

Ian Tuomi

Logiikkakaavioiden generointi tehdassuunnittelussa

Automaatio- ja systeemitekniikan laitos

Kandidaatintyö

Espoo 6.12.2012

Vastuupettaja:

TkT Pekka Forsman

Työn ohjaaja:

DI Mika Strömman



Aalto-yliopisto
Sähkötekniikan korkeakoulu

Tekijä: Ian Tuomi

Työn nimi: Logiikkakaavioiden generointi tehdassuunnittelussa

Päivämäärä: 6.12.2012

Kieli: Suomi

Sivumäärä: 6+19

Tutkinto-ohjelma: Automaatio- ja systeemitekniikka

Vastuupettaja: TkT Pekka Forsman

Ohjaaja: DI Mika Strömman

Työssä esitellään ohjauslogiikan automaatio-suunnitteluun liittyviä malleja, kuvauksia ja metamalleja. Lisäksi tarkastellaan erilaisia logiikan esityksiä osana suunnitteluprojektia.

Esteettisen kaavion tunnusmerkit määritellään. Lisäksi esitellään asettelualgoritmi, jonka avulla voidaan tuottaa näitä tunnusmerkkejä noudattavia kaavioita tehdassuunnittelun tarpeisiin.

Lisäksi esitetään esimerkkejä algoritmin tuloksena syntyneistä kaavioista ja pohditaan kuvaillun järjestelmän käytöstä seuraavia hyötyjä ja haasteita.

Avainsanat: Automaatiojärjestelmä, Automatisoitu suunnittelu, ohjelmoitava logiikka, PLC, IEC 61131, FBD, graafinpiirto, suunnattu graafi

Author: Ian Tuomi

Title: Logic Diagram Generation in Factory Design

Date: 6.12.2012

Language: Finnish

Number of pages: 6+19

Degree program: Automation and Systems Technology

Supervisor: Pekka Forsman, D.Sc.

Instructor: Mika Strömman, M.Sc.

This work presents models, descriptions and frameworks dealing with the design of automation control system logic. In addition representations of logic in automation design.

The properties of an aesthetic diagram are defined and graph layout algorithm capable of generating aesthetic diagrams for the purposes of control system design is described in detail.

In addition, examples of layouted diagrams are presented and the pros and cons following of such a system are discussed.

Keywords: Automation system, Automated design, Programmable Logic, PLC, IEC 61131-3, FBD, Graph layout, Directed Graph

Esipuhe

On joitakin ihmisiä, joita ilman tämä työ ei olisi toteutunut, ja monia, joita ilman se olisi ollut vaikeampaa. Haluan kiittää näistä erityisesti seuraavia ihmisiä:

Työn ohjaajaa Mika Strömmania tarkoista huomioista, rakentavista ja työlle arvokkaista keskusteluista sekä asiantuntevasta ohjauksesta.

Petri Kokkoa ja Pekka Niemistä johduksesta aiheen piiriin Pöyryllä, suunnannäytöstä ja ideoista.

Kandiryhmäni 6BÄKin mainioita jäseniä Peter “Bembu” Kronströmiä, Lauri Vepsäläistä, Heikki “Taffis” Tahvanaista, Panu Kauppista ja Lauri Andleria vertaistuesta ja hyvästä yhteishengestä.

Kämppiksiäni Emmaa, Emmiä, Ennaa, Katria, Niinaa, Nikkeä, Ollia, Sariannaa, Spördeä, Teemua, Tuomasta ja Vesaa arjen merkittävästä parantamisesta sekä juttuja kahviseurasta.

Tyttöystäväni Marjoa kärsivällisyydestä ja tuesta työn aiheuttamien kiireiden aikana.

Vanhempiani tuesta ja kannustuksesta.

Otaniemessä itsenäisyyspäivänä 6.12.2012

Ian Tuomi

Sisältö

Tiivistelmä	ii
Tiivistelmä (englanniksi)	iii
Esipuhe	iv
Sisällysluettelo	v
Lyhenteet	vi
1 Johdanto	1
2 Tehtaan mallit	2
2.1 Automaatiojärjestelmän kuvaukset	2
2.1.1 Toiminnallinen kuvaus	2
2.1.2 Fyysinen näkymä	3
2.1.3 Ohjelmistonäkymä	3
2.2 Logiikan kuvaukset	3
2.2.1 Toimintakaaviot	3
2.2.2 Ohjelmakoodi	4
2.2.3 Logiikan tietokantakuvaukset	4
3 Graafit ja niiden asettelu	6
3.1 Määritelmiä	6
3.2 Tulosten arviointiperusteet	7
3.3 Liittyvä työ	7
3.4 Asettelualgoritmi	8
3.4.1 Sykliä poisto	8
3.4.2 Kerrostus	10
3.4.3 Risteyksien vähentäminen	11
3.4.4 Poikittainen asettelu	12
3.4.5 Lankojen reititys	13
4 Esimerkkejä	14
5 Yhteenveto	16
Viitteet	17

