hinzufügen eines

neuen Boards und eine zum entfernen eines vorhandenen Boards angelegt werden.

Sobald an der Webseite die Schnittstelle manipuliert wird, ist die Kommunikation mit dem von uns entwickelten Server nicht mehr möglich. Das System kann nicht mit HTTP-GET Parametern umgehen. Aus diesem Grund sollte zu Beginn der Entwicklung ein Testserver aufgesetzt werden. Dieser kann aus einem lokalen XAMPP-Server bestehen, welcher statt dynamisch Dateien für die REST-Schnittstelle zu erzeugen über statische Dateien verfügt welche mit Testwerten gefüllt sind. So würde z.B. unter `/rest/pininfo` eine reale Datei liegen, in der anstatt der Platzhalter feste Werte eingetragen sind. Dies ermöglicht die Entwicklung der Webseite bzw. dem Ansprechen des Servers ohne einen funktionsfähigen Raspberry Pi.

11.3 Änderungen an der Webseite

11.3.1 Einstellungen

Die meisten Änderungen der Webseite finden in den JavaScript Dateien statt. Alle Einstellungen werden mit Hilfe von `db.js` gespeichert. Aktuell werden die Einstellungen lokal gespeichert. Dies kann entweder beibehalten werden oder die Einstellungen können zentral auf dem Raspberry gespeichert werden, was es ermöglichen würde Favoriten etc. zwischen mehreren Clients zu synchronisieren. Hierfür müsste nur der Speicherort geändert werden, an dem `db.js` die Daten ablegt. Anstatt diese lokal zu speichern müssten sie zum Server geschickt werden, welcher sie wiederum an alle anderen Clients weiterleitet.

11.3.2 Implementierung der neuen Schnittstelle

Die neue Schnittstelle zwischen Server und Webseite muss natürlich implementiert werden. Alle hierfür nötigen Änderungen finden in der `rest.js` statt. Neben der Implementierung der Server-Sent Events um neue Messwerte zu Empfangen müssen auch neue Getter und Setter angelegt werden, um z.B. alle vorhandenen Boards abfragen zu können.

Aktuell wird die Funktion `refreshValues()` dazu verwendet, die Daten zyklisch nachzuladen. Gestartet wird dieser Vorgang von `startNewRefreshTask()`. Diese Funktionen können in Folge der Umstellung auf Server-Sent Events komplett gelöscht werden. Wichtig ist hierbei, dass die Funktion `setOnValuesChanged()` und das Attribut `onValuesChanged` beibehalten wird. Indem `onValuesChanged()` aufgerufen wird, wird `ui.js` darüber informiert, dass sich die Messwerte geändert haben, was zur Aktualisierung der Oberfläche führt.

11.3.3 Skriptfunktionen

Aktuell gibt es zwei verschiedene Typen von Skriptfunktionen. Für jeden Pin lässt sich eine Skriptfunktion zum Erstellen des dargestellten Messwertes hinterlegen. Diese Skriptfunktionen müssen nicht geändert werden.

Zusätzlich gibt es eine Skriptfunktion, die in den Einstellungen festgelegt werden kann. Sie muss für jedes Board separat verfügbar und anpassbar sein. Aktuell wird sie auf dem Clientsystem als JavaScript ausgeführt, was dazu führt, dass die Skriptfunktion nur so lange funktioniert, wie das Clientsystem aktiv ist, die Webseite also angezeigt wird. Diese Skriptfunktion sollte auf dem Raspberry Pi gespeichert und ausgeführt werden.

11.3.4 Auswahl des darzustellenden Boards

Da die Webseite immer nur ein Pollin Net-IO Board darstellen kann, muss dem Nutzer eine Möglichkeit gegeben werden, eines aus allen verfügbaren auszuwählen. Hierfür bietet es sich an, im `div` Element mit der ID `header` ein `select` anzubieten (z.B. auf der linken Seite, siehe Abbildung 20), mit dem das darzustellende Board ausgewählt werden kann. Für die Positionierung des Elementes kann das `div` Element mit der ID `loading_loop` als Vorlage genutzt werden.

