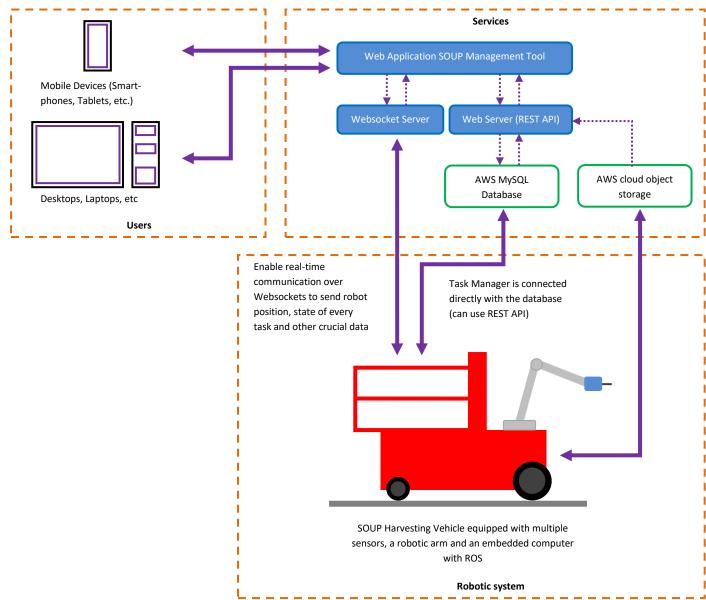
## Διαχειριστικό Περιβάλλον Χρήστη

## **SOUP Web Application Documentation**

Το Soilless Culture Upgrade Management Tool είναι ένα πρωτότυπο σύστημα για τη διαχείριση, την παρακολούθηση και γενικότερα για τη σωστή διασύνδεση του αυτοματοποιημένου οχήματος διαχείρισης του θερμοκηπίου ντομάτας με τον χρήστη. Ο χρήστης μπορεί να διαχειριστεί, να επιβλέπει σε πραγματικό χρόνο και να εκτελεί τις διάφορες διαδικασίες που χρειάζεται ένα θερμοκήπιο με ντομάτες από οποιοδήποτε μέρος του κόσμου αρκεί να έχει πρόσβαση στο Internet. Όλο το σύστημα αποτελείται από την εφαρμογή χρήστη (Web Application), το web server, ο οποίος τρέχει το REST API για τη διαχείριση της βάσης δεδομένων και το web server για τη διασύνδεση του Websocket Server. Παρακάτω παρουσιάζεται η αρχιτεκτονική συστήματος με τη διασύνδεση με το υπόλοιπο ρομποτικό σύστημα. Τα κομμάτια που αποτελούν το σύστημα διαχείρισης, παρουσιάζονται με μπλε χρώμα.

## Αρχιτεκτονική συστήματος



#### Τεχνολογίες Ανάπτυξης Συστήματος

Για την υλοποίηση του συστήματος χρησιμοποιήθηκαν αρκετές τεχνολογίες. Όλες οι τεχνολογίες χρησιμοποιήθηκαν και δουλεύουν ταυτόχρονα αλληλεπιδρώντας η μία με την άλλη για την εύκολη διαχείριση του συστήματος δίνοντας όσο το δυνατό περισσότερο έλεγχο στο χρήστη αυτοματοποιώντας ταυτόχρονα χρονοβόρες λειτουργίες. Οι τεχνολογίες που χρησιμοποιήθηκαν σε κάθε ένα από τα υποσυστήματα παρουσιάζονται παρακάτω.

## • Διαχειριστικό Περιβάλλον Χρήστη - Web Application

- 1. Angular: Το framework της Angular χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία της Web Εφαρμογής την οποία θα χρησιμοποιεί ο χρήστης και θα αλληλεπιδρά για τις εργασίες του θερμοκηπίου.
- 2. Typescript: Γλώσσα προγραμματισμού για την δημιουργία web εφαρμογών στο framework της Angular.
- 3. Bootstrap: Είναι η βιβλιοθήκη που προσφέρει για τη διαχείριση του DOM της εφαρμογής χρήστη.
- 4. jQuery: Βιβλιοθήκη που προσφέρει διάφορες λειτουργίες για τη σωστή λειτουργία της εφαρμογής χρήστη.