Lyhenteet

DCS	Distributed Control System Hajautettu ohjausjärjestelmä
DFS	Depth-first search Syvyysuuntainen läpikäynti
FBD	Function Block Diagram Standardin IEC 61131-3 määrittelemä ohjelmointikieli
IEC	International Electrotechnical Commission, Kansainvälinen sähköalan standardointiorganisaatio
NP	Nondeterministic Polynomial time Epädeterministisellä Turingin koneella polynomiaalisessa ajassa ratkeavien ongelmien joukko
PI	Prosessien instrumentointi
PLC	Programmable Logic Circuit Ohjelmoitava logiikkapiiri
XML	Extensible Markup Language Merkintäkieli, johon voidaan sisällyttää ja jolla voidaan jäsentää tietoa
XSL	Extensible Stylesheet Language Kieliperhe, jolla voidaan määritellä ja muuntaa XML-formaatteja

1 Johdanto

Teollista automaatiojärjestelmää suunniteltaessa tuotetaan suuri määrä erilaisia dokumentteja, jotka yhdessä muodostavat järjestelmän toteutuksen, käyttöönoton ja ylläpidon mahdollistavan kuvauksen. Dokumentaation laatiminen käsin on suurissa projekteissa työlästä ja tehotonta. Nykyaikaisessa automaatio- ja instrumentointisuunnittelussa ongelma korostuu [1]. Ratkaisuihin on tullut monimutkaisempia, vaaditut toteutusajat ovat lyhentyneet ja laatu- ja joustavuusvaatimukset ovat lisääntyneet.

Näiden vaatimusten vuoksi teolliset toimijat ovat pyrkineet tehostamaan työtä automatisoiduilla apuvälineillä. Metodiiikka ei kuitenkaan ole sen ilmeisistä eduista huolimatta yhtenäistynyt. Automaatiosuunnittelu akateemisena tutkimuskenttänä on lisäksi hajanainen ja yhteistyö on vähäistä. Vaikka lähestymistavat ovat vaihtelevia, suunnittelussa on nähtävissä yhtenäinen siirtymä kohti jaettuja tietomalleja. Käytännössä jaettujen tietomallien käyttö tarkoittaa sitä, että suunnittelujärjestelmään tallentuu projektin edetessä kaikki sähköistys ja instrumentointi automaatiojärjestelmään ja kenttälaitteeseen. Tietomalliin perustuva lähestymistapa vaatii sen laajuuden ja rajoitukset määrittelevän metamallin. Se ohjaa ja määrittää suunnittelun kohteen lisäksi myös yleisesti suunnittelutöiden kulkua.

Erilaiset kaaviot voidaan usein tuottaa suoraan tietomallin sisältävästä tietokannasta. Tämän kandidaatintyön kohteena on ohjausjärjestelmän logiikan muuntaminen standardeja noudattavaksi kaavioksi. Logiikkakaavio on tapa pelkistää järjestelmän eri osien syöttöjen ja lähtöjen välillä vallitseva logiikka visuaaliseen ja helposti ymmärrettävään muotoon. Se on määritelty yksiselitteisesti ja on tulkittavissa suunnatuksi graafiksi, jolloin voidaan hyödyntää algoritmillisen graafiasettelun tuloksia, kuten logiikkakaavioiden kaltaisten tietovirtakaavioiden asetteluun kehitettyä hierarkkista lähestymistapaa.

Kaavioiden asetteluun käsin kuluu huomattavan paljon aikaa silloin, kun tavoitteena on mahdollisimman luettava kaavio. Klausken ja Dziobekin mukaan kaavioiden asetteluun kuluu ajasta n. 30%. Lisäksi he arvioivat, että kaavioiden asettelulla saavutettavan luettavuuden myötä voitaisiin toimilohkoihin perustuvaan suunnittelu- ja ohjelmointityöhön käytettävää työaikaa lyhentää parhaassa tapauksessa puoleen nykyisestä. [2] Kun tietokoneen avulla toteutettava algoritmillinen muunnos kuvauksesta kaaviomuotoon onnistuu ilman suunnittelijalle siitä koituvaa vaivaa tai ajanhukkaa, kannattaa suunnittelutyön kohdistua kuvauksen laatimiseen.

