

**Bachelorarbeit**  
Informatik-Ingenieurwesen

# **Reverse Engineering eines Kaffeevollautomaten**

von  
Niklas Joachim Eberhard Krüger

Februar 2019

Betreut von  
Florian Meyer  
Institute für Telematik, Technische Universität Hamburg

Erstprüfer	Prof. Dr. Volker Turau Institute für Telematik Technische Universität Hamburg
------------	---

Zweitprüfer	Florian Meyer Institute für Telematik Technische Universität Hamburg
-------------	--



## Eidesstattliche Erklärung

Ich, NIKLAS JOACHIM EBERHARD KRÜGER (Student im Studiengang Informatik-Ingenieurwesen an der Technischen Universität Hamburg, Matr.-Nr. 21491319), versichere an Eides statt, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel verwendet habe. Die Arbeit wurde in dieser oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungskommission vorgelegt.

Hamburg, 22. Februar 2019

Niklas Joachim Eberhard Krüger



# Inhaltsverzeichnis

<b>Abkürzungsverzeichnis</b>	<b>iii</b>
<b>1 Einführung</b>	<b>1</b>
1.1 Motivation . . . . .	1
1.2 Aufgabenstellung . . . . .	1
<b>2 Grundlagen</b>	<b>3</b>
2.1 Begrifflichkeiten . . . . .	3
2.2 Stand der Technik . . . . .	4
<b>3 Hardware und Software</b>	<b>7</b>
3.1 Der Kaffeevollautomat . . . . .	7
3.1.1 Aufbau und Verkabelung . . . . .	7
3.1.2 Kommandos . . . . .	8
3.2 Bibliotheken . . . . .	10
3.2.1 Serielle Kommunikation . . . . .	10
3.2.2 Speicher- und Austauschformat . . . . .	11
3.2.3 Webseite . . . . .	11
<b>4 Methodik und Implementierung</b>	<b>13</b>
4.1 Vorgehen . . . . .	13
4.2 ... . . . .	13
<b>5 Ergebnisse</b>	<b>15</b>
5.1 Bedeutung der Speicherstellen . . . . .	15
5.1.1 EEPROM . . . . .	15
5.1.2 RAM . . . . .	15
5.2 Aktionsauswirkungen . . . . .	16
5.2.1 Display . . . . .	16
<b>6 Diskussion und Ausblick</b>	<b>19</b>
6.1 Probleme . . . . .	19
6.1.1 Kommunikation mit der Kaffeemaschine . . . . .	19
6.1.2 Serielle Kommunikation . . . . .	19
6.1.3 Unbekannte Speicherorte . . . . .	20
6.2 Aussagekraft der Ergebnisse . . . . .	20
6.3 Einordnung zur Terminologie des Reverse Engineerings . . . . .	20
6.4 Ausblick . . . . .	21
<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>23</b>
<b>A Content of the DVD</b>	<b>25</b>

## INHALTSVERZEICHNIS

# Abkürzungsverzeichnis

<b>EEPROM</b>	Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory .....	1
<b>RAM</b>	Random-Access Memory .....	1
<b>UART</b>	Universal Asynchronous Receiver Transmitter .....	4
<b>MCU</b>	Microcontroller Unit .....	4
<b>SPI</b>	Serial Peripheral Interface .....	4
<b>POSIX</b>	Portable Operating System Interface .....	10
<b>JSON</b>	JavaScript Object Notation .....	11
<b>HTML</b>	Hypertext Markup Language .....	11
<b>CSS</b>	Cascading Style Sheets .....	11
<b>JS</b>	JavaScript .....	11
<b>AJAX</b>	Asynchronous JavaScript and XML	
<b>CDN</b>	Content Delivery Network	
<b>API</b>	Programmierschnittstelle	

## ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS



# Einführung

## 1.1 Motivation

Heutige Geräte versprechen viel Komfort und eine einfache Handhabung. Über das Internet werden die Geräte zunehmend vernetzt und smart. Diese Arbeit befasst sich mit einer Kaffeemaschine und in erster Linie mit ihrem Speicher. Dieser merkt sich nicht nur Betriebszustände, sondern auch Einstellungen, Zählstände und evtl. vieles mehr. Diese Informationen können nicht nur gelesen, sondern zum Teil auch verändert werden. Moderne Funktionen stecken ohne eine entsprechende graphische Schnittstelle aber bereits in älteren Maschinen, unter der Voraussetzung über das entsprechende Wissen zu verfügen.

## 1.2 Aufgabenstellung

Anhand eines *Jura Impressa S9 Kaffeefullautomaten* soll der Speicher untersucht werden. Welches Wort / Byte / Bit speichert welche Information? Welche Bedeutung haben diese auf den Betrieb? Hierfür sollen Skripte erstellt werden und der Speicher systematisch untersucht werden.