## • Web Server για το REST API (διασύνδεση βάσης δεδομένων με το Web App)

- 1. Nodejs: Το περιβάλλον ανάπτυξης διαδικτυακών εφαρμογών για τις υπηρεσίες διαχείρισης της βάσης δεδομένων, συνδέσεων και άλλα.
- 2. Javascript: Γλώσσα προγραμματισμού για το περιβάλλον του Nodejs. Επίσης χρησιμοποιείται και δε κομμάτια της Web Εφαρμογής.
- 3. MySQL Database: Η βάση δεδομένων στην οποία αποθηκεύονται όλες οι σημαντικές πληροφορίες από τις διάφορες εργασίες που θα εκτελεί το όχημα. Ο όχημα και η εφαρμογή του χρήστη έχουν τη δυνατότητα να διαχειριστούν τη βάση δεδομένων.
- 4. JSON Web Tokens: Είναι το σύστημα το οποίο χρησιμοποιείται για την ασφαλή σύνδεση των χρηστών.
- 5. OpenCV.js: Επεξεργασία εικόνων για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων για τον εντοπισμό καρπών.

## • Web Server για τη διασύνδεση μέσω Websockets (ενημερώσεις σε πραγματικό χρόνο)

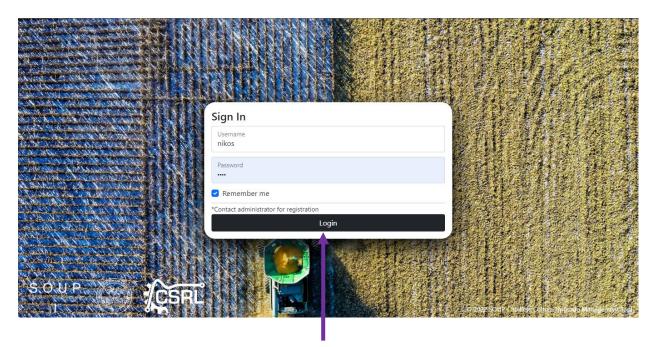
1. Websocket Connection: Η σύνδεση με Websocket χρησιμοποιείται για την άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων του οχήματος προς την Web εφαρμογή του χρήστη σε πραγματικό χρόνο.

## Ανάλυση Λειτουργίας Συστήματος

# Εφαρμογή Χρήστη - Web Application

## Αρχική Οθόνη - Είσοδος Χρήστη

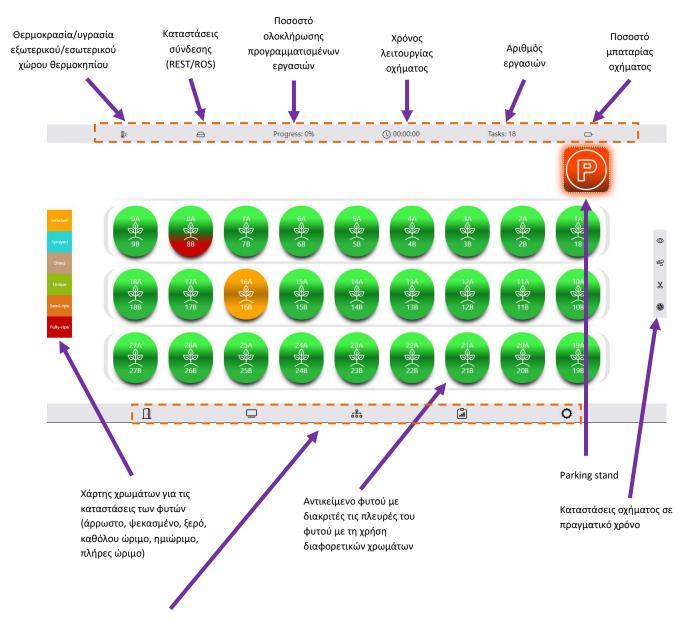
Παρακάτω παρουσιάζεται η οθόνη σύνδεσης του χρήστη. Ο χρήστης και διαχειριστής των εργασιών του αυτοματοποιημένου οχήματος θερμοκηπίου, πρέπει να έχει τα κλειδιά για να συνδεθεί στο σύστημα. Με αυτό τον τρόπο παρέχεται το επίπεδο ασφαλείας, έτσι ώστε να μην υπάρχει μη εξουσιοδοτημένη είσοδος και διαχείριση του οχήματος.



