Analyse des Anlagenverhaltens

Inhalt

1 Dokumentorganisation 1

1.1 Autorenliste 1

1.2 Versionen 1

2 Vision 1

3 Requirementsanalyse 2

4 Use-Cases 3

5 Embedded Player Spezifikation 11

# Dokumentorganisation

## Autorenliste

|  |  |
| --- | --- |
| Kürzel | Name |
| DS | Dennis Sentler |
| AH | Ahmed Hussein |
| DK | Daniel Kessener |
| MB | Martin Brak |

## Versionen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Erstellt | Autor | Kommentar |
| 0.1 | 16.04.18 | DS | Vision geschrieben |
| 0.2 | 16.04.18 | DS | Vorhandene Designframente hinzugefügt |
|  |  |  |  |
|  |  |  | <weitere Versionen> |

# Vision

Eine eingebettete Softwarestruktur soll für eine Sortieranlage bestehend aus zwei Fließbändern entwickelt und implementiert werden. Dabei müssen Werkstücke, die auf das Fließband des Systems gelegt werden erkannt und am Ende des Prozesses in einer vorgegebenen Reihenfolge am zweiten Fließband herausgegeben werden. Die nicht der Reihenfolge entsprechenden Werkstücke, oder Werkstücke die nicht erkannt werden, müssen dabei aussortiert werden.

In einem reellen Arbeitsprozess wie diesem können Situationen entstehen die nicht dem Musterablauf entsprechen. Deswegen muss das System Fehlerfälle erkennen und auch sinnvoll mit diesen umgehen.

# Requirementsanalyse

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Titel** | **Bezug** | **Requirement** |
| R-01 | Transportieren | - | Das System ist in der Lage ein Item, das auf FB1 aufgelegt wird, bis ans Ende von FB2 zu transportieren. |
| R-02 | Portionierung | 20 | Ein Item darf nur auf FB2 überführt werden, wenn FB2 leer ist. |
| R-03 | Sortieren | 1, 13 | Das System sortiert auf FB2 Items so aus, dass die Items, die am Ende von FB2 ankommen, einer prädefinierten Ordnung entsprechen. |
| R-03 | ITEM\_Flat | 11 | ITEM\_Flat werden auf FB1 aussortiert. |
| R-04 | ITEM\_UpsideDown | 12 | ITEM\_UpsideDown werden aussortiert. |
| R-05 | ITEM\_Coded\_{1,4} | 14 | ITEM\_Coded\_{1,4} werden auf FB1 aussortiert. |
| R-06 | ITEM\_Coded\_{2,7} | 15 | ITEM\_Coded\_{2,7} werden auf FB2 aussortiert. |
| R-07 | Langsame Höhenmessung | 23 | Während der Höhenmessung laufen die FB langsam. |
| R-08 | Item IDs | 30 | Das System vergibt eine ID an ein Item sobald dieses auf FB1 aufgelegt wird. |
| R-09 | Anhalten von FB2 | 20, 24 | Wenn ein Item das Ende von FB2 erreicht, hält dieses an, bis das Item entfernt wurde. |
| R-10 | Informationsübersicht Item | 25, 26, 27, 28, 29 | Wenn ein Item das Ende von FB2 erreicht, werden ID, Typ, und die Höhenmesswerte beider FB auf der Konsole ausgegeben. |
| R-11 | Info für ITEM\_Coded\_\* | 32, 33, 34, 35, 36 | Wenn ein ITEM\_Coded\_\* erkannt wird, werden Zeitstempel der Erkennung, ID, Binärcode und Höhenmesswert auf der Konsole ausgegeben. |
| R-12 | Strom sparen | 37 | Wenn ein FB leer ist, hält es an. |
| R-13 | Teilen der Rutschenkapazität | 38, 39 | Wenn die Rutsche eines FB voll ist, gelten FB-bezogene Sortierregeln nicht mehr; alle auszusortierenden Items werden von dem anderen FB aussortiert. |
| R-14 | Schadensprävention der Weiche | 44, 45 | Die Weichen der FB dürfen nicht länger als ein paar Minuten am Stück geöffnet werden. |
| R-15 | Replay | 91 | Das System kann aufgezeichnete Sensor-Daten einlesen und so einen Ablauf simulieren. |
| R-15 | Schnellabschaltung | 58, 59 | Das Drücken des E-Stopp Schalters führt zum sofortigen Stillstand des Systems. |
| R-16 | Betriebswiederaufnahme | 60 | Nach einer Schnellabschaltung bleibt das System stehen bis der E-Stopp Schalter wieder herausgezogen wird und eine der RESET Tasten gedrückt wurde. |
| R-17 | Fehlendes Item | 48 | Das System erkennt, wenn ein Item unplanmäßig vom FB entfernt wurde. |
| R-18 | Unerwartetes Item | 49 | Das System erkennt, wenn ein Item unplanmäßig auf ein FB gelegt wurde. |
| R-19 | Rutschen voll | 50 | Das System erkennt, wenn beide Rutschen voll sind. |