Wenn die Denkweise der Kaffeemaschine bekannt ist, sollen Werte im Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory (**EEPROM**) abgefragt, aber auch gezielt verändert werden, sowie Statusinformationen aus dem Random-Access Memory (**RAM**) ausgelesen werden. Die erhaltenen Rohinformationen werden nach den gewonnen Erkenntnissen aufbereitet und stehen so für weitere Projekte zur Verfügung.

Als kleine Demonstrationen entsteht am Ende ein Programm, welches Profile anlegen kann, sodass jeder Nutzer auf Knopfdruck einen Kaffee nach seinen Lieblings Präferenzen zubereitet bekommt.



# Grundlagen

## 2.1 Begrifflichkeiten

Der Titel dieser Arbeit lautet *Reverse Engineering eines Kaffeevollautomaten*, aber hinter der Terminologie des Begriffs *Reverse Engineering* steckt ein ganzes Spektrum an Bedeutungen. E. J. Chikofsky und J. H. Cross differenzieren in ihrem Paper [CC90] die Begriffe *Forward Engineering*, *Reverse Engineering*, *Redocumentation*, *Design Recovery*, *Restructuring*, und *Reengineering*.

Zugrunde liegt ein Produkt, welches während seiner Entwicklung mehrere Lebenszyklen durchlaufen hat. Kassem A. Saleh beschreibt in seinem Buch [Sal09] ausführlicher Entwicklungsaktivitäten, wie die Anforderungsanalyse, das Design, die Implementation, die Tests, die Installation und den Einsatz. Während der Implementation nennt er Vorgehensmodelle der Softwareentwicklung, wie das Wasserfallmodell, den Prototypenbau, das Spiralmodell, den Objektorientierten Ansatz, das inkrementelle und iterative Modell, sowie das agile Modell. Jede (Hardware- und) Softwareentwicklung durchläuft dabei, unabhängig vom Modell, die verschiedenen Entwicklungsaktivitäten. Das voranschreiten zur nächsten Stufe, bis zur Fertigstellung des Produkts, stellt das *Forward Engineering* dar.

Der zweite Begriff des *Reverse Engineering* führt in die Gegenrichtung. Aus dem implementierten Produkt wird auf das Design, bzw. aus dem Design auf die Spezifikationen geschlossen. Dabei werden zum einen die Komponenten und ihr Zusammenspiel identifiziert, zum anderen wird aber immer eine höhere Abstraktionsebene, eine vorherige Stufe, rekonstruiert. Ein wichtiges Zitat, welches in Abschnitt 6.3 aufgegriffen wird, lautet: „Reverse engineering in and of itself does not involve changing the subject system or creating a new system based on the reverse-engineered subject system. It is a process of examination, not a process of change or replication.“[CC90]

*Redocumentation* arbeitet auf einer Ebene und bringt primär eine andere Darstellung. Das Paper nennt „dataflow“, „data structure“ und „control flow“ als Beispiele, die über Werkzeuge wie Diagramm Generatoren, Syntaxhervorhebung und Querverweis Generatoren erzeugt werden können. Das Kernziel sei es die Zusammenhänge und Ablaufpfade hervorzuheben.

Breiter angelegt ist das *Design Recovery*, das für die Designwiederherstellung externe Informationen, Schlussfolgerungen, und Unschärfelogik mit einbezieht, um sinnvolle Abstraktionen auf höherer Ebene zu identifizieren, welche nicht aus dem System selbst hätten gewonnen werden können.

*Restructuring* umfasst das Nachbauen einer Darstellung innerhalb einer Ebene. Funktionalität und Semantik bleiben erhalten, während die Darstellung umgestaltet wird. Als Beispiel wird die Umstellung von unstrukturiertem Spaghetti Code zu strukturiertem „goto“ freien Code genannt. Der Begriff umfasst aber auch Datenmodelle, Entwurfsmuster und Anforderungsstrukturen. Dabei genügt das Wissen über die Struktur, ohne die Bedeutung dahinter zu verstehen, beispielsweise können „if“ und „case“ Ausdrücke ineinander überführt werden, ohne zu verstehen wann welcher Fall eintritt. Normalerweise werden daher ohne Anpassung der Spezifikation keine Veränderungen vorgenommen. *Restructuring* ist oft eine Form der präventiven Instandhaltung.

Zuletzt wird der Begriff *Reengineering* oder auch „Renovation and Reclamation“ als nachträgliche, neu erstellte Form beschrieben. Dafür geht *Reverse Engineering* zum abstrakten Verständnis dem *Forward Engineering* oder *Restructuring* voraus. Beim *Reengineering* sind Anpassung der Spezifikation und Veränderungen durchaus möglich. Ähnlich zum *Restructuring* verändert das *Reengineering* die unterliegende Struktur ohne die Funktionalität zu beeinträchtigen. Jedoch passiert es selten, dass beim *Reengineering* keine weiteren Funktionalitäten hinzugefügt werden. Damit ist der Begriff *Reengineering* allgemeiner gefasst als das *Restructuring*. Aber *Reengineering* ist kein Überbegriff für *Reverse Engineering* und *Forward Engineering*, nur weil es beides beinhaltet. Beide Disziplinen entwickeln sich unabhängig vom *Reengineering* weiter.

## 2.2 Stand der Technik

Eine Bachelorarbeit der Universität Magdeburg zum Thema „Reverse-engineering a De’Longhi Coffee Maker to precisely bill Coffee Consumption“ [Off18] behandelt eine De’Longhi Caffee Maschine. Das Ziel ist es den Verbrauch exakt zu bestimmen und das System damit um ein Abrechnungssystem zu erweitern. Dafür wird eine Microcontroller Unit (MCU) über das Serial Peripheral Interface (SPI) zwischen Master und Slave Einheiten geschaltet und Informationen aus dem proprietären De’Longhi Protokoll ausgelesen. Das Ergebnis der Arbeit ist unter anderem ein Verständnis über das interne Bus Protokoll der Maschine.

Diese Arbeit hingegen nutzt als Ansatz eine gegebene serielle Schnittstelle des Jura Kaffeevollautomaten mit einem ebenfalls proprietären Universal Asynchronous Receiver Transmitter (UART) Protokoll.

!!!ToDo!!!

Aprilscherz: Hyper Text Coffee Pot Control Protocol (HTCPCP), RFC2324 -> RFC7168 ???

<http://www.rfc-editor.org/info/rfc2324>

<https://www.rfc-editor.org/rfc/rfc2324.txt>

<https://www.ietf.org/rfc/rfc2324.txt>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Hyper\\_Text\\_Coffee\\_Pot\\_Control\\_Protocol](https://de.wikipedia.org/wiki/Hyper_Text_Coffee_Pot_Control_Protocol)

<https://tools.ietf.org/html/rfc7168>



## Hardware und Software

Dieses Kapitel führt die gegebenen und verwendeten Hard- und Software Komponenten in dieser Arbeit auf.

### 3.1 Der Kaffeevollautomat

Der „Jura Impressa S9“, siehe Abbildung 3.1, ist ein Kaffeevollautomat mit fünf Kaffeebezugstasten: Spezialkaffee, 1 große Tasse Kaffee, 2 große Tassen Kaffee, 1 kleine Tasse Kaffee und 2 kleinen Tassen Kaffee. Auf der rechten Seite befinden sich Bedienelemente für heißes (Tee-)Wasser und Wasserdampf zum Milch Aufschäumen.

#### 3.1.1 Aufbau und Verkabelung

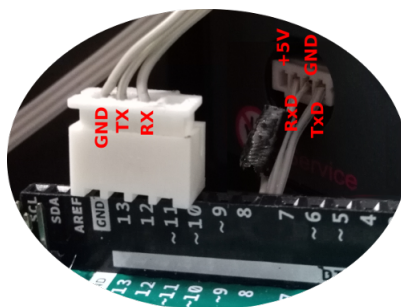
Interessanter wird es hinter der linken Wartungsklappe an der Vorderseite des Kaffeevollautomaten. Dort befindet sich neben mehreren Menü-Tasten auch eine serielle Schnittstelle. Über ein eigenes [UART](#) Protokoll, siehe Kapitel 3.2.1, kann hierüber mit der Maschine kommuniziert werden.

Abbildung 3.2 illustriert die Pinbelegung. Die 5 Volt Leitung käme für ein autark laufendes Projekt in Betracht. In dieser Arbeit bezieht der Arduino seine Versorgungsspannung über den am USB Kabel befindlichen Computer. Der Kaffeevollautomat wird direkt mit der Netzspannung versorgt. Von TX nach RXD werden Befehle an den Kaffeevollautomaten verschickt. Auf der Rückrichtung von TXD nach RX werden Antworten des Kaffeevollautomaten gelesen. GND ist abschließend die gemeinsame Erdung und Bezugsleitung für die serielle Kommunikation. Auf der Abbildung kreuzen sich die Leitungen RXD und GND am Stecker auf Seiten des Kaffeevollautomaten. GND ist über eine schwarze Markierung gekennzeichnet.

Ein Arduino Uno übersetzt als „Man in the middle“ die bekannten Kommandos in das Format der Kaffeemaschine. Sie serielle Kommunikation läuft über die Pins Nummer 12 und 13. Über eine weitere serielle Verbindung per USB lässt sich der Arduino ansteuern.



■ **Abbildung 3.1:** Jura Impressa S9 – Kaffeevollautomat



■ **Abbildung 3.2:** Pinbelegung: Jura Impressa S9 – Arduino Uno

Aus Sicht des Computers ist der Arduino ein Gerätelaufwerk unter `/dev/ttyACM0` mit einer Baudrate von 9600. Diese Zahl findet sich zu Beginn des Arduino Skripts (Fußnote 1) wieder.

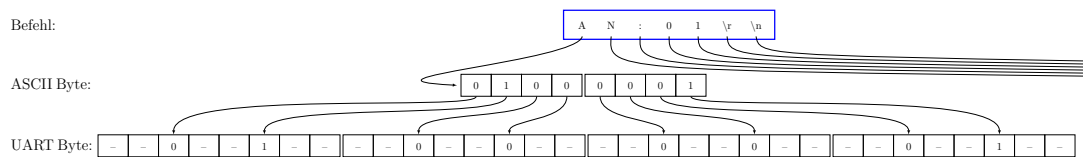
#### 3.1.2 Kommandos

Die Tabelle 3.1 zeigt die Befehlsgruppen, sowie ausgewählte Befehle, die der Kaffeevollautomat versteht. Einige Befehle, die aus weiteren Projekten mit Maschinen der S-Reihe bekannt sind, sind in dieser „Jura Impressa S9“ leider nicht implementiert.



Kommando	Beschreibung	Rückgabewert
<b>Betriebszustand (AN:&lt;id&gt;)</b>		
AN:01	Einschalten	ok:
AN:02	Ausschalten	ok:
AN:03	Display Test	ok:
AN:<id>	u.v.m.	ok:
<b>Bezugstaste (FA:&lt;id&gt;)</b>		
FA:02	Gerät spülen	ok:
FA:0C	Spezialkaffee	ok:
FA:<id>	u.v.m.	ok:
<b>Steuerungskomponenten (FN:&lt;id&gt;)</b>		
FN:<id>	Pumpen, Heizung, u.v.m	ok:
<b>Eingabestatus*</b>		
IC:	Eingaben auslesen*	
<b>Spiele Musik (easter egg)*</b>		
PM:	Play music*	
<b>Speicherzugriff</b>		
RE:<address>	Liest 2 Byte EEPROM Speicher	re:[0000-FFFF]
WE:<address>,<value>	Schreibt 2 Byte in EEPROM	ok:
RT:<address>	Liest eine Zeile EEPROM	rt:[0-F 64x]
RR:<address>	Liest eine Zeile RAM	rr:[0-F 32x]
<b>Sperrung</b>		
?M3	Aktiviert den Inkassomodus	?ok
?M1	Deaktiviert den Inkassomodus	?ok
<b>Display</b>		
?D0	Standard Displaytext zurück setzen	?ok
?D1[A-Z 8-11x]	Displaytext Zeile 1	?ok
?D2[A-Z 8-11x]	Displaytext Zeile 2	?ok
<b>Aktion an der Kaffeemaschine</b>		
	1 kleiner Kaffee (Produkt 1)	?PAE
	2 kleine Kaffees (Produkt 2)	?PAF
	1 großer Kaffee (Produkt 3)	?PAA
	2 große Kaffees (Produkt 4)	?PAB
	Spezialkaffe (Produkt 7)	?PAG
	Dampf (Produkt 6)	?PAI
	1 Dampfportion (Produkt 5)	?PAJ
	1 Tasse Tee (Produkt 8)	?PAK
<b>* leider nicht alles in der Jura Impressa S9 implementiert, siehe weitere Geräte der S-Reihe</b>		

 **Tabelle 3.1:** Befehlsübersicht der Jura Kaffeevollautomaten (S-Reihe)



**Abbildung 3.3:** Umrechnung

## 3.2 Bibliotheken

Bibliotheken, hiermit sind „libraries“ und „frameworks“ gemeint, bieten eine Sammlung von Unterprogrammen und Routinen für eine begrenzte Aufgabe. In der aktuellen Version bieten sie nicht nur leicht zugängliche Aufrufe, sondern sind auch sicher und robust.

### 3.2.1 Serielle Kommunikation

Aus dem Projekt „CoffeeMachine“<sup>1</sup> stammt das Programm des Arduino UNO zum Kodieren der **UART** Kommandos. Die an den Kaffeefullautomaten adressierten Bytes (ASCII-Zeichen für Zeichen der Befehle aus der Kommando Tabelle 3.1), bestehend aus seinen acht Bits, werden in je vier Bytes aufgeteilt. Die dritte und sechste Stelle der neuen Bytes repräsentieren je zwei Bits des ursprünglichen Bytes. Bei der Übertragung an den Kaffeefullautomaten werden die restlichen Bits mit Nullen aufgefüllt. Abbildung 3.3 veranschaulicht dies an dem ersten Byte des Einschaltbefehls, die entsprechende ASCII-Kodierung ist in Abbildung 5.1 der zweiten und dritten Spalte zu entnehmen. Die Kodierung der, von dem Kaffeefullautomaten kommenden, Bytes erfolgt analog. Laut „Protocoljura“<sup>2</sup> bestehen die irrelevanten Bits der ankommenden Bytes aus einer Null und weiteren fünf Einsen pro Byte.

Vier Bytes kodieren ein ASCII Zeichen und werden fortan als Gruppe bezeichnet. Zwischen jeder Gruppe gibt es eine Verzögerung von 8ms. Diese Verzögerung begrenzt hauptsächlich die Übertragungsgeschwindigkeit, was in Abschnitt 6.1.1 diskutiert wird.

Die jetzt vorhandene Umgebung kann bereits über den seriellen Monitor der Arduino IDE genutzt werden.

#### libserial

Das selbst entwickelte C++ Programm nutzt „liberial“<sup>3</sup> um sicher und zuverlässig über das Geräteaufwerk mit dem Arduino (und letztlich dem Kaffeefullautomaten) zu kommunizieren. Diese Bibliothek bietet eine objektorientierte Schnittstelle für alle Portable Operating System

<sup>1</sup><https://collaborating.tuhh.de/e-17/General/CoffeeMachine>

<sup>2</sup>[http://protocoljura.wiki-site.com/index.php/Protocol\\_to\\_coffeemaker](http://protocoljura.wiki-site.com/index.php/Protocol_to_coffeemaker)

<sup>3</sup><https://github.com/crayzeewulf/libserial>

Interface (**POSIX**) Systeme und ist unter Linux über die Paketverwaltung installierbar. Hiermit konnten die Probleme, bei dem Versuch die Grätedatei direkt anzusprechen (Probleme in Abschnitt 6.1.2), gelöst werden.

### 3.2.2 Speicher- und Austauschformat

Sowohl bei der Untersuchung des Speichers, als auch am Ende für das aufbereitete Ergebnis, werden Informationen gesammelt, verglichen und öffentlich zugänglich gemacht. Als beliebtes und flexibles Speichformat wird JavaScript Object Notation (**JSON**) verwendet. Es bietet viele Datenformate und ist unbegrenzt verschaltelbar. In dieser Arbeit werden hauptsächlich Zeichenketten, Zahlen und unter Objekte / Arrays verwendet.

Darüber hinaus kann es leicht vom C++ Programm, der Webseite, oder auch für viele weitere Projekte genutzt werden.

#### **libjsoncpp**

Die „libjsoncpp“<sup>4</sup> bietet dem C++ Programm eine Lese- und Syntaxanalyse-Funktion zum Aufnehmen eines **JSON** Ausdrucks, sowie eine Möglichkeit ein **JSON** Objekt kompakt zusammengefasst oder leserfreundlich aufgefächert in einen Ausgabestrom zu schreiben. Als Ausgabestrom sind reine **JSON** Dateien nach einer Speicherauszugs Aufnahme oder die Standardausgabe im Gebrauch als API vorstellbar.

### 3.2.3 Webseite

Eine kleine Webseite soll am Ende die ausgelesenen Werte visuell anschaulich präsentieren. Die JavaScript-Bibliothek jQuery und das Framework Bootstrap helfen dabei dies zügig und ansprechend umzusetzen.

#### **Bootstrap**

Bootstrap<sup>5</sup> ist ein von den Twitter Entwicklern begonnenes Projekt um ursprünglich intern die Verwaltungswerkzeuge zu vereinheitlichen. Daraus ist aber ein ganzes System an Design Elementen geworden, welches heute sehr populär ist. Hypertext Markup Language (**HTML**), Cascading Style Sheets (**CSS**) und JavaScript (**JS**) werden zusammen eingesetzt und bieten Entwicklern eine Gitteranordnung für eine Mobile- und die Desktop-Ansicht, Inhaltselemente wie Tabellen und Abbildungen oder auch einzelne Komponenten wie Steckkarten, Prozentanzeigen und Knöpfe.

---

<sup>4</sup><https://en.wikibooks.org/wiki/JsonCpp>

<sup>5</sup><https://getbootstrap.com/>

#### jQuery

jQuery<sup>6</sup> ist eine freie JavaScript-Bibliothek, die in der „slim“-Variante bereits über Bootstrap eingebunden ist. Um später wirklich mit dem Kaffeevollautomaten interagieren zu können, wird unter anderem [AJAX](#) aus dem vollständigen jQuery Paket benötigt (auch wenn daraus später ein synchrones JavaScript mit [JSON](#) wird).

Über das [CDN](#) eingebundene Paket stehen ab jetzt einfache Programmierschnittstellen zum modifizieren der [HTML](#) Elemente, ein erweitertes Event-System, sowie [AJAX](#)-Funktionalitäten bereit.

#### Intro.js

Zu guter letzt folgt mit Intro.js<sup>7</sup> noch eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, die dem Seitenbenutzer eine kurze Einführung in den Aufbau und die Bedienung der Webseite geben soll.