Tämän työn tavoitteena on osoittaa yhteys suunnattujen graafien ja automaatio-suunnittelun logiikkadiagrammien välillä, kertoa kuinka graafeja varten kehitetyt asettelualgoritmit voivat tehostaa automaatiosuunnittelua, ja esitellä asetteluun soveltuva algoritmi yksityiskohtaisesti. Työssä on myös kokeellinen osio, jossa laadittua algoritmia käytetään konkreettiseen kaavioasetteluun.

2 Tehtaan mallit

Tehdasmalli on kuvaus, joka mahdollistaa tehtaan toteutuksen, käyttöönoton ja ylläpidon. Se on tietomalli, joka kuvaa tehtaan toimintaa, sen prosessia ja laajuudestaan riippuen myös sen ihmisten toimintaa ja organisaatiota. Pohjimmiltaan se koostuu tehdasobjekteista ominaisuuksineen ja niitten välisistä relaatioista. [1]

Suunnittelijoilla on erilaisten työtehtäviensä myötä erilaisia tarpeita myös tehdasmallin suhteen. Työn kohde on monitahoinen, eikä mikään yksi esitystapa pysty kattamaan kaikkia suunniteltavan järjestelmän näkymiä. Tehdasta tulee kuvata useilta eri näkökannoilta erilaisilla tarkkuuksilla kunkin näkymän vaatimuksien mukaisesti. Tehdasmalliin kuuluu siis useita malleja, jotka yhdessä muodostavat kokonaismallin.

Jokaisella mallilla on myös metamalli. Se määrittelee, millaisia objekteja se voi sisältää, mitä ominaisuuksia sillä voi tai täytyy olla ja millaisia yhteyksiä objektien välillä on. Metamallin loogiset riippuvuudet määrittelevät suunnittelun työtapoja ja järjestystä. Ne kuvaavat, millaiset tietomallit ovat suunnittelujärjestelmän kannalta hyväksyttäviä tehdasmalleja ja määräävät sen laajuuden. Metamallin määrittelyminen tekee työn tuloksesta ennakoitavan ja mahdollistaa tehokkaiden apuvälineiden kehittämisen. Määrittelyllä myös suljetaan pois eriäviä tapoja kuvata tehdasta ja mahdollistetaan määrittelyyn perustuvat työkalut ja suunnittelukäytännöt. Tällaisia ovat esimerkiksi uudelleenkäytettävää koodia sisältävät kirjastot ja erilaiset mallimuunnokset.

Suunnittelussa käytettävät metamallit valitaan siten, etteivät ne ole ristiriidassa ja muodostavat yhdessä toisiaan täydentävän kokonaisuuden. Tällöin metamallien konfiguraatio muodostaa itsessään mallin.

2.1 Automaatiojärjestelmän kuvaukset

Teollisuuden hajautettujen ohjausjärjestelmien suunnittelussa on havaittu tarpeelliseksi ainakin kolme kuvausta: toiminnallinen, fyysinen sekä ohjelmistollinen [3].

2.1.1 Toiminnallinen kuvaus

Toiminnallinen kuvaus määrittelee säätöjärjestelmän toiminnan tavalla, joka toteutettuna täyttää sille asetetut käyttäjävaatimukset. Se kuvaa järjestelmän toimintaa muttei määrää sen tarkkaa teknistä toteutusta. [4]

Tätä näkymää määritettäessä eri alojen asiantuntijat voivat osallistua työn suunnitteluun ilman, että heillä on tuntemusta instrumentoinnista tai ohjelmistokehityksestä. Kun päätökset on tehty toiminnallisella tasolla, voidaan hankinnat räätälöidä sen mukaisesti ja toteuttaa tehokkaasti. Tällaisen määrittelyn avulla on mahdollista käyttää formaaleja verifointimenetelmiä, joitten avulla voidaan osoittaa, että

järjestelmän suunnitelma toteuttaa sille asetetut vaatimukset. Näin suunnitelman oikeellisuus voidaan osoittaa ennen investointeja toteutukseen. [1]

2.1.2 Fyysinen näkymä

Fyysiseen näkymään suunnitellaan järjestelmän johdotukset, kaapelit, kenttäväylät, ohjauskeskukset, toimilaitteiden sijainnit ja ylipäänsä kaikki, mitä vaaditaan järjestelmän fyysiseen käyttöönottoon ja ylläpitoon. Sen käsittely ei kuulu tämän työn laajuteen.