Πλαίσια εισόδου για credentials για είσοδο χρήστη στην εφαρμογή

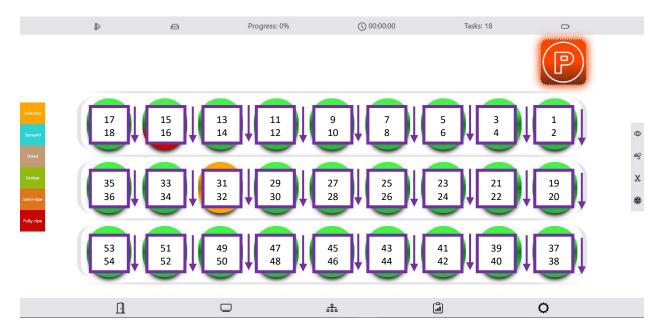
## Παρακολούθηση Θερμοκηπίου

Παρακάτω παρουσιάζεται η οθόνη οπτικοποίησης των φυτών του θερμοκηπίου. Η παρακάτω διάταξη είναι η αναπαράσταση του πραγματικού θερμοκηπίου με διάφορα οπτικά αντικείμενα για την ευκολότερη και απλούστερη διαχείριση του θερμοκηπίου. Κάθε οβάλ αντικείμενο αντιπροσωπεύει ένα φυτό, στο οποίο έχουν διαχωριστεί οι πλευρές του με διαφορετικές αποχρώσεις. Ανάμεσα στα φυτά υπάρχουν οι διάδρομοι στους οποίου μπορεί να περάσει το όχημα και ενημερώνουν το χρήστη για την ακριβή τοποθεσία μέσα στο θερμοκήπιο. Η θέση στην οποία σταθμεύει το όχημα βρίσκεται πάνω δεξιά όπως και στο πραγματικό θερμοκήπιο. Για την κατάσταση των φυτών χρησιμοποιείται ένας χάρτης χρωμάτων όπως φαίνεται στην αριστερή πλευρά της παρακάτω εικόνας.

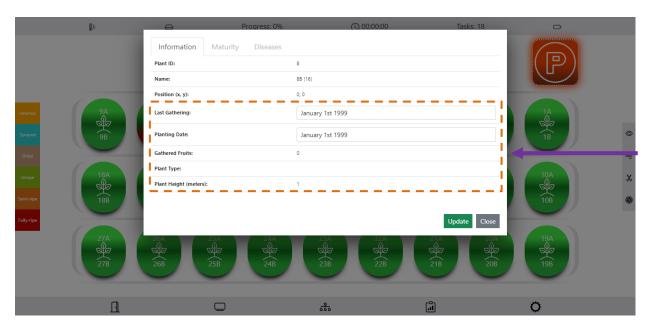


Navigation menu (logout, monitoring, task management, reports, settings)

Κάθε φυτό αναπαρίσταται στη βάση ως δύο διαφορετικές εγγραφές, έτσι ώστε να υπάρχει ακριβέστερη καταγραφή των αποτελεσμάτων. Με αυτό τον τρόπο γίνεται δυνατή η διαχείριση των διαφορετικών πλευρών του κάθε φυτού. Παρακάτω παρουσιάζεται η αρίθμηση των φυτών όπως περιγράφεται στη βάση δεδομένων (με το **plantid** κάθε πλευράς).

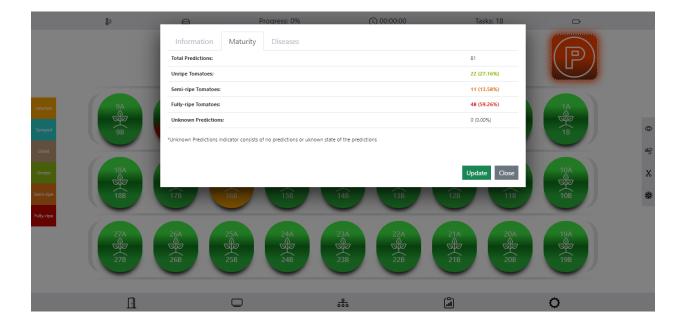


Κάθε φυτό παρέχει διάφορες πληροφορίες στο χρήστη για τον αριθμό του καρπών, την ωριμότητα, τις ασθένειες και άλλες χρήσιμες πληροφορίες για τη γενικότερη κατάσταση των φυτών. Αυτές οι πληροφορίες εμφανίζονται πατώντας την κάθε πλευρά του κάθε φυτού. Παρακάτω παρουσιάζεται το πλαίσιο πληροφοριών ενός φυτού. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αλλάξει κάποιες πληροφορίες του κάθε φυτού.

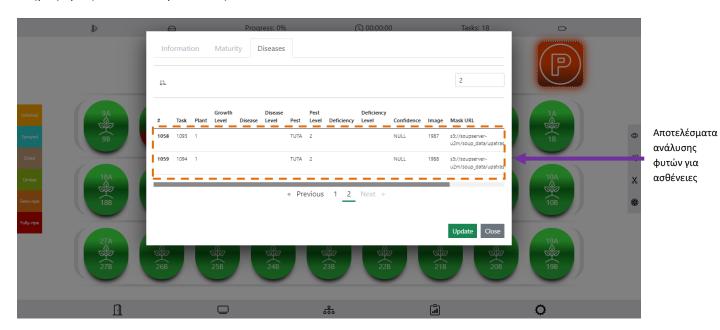


Στοιχεία του φυτού που μπορούν να μεταβληθούν

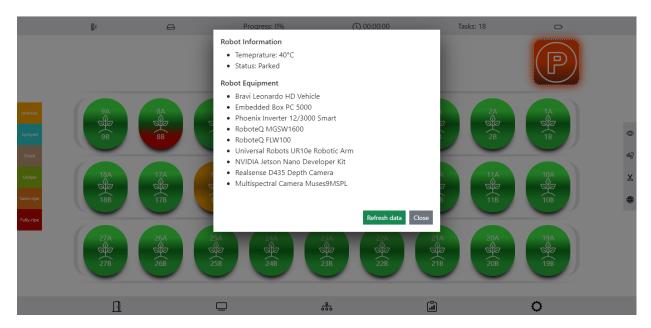
Για την ωριμότητα των φυτών, συλλέγονται τα δεδομένα από τα predictions, όταν έχει πραγματοποιηθεί επιθεώρηση του κάθε φυτού και στο τέλος υπολογίζονται τα ποσοστά ωριμότητας επί του συνόλου των predictions. Παρακάτω παρουσιάζεται ο τύπος για τον υπολογισμό των ποσοστών: ripeness (%) =  $\frac{ripe.predictions}{total medictions} * 100$ .



Οι ασθένειες των φυτών εντοπίζονται κατά τη όταν έχει ολοκληρωθεί η επιθεώρηση των φυτών. Το ανεπτυγμένο σύστημα μπορεί να αναλύσει τις εικόνες κατά την επιθεώρηση και να παρέχει πληροφορίες ασθενειών για κάθε φυτό.



Από το πλακάκι του parking stand μπορεί ο χρήστης να δει τις πληροφορίες του οχήματος, όπως επίσης να κάνει ανανέωση των πληροφοριών του πάνελ.

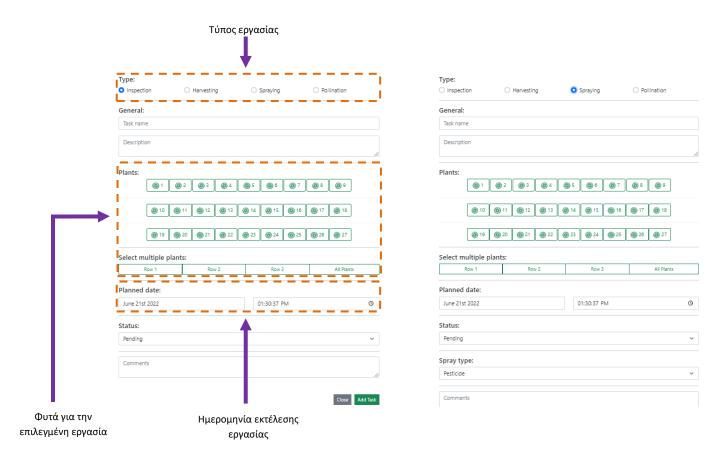


## Διαχείριση Εργασιών

Στο μενού διαχείρισης των εργασιών ο χρήστης μπορεί να εισάγει, να τροποποιήσει και να διαγράψει εργασίες. Στην παρακάτω εικόνα παρουσιάζεται η οθόνη με τη λίστα εργασιών. Οι δυνατές εργασίες που μπορεί να εκτελέσει το σύστημα είναι η επιθεώρηση (inspection), συγκομιδή (harvesting), ψεκασμός (spraying) και η γονιμοποίηση (pollination).

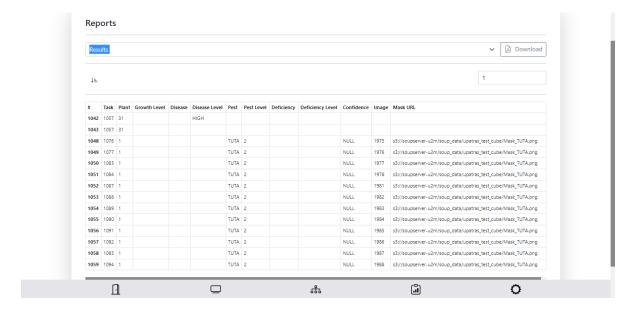


Το σύστημα υποστηρίζει 4 διαφορετικούς τύπους εργασιών οι οποίες είναι τα Inspection, Harvesting, Spraying και Pollination. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει τον τύπο, το όνομα, τα φυτά, την ημερομηνία και κάποιες άλλες πληροφορίες για κάθε εργασία.



## Αναφορές Συστήματος

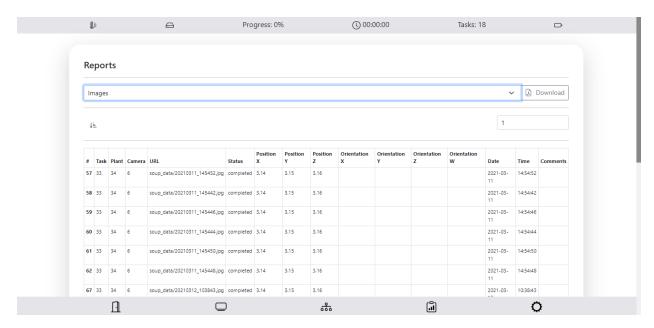
Βασικό στοιχείο του συστήματος είναι η εξαγωγή των αναφορών. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να προβάλει και να εξάγει σε μορφή PDF, τις αναφορές του συστήματος που περιλαμβάνουν τις αναφορείς εικόνων, αποτελέσματα για ασθένειες, αποτελέσματα των εργασιών, τις προβλέψεις για την αναγνώριση καρπών και άλλα. Παρακάτω παρουσιάζονται οι αναφορές ασθενειών. Ο χρήστης μπορεί επίσης να προβάλει τα αποτελέσματα των εικόνων των φυτών με τις προσβεβλημένες περιοχές του φυτού επιλέγοντας το Mask URL κάθε αποτελέσματος.



Εικόνα με τονισμένα τα σημεία όπου υπάρχει ασθένεια με το ποσοστό επιτυχούς πρόβλεψες.

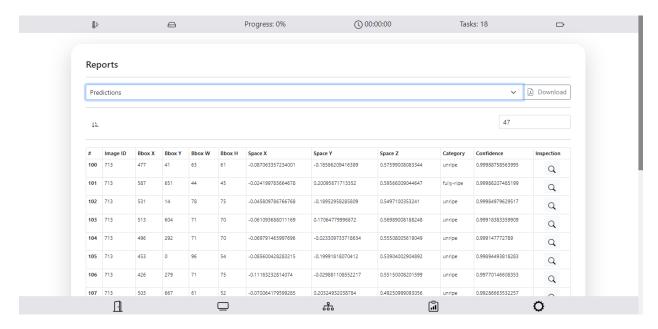


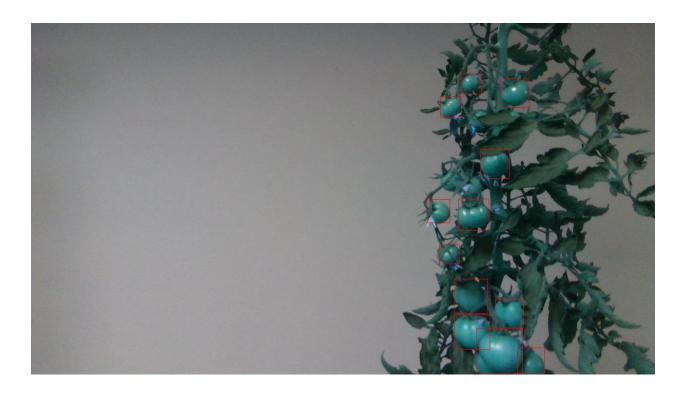
Στις αναφορές εικόνων ο χρήστης μπορεί να προβάλει και να κατεβάσει όλα τα δεδομένα που έχει αποθηκεύσει το σύστημα στη βάση δεδομένων κατά τη διάρκεια της εργασίας της επιθεώρησης επιλέγοντας το URL τις κάθε εγγραφής.





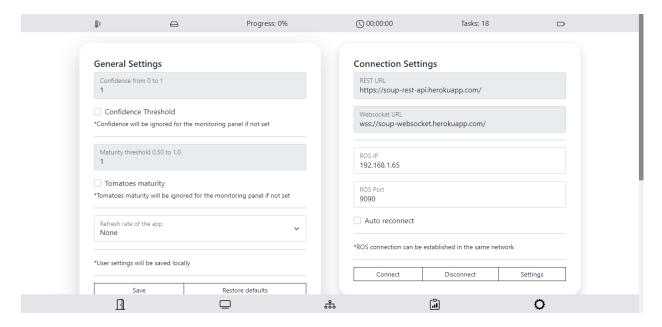
Στις αναφορές των prediction ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να προβάλει την εικόνα του φυτού με τα predictions για καρπούς επιλέγοντας το εικονίδιο του μεγεθυντικού φακού κάθε εγγραφής. Όλη η διαδικασία γίνεται δυναμικά στο web server που έχει υλοποιηθεί. Παρακάτω παρουσιάζονται οι οθόνες των αναφορών για τα predictions και μια εικόνα να τις προβλέψεις καρπών.



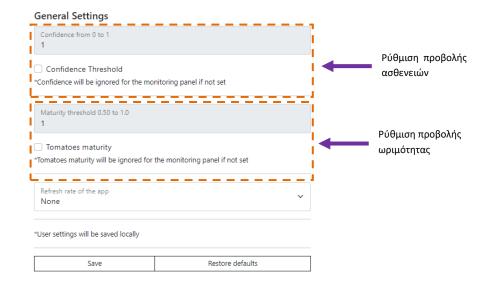


## Ρυθμίσεις Συστήματος

Στην οθόνη των ρυθμίσεων, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αλλάξει κάποιες ρυθμίσεις που αφορούν την αστικοποίηση των αποτελεσμάτων, όπως επίσης και να συνδεθεί τοπικά με το ρομποτικό όχημα σε περίπτωση συντήρησης.



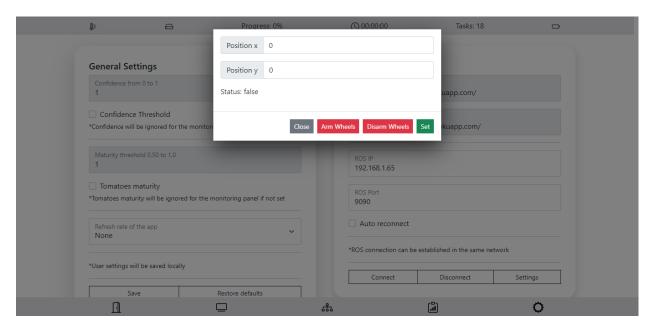
Στις γενικές ρυθμίσεις ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τη μεταβλητή του confidence όπου θα θεωρείται ένα prediction ότι το κάθε φυτό έχει κάποια ασθένεια. Επίσης ο χρήστης μπορεί να αλλάξει τον τρόπο οπτικοποίησης της ωριμότητας των καρπών. Οι καρποί ενός φυτού θεωρούνται ώριμου να το ποσοστό των ώριμών καρπών είναι μεγαλύτερο από το ποσοστό των άλλων δύο καταστάσεων μαζί και αντίστοιχα για τις άλλες καταστάσεις. Ο χρήστης μπορεί να θεωρεί ότι οι καρποί είναι ώριμοι μόνο από το ποσοστό τις κάθε καταστάσεις (μη ώριμο, ημι-ώριμο, πλήρες ώριμο)



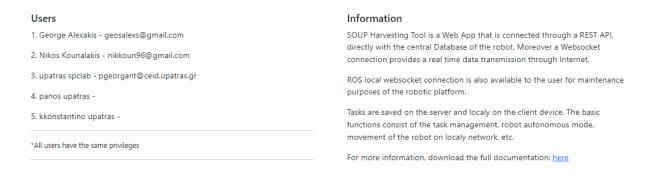
Η εφαρμογή υποστηρίζει και την τοπική διασύνδεση με το ρομποτικό όχημα μέσω του ROS. Αυτή η λειτουργία είναι διαθέσιμη μόνο όταν ο διαχειριστής βρίσκεται στο τοπικό δίκτυο του ρομποτικού οχήματος. Παρακάτω παρουσιάζονται κάποιες ρυθμίσεις για την κίνηση του οχήματος.



Αφού συνδεθεί ο χρήστης στο ρομποτικό όχημα, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ενεργοποιήσει/απενεργοποιήσει τους τροχούς και να δώσει εντολή να μετακινηθεί σε συγκεκριμένες θέσεις.



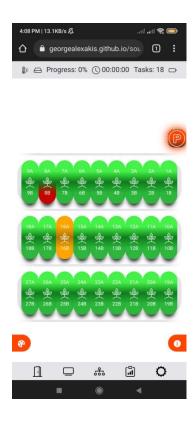
Οι δύο τελευταίες κάρτες παρουσιάζουν τους χρήστες που μπορούν αν συνδεθούν στο σύστημα και κάποιες πληροφορίες του συστήματός όπως επίσης και την πλήρη τεκμηρίωση του συστήματος.



#### **Mobile Version**

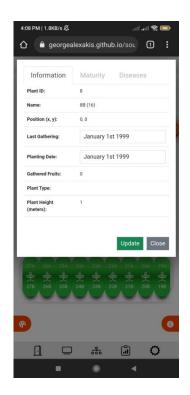
Όλο το σύστημα είναι χτισμένο, έτσι ώστε να το χειρίζεται ο χρήστης από ένα έξυπνο κινητό τηλέφωνο ή από οποιαδήποτε mobile συσκευή. Όλες οι λειτουργίες που είναι διαθέσιμές σε ένα υπολογιστή, είναι διαθέσιμές και στη mobile version της εφαρμογής. Παρακάτω παρουσιάζονται κάποιες οθόνες από τη λειτουργία της εφαρμογής σε ένα κινητό τηλέφωνο.

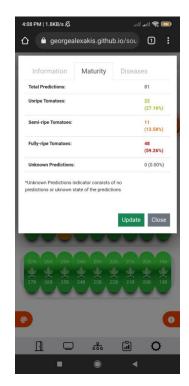


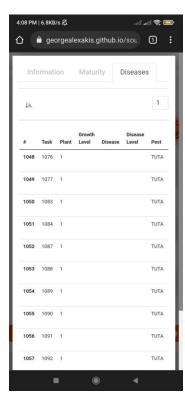


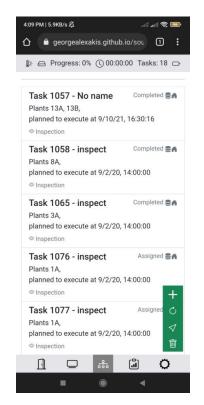


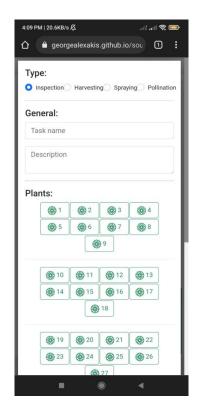


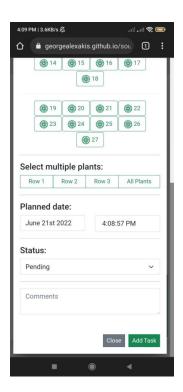


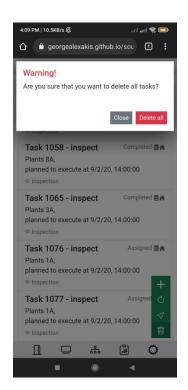


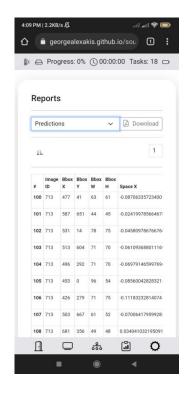


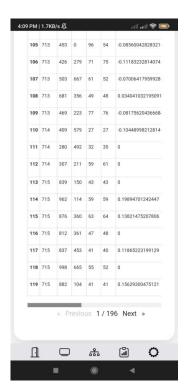


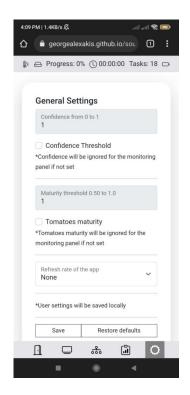


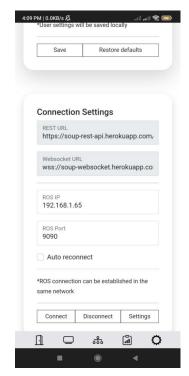




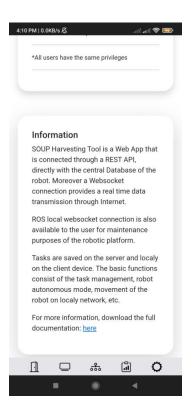






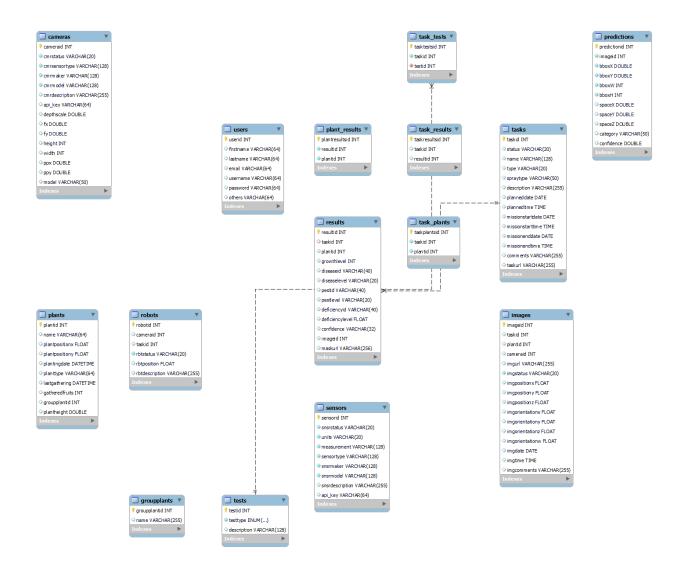






#### **Web Server**

Η διασύνδεση της εφαρμογής του χρήστη με τη βάση δεδομένων και η εκτέλεση κρίσιμων λειτουργιών του συστήματος πραγματοποιείται με τη χρήση του Web Server. Ειδικότερα, ο Web Server είναι υπεύθυνος για τη διασύνδεση της βάσης δεδομένων με της εφαρμογή του χρήστη μέσω ενός REST API όπου η εφαρμογή χρήστη εκτελεί GET, POST, DELETE requests και λαμβάνει τα απαραίτητα για τη λειτουργία δεδομένα. Παρακάτω παρουσιάζονται οι πίνακες τις βάσεις δεδομένων που διαχειρίζεται ο Web Server.



Για την εξαγωγή αρκετών αποτελεσμάτων γίνεται η χρήση σύνθετων ερωτημάτων από τη βάση δεδομένων. Παρακάτω παρουσιάζονται κάποια σύνθετα ερωτήματα που χρησιμοποιούνται.

- **Εξαγωγή εργασιών σε αντιστοιχία με τα φυτά:** SELECT \* FROM soupdb.tasks as tasks INNER JOIN soupdb.task\_plants as tplants ON tasks.taskid = tplants.taskid INNER JOIN soupdb.plants as plants ON plants.plantid = tplants.plantid WHERE tasks.taskid = 'id';
- Εξαγωγή αποτελεσμάτων ωριμότητας: SELECT \* FROM soupdb.predictions INNER JOIN soupdb.images ON soupdb.predictions.imageid=soupdb.images.imageid WHERE soupdb.images.plantid='id';

Βασικό στοιχείο του συστήματος είναι η ασφάλεια των δεδομένων. Για τη διαχείριση δεδομένων όπως επίσης ακόμα και για την προβολή τους, πρέπει να γίνει επαλήθευση με τα κλειδιά χρήστη. Για τη λειτουργία σύνδεσης κάθε χρήστη χρησιμοποιείται η τεχνολογία JSON Web Token (JWT). Το JSON Web Token (JWT) είναι ένα ανοιχτό πρότυπο που χρησιμοποιείται για την κοινή χρήση πληροφοριών ασφαλείας μεταξύ client και server. Κάθε JWT περιέχει κωδικοποιημένα αντικείμενα JSON, όπου υπογράφονται χρησιμοποιώντας έναν κρυπτογραφικό αλγόριθμο για να διασφαλιστεί η επικοινωνία χωρίς να μπορούν να τροποποιηθούν μετά την έκδοση του κάθε κλειδιού. Με αυτόν τον τρόπο διασφαλίζεται μια ασφαλή επικοινωνία μεταξύ χρήστη και του web server.

#### **Websocket Server**

Σε αντίθεση με το πρωτόκολλο HTTP, το Websocket παρέχει πλήρης αμφίδρομη επικοινωνία μεταξύ client και server. Με αυτό τον τρόπο μπορεί να επιτευχτεί η επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο όπου το όχημα στέλνει μηνύματα τις κατάστασης του καθώς εκτελεί εργασίες. Ο Websocket Server χρησιμοποιείται ως αναμεταδότης μηνυμάτων μεταξύ του οχήματος και της εφαρμογής του χρήστη. Τα μηνύματα που μπορεί να λάβει η εφαρμογή είναι της μορφής JSON και πρέπει να έχουν συγκεκριμένη δομή. Παρακάτω παρουσιάζεται η δομή ενός μηνύματος JSON που χρησιμοποιείται για τη λειτουργία του συστήματος με τις περιγραφές του κάθε κλειδιού.

```
{
task: string,
                     values accepted values are (inspection, harvesting, spraying, prunning, home, moving, stopped, unknown)
status: string -->
                     values accepted values are (pending, completed, processing, canceled, none)
meta: int[],
                     values TASKID|PLANTID|PLANTS_TOTAL default is -1|-1|-1 no meta is [-1, -1, -1]
scissors: int, -->
                     values ON/OFF for 1/0
                     values ON/OFF for 1/0
gripper: int, -->
spray: int,
                    values ON/OFF for 1/0
multispectral: int, --> values ON/OFF for 1/0
realsense: int, --> values ON/OFF for 1/0
arm: int,
              --> values ON/OFF for 1/0
platform: float, -->
                     values float value of height
odometry: string, --> values choose the format
batteries: int[], --> values array with system/platform batteries example [90, 89]
timers: int[] --> values infinite array with timers []
```