---

<sup>6</sup><https://jquery.com/>

<sup>7</sup><https://introjs.com/>

## Methodik und Implementierung

### 4.1 Vorgehen

Die Speicher der Kaffeemaschine, der **EEPROM** und der **RAM**, werden Zeilenweise von einem Skript ausgelesen. Dieses Skript setzt die einzelnen Informationen zu einem Speicherauszug zusammen. Aufeinander folgende Speicherauszüge können auf Veränderungen verglichen werden. Die von Hand angestoßenen Veränderungen sollten möglichst elementar sein, um gezielte Aktionen den Wertänderungen bestimmter Speicherzellen zuprdnen zu können. Der dafür nötige Zugriff kann auf zwei Arten erfolgen: direkt am Speicherstein auf der Hauptplanine oder seriell über die vorhandene **UART** Schnittstelle, siehe 6.1.1. Im Folgenden erfolgt die Kommunikation über die **UART** Schnittstelle und mithilfe der *libserial*-Library, siehe 6.1.2.

### 4.2 ...



# Ergebnisse

## 5.1 Bedeutung der Speicherstellen

Um den Speicher zu verstehen, klären wir vorab das Rückgabeformat der Speicherauszugs Befehle, sowie den Aufbau des Speichers der Jura Impressa S9. Dieser Kaffevollautomat besitzt einen **RAM** für die Status, Messwerte und Zwischenberechnungen im Betrieb und einen **EEPROM** für Einstellungen und Zählstände, die auch nach einer Stromunterbrechung erhalten bleiben.

### 5.1.1 EEPROM

Der Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory (**EEPROM**) umfasst 512 Bytes. Über den Befehl `RT: <address>`, siehe Tabelle 3.1, lässt sich eine Zeile **EEPROM** Speicher abfragen. Die Adresse reicht von 0x00 bis 0xF0 in sechzehner Sprüngen. Als Antwort erhält man hinter dem kleingeschriebenen Kommando eine Zeichenkette bestehend aus 64 Hexadezimalzeichen. Da immer zwei Hexadezimalzahlen eine Byte (8 Bit mit Werten von 0-255) repräsentieren umfasst eine **EEPROM** Zeile 32 Bytes. Über den Befehl `RE: <address>` können direkt Wörter im **EEPROM** abgefragt werden. Die Adresse reicht von 0x00 bis 0xFF. Die kleinste adressierbare Einheit, das Wort, besteht daher aus zwei Bytes, also vier Hexadezimalzeichen.

!!!ToDo!!! Abbildung aus dem Antrittsvortrag: Seite 8/13

### 5.1.2 RAM

Der Random-Access Memory (**RAM**) hingegen umfasst 256 Bytes. Der Lesebefehl für eine **RAM** Zeile lautet: `RR: <address>`. Die Adresse reicht hier von 0x00 bis 0xFF, sodass hier die kleinste Einheit ein Byte, bestehend aus zwei Hexadezimalzeichen, ist.

!!!ToDo!!! Abbildung aus dem Antrittsvortrag: Seite 9/13

## 5.2 Aktionsauswirkungen

Reinigung setzt etliche Zähler zurück; Entnahme der Schale setzt min. 2 Trester zähler zurück; Bits im RAM variieren auch im ausgeschalteten Betriebszustand, einige Informationen nur im eingeschalteten Zustand auslesbar, ander aber auch immer (solange Maschine mit Strom versorgt wird)

### 5.2.1 Display

**!!!ToDo!!!** Display, siehe Abbildung 5.1

Ausgabe mittels: `cd JuraCoffeeMemory -> make -> ./JuraCoffeeMemory`  
`-> 4 - Send a command -> ?Dlxxx -> <Strg>+D -> ./tools/display`



ASCII				Kaffeevollautomat			
hex	dez	Zeichen	Display	hex	dez	Zeichen	Display
0 – 31				0x41	65	A	A
0x20	32	Leerzeichen	Leerzeichen	0x42	66	B	B
0x21	33	!	–	0x43	67	C	C
0x22	34	"	▣	0x44	68	D	D
0x23	35	#	⌘	0x45	69	E	E
0x24	36	\$	⌘	0x46	70	F	F
0x25	37	%	⌘	0x47	71	G	G
0x26	38	&	⌘	0x48	72	H	H
0x27	39	,	⌘	0x49	73	I	I
0x28	40	(	⌘	0x4A	74	J	J
0x29	41	)	⌘	0x4B	75	K	K
0x2A	42	*	⌘	0x4C	76	L	L
0x2B	43	+	+	0x4D	77	M	M
0x2C	44	,	,	0x4E	78	N	N
0x2D	45	-	-	0x4F	79	O	O
0x2E	46	.	.	0x50	80	P	P
0x2F	47	/	/	0x51	81	Q	Q
0x30	48	0	0	0x52	82	R	R
0x31	49	1	1	0x53	83	S	S
0x32	50	2	2	0x54	84	T	T
0x33	51	3	3	0x55	85	U	U
0x34	52	4	4	0x56	86	V	V
0x35	53	5	5	0x57	87	W	W
0x36	54	6	6	0x58	88	X	X
0x37	55	7	7	0x59	89	Y	Y
0x38	56	8	8	0x5A	90	Z	Z
0x39	57	9	9	0x5B	91	[	⌘
0x3A	58	:	:	0x5C	92	\	⌘
0x3B	59	;	;	0x5D	93	]	⌘
0x3C	60	<	<	0x5E	94	^	⌘
0x3D	61	=	=	0x5F	95	_	⌘
0x3E	62	>	>	0x60	96	`	⌘
0x3F	63	?	?	97-127			a-z {   } ~
0x40	64	@	⌘				...