2.1.3 Ohjelmistonäkymä

Ohjelmistonäkymä kattaa funktionaalisen suunnittelun toteutuksen ohjelmamuodossa. Asiakkaalla on yleensä omat toiveensa sen suhteen, millaiseen muotoon ohjelma tehdään. Ohjelmiston toteuttamiseen ei pitäisi liittyä enää suunnittelutyötä — toisin sanoen toiminnallisen kuvauksen määrittelyjen täytyy olla riittävän tarkkoja, jotta niitten mukaan tehdyssä ohjelmassa ei ole sen toimintaan vaikuttavia tulkinnanvaraisuuksia.

Ohjelmistototeutuksen työtavat jäävät usein määrittelemättömiksi ja muusta suunnittelutyöstä irrallisiksi, vaikka pyrkimyksiä niitten integroimiseksi suunnitteluprosessiin entistä vahvemmin on ollut. Toteutustapa jää silloin yksittäisten suunnittelijoiden määriteltäväksi, mistä seuraa, että yhtenäistä työtapaa on harvoin. Toteutetun ohjelmakoodin uudelleenkäyttö jää myös tyypillisesti vähäiseksi. [5]

2.2 Logiikan kuvaukset

Logiikan kuvaukset helpottavat tehtaan toiminnan ymmärtämistä suunnittelu- ja rakennusvaiheen lisäksi tehtaan toiminnan ja huollon yhteydessä ja ovat siksi tärkeä osa dokumentaatiota. Teollisessa automaatio suunnittelussa sallitut logiikan esitystavat on määritelty erityisesti selkeyttä, turvallisuutta ja ennustettavaa toimintaa silmällä pitäen. Joskus loogista järjestelmää voidaan kuvailla kertomalla esimerkinomaisesti sen toiminnasta eri olosuhteissa. Tällainen lähestymistapa ei kuitenkaan yleensä ole riittävä. Lisäksi määritellään yleensä ainakin muuttujia, säätöpiirejä, sekvenssejä sekä niitten välisiä kytkentöjä.[1] Jatkuva prosessiohjaus voidaan esittää selkeästi järjestelmän PI-kaavioissa, mutta diskreetin ohjauksen kuvaamiseen tarvitaan erilaisia esityksiä, kuten logiikkadiagrammeja [6]. Logiikkadiagrammit kuvaavat syöttöjen ja lähtöjen välistä logiikkaa.

2.2.1 Toimintakaaviot

Toimintakaavio on funktionaalisen näkymän toteutus, joka tavallisesti valmistellaan järjestelmän suunnittelun varhaisessa vaiheessa prosessikaaviosta. Se määrittelee oh-

jausjärjestelmän toiminnot, ja sitä pidetään ajantasaisena järjestelmän suunnittelun edetessä. Se toimii suunnittelun apuna ja on lopulta osa lopullisen järjestelmän ohjeistusta.

Nykyaikaisessa automaation ohjelmistosuunnittelussa käytetään usein ohjelmointikieliä, jotka ovat muodoltaan lähellä toiminnallisia logiikan kuvauksia ja dokumentoivat itsensä hyvin. Tämän vuoksi toiminnallinen kuvaus usein jätetään tekemättä, jolloin syntyy säästöjä. [1]

2.2.2 Ohjelmakoodi

Ohjelmakoodi on ohjelmanäkymän toteutus. IEC 61131-3 on laajassa käytössä oleva avoin ohjelmakoodin standardi, joka määrittelee automaatiologiikan ohjelmointimenetelmät ja pyrkii olemaan riittävän joustava kaikkiin PLC-ohjelmoinnin taroituksiin. Se sisältää viisi erilaista ohjelmointikieltä, joista tässä työssä käsitellään erityisesti FBD:tä. [7]

FBD-kieli koostuu toimilohkoista ja niiden välisistä langoista. Toimilohkot kuvaavat toisistaan erillisiä itsenäisiä laskennallisia yksiköitä, ja langat kuvaavat niitten relaatioita toisiinsa. Toimilohko lähettää tilastaan riippuen tapahtumia jotka vaikuttavat muitten toimilohkojen toimintