



**AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE**

**WYDZIAŁ ELEKTROTECHNIKI, AUTOMATYKI,  
INFORMATYKI I INŻYNIERII BIOMEDYCZNEJ**

**KATEDRA AUTOMATYKI I INŻYNIERII BIOMEDYCZNEJ**

**Praca dyplomowa magisterska**

*Aplikacja desktopowa do rozpoznawania gestów.*

*Desktop application for gesture recognition.*

Autor:

*Kamil Dobrzyński*

Kierunek studiów:

*Automatyka i Robotyka*

Opiekun pracy:

*dr inż. Mirosław Gajer*

Kraków, 2018

*Uprzedzony o odpowiedzialności karnej na podstawie art. 115 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.): „Kto przywłaszcza sobie autorstwo albo wprowadza w błąd co do autorstwa całości lub części cudzego utworu albo artystycznego wykonania, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 3. Tej samej karze podlega, kto rozpowszechnia bez podania nazwiska lub pseudonimu twórcy cudzy utwór w wersji oryginalnej albo w postaci opracowania, artystycznego wykonania albo publicznie zniekształca taki utwór, artystyczne wykonanie, fonogram, wideogram lub nadanie.”, a także uprzedzony o odpowiedzialności dyscyplinarnej na podstawie art. 211 ust. 1 ustawy z dnia 27 lipca 2005 r. Prawo o szkolnictwie wyższym (t.j. Dz. U. z 2012 r. poz. 572, z późn. zm.): „Za naruszenie przepisów obowiązujących w uczelni oraz za czyny uchybiające godności studenta student ponosi odpowiedzialność dyscyplinarną przed komisją dyscyplinarną albo przed sądem koleżeńskim samorządu studenckiego, zwanym dalej «sądem koleżeńskim».”, oświadczam, że niniejszą pracę dyplomową wykonałem(-am) osobiście i samodzielnie i że nie korzystałem(-am) ze źródeł innych niż wymienione w pracy.*





## Spis treści

<b>1. Wprowadzenie</b>	7
1.1. Cele pracy	7
1.2. Zawartość pracy	7
<b>2. Technologie i pojęcia wykorzystane w projekcie</b>	9
2.1. Obraz całkowity	9
2.2. Ciągła przestrzeń skali dla obrazu	10
2.3. Windows Presentation Foundation (WPF)	10
2.4. Algorytm SURF	13
2.4.1. Paradygmaty Przemysłu 4.0	14
2.4.2. Przemysł 4.0 i Big Data	14
2.5. Systemy SCADA	15
<b>3. Technologie i pojęcia wykorzystane w projekcie</b>	17
3.1. Protokół Modbus	17
3.1.1. Komunikacja typu Master-Slave	17
3.1.2. Zasady adresacji	18
3.1.3. Opis pojedynczej ramki	18
3.1.4. Modbus TCP/IP	18
3.2. Kod uzupełnień do dwóch	19
3.3. Proste zadanie kinematyki	20
3.3.1. Macierz orientacji oraz macierz przekształcenia	21
3.3.2. Kinematyka prosta	21
3.3.3. Notacja Denavita-Hartenberga	22
<b>4. Opis realizacji aplikacji</b>	23
4.1. Aplikacja SCADA	23
4.1.1. Komunikacja z robotem	23
4.1.2. Utworzenie obiektu	23



# **1. Wprowadzenie**

## **1.1. Cele pracy**

## **1.2. Zawartość pracy**





## 2. Technologie i pojęcia wykorzystane w projekcie

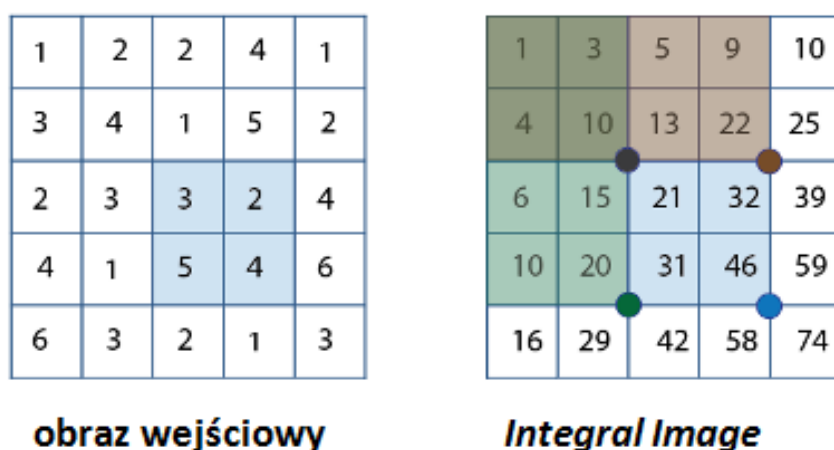
W poniższym rozdziale przedstawiono zagadnienia

### 2.1. Obraz całkowy

Obraz całkowy (z ang. *Integral Image* [9]) to struktura danych wykorzystywana w celu efektywnej i szybkiej generacji sum pikseli dla podanego regionu obrazu. Dowolny piksel  $(x, y)$  obrazu  $I$  może zostać przedstawiony jako suma wszystkich pikseli na lewo oraz powyżej  $(x, y)$ :

$$\text{Obraz całkowy}(x', y') = \sum_{x < x', y < y'} I(x, y). \quad (2.1)$$

Użycie takiej reprezentacji umożliwia uzyskanie sumy pikseli dowolnego obszaru obrazu w stałym czasie, bez względu na jego rozmiar. Dodatkowo wyliczenie obrazu całkowego następuje w pojedynczym przejściu po pikselach. Wynika to z faktu, że kolejne elementy struktury są tworzone na podstawie już istniejących. Przykład wykorzystania obrazu całkowego przedstawiono na rysunku 2.1



Rys. 2.1. Zasada wyliczania obrazu całkowego

Wyliczenie sumy wyróżnionego regionu na obrazie wejściowym można zastąpić operacjami na obrazie całkowym. Sumę obszaru można uzyskać korzystając z czterech wartości powyżej oraz na lewo

od zaznaczonych kropek:  $46 - 22 - 20 + 10 = 14$ . Jak nietrudno obliczyć, wynik ten jest równy sumie zaznaczonych elementów obrazu wejściowego.

## 2.2. Ciągła przestrzeń skali dla obrazu

W cyfrowym przetwarzaniu obrazów model ciągłej przestrzeni skali może zostać użyty do reprezentacji obrazu jako rodziny stopniowo rozmywających się obrazów. To zagadnienie jest bardzo ogólne i istnieje wiele reprezentacji przestrzeni skali. Typowym podejściem do zdefiniowania szczególnej reprezentacji przestrzeni skali jest zdefiniowanie zbioru aksjomatów opisujących podstawowe własności szukanej przestrzeni. Najbardziej powszechnym zbiorem aksjomatów jest zbiór definiujący liniową przestrzeń skali powiązaną z funkcją Gaussa. Wykorzystanie ciągłej przestrzeni skali umożliwia znalezienie punktów na obrazie, które są niewrażliwe na zmiany skali (z ang. *scale invariant*).

Źródłem konieczności generowania reprezentacji przestrzeni skali są obserwacje dokonane na obiektach rzeczywistych.