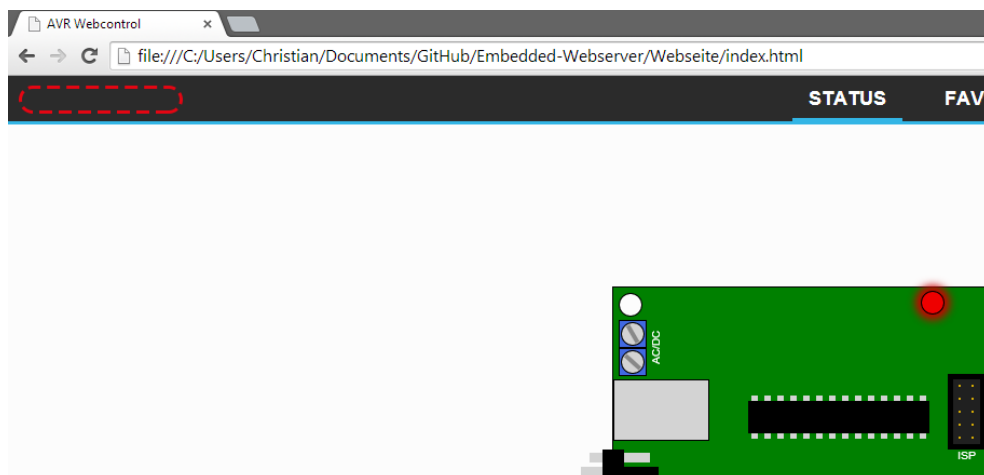


Abbildung 20: Vorgeschlagene Position für ein `select`-Element, um die darzustellende Platine zu wählen

Beim Einfügen des `select` Elements in der Header ist zu beachten, dass die Höhe des Headers nicht verändert werden sollte. Sollte dies dennoch nötig sein, müssen die Kommentare im CSS-Code beachtet werden, um alle anderen nötigen Änderungen durchzuführen.

11.3.5 Verwaltung der Boards im System

Im Einstellungs-Tab der Webseite muss eine Möglichkeit ergänzt werden, um die neue Pollin Net-IO Boards zum System hinzuzufügen und vorhandene zu editieren oder zu löschen. Für jedes Board sollte eine Sktipfunktion und ein Name hinterlegbar sein. Der Name ermöglicht es dem Benutzer die Boards leichter voneinander zu unterscheiden.

11.4 Der neue Server

Beim Server, der auf dem Raspberry Pi betrieben werden sollte, gibt es zwei grundsätzliche Lösungsmöglichkeiten. Zum einen lässt sich der Server als C/C++/Java-Programm realisieren das einen Webserver zur Verfügung stellt oder man realisiert den Server als PHP-Programm auf einem XAMPP-Server.

Bei beiden Alternativen muss der Server mit den einzelnen Pollin Net-IO Boards kommunizieren, die Daten über die REST-Schnittstelle bzw. die Server-Sent Events bereitstellen sowie die Webseite hosten.

11.5 Herangehensweise an das Projekt

11.5.1 Einpflegen des Raspberry Pi

Im ersten Schritt sollte der Raspberry Pi in das bestehende System eingepflegt werden. Hierfür sollte die Kommunikation zwischen Server und Webseite vorerst so belassen werden wie sie aktuell ist, inklusive Polling. Der Server muss die Daten von dem Pollin Net-IO Board empfangen (per Polling oder Pushing) und in eine kleine Datenbank (oder ein Array etc.) hinterlegen. Bei jeder Abfrage der Webseite werden die aktuellsten Daten weitergeleitet.

Zu beachten ist, das später die Skripte auf dem Server ausgeführt werden sollen. Aus diesem Grunf würde sich PHP als Programmiersprache anbieten, da PHP-Code, der als Text vorliegt, direkt mit `eval()` ausgeführt werden kann.

11.5.2 Betreiben mehrer Pollin Net-IO Boards

Anschließend sollten mehrer Pollin Net-IO Boards betrieben werden können. Hierfür muss die Server/Webseiten-Schnittstelle entsprechend dem Kapitel 11.2 überarbeitet werden. Die direkte Implementierung der HTML5 Server-Sent Events ist empfehlenswert. Außerdem muss die Oberfläche der Webseite um eine Auswahlmöglichkeit für das zu verwendende Board sowie eine Konfigurationsmöglichkeit für die einzelnen Boards im System erweitert werden (siehe Kapitel 11.3.4 und 11.3.5).