Mithilfe dieser Requirmentsanalyse kann immer überprüft werden ob das implementierte Systemverhalten der Planung entspricht und es kann gezielt gegen diese Requirements getestet werden.

# Use-Cases

|  |  |
| --- | --- |
| **UC-000** | |
| Name | Ein ITEM wird über die FB befördert |
| Autor | Kessener |
| Priorität | Critical |
| Auslöser | Ein ITEM wird auf FB1 gelegt |
| Akteure | Die gesamte Anlage, Nutzer |
| Vorbedingungen | * Das ITEM hat eine Bohrung auf der Oberseite * Die Rutsche von FB2 ist nicht voll |
| Ergebnis | Das ITEM erreicht das Ende von FB2 und kann abgeholt werden |
| Haupszenario | 1. Ein ITEM wird vom Nutzer auf FB1 gelegt 2. FB1 befördert das ITEM durch die Weiche zum FB2    1. In der Höhenmessung wird das FB langsamer 3. FB2 befördert das ITEM zu seinem Ende    1. In der Höhenmessung wird das FB langsamer 4. Auf der Konsole werden ID, Typ und Höhenmesswerte des ITEMs auf der Konsole ausgegeben 5. Das ITEM wird vom Nutzer entfernt |
| Alternativszenarien | 1. 1. Das ITEM entspricht nicht der gewünschten Reihung und \_\_wird durch die Rutsche von FB2 aussortiert 2. 2. Das ITEM hat sich überschlagen und wird durch die Rutsche \_\_von FB2 aussortiert |
| Ausnahmeszenarien | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC-001** | |
| Name | ITEM\_CODED wird sortiert |
| Autor | Kessener |
| Priorität | Standard |
| Auslöser | Ein ITEM\_CODED wird auf FB1 gelegt |
| Akteure | Die gesamte Anlage, Nutzer |
| Vorbedingungen | * Beide Rutschen sind nicht voll |
| Ergebnis | Das ITEM\_CODED wird identifiziert und korrekt platziert |
| Haupszenario | 1. Das ITEM\_CODED wird vom Nutzer auf FB1 gelegt 2. FB1 befördert das WS zur Höhenmessanlage    1. In der Höhenmessung wird das FB langsamer 3. Das System identifiziert das ITEM als ITEM\_CODED und gibt Zeitstempel, ID, Binärcode und Höhenmesswert des WS auf der Konsole aus 4. Der Binärcode des ITEMs ist nicht 1 oder 4 5. Das ITEM wird zu FB2 transportiert 6. FB2 befördert das ITEM zur Höhenmessanlage    1. In der Höhenmessung wird das FB langsamer 7. Das System identifiziert das ITEM als ITEM\_CODED und gibt Zeitstempel, ID, Binärcode und Höhenmesswert des ITEMs auf der Konsole aus 8. Der Binärcode des ITEM\_CODED ist nicht 2 oder 7 9. Das ITEM\_CODED wird zum Ende von FB2 transportiert und auf der Konsole werden ID, Typ und Höhenmesswerte ausgegeben 10. Das ITEM wird vom Nutzer entfernt |
| Alternativszenarien | 1. ---    1. Der Binärcode des ITEM\_CODED ist 1 oder 4    2. Das ITEM\_CODED wird durch die Rutsche von FB1 aussortiert 2. 1. Das ITEM hat sich überschlagen und wird durch die Rutsche \_\_von FB2 aussortiert 3. ---    1. Der Binärcode des ITEM\_CODED ist 2 oder 7    2. Das ITEM\_CODED wird durch die Rutsche von FB2 aussortiert |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC-002** | |
| Name | FBM wechselt in den Betriebszustand |
| Autor | Brak |
| Priorität | Hoch |
| Auslöser | Start-Taste kurz gedrückt |
| Akteure | FBM, Nutzer |
| Vorbedingungen | * FBM befindet sich im Ruhezustand oder |
| Ergebnis | FBM befindet sich im Betriebszustand |
| Haupszenario | 1. Nutzer drückt den Start Knopf einmal kurz 2. Das FBM wechselt in den Betriebszustand 3. Licht des FBM leuchtet grün 4. Sensoren senden Messwerte |
| Alternativszenarien | - |
| Ausnahmeszenarien | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC-003** | |
| Name | FBM führt Kalibrierung und Selbsttests durch |
| Autor | Brak |
| Priorität | Standard |
| Auslöser | Start-Taste wird 3s lang gedrückt |
| Akteure | FBM, Nutzer |
| Vorbedingungen | * FBM befindet sich im Ruhezustand |
| Ergebnis | FBM hat Selbsttests durchgeführt und die Sensoren neu kalibriert |
| Haupszenario | 1. Nutzer drückt die Start-Taste 3s lang 2. Das FBM wechselt in den Service-Mode 3. Licht des FBM blinkt grün 4. FBM führt Selbsttests und Kalibrierung durch 5. FBM wechselt in Ruhezustand 6. Grünes Licht des FBM wird ausgeschaltet |
| Alternativszenarien | - |
| Ausnahmeszenarien | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC-004** | |
| Name | FBM wechselt in den Ruhezustand |
| Autor | Brak |
| Priorität | Hoch |
| Auslöser | Stop-Taste wird betätigt |
| Akteure | FBM, Nutzer |
| Vorbedingungen | * FB befindet sich im Betriebszustand * Es liegen keine Fehler oder Warnungen vor |
| Ergebnis | FBM befindet sich im Ruhezustand |
| Haupszenario | 1. Nutzer drückt die Stop-Taste 2. Das FBM wechselt in den Ruhezustand 3. Licht des FBM wird ausgeschaltet 4. FB des FBM steht still 5. Sensoren senden keine Messwerte |
| Alternativszenarien | - |
| Ausnahmeszenarien | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC-005** | |
| Name | E-Stopp des FBM wird betätigt |
| Autor | Brak |
| Priorität | Critical |
| Auslöser | E-Stop-Taste wird gedrückt |
| Akteure | Die gesamte Anlage, Nutzer |
| Vorbedingungen | * Mind. ein FBM der gesamten Anlage befindet sich im Betriebszustand |
| Ergebnis | Die gesamte Anlage ist abgeschaltet |
| Haupszenario | 1. Nutzer drückt die E-Stop-Taste 2. Alle FBMe der Anlage werden abgeschaltet 3. Lichter aller FBMe in der Anlage schalten auf rot 4. Zustand aller FBMe wird gesichert 5. FB aller FBMe stehen still 6. Sensoren senden keine Messwerte |
| Alternativszenarien | 1. a. Nutzer zieht die E-Stopp-Taste wieder heraus |
| Ausnahmeszenarien | - |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC-006** | |
| Name | Fehlerbehandlung |
| Autor | Brak |
| Priorität | Standard |
| Auslöser | FBM meldet einen Fehler |
| Akteure | FBM, Nutzer |
| Vorbedingungen | * FBM befindet sich im Betriebszustand |
| Ergebnis | Fehler ist behoben und FBM läuft weiter |
| Haupszenario | 1. Ein Fehler im FBM tritt auf 2. FBM wechselt in Zustand “Anstehend unquittiert” 3. Licht des FBM blinkt rot (1 Hz) 4. Nutzer drückt Reset-Button 5. FBM wechselt in den Zustand “Anstehend quittiert” 6. Nutzer behebt den Fehler 7. FBM wechselt in Zustand “Ok” |
| Alternativszenarien | 1. 1. Fehler verschwindet von selbst 2. FBM wechselt in Zustand “Gegangen unquittiert” |
| Ausnahmeszenarien | 1. 1. Fehler lässt sich nicht beheben |

|  |  |
| --- | --- |
| **UC-007** | |
| Name | Ein ITEM wird von FB1 an FB2 übergeben |
| Autor | Brak |
| Priorität | Hoch |
| Auslöser | Item muss auf FB2 transportiert werden |
| Akteure | Die gesamte Anlage, Nutzer |
| Vorbedingungen | * ITEM hat die Weiche von FB1 passiert |
| Ergebnis | ITEM befindet sich auf FB2 |
| Haupszenario | 1. ITEM wird auf FB1 bis zu LB\_End transportiert 2. Auf FB2 befindet sich kein ITEM 3. FB2 wird gestartet 4. ITEM wird FB2 übergeben |
| Alternativszenarien | 1. a. Auf FB2 befindet sich ein ITEM \_\_ 1. FB1 stoppt \_\_ 2. FB1 wartet bis sich kein ITEM mehr auf FB2 befindet \_\_ 3. FB1 wird gestartet |
| Ausnahmeszenarien | - |

# Embedded Player Spezifikation

Ein Embedded Player und Recorder wird hier spezifiziert. Dieser soll alle Vorgänge im System aufzeichnen und abspeichern

|  |  |
| --- | --- |
| **Spezifikation des EmbeddedPlayer (EMP) Format** | |
| Version | 1 |
| Beschreibung | 1. Das EMP Format ist ein menschenlesbares „plaintext” Format 2. EMP ist Case-**In**sensitive 3. EMP Dateien bestehen aus einer Menge von Datensätzen 4. Ein Datensatz beschreibt eine Veränderung eines Sensors zu einem bestimmten Zeitpunkt 5. Jeder Datensatz ist in eine Newline-terminierten Zeile abgebildet 6. Ein Datensatz ist ein Tupel aus drei Whitespace separierten Werten (Timestamp, Sensor, Wert) (Siehe Tabelle A)  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Name** | **Beschreibung** | **Format** | | Timestamp | Menge von Millisekunden die seit Systemstart vergangen sind | Zahl im Dezimalsystem | | Sensor | Der Sensor, dessen Wert sich geändert hat | LB\_START  LB\_END  LB\_HEIGHTSENSOR  LB\_RAMP  LB\_SWITCH  BUTTON\_START  BUTTON\_STOP  BUTTON\_RESET  BUTTON\_ESTOP  SWITCH\_IN HEIGHTSENSOR\_VALID HEIGHTSENSOR  METALSENSOR | | Wert | Der neue Wert des Sensors | Bei binärem Sensor:  0, false, f, low, lo  1, true, t, high, hi  Bei HeightSensor:   * 16bit binäre Zahl, muss exakt 16 Stellen lang sein * 16bit hexadezimale Zahl mit Präfix ‘0x’ **oder** Präfix ‘$’ * 16bit dezimale Zahl; darf keine führende 0 haben |   *Tabelle A* |
| Formale Beschreibung | |  |  |  | | --- | --- | --- | | EMP | := | ( Zeile ‘\n’ )+ | | Zeile | := | Satz? Kommentar? | | Satz | := | Timestamp [ \t]+  ( (BSensor [ \t]+ BWert)  | (‘HEIGHTSENSOR’ [ \t]+ Number) ) | | Timestamp | := | [0-9]+ | | BSensor | := | ( ‘LB\_START’ | ‘LB\_END’ | ‘LB\_HEIGHTSENSOR’ | ‘LB\_RAMP’ | ‘LB\_SWITCH’ | ‘BUTTON\_START’ | ‘BUTTON\_STOP’ | ‘BUTTON\_RESET’ | ‘BUTTON\_ESTOP’ | ‘SWITCH\_IN’ | ‘HEIGHTSENSOR\_VALID’ | ‘METALSENSOR’ ) | | BWert | := | ‘0’ | ‘false’ | ‘f’ | ‘low’ | ‘lo’ | ‘1’ | ‘true’ | ‘t’ | ‘high’ | ‘hi’ | | Number | := | ( ( [01]{16} )  | ( ‘0x’ Hex ) | ( ‘$’ Hex )  | ( [1-9][0-9]{0-4} ) ) | | Hex | := | [0-9a-f]{1-4} | | Kommentar | := | ‘#’ [^\n]\* | |
| Beispiele | 0001000 LB\_START lo # Werkstück ist im Einlauf 1s nach Start  0000000 BUTTON\_ESTOP 1 # E-Stopp Schalter ist NICHT gedrückt |