Własności liniowej przestrzeni skali:

- liniowość
- asdas

Gaussowska przestrzeń skali (dla obrazu dwuwymiarowego) zdefiniowana jest jako spłot obrazu  $I(x,y)$  z dwuwymiarową funkcją Gaussa  $g(x,y,\sigma)$ :

$$L(x,y,\sigma) = g(x,y,\sigma) * I(x,y) \quad (2.2)$$

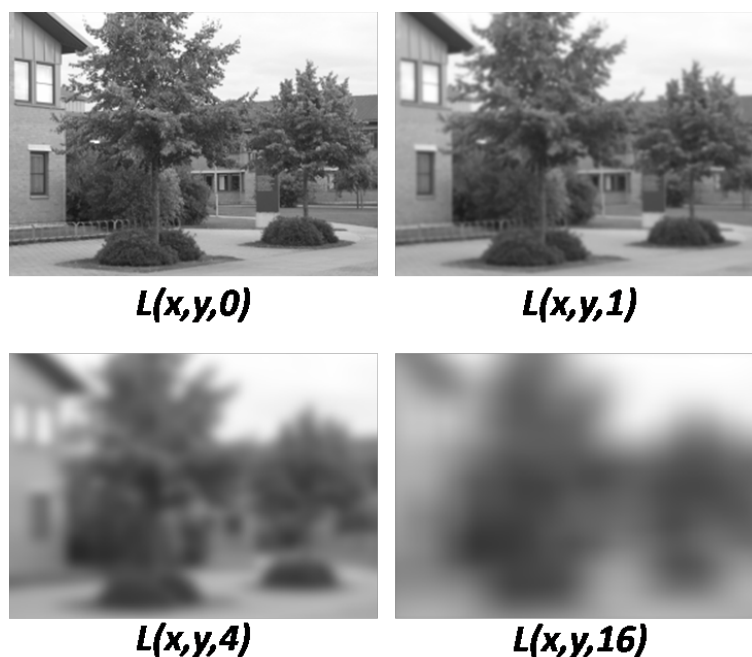
gdzie:

$$g(x,y,\sigma) = \frac{1}{2\pi\sigma} e^{-(x^2+y^2)/2\sigma} \quad (2.3)$$

Podany wzór spełniony jest dla  $\sigma \geq 0$ . Dla  $\sigma = 0$  filtr Gaussa staje się funkcją impulsową, zatem  $L(x,y,0) = f(x,y)$ . Wraz z momentem zwiększania parametru  $\sigma$  przestrzeń skali  $L$  staje się coraz bardziej rozmyta, czyli coraz mniej szczegółów przestaje być widoczne. Na rysunku 2.2 przedstawiono przykład tworzenia przestrzennej reprezentacji skali.

## 2.3. Windows Presentation Foundation (WPF)

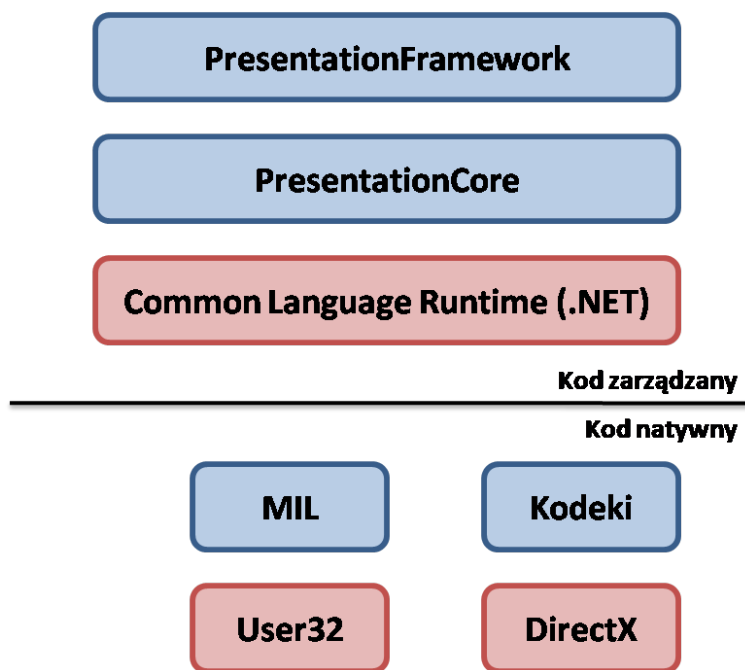
Windows Presentation Foundation jest silnikiem graficznym dostarczającym przez firmę Microsoft. Jego premiera nastąpiła w 2006 roku, gdy stał się częścią platformy programistycznej .NET w wersji 3.0. Jest wykorzystywany głównie do budowania aplikacji okienkowych nowej generacji dla systemu operacyjnego Windows. WPF zbudowany został całkowicie niezależnie do dotychczasowego silnika renderującego GDI. Dostarcza model programistyczny umożliwiający budowanie aplikacji oraz pozwalający na bezwzględną separację logiki biznesowej od interfejsu użytkownika.



Rys. 2.2. Reprezentacja przestrzeni skali dla różnych wartości  $\sigma$

Architektura silnika WPF została oparta zarówno o kod zarządzany, jak i o kod natywny. Większość elementów składowych znajduje się w kodzie zarządzanym, tak jak publiczne API dostępne dla deweloperów. Na rysunku 2.3 przedstawiono architekturę silnika, w skład którego wchodzi:

- PresentationFramework – biblioteka implementująca elementy do prezentacji dla końcowego użytkownika tj. rozkład kontrolek, wyświetlanie animacji, skalowanie aplikacji.
- PresentationCore – podstawowa biblioteka w technologii WPF. Dostarcza wrapper dla MIL z poziomu kodu zarządzanego oraz implementuje bazowe usługi dla każdej aplikacji WPF. W skład tych usług wchodzi przede wszystkim system zarządzania wiadomościami, którego implementację stanowi obiekt typu Dispatcher.
- Media Integration Layer, MIL – komponent działający w kodzie niezarządzanym w celu zapewnienia wydajnej współpracy z DirectX. Zawiera silnik kompozycji, który odpowiada za podstawową obsługę renderowania powierzchni 2D oraz 3D.
- Kodeki – zbiór programów odpowiedzialnych do przekształcania strumienia danych do postaci multimedialnej.
- DirectX – kolekcja zawierająca interfejsy programistyczne aplikacji (z ang. application programming interfaces, APIs). Zestaw ten wspomaga generację grafiki, dźwięku oraz innych elementów związanych z aplikacjami multimedialnymi



**Rys. 2.3.** Architektura WPF. Czerwone elementy to komponenty bibliotek Windows. Składowe WPF oznaczono kolorem niebieskim.

- User32 – komponent Microsoft Windows dostarczający bazowe funkcjonalności do tworzenia prostych interfejsów użytkownika. Aplikacje WPF zawierają obiekt typu Dispatcher, który używa systemu zarządzania wiadomościami dostępnymi w User32.
- Common Language Runtime, CLR – wspólne środowisko uruchomieniowe. Podstawowy komponent .NET. Pełni wiele kluczowych ról tj. uruchomienie aplikacji, zarządzanie pamięcią. Dodatkowo zajmuje się również konwersja języka IL do kodu maszynowego. Elementem bazowym środowiska CLR jest standardowy zestaw typów danych, który jest wykorzystywany przez wszystkie języki programowania oparte o CLR.