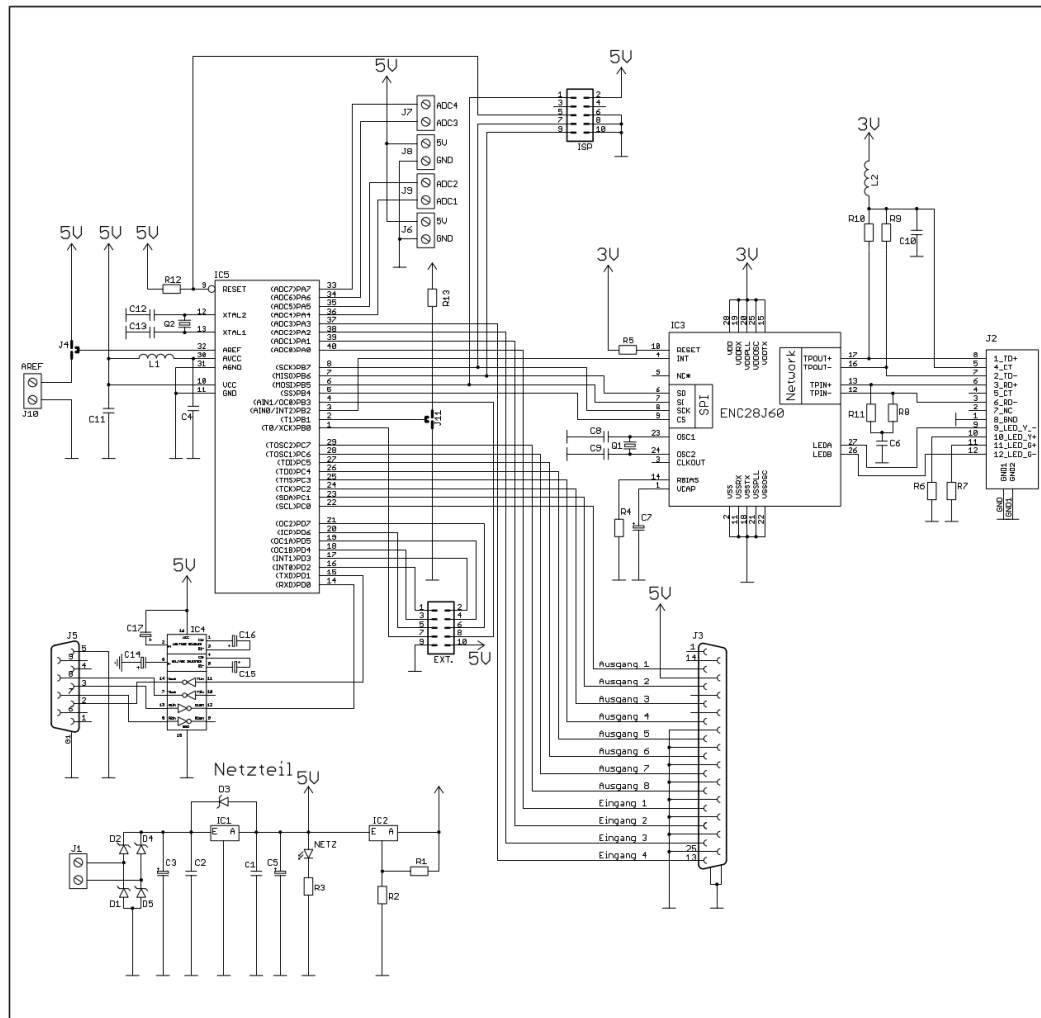
11.5.3 Verlagern der Skriptfunktionen auf den Server

Im letzten Schritt sollten die Skriptfunktionen, die nach jedem neuladen der Werte ausgeführt wird (aktuell im Settings-Tab einstellbar), auf dem Server gespeichert und ausgeführt werden. Die Skriptfunktionen müssen natürlich von der Webseite aus für jedes Board einzeln anpassbar sein. Wenn die Serverstruktur auf Basis des XAMPP-Servers gewählt wurde, bietet sich PHP als Skriptsprache an, da der Code nach dem Empfang neuer Werte direkt mit `eval()` ausgeführt werden kann. Wichtig ist hierbei das über einfache Getter und Setter Funktionen der Zugriff auf alle aktuellen Messwerte möglich ist und die Skriptfunktion auch Pins von Boards sowie deren DDR manipulieren kann.

12 Fazit

Die Welt der Mikrocontroller steckt voller Möglichkeiten ist aber auch mit einigen Schwierigkeiten behaftet. Anders als beim arbeiten mit Computern bei denen der Speicherplatz für einfache Programme schier unbegrenzt ist kommt es bei den Mikrocontroller auf jedes Byte an. So bestand in unserem Projekt nicht nur die Schwierigkeit darin den Server mit weiteren Funktionen auszustatten sondern auch bei der Programmierung möglichst auf Effizienz zu achten und den bestehenden Webserver von nicht benötigten Funktionen zu befreien. Als eine weitere Herausforderung bei Mikrocontrollern kommt noch die ganze elektronische Seite hinzu. Als Informatiker haben wir durch das Studium kaum Berührung mit diesem Thema gehabt und mussten uns vielerorts in die Thematik einarbeiten. Doch hat sich das Projekt als handhabbarer erwiesen als anfangs gedacht. Die Hauptaufgaben bestanden hier im beschaffen von Bauteilen, dem erstellen von Platinen zum Testen der Funktionen oder dem Programmieren und Debuggen des Mikrocontrollers.

13 Anhang



Schaltplan für das AVR-NET-IO-Board

Abbildung 21: Schaltplan AVR-Net-IO Board

Literaturverzeichnis

- [ele14] *E2000-NET-IO*. <http://www.elektronik2000.de/content.php?id=49>.
Version: 16:23:40, 09.06.2014
- [Eth14] *Ethersex*. ethersex.de. Version: 12:49:27, 09.06.2014
- [mik14] *AVR In System Programmer*. http://www.mikrocontroller.net/articles/AVR_In_System_Programmer. Version: 14:05:46, 25.06.2014