■ **Tabelle 5.1:** Verfügbarer Zeichensatz des Displays



## Diskussion und Ausblick

### 6.1 Probleme

#### 6.1.1 Kommunikation mit der Kaffeemaschine

Der direkte Zugang ist wahrscheinlich am schnellsten, im laufenden Betrieb aber schlecht möglich, da die Speicheradressen aktiv abgefragt werden müssten und damit Kurzschlüsse in der Elektronik produziert werden. Die serielle Schnittstelle ermöglicht das Abfragen im laufenden Betrieb, also auch im **RAM**. Jedoch benötigt das Auslesen seine Zeit (7-9 Sekunden für den **RAM** und 10-15 Sekunden für den **EEPROM**). Gerade im **RAM** gibt es viele Veränderungen im Ruhezustand, sodass man auf diesem Weg nie einen zusammenhängenden Speicherauszug zu einem festen Zeitpunkt auslesen kann.

#### 6.1.2 Serielle Kommunikation

**Gerätedatei direkt ansprechen** Um aufbauend Skripte ausführen zu können war der erste Versuch den Dateideskriptor `/dev/ttyACM0` sowohl lesend als auch schreibend zu nutzen. Zunächst funktionierte dies sehr gut, bis nach wenigen Tagen kaum reduzierbares Fehlverhalten auftrat. Gerade Antworten der Kaffeemaschine kamen nur noch in Bruchstücken an. Dies wurde bei der Einrichtung bereits im CoffeeMachine-Projekt (Fußnote 1) in der `Readme.md` für die Ausführung auf einem Raspberry Pi beschrieben.

Versuche dies direkt zu lösen, in dem ein funktionierende Umgebung nachgebaut wurde, schlugen fehl. **!!!ToDo!!!** Unternommene Befehle und Versuche aufzeigen

**C++ und die *libserial*-Library** Für eine sichere Verbindung wird in dem C++ Programm auf die im Linux Repository erhältliche Library *libserial* zurückgegriffen. Beim Verbindungsaufbau über die `connect()` Methode der *SerialConnection* Klasse wird die Schnittstelle initialisiert. Hier werden der Gerätepfad, die Baudrate und eine erwartete Mindestlänge festgelegt.

Kommandos gehen zuverlässig an den Arduino raus und ausgelesene Antworten kommen nun im Ganzen an. Der *read* Befehl ist ein blockierender Aufruf, der das Programm anhält bis eine Antwort vorliegt. Dies stellt für die Speicherauslesung keine Problem da, da die ordnungsgemäßen Befehle immer ein `ok :` oder `xx : 0-F` Speicherauszug zurück geben.

### 6.1.3 Unbekannte Speicherorte

Unbekannter Speicherort des Einstellungsmenü-Zählerstands (überlebt Stromtrennung?! ) und des Standarddisplaytextes (im RAM?! ); dafür Blick auf den Mikrocontroller in der Hardware [Hol17] und externes Auslesen ggf. erforderlich!

## 6.2 Aussagekraft der Ergebnisse

EEPROM Menüeinstellungen recht sicher, einige partielle Zubereitungszähler aber weniger (Firmware unbekannt)

RAM mehrere Status Bits einigermaßen sicher (vor allem die im ausgeschalteten Betriebszustand); durch viele unregelmäßige Veränderungen wurden aber mehrere Bytes außer acht gelassen, die an bestimmten Bit Positionen wichtige Flags enthalten könnten!

Es fehlen (wichtige?! ), im Benutzerhandbuch dokumentierte, Meldungen wie: Gerät verkalkt, Störung 2, Störung 8, sowie etliche Menümeldungen während der internen Programmläufe.

## 6.3 Einordnung zur Terminologie des Reverse Engineerings

Diese Arbeit besteht im wesentlichen aus den zwei Teilen, den Speicher zu analysieren und zu verstehen, bzw. das Wissen darüber in einer neuen Oberfläche einfach zur Verfügung zu stellen. Ein kurzer Rückblick in Abschnitt 2.1 erinnert an die Begriffe *Forward Engineering*, *Reverse Engineering*, *Redocumentation*, *Design Recovery*, *Restructuring*, und *Reengineering*.