Silnik WPF udostępnia system własności dla obiektów, które dziedziczą z `DependencyObject`. Obiekt ten monitoruje wszystkie zależności pomiędzy własnościami i jest w stanie wykonywać odpowiednie akcje bazując na ich zmianach. Własności implementują mechanizm informujący o zmianach (z ang. Change notifications), który wywołuje wbudowane zachowania (z ang. Behaviors) w przypadku wykrycia jakiegokolwiek zmiany. Dodatkowo istnieje możliwość definiowania własnych zachowań w celu propagowania informacji o zmianie własności do innych elementów. System zarządzania rozkładem elementów w obrębie interfejsu użytkownika wykorzystuje powyższy zbiór zachowań do przeliczania nowego rozkładu w przypadku zmiany własności. Dzięki temu architektura systemu WPF spełnia deklaratywny paradygmat programowania, w którym praktycznie wszystko, począwszy od ustawiania wielkości kontrolki do tworzenia animacji może zostać osiągnięte poprzez zmianę własności. Takie zachowanie

umożliwia tworzenie aplikacji WPF w XAML (z ang. Extensible Application Markup Language) – deklaratywnym języku znaczników, gdzie przy pomocy atrybutów oraz słów kluczowych tworzone jest bezpośrednie połączenie z własnościami oraz klasami technologii WPF.

Każdy element interfejsu aplikacji WPF dziedziczy z abstrakcyjnej klasy Visual. Obiekty tej klasy dostarczają interfejs do drzewa kompozycji zarządzanego przez MIL. Każdy element WPF tworzy oraz dodaje przynajmniej jeden węzeł kompozycji do drzewa. Węzły te zawierają przede wszystkim instrukcje renderowania takie jak przycinanie elementu bądź transformacja wizualna. Zatem cała aplikacja może być traktowana jako kolekcja węzłów kompozycji, które są przechowywane w buforze pamięci. Okresowo MIL przechodzi po strukturze drzewa i wykonuje instrukcje renderowania dla każdego węzła. Powoduje to tworzenie kopozytu na powierzchni DirectX, która następnie jest wyświetlana na ekranie. MIL wykorzystuje algorytm malarza, w którym wyświetlanie elementów na monitorze rozpoczyna się od tych najbardziej odległych (tło). Takie zachowanie umożliwia renderowanie złożonych efektów takich jak rozmycie czy transparentność. Dodatkowo proces rysowania jest sprzętowo wspomagany przy pomocy GPU.

Każda z aplikacji WPF statuje z dwoma wątkami: pierwszy służy do obsługi interfejsu użytkownika, a drugi, działający w tle, obsługuje renderowanie oraz przerysowywanie – jego działanie jest autoamtyczne, więc nie wymaga żadnej interwencji dewelopera. Wątek powiązany z UI przechowuje obiekt Dispatcher’a (poprzez instancję klasy DispatcherObject), który zajmuje się kolejkowaniem operacji koniecznych do wykonania na interfejsie użytkownika.

Etap tworzenia układu interfejsu użytkownika podzielony jest na dwie fazy: Mierzenie (z ang. Measure) oraz Porządkowanie (z ang. Arrange). Faza mierzenia rekursywnie wywołuje wszystkie elementy określa rozmiar, z jakim one będą wyświetlane. Porządkowanie to faza, podczas której następuje rekursywne układanie wszystkich elementów w stosunku do ich rodziców w drzewie kompozycji.

## 2.4. Algorytm SURF

Algorytm SURF (skrót od ang. *Speeded Up Robust Features*) został opatentowany przez grupę naukowców w 2007 roku [BIBLIOGRAFIA]. Należy do rodziny algorytmów bazujących na punktach kluczowych i służy do porównywania dwóch obrazów operując w odcieniach szarości. Działania algorytmu można podzielić na 3 etapy:

- Detekcja (z ang. *Detection*) – faza automatycznej identyfikacji punktów kluczowych (z ang. *interest points*). Te same punkty powinny zostać wykryte niezależnie od zmian w położeniu, naświetleniu oraz orientacji obrazu, również w pewnym stopniu od zmiany skali oraz punktu widzenia.
- Opis (z ang. *Description*) – każdy punkt kluczowy powinien zostać opisany w unikatowy sposób, aby był niezależny od rotacji oraz przeskalowaniu obrazu.
- Zestawienie (z ang. *Matching*) – faza, podczas której określa się (na podstawie podanych punktów kluczowych) jakie obiekty znajdują się na obrazie.

### 2.4.1. Paradygmaty Przemysłu 4.0

Przemysł 4.0 odnosi się do trzech paradygmatów [14]:

- integracja horyzontalna obejmuje zasoby społeczne i techniczne w przedsiębiorstwach. Powiązanie oraz wykorzystanie obu czynników wpływa na zrównoważone wdrażanie i wspieranie strategii biznesowej firmy oraz utworzenie odpowiednich modeli biznesowych.
- kompleksowa integracja cyfrowa obejmuje cały cykl życia produktu, który monitorowany jest od statusu surowca, przez produkcję, użytkowanie, aż do końca jego istnienia. Pozwala to na uzyskanie kompleksowego procesu biznesowego z uwzględnieniem przepływu pracy inżynierskiej dostarczanej przez CPS.
- integracja wertykalna łączy sieć wszystkich systemów produkcyjnych z systemami ERP. Dane płynące z rozwoju produktu trafiają do logistyki i marketingu pozwalając utworzyć inteligentne środowisko produkcyjne. Przyczyniając się do powstawania elastycznych i rekonfigurowalnych systemów produkcyjnych.

Na rysunku ?? przedstawiono paradygmaty Przemysłu 4.0 w obrębie inteligentnej fabryki.

### 2.4.2. Przemysł 4.0 i Big Data

Big Data według [5] to termin stosowany do dużych zbiorów danych, które charakteryzują się różnorodnością gromadzonych informacji, dużą objętością, strumieniowym napływem danych w czasie rzeczywistym, złożonością oraz wykorzystaniem innowacyjnych technologii w celu uzyskania użytecznej wiedzy. Przedstawione cechy Big Data można zdefiniować w następujący sposób:

- Objętość - charakteryzuje się dużym wzrostem otrzymanych danych, dla których stosuje się najnowsze technologie bazodanowe. Według [7] w nowoczesnym przemyśle ponad 1000 eksabajtów ( $2^{60}$  bajtów) danych jest tworzonych przez systemy oparte na chmurze, czujniki, inteligentne maszyny i urządzenia. Szacowane jest, że ilość tych danych w przeciągu paru najbliższych lat wzrośnie.
- Przepływ strumieniowy - poprzez szybkie i strumieniowe napływanie informacji do procesów przemysłowych i biznesowych wymagane jest zwiększenie mocy obliczeniowej do analizy tych danych w czasie rzeczywistym. Pozwala to na „wyłuskanie” istotnych informacji dla ww. procesów.
- Różnorodność - pochodzenie danych może mieć wiele źródeł i często zapisywane są w postaci różnych modeli, a ich wartość może być wyrażona w dowolnej formie, np. liczba, tekst, dźwięk, obraz, itp.
- Złożoność - charakteryzuje się różnym uporządkowaniem danych, które możemy podzielić na dane z uporządkowaną strukturą (np. pesel, nr telefonu), częściowo uporządkowaną (np. e-mail,

pliki XML) oraz nieuporządkowaną (np. zdjęcia, pliki wideo). Wydobycie informacji z tych rekordów oraz dobranie odpowiedniej metody do ich analizy jest niezbędne do dalszych czynności związanych z tymi danymi.

Zwiększająca się liczba danych, tworzenie inteligentnych fabryk oraz produktów, które będą miały zdolność do gromadzenia i przysyłania danych w czasie rzeczywistym, to główne argumenty do wykorzystania Big Data w Przemysle 4.0. Dodatkowo wykorzystanie obu koncepcji pozwoli na osiągnięcie niedrogich i bezbłędnych procesów, które będą osiągać wysoką wydajność [7].

## 2.5. Systemy SCADA

SCADA (ang. Supervisory Control and Data Acquisition) jest to system, składający się zarówno z oprogramowania jak i części sprzętowej, który pozwala przemysłowym organizacjom na usprawnienie procesu produkcyjnego. Usprawnienie to polega na możliwości kontrolowania procesu lokalnie oraz ze zdalnych lokalizacji, monitorowania i zbierania danych procesu w czasie rzeczywistym, bezpośredniej interakcji pomiędzy urządzeniami a człowiekiem, a także rejestrowanie zdarzeń w formie plików tekstowych.

Systemy te obejmują swoim działaniem większą część produkcji, od kilku stanowisk, aż po kompletny proces. Umożliwiają pełny monitoring procesu w postaci wizualizacji poszczególnych etapów produkcji. Integracja systemów SCADA z systemami sterowania (np. ze sterownikami PLC lub urządzeniami RTU) oraz urządzeniami pomiarowymi i wykonawczymi pozwala na sterowanie elementami procesu. Przyczynia się to do minimalizacji czasu przestoju występującego na produkcji, poprawnego eksploataowania maszyn, przez co maleje prawdopodobieństwo awarii.

Wykorzystanie systemów SCADA pozwala na szybki i przejrzysty wgląd w rzeczywisty stan urządzeń produkcyjnych i wykonawczych. Umożliwia także nie tylko zmianę języka maszyn na język ludzki, ale również na podstawowe rejestrowanie danych, szybką lokalizację awarii, czy też automatyczną reakcję na określone zdarzenie.

W opisywanych systemach można zdefiniować również algorytmy postępowania oraz tzw. receptury, które przyspieszają i wspomagają pracę operatora. Dodatkowym mechanizmem jest logowanie historyczne, które gromadzi dane na serwerze, następnie umożliwia szybką i intuicyjną analizę procesów za pomocą przygotowanych raportów. Całość tych narzędzi przyczynia się do optymalizacji procesu produkcyjnego.

Systemy SCADA znajdują zastosowanie w organizacjach przemysłowych i w firmach obejmujących sektory publiczne i prywatne. Celem zastosowania systemów tego typu jest kontrolowanie i utrzymywanie wydajnego procesu, a także podejmowanie lepszych decyzji w celu uniknięcia awarii lub skrócenia czasu przestoju. Systemy SCADA obejmują zarówno proste konfiguracje, jak również te złożone, dzięki czemu sprawdzają się w różnych przedsiębiorstwach, np:

- energetyka,

- wod-kan (wodociągi i kanalizacja),
- branża spożywcza,
- wydobywanie oleju i gazu.

Współczesne systemy SCADA umożliwiają dostęp do danych w czasie rzeczywistym z dowolnego miejsca na świecie. Taki dostęp pozwala na podejmowanie decyzji o dalszym przebiegu procesu z dala od hali produkcyjnej. Dodatkowo nowoczesne aplikacje projektowe pozwalają na szybkie programowanie (ang. RAD - rapid application development), które umożliwia użytkownikowi stosunkowo łatwą implementację aplikacji.

W ostatnich latach wprowadzono w systemach SCADA nowoczesne standardy i praktyki IT (ang. information technology), w myśl koncepcji Przemysłu 4.0, które poprawiły wydajność, bezpieczeństwo i niezawodność opisywanego systemu. Jednym z unowocześnień jest wykorzystanie Big Data, które pozwoliło na usprawnienie podstawowego zadania systemów SCADA, tzn. archiwizację danych. Narzędzie, które jest odpowiedzialne za tę funkcjonalność to tzw. Historian. Większość systemów SCADA jest wyposażone w to narzędzie, które wraz z rozwojem technologii także się zmieniło. Do kluczowych zmian zalicza się: przetwarzanie danych w czasie rzeczywistym, predykcję, wspieranie systemów rozproszonych. Dodatkowo użycie relacyjnych baz danych w Historian-ach ułatwiło integrację SCADA z systemami MES i ERP.

	Tradycyjny system SCADA	Nowoczesny system SCADA
Zastosowanie	Zdalne monitorowanie i zbieranie danych	Poprawa ogólnej efektywności wyposażania (OEE - ang. Overall Equipment Effectiveness) oraz przeglądu całego procesu, w celu zarządzania procesem długoterminowo
Sterowanie	Sterowanie nadrzędne	Zoptymalizowane i proaktywne sterowanie
Raporty	Wykresy trendów historycznych	Analityka dla nowych modeli biznesowych
Alarmy	Alarmowanie centrali operacyjnej	Alarmowanie wielu urządzeń (wliczając urządzenia mobilne)

**Tabela 2.1.** Porównanie tradycyjnych i nowoczesnych systemów SCADA [?].

W tabeli 2.1 przedstawiono różnice pomiędzy tradycyjnymi, a nowoczesnymi systemami SCADA.



### 3. Technologie i pojęcia wykorzystane w projekcie

Protokół Modbus, opisany poniżej, został wykorzystany do wymiany danych między robotem Kawasaki BA006 i aplikacją SCADA. Dodatkowo w poniższym rozdziale przedstawiono sposób kodowania robota oraz wyznaczenie jego położenia.

#### 3.1. Protokół Modbus

Protokół Modbus został stworzony przez firmę Modicon i opublikowany w 1979 roku. Do dnia dzisiejszego jest on wykorzystywany, szczególnie w aplikacjach przemysłowych do komunikacji pomiędzy urządzeniami elektronicznymi. Standard Modbus definiuje protokół siódmej warstwy modelu OSI in. warstwy aplikacji, który zapewnia komunikację typu klient - serwer pomiędzy urządzeniami mogącymi znajdować się w różnych sieciach. Modbus określa również specjalny protokół dla łącza szeregowego, który umożliwia wymianę żądań wysyłanych pomiędzy urządzeniem typu master, a jednym lub kilkoma urządzeniami typu slave. Specyfikacja ta powoduje, że Modbus klasyfikowany jest również do drugiej warstwy modelu OSI, czyli warstwy łącza danych (rys. ??).

##### 3.1.1. Komunikacja typu Master-Slave

Modbus jest protokołem typu Master-Slave. Oznacza to, że w danym czasie do jednej magistrali szeregowej może być podłączony tylko jedno urządzenie typu master oraz klika (maksymalnie 247) urządzeń typu slave. Komunikację zawsze rozpoczyna węzeł typu master. Urządzenia typu slave nigdy nie wysyłają danych bez uprzedniej prośby od węzła typu master, a także nie komunikują się bezpośrednio z innymi urządzeniami typu slave.

Węzeł typu master może wysyłać żądania do węzłów typu slave w dwóch trybach:

- pojedynczej emisji (ang. unicast mode) - master wysyła żądanie do jednego węzła typu slave. Ten z kolei po odebraniu i przetworzeniu żądania wysyła wiadomość zwrotną do mastera. Do tego typu transmisji danych koniecznym jest, aby każde z urządzeń typu slave posiadał swój unikalny adres.
- zbiorowej emisji - (ang. broadcast mode) - master może wysłać żądanie do wszystkich urządzeń typu slave równocześnie. W tym trybie przepływ informacji jest w jedną stronę, to znaczy, że master nie oczekuje na odpowiedzi od węzłów, do których wysłał wiadomość.

### 3.1.2. Zasady adresacji

Przestrzeń adresowa protokołu Modbus składa się z 256 różnych adresów (tab. 3.1). Adres 0 jest zarezerwowany do przesyłu wiadomości w trybie broadcast. Wymagane jest, aby wszystkie urządzenia typu slave rozpoznawały adres 0. Każde z urządzeń slave posiada swój unikalny adres, natomiast master nie ma przypisanego żadnego adresu.

### 3.1.3. Opis pojedynczej ramki

Dla warstwy aplikacji modelu OSI protokół Modbus definiuje przesyłaną wiadomość in. ramkę, jako pojedynczą jednostkę danych (ang. Protocol Data Unit PDU). Ramka ta jest niezależna od niższych warstw komunikacyjnych i składa się z kodu funkcji (ang. Function code) oraz danych (ang. Data), co przedstawia rysunek ??.

Jednakże chcąc użyć protokołu Modbus dla warstwy łącza danych należy zdefiniować dodatkowo pola służące do komunikacji czyli pole adresowe (ang. Address field) oraz pole sumy kontrolnej CRC (ang. Error checking), które przedstawia rysunek ??.

Poszczególne pola zawierają informację o:

- pole adresowe (Address field) - przechowuje adres węzła typu slave,
- pole kodu funkcji (Function code) - niesie informację o typie akcji, która jest aktualnie wykonywana,
- pole danych (Data) - zawiera parametry żądania lub odpowiedzi,
- pole sumy kontrolnej (CRC) - zawiera informację o błędach, które ewentualnie wystąpiły.

### 3.1.4. Modbus TCP/IP

Modbus TCP/IP jest to po prostu protokół Modbus używający interfejsu TCP oraz łącza Ethernet do przesyłu danych. Struktura komunikacyjna Modbus jest protokołem aplikacji, który definiuje zasady organizowania i interpretowania danych niezależnie od medium transmisyjnego. Z kolei TCP/IP zapewnia medium transmisyjne do przesyłania bloków danych binarnych pomiędzy komputerami. Podstawową funkcją TCP jest zapewnienie, aby wszystkie pakiety danych zostały poprawnie otrzymane, podczas gdy IP gwarantuje, że wiadomości są poprawnie adresowane i przekierowywane. W skrócie, Modbus TCP/IP jest to komunikacja standardu Modbus opakowana w Ethernet TCP/IP, o czym świadczy budowa jej pojedynczej ramki (rys. ??)

Ramka Modbus TCP/IP składa się z niezmiennych dwóch pól protokołu Modbus czyli kodu funkcji oraz danych, a także z pól pochodzących od standardu TCP/IP:

- pole identyfikatora transakcji (Transaction identifier) - zawiera identyfikator pozwalający na rozróżnienie od siebie wiadomości, podczas gdy są one wysłane w tym samym czasie poprzez jedno łącze TCP,

- pole identyfikatora protokołu (Protocol identifier) - w przypadku protokołu Modbus wynosi ono zawsze 0,
- pole długości (Length Field) - zawiera informację o pozostałych bajtach w następujących po nim polach,
- pole identyfikatora jednostki (Unit ID) - używane do rozróżniania zdalnych serwerów zlokalizowanych poza siecią TCP/IP.

### 3.2. Kod uzupełnień do dwóch

Kod uzupełnień do dwóch (w skrócie U2 lub ZU2) to system reprezentacji liczb całkowitych w dwójkowym systemie pozycyjnym. To najpopularniejszy obecnie sposób zapisu liczb całkowitych, ponieważ operacje dodawania i odejmowania są w nim wykonywane tak samo jak dla liczb binarnych bez znaku. Dzięki tej zależności, procesor jest obciążany mniejszą ilością rozkazów, niż przy użyciu innych kodowań.

Nazwa systemu pochodzi od sposobu obliczania liczb przeciwnych. Wartość przeciwna dla liczby jednobitowej obliczana jest poprzez odjęcie danej liczby od 2. Dla  $n$ -bitowych, liczb wartości przeciwne uzyskuje się w analogiczny sposób tzn. odejmując wartość liczby od dwukrotnej wagi najstarszego bitu ( $2 \cdot 2^{n-1} = 2^n$ ).

W systemie U2 istnieje tylko jedno zero, co niewątpliwie jest zaletą, mimo niesymetryczności przedziału kodowanych liczb. W opisywanym systemie kodowania na  $n$  bitach można zapisać liczby z zakresu:

$$[-2^{n-1}, 2^{n-1} - 1]$$

Konwersje liczb (w przykładzie zamieniono liczbę 50 i -50) z systemu dziesiętnego na systemem U2 (zapisany na 8-bitach) należy przeprowadzić w następujący sposób:

- **Liczba dodatnia** - liczbę należy zamienić na system dwójkowy

$$50 = (110010)_2.$$

Następnie z lewej strony należy dopełnić liczbę zerami, aby w sumie otrzymać osiem bitów

$$50 = (00110010)_{U2}.$$

- **Liczba ujemna** - w pierwszym kroku należy wyznaczyć wartość bezwzględną konwertowanej liczby:

$$|-50| = 50$$

Następnie postąpić analogicznie jak z liczbą dodatnią otrzymując wartość bezwzględną liczby w systemie U2

$$50 = (00110010)_{U2}.$$

W kolejnym kroku należy zanegować wszystkie bity

$$(00110010)_{U2} \approx 11001101.$$

Ostatnim etapem konwersji liczby ujemnej jest zwiększenie otrzymanego wyniku o 1:

$$11001101 + 1 = 11001110$$

$$-50 = (11001110)_{U2}$$

Poniżej zaprezentowano konwersję w przeciwnym kierunku. W tym przypadku jest jeden algorytm postępowania dla liczb dodatnich i ujemnych.

$$(11001110)_{U2} = -1 \cdot 2^7 + 1 \cdot 2^6 + 0 \cdot 2^5 + 0 \cdot 2^4 + 1 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^2 + 1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^0 = -128 + 78 = -50$$

### 3.3. Proste zadanie kinematyki

Proste zadanie kinematyki w robotyce jest definiowane jako przeliczanie współrzędnych złączowych na współrzędne kartezjańskie w celu znalezienia położenia i orientacji końcówki robota.

Do rozwiązania prostego zadania kinematyki w bazowym układzie współrzędnych  $X_0Y_0Z_0$  stosuje się dwie składowe:

- pozycja - opisana jest przez wektor  $d_i$ , w którym znajdują się współrzędne  $x, y, z$  początku lokalnego układu  $X_iY_iZ_i$  względem układu bazowego,
- orientacja - wyrażona przez macierz orientacji  $R_i$ , która opisuje obrót układu  $X_iY_iZ_i$  względem układu bazowego. Opis ten wyrażony jest za pomocą rzutów wektorów jednostkowych osi układu lokalnego na wektory osi układu bazowego.

Na rysunku ?? zaprezentowano punkt P, którego położenie można wyrazić za pomocą wektora  $p_0$  zapisanego jako sumę dwóch wektorów znajdujących się w tym samym układzie współrzędnych.

$$p_0 = R_0^1 \cdot p_1 + d_0^1, \quad (3.1)$$

gdzie:

$R_0^1$  – macierz, która przelicza współrzędne punktu P z układu „1” na układ „0”,

$p_1$  – wektor opisujący położenie punktu P w układzie „1”,

$d_0^1$  – wektor początku układu „1” w układzie „0”.

### 3.3.1. Macierz orientacji oraz macierz przekształcenia

Na podstawie wyprowadzenia [6] otrzymano ogólną postać macierzy orientacji, która składa się z iloczynów skalarnych wektorów.

$$R_0^1 = \begin{bmatrix} i_1 i_0 & j_1 i_0 & k_1 i_0 \\ i_1 j_0 & j_1 j_0 & k_1 j_0 \\ i_1 k_0 & j_1 k_0 & k_1 k_0 \end{bmatrix} \quad (3.2)$$

–  $i_0, j_0, k_0$  - wektory jednostkowe osi w układzie „0”,

–  $i_1, j_1, k_1$  - wektory jednostkowe osi w układzie „1”.

Wykorzystując (3.2) oraz tzw. kąty RPY (ang. Roll, Pitch, Yaw), które opisują obrót bryły sztywnej w trzech elementarnych płaszczyznach: obrót (roll), nachylenie (pitch), odchylenie (yaw), wyznacza się pełną macierz orientacji.

$$R = R_{Z,\phi} R_{Y,\vartheta} R_{X,\psi} = \begin{bmatrix} \cos \phi \cos \vartheta & \cos \phi \sin \vartheta \sin \psi - \sin \phi \cos \psi & \cos \phi \sin \vartheta \cos \psi + \sin \phi \sin \psi \\ \sin \phi \cos \vartheta & \sin \phi \sin \vartheta \sin \psi + \cos \phi \cos \psi & \sin \phi \sin \vartheta \cos \psi - \cos \phi \sin \psi \\ -\sin \vartheta & \cos \vartheta \sin \psi & \cos \vartheta \cos \psi \end{bmatrix} \quad (3.3)$$

W celu ujednolicenia zapisu i ułatwienia operacji matematycznych wprowadzona została tzw. macierz przekształcenia  $T$  opisująca przekształcenie jednego układu współrzędnych w drugi. Macierz ta składa się z wektora pozycji  $d$  oraz macierzy orientacji  $R$ .

$$T = \begin{bmatrix} R & d \\ 0 & 1 \end{bmatrix} \quad (3.4)$$

### 3.3.2. Kinematyka prosta

Równanie kinematyki prostej otrzymuje się mnożąc macierze przekształceń.

$$T_0^n = T_0^1 \cdot T_1^2 \cdot \dots \cdot T_{i-1}^i \cdot \dots \cdot T_{n-1}^n, \quad (3.5)$$

gdzie:

$T_0^n$  – macierz, zawierająca pozycję i orientację n-tego układu lokalnego w układzie bazowym,

$T_{i-1}^i$  – macierz przekształcająca układ  $i - 1$  w  $i$ .

Rozwiązanie równania (3.5), czyli wynik prostego zadania kinematyki, zawsze daje jednoznaczne rozwiązanie.

### 3.3.3. Notacja Denavita-Hartenberga

Notacja Denavita-Hartenberga (D-H) jest to konwencja uproszczająca rozwiązywanie równań mechaniki klasycznej. Została zapoczątkowana przez Jacques Denavit-a i Richard Hartenberg-a w 1955 roku w celu standaryzacji układu współrzędnych dla mechanicznych łączy. Do opisu każdego połączenia notacja D-H wykorzystuje cztery parametry, dwa z nich opisują swój układ współrzędnych, a dwa kolejne reprezentują sposób połączenia z sąsiednim układem. Znaczenie parametrów jest następujące:

$\theta_i$  – kąt przegubu pomiędzy  $X_i$  i  $X_{i-1}$  liczony względem  $Z_{i-1}$ ,

$b_i$  – odległość członu między osiami  $X_i$  i  $X_{i-1}$  mierzona wzdłuż  $Z_{i-1}$ ,

$a_i$  – odległość członu między osiami  $Z_i$  i  $Z_{i-1}$  wzdłuż  $X_i$ ,

$\alpha_i$  – kąt przegubu pomiędzy  $Z_i$  i  $Z_{i-1}$  liczony wokół osi  $X_i$ .

Dla każdego rodzaju połączeń trzy z powyższych parametrów są stałe. Dla połączenia obrotowego zmienną jest  $\theta_i$ , a dla złącza postępowego  $b_i$ .

Opisywana notacja wykorzystuje 4 podstawowe przekształcenia do wyznaczenia macierzy  $T_{i-1}^i$ .

$$T_{i-1}^i = Rot(Z_{i-1}, \theta_i) Trans(Z_{i-1}, b_i) Trans(X_i, a_i) Rot(X_i, \alpha_i) = \begin{bmatrix} \cos \theta_i & -\sin \theta_i \cos \alpha_i & \sin \theta_i \sin \alpha_i & a_i \cos \theta_i \\ \sin \theta_i & \cos \theta_i \cos \alpha_i & -\cos \theta_i \sin \alpha_i & a_i \sin \theta_i \\ 0 & \sin \alpha_i & \cos \alpha_i & b_i \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad (3.6)$$

## 4. Opis realizacji aplikacji

Projekt zakładał utworzenie aplikacji SCADA do zarządzania i monitorowania celą spawalniczą. Aplikacja ta została zaimplementowana z użyciem platformy systemowej firmy Wonderware. Z kolei komunikacja pomiędzy aplikacją, a obiektem rzeczywistym została zrealizowana z użyciem protokołu Modbus TCP z udziałem driver-a ... .

### 4.1. Aplikacja SCADA

Aplikacja SCADA pełni główną rolę w monitorowaniu i zarządzaniu celą spawalniczą. Dzięki niej użytkownik ma możliwość zdalnego sterowania całym obiektem, a przede wszystkim robotem spawającym umieszczonym w centralnym punkcie celi. Dodatkowo użytkownik ma dostęp do danych w czasie rzeczywistym, co pozwala mu na dokładne śledzenie pracy robota, szybką reakcję na alarmy, bądź sygnały ostrzegawcze.

Aplikacja SCADA, dedykowana celi spawalniczej, została utworzona w środowisku *Wonderware Application Server* jako projekt o nazwie *Cela*. Komunikację, tworzenie obiektu oraz elementów graficznych opisują poniższe podrozdziały.

#### 4.1.1. Komunikacja z robotem

Jednym z kluczowych etapów tworzenia aplikacji było nawiązanie połączenia z robotem Kawasaki BA006Do tego zadania został wykorzystany driver *OI Modbus*, skonfigurowany w programie *System Management Console*, gdzie konfigurację można podzielić na cztery główne kroki.

Pierwszym krokiem było zdefiniowanie typu połączenia, poprzez wybranie z listy dostępnych połączeń, modułu OPC Connection oraz określenie jego nazwy. W projekcie przyjęto nazwę OPC. Rysunek 14 prezentuje parametry konfiguracyjne, które zostały określone dla wybranego modułu.

#### 4.1.2. Utworzenie obiektu

Na podstawie szablonu *UserDefined* z biblioteki *Wonderware*, w projekcie został utworzony obiekt o nazwie *Kawasaki*, w którym została zawarta logika zarówno dla samego robota jak i pozostałych elementów celi spawalniczej. Logika ta została zaimplementowana przy użyciu skryptów, które z kolei korzystały z poszczególnych zmiennych umożliwiających komunikację.

#### 4.1.2.1. Definicje atrybutów

Definicja atrybutów polegała na dodaniu sygnałów, które umożliwiły komunikację z obiektem. Atrybuty zostały zdefiniowane pod kątem dwóch grup:

- wejściowe – odczyt wartości sygnałów z robota,
- wyjściowe – zapis wartości sygnałów.

Do sygnałów wejściowych należały:

- I\_BasePosition – położenie robota w pozycji bazowej,
- I\_Clean – robot w drodze do stacji czyszczącej,
- I\_Cycle – praca w cyklu robota,
- I\_DoorService – status drzwi serwisowych, OFF – drzwi zamknięte, ON – drzwi otwarte,
- I\_ErrorEthIP – błąd komunikacji ze źródłem spawalniczym,
- I\_ErrorRobot – błąd wystąpił po stronie robota,
- I\_Estop – stan przycisków bezpieczeństwa,
- I\_GateClosed – brama zamknięta,
- I\_GateOpened – brama otwarta,
- I\_HoldRun – status robota *hold* lub *run*,
- I\_jt1, I\_jt2, I\_jt3, I\_jt4, I\_jt5, I\_jt6 – położenie poszczególnej osi robota,
- I\_jt7, I\_jt8 – położenie poszczególnej osi manipulatora,
- I\_LC\_Orange, I\_LC\_Green, I\_LC\_Red – odpowiednie kolory wieży sygnalizacyjnej,
- I\_Motor – stan silników robota,
- I\_OdsRequire – wymagane potwierdzenie zamknięcia drzwi serwisowych,
- I\_Ready – robot gotowy do pracy,
- I\_Start – rozpoczęcie pracy robota,
- I\_Stop – praca robota została przerwana,
- I\_TeachLock – zablokowanie trybu uczenia,
- I\_TeachMode – tryb uczenia jest aktywny,



- I\_WeldingActivation – robot w trybie spawania,
- I\_WeldingCurrent – wartość prądu spawania, generowanego przez źródło spawalnicze,
- I\_WeldingVoltage – wartość napięcia spawania, generowanego przez źródło spawalnicze,
- I\_WeldingWFS – prędkość podawania drutu.

W grupie wyjściowej znalazły się sygnały:

- O\_Stop – zatrzymanie pracy robota w cyklu,
- O\_OpenServiceDoor – otwarcie drzwi serwisowych,
- O\_Motor – uruchomienie motorów robota,
- O\_StartCycle – start pracy robota,
- O\_gate\_open – otwarcie bramy,
- O\_gate\_close – zamknięcie bramy,
- O\_CloseServiceDoor – zamknięcie drzwi serwisowych,
- O\_NumberCycle – liczba cykli, po których robot ma pojechać do stacji czyszczącej,
- O\_ProgramSet – potwierdzenie wybrania numeru programu,
- O\_T\_Splash – czas sprysku,
- O\_F\_Clean – częstość czyszczenia,
- O\_L\_Cut – długość obcięcia drutu w milimetrach,
- O\_ProgramNumber – numer programu jaki ma wykonać robot,
- O\_SpeedMonit – prędkość pracy robota,
- O\_T\_Mill – czas frezowania.

Niektóre z atrybutów, zarówno z grupy wejściowych, jak i wyjściowych zostały powołane do logowania historycznego, poprzez zaznaczenia opcji *History*, podczas ich definiowania ??.

#### 4.1.2.2. Definicje skryptów

Skrypt jest to zapis instrukcji, które powinien wykonać procesor aby zrealizować pewne określone zadanie. W projekcie można wyróżnić trzy/cztery rodzaje skryptów:

- Skrypty inicjalizacyjne - to skrypty wywoływane jednorazowo podczas uruchomienia aplikacji. W projekcie koniecznym było napisanie skryptu inicjalizacyjnego w celu skojarzenia wcześniej utworzonych atrybutów obiektu z odpowiednimi zmiennymi robota Kawasaki BA006N. Zadanie to wykonane zostało z użyciem formuły: `Me.<Nazwa atrybutu>.InputSource = <Nazwa OPC Klienta>.<Nazwa scan group>.<Nazwa OPC Connection>.<Nazwa OPC-Group Connection >.<Nazwa zmiennej>` Np. `Me.I_BasePosition.InputSource = "OPCC-litent_001_001.OPC_DeviceGroup.OPC.DeviceGroup.I_BasePosition"`
- Skrypty sterujące impulsowe - to skrypty umożliwiające sterowanie robotem poprzez wysyłanie do niego odpowiednich impulsów. Robot, będąc w trybie nasłuchiwania, oczekiwał od aplikacji SCADA instrukcji w postaci impulsów, a gdy tylko wykrył narastające zbocze danego sygnału, od razu uruchamiał odpowiednie procedury. Rysunek ?? przedstawia skrypt z instrukcjami oraz okno ustawień dla atrybutu `O_gate_close`.

Instrukcje, które wystąpiły w powyższym skrypcie: `System.Threading.Thread.Sleep(1500)` – oczekuje 1500 ms i przechodzi do następnej instrukcji, `Me.O_gate_close = false` – ustawia sygnał zamknięcia bramy na stan niski. Sygnał w postaci impulsów został również zrealizowany dla atrybutów `O_Stop`, `O_OpenServiceDoor`, `O_Motor`, `O_StartCycle`, `O_gate_open`, `O_CloseServiceDoor` i `O_ProgramSet`.

- Skrypty konwertujące liczbę dziesiętną na ZU2 - to skrypty wysyłające dane całkowite, lecz rozbite na poszczególne bity. Utworzenie tego rodzaju skryptów było konieczne ze względu na narzucone ograniczenia przesyłu danych ze strony robota Kawasaki. Robot ten miał ograniczoną przestrzeń zmiennych, dlatego też, niektóre zmienne zostały zapisane na mniej niż 8 bitach. Rysunek ?? obrazuje przykładowy skrypt wywoływany przy każdorazowej zmianie wartości `T_Splash`. Część kodu znajdująca się w pętli warunkowej *if else* sprawdza zakres wprowadzanej danej, aby nie przekraczała założonych wartości. W dalszym fragmencie kodu następuje konwersja liczby dziesiętnej na liczbę w systemie dwójkowym z dopełnieniem do dwóch. Wprowadzone liczby nie mogły być liczbami ujemnymi zatem wszelkie konwersje dokonywane były jak na rysunku ??.

Pozostałe atrybuty, dla których został napisany skrypt sterujący bitowy:

`O_F_Clean` - 5 bitów, zakres 1-30,

`O_L_Cut` - 5 bitów, zakres 5-15,

`O_ProgramNumber` - 8 bitów, zakres 1-100,

`O_SpeedMonit` - 8 bitów, zakres 1-100,

`O_T_Mill` – 5 bitów, zakres 0-10,

`O_NumberCycle` – 5 bitów, zakres 1-10.

- Skrypty konwertujące liczbę w ZU2 na system dziesiętny

#### 4.1.2.3. Obiekty graficzne

Tworzenie obiektów graficznych zrealizowano w środowisku *Application Server*. W celu ich powstania wykorzystano podstawowe elementy z przybornika graficznego oraz animację, które mają na celu „ożywienie” grafiki. W powstałych obiektach zastosowano następujące animacje:

- Visibility – wraz ze zmianą wartości zmiennej, element graficzny znika, bądź się pojawia,
- Value Display - umożliwia zmianę wyświetlanej wartości (informacji) w zależności od stanu atrybutu, od którego wartość jest uzależniona,
- Fill Style – wraz ze zmianą wartości sygnału obiekt zmienia swój kolor,
- Pushbutton - po kliknięciu w komponent graficzny, który zawiera tę animację, wartość powiązanego atrybutu ulega zmianie,
- User Input - z użyciem tej animacji użytkownik jest w stanie wprowadzić wartość dla analogowej zmiennej. Dodatkowo w oknie konfiguracji można ograniczyć zakres w jakim powinna się znajdować wprowadzona wartość,
- Action Scripts - powoduje wywołanie zdefiniowanego skryptu.

##### 4.1.2.3.1 Strona główna

Jednym z elementów graficznych, widocznych podczas uruchomienia aplikacji, był obraz celi spawalniczej z otwartą, bądź zamkniętą bramą. Grafiki z różnym stanem bramy celi spawalniczej, zostały na siebie nałożone, stąd koniecznym było użycie animacji *Visibility*. Animacja ta, w zależności od atrybutu *I\_GateOpened* ukazywała użytkownikowi bramę otwartą, bądź zamkniętą. Dodatkowo do obrazu celi dodano opis poszczególnych elementów, takich jak: pozycjoner, robot, źródło spawalnicze oraz ogólne informacje o celi.

##### 4.1.2.3.2 Status

Jednym z podstawowych obiektów graficznych, informujący o statusie pracy robota, aplikacji był komponent złożony z elementów: *Textbox* oraz *Rectangle*. Miał on na celu odwzorowywanie stanu danego sygnału. Wspomniany element został skonfigurowany przez dodanie animacji *Value Display* dla *Textbox*-a oraz animacji *Fill Style* dla *Rectangle*. Poniższe rysunki przedstawiają przykładową wizualizację obiektu oraz jego konfigurację dla atrybutu *I\_ErrorRobot*.

##### 4.1.2.3.3 Statusy celi

Na podstawie obiektu graficznego *Status* utworzono grupę, która odzwierciedlała wartości sygnałów płynących od celi spawalniczej ??.

#### 4.1.2.3.4 Sterowanie bramą i drzwiami serwisowymi

Implementacja elementów graficznych, które odpowiadały za sterowanie obiektem rzeczywistym, było kolejnym etapem do powstania aplikacji. W grupie obiektów sterujących bramą oraz drzwiami serwisowymi wykorzystano *Status* (do którego podpięto odpowiednio sygnał *I\_gate\_closed* i *I\_DoorService*) oraz element *Rectangle*, dla którego zdefiniowano animacje *Pushbutton* ??.

#### 4.1.2.3.5 Sterowanie stacją czyszczącą

Kolejną grupą, która decydowała o przebiegu procesu spawania, był blok zatytułowany „Stacja czyszcząca”, która determinowała jak powinien odbywać się etap czyszczenia palnika. W tym obiekcie graficznym użyto elementów typu *Textbox*, do których dodano animacje *User Input*.

#### 4.1.2.3.6 Sterowanie robotem

Ostatnią grupą, która decydowała o przebiegu spawania, dotyczyła bezpośrednio pracy robota Kawasaki. Można było z niej wybrać numer programu, który robot miał wykonać, a także z jaką prędkością powinien się poruszać. Dodatkowo, znalazły się tam przyciski, które decydowały o starcie i przerwaniu pracy robota.

Wpisana tam instrukcja zmienia wartość atrybutu *InTouch:\$Language*, która decyduje w jakim języku powinny pokazać się informacje w aplikacji. Dla języka polskiego jest to numer 1045, angielskiego – 1033, a niemieckiego – 1031.

#### 4.1.2.3.7 Symulacja ruchu robota

Kolejny obiekt graficzny odwzorowywał pozycję robota w trzech różnych układach odniesienia. Odzworowanie to było możliwe, dzięki wykorzystaniu zadania prostej kinematyki dla odczytanych kątów poszczególnych osi. Dodatkowo poniższy element graficzny wyświetlał pozycję kątową sześciu osi robota oraz dwie osie pozycjonera.

#### 4.1.2.4. Wizualizacja aplikacji

Z szablonu *InTouchViewApp* został utworzony obiekt o nazwie *CelaApp*, w którym wykreowano wizualizacje do powstałej aplikacji. Zdefiniowano w nim 8 okien:

- Menu – położenie: 920, 180, wymiary: 1000, 810,
- Header – położenie: 0, 0, wymiary: 1920, 180,
- Footer - położenie: 0, 990, wymiary: 1920, 90,
- Home – położenie: 220, 180, wymiary: 1700, 810,

- Control – położenie: 920, 180, wymiary: 1000, 810,
- Status - położenie: 920, 180, wymiary: 1000, 810,
- Kawasaki – położenie: 920, 180, wymiary: 700, 810,
- WeldingCharts - położenie: 220, 180, wymiary: 1700, 810,
- Web - położenie: 220, 180, wymiary: 1700, 810.



## Bibliografia

- [1] <http://www.modbus.org/>.
- [2] Wang H., Qi H., Xu M., Tang Y., Yao J., Yan X., Li M. Research on the relationship between classic denavit-hartenberg and modified denavit-hartenberg. 2014 Seventh International Symposium on Computational Intelligence and Design, 2014.
- [3] Lee J., Bagheri B., Kao H. A cyber-physical systems architecture for industry 4.0-based manufacturing systems. ScienceDirect, 2015.
- [4] Qina J., Liua Y., Grosvenora R. A categorical framework of manufacturing for industry 4.0 and beyond. ScienceDirect, 2016.
- [5] Tabakow M., Korczak J., Franczyk B. Big data – definicje, wyzwania i technologie informatyczne. *Informatyka ekonomiczna*, strony 138–157, Wrocław, 2014. Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu.
- [6] Zaczek M. Kinematyka prosta. materiały wykładowe.
- [7] Sishi M. N., Telukdarie A. Implementation of industry 4.0 technologies in the mining industry: A case study. IEEE, 2017.
- [8] Wittbrodt P., Łapuńka I. Przemysł 4.0 - wyzwanie dla współczesnych przedsiębiorstw produkcyjnych. *Innowacje w zarządzaniu i inżynierii produkcji*, strony 793–799, Opole, 2017. Oficyna Wydawnicza Polskiego Towarzystwa Zarządzania Produkcją.
- [9] M.Jones P.Viola. Rapid object detection using a boosted cascade of simple features.incomputer vision and pattern recognition. IEEE, 2001.
- [10] Jakuszewski R. *Podstawy programowania systemów SCADA*. Wydawnictwo Pracowni Komputerowej Jacka Skalmierskiego, Gliwice, 2010.
- [11] Iarovyi S., Mohammed W., Lobov A., Ferrer B., Lastra J. Cyber-physical systems for open-knowledge-driven manufacturing execution systems. wolumen 104, strony 1142–1152, 2016.
- [12] Finley T. Two's complement., Kwiecień 2000.

- [13] Rutkowski T. *Protokół modbus*. Politechnika Gdańska, Gdańsk, 2011.
- [14] Stock T., Seliger G. Opportunities of sustainable manufacturing in industry 4.0. *Procedia CIRP*, wolumen 20, strony 536–541, 2016.