Für den ersten Teil wurden eine gegebene serielle Schnittstelle, sowie bereits implementierte Befehle ausgenutzt, um den Speicher auszulesen. Viele Aufnahmen, mit kleinen Veränderungen zwischendurch, ließen Rückschlüsse auf die Bedeutung der Werte an bestimmten Speicherstellen zu. Gerade mit den Überlegungen, was während einer Aktion am Kaffeevollautomaten alles im Speicher passiert, lässt sich diese Tätigkeit dem Begriff *Reverse Engineering* zuordnen. Aus dem fertig implementierten und gegebenen System werden Rückschlüsse auf das Design der Maschine gezogen. *Redocumentation* trifft aufgrund fehlender Spezifikationen und Quellcodeauszügen wenig zu. Betrachtet man aber das Benutzerhandbuch und Internetbeiträge über Erfahrungen mit der Maschine als externe Informationen, sowie Schlussfolgerungen

und Unschärfelogik über den [RAM](#), kann dieser Part auch als *Design Recovery* über den Speicher angesehen werden.

Mit diesem Wissen des ersten Teils wurde dann im zweiten Teil etwas Neues geschaffen. Das Abfragen der aktuellen Einstellungen und Zustände bietet eine neue Oberfläche, die als *Redocumentation* oder *Restructuring* angesehen werden kann. Für die *Redocumentation* spricht das neue Ausgabeformat auf der Ebene der Implementierung. Ein eigenes Gerät ist zur Alternative (Ausnahmen siehe [6.2](#)) für das kleine Display des Geräts geworden und gibt den aktuellen Zustand in ausführlicherer Weise aus. Ohne eine präventive Instandhaltung beabsichtigt zu haben ist *Restructuring* aber auch zutreffend, da Wissen aus dem ersten Teil hier eingeflossen ist. Wenn die Bedeutung bestimmter Speicherstellen nicht bekannt gewesen wäre, hätten die eingestellten Werte keine Bedeutung gehabt, was für den Begriff *Restructuring* spricht.

Für eine individuelle Zubereitung, wird nur die Datengrundlage kurz zuvor mit einem Impuls von außen verändert, der Kaffee wird dabei nach wie vor von den Standard Abläufen der Kaffeemaschine zubereitet. Die neue Oberfläche kann man als *Restructuring* oder dem allgemeineren *Reengineering* angesehen werden. Da die neue Oberfläche, über die serielle Schnittstelle in Verbindung mit einem eigenen Endgerät, aber sehr von den Bordmitteln der Maschine abweicht passt vielleicht das *Reengineering* etwas besser. Die Funktionalitäten der Maschine sind aber immer noch die Gleichen, das Programmmenü muss nun jedoch nicht mehr betreten werden, um die allgemeinen Geräte Einstellungen für den eigenen Kaffee anzupassen.

Im Detail ist die genau Zuordnung der Begrifflichkeiten immer eine persönliche Auslegung dieser Begriffe. Sehr zutreffend ist das Zitat aus Abschnitt [2.1](#), denn diese Arbeit hat den Speicher intensiv betrachtet und mittels der Ergebnisse aus dem zweiten Teil um neue Perspektiven bereichert, ohne das Ziel verfolgt zu haben die Maschine zu klonen oder umzubauen.

## 6.4 Ausblick

Mit unendlicher Zeit und unendlich vielem Geld wäre folgendes noch möglich: evtl. Firmware aus ROM auslesen und disassemblieren -> Vorgänge wirklich verstehen Für folgendes hat die Zeit gefehlt / der Schwerpunkt ging nicht in diese Richtung: Display Texte und Menü-Zählerstand wurden im RAM nicht wiedergefunden, ...



# Literaturverzeichnis

- [CC90] CHIKOFSKY, E. J. ; CROSS, J. H.: Reverse engineering and design recovery: a taxonomy. In: *IEEE Software* 7 (1990), Jan, Nr. 1, S. 13–17. <http://dx.doi.org/10.1109/52.43044>. – DOI 10.1109/52.43044. – ISSN 0740–7459 3
- [Hol17] HOLTEK SEMICONDUCTOR INC. (Hrsg.): *HT46F46E/HT46F47E/HT46F48E/HT46F49E Cost-Effective A/D Flash MCU with EEPROM*. Rev. 1.50. Hsinchu, Taiwan: Holtek Semiconductor Inc., April 2017. <http://www.holtek.com.tw/documents/10179/11842/HT46f4xev150.pdf>. – <http://www.holtek.com/productdetail/-/vg/46f4xe> 20
- [Off18] OFF, Fabian: *Reverse-engineering a De’Longhi Coffee Maker to precisely bill Coffee Consumption*, Universität Magdeburg, Diplomarbeit, Februar 2018 4
- [Sal09] SALEH, Kassem A.: *Software engineering*. Boca Raton, Fla. : Ross, 2009. – ISBN 1932159940 9781932159943. – Literaturangaben 3





## Content of the DVD

In this chapter, you should explain the content of your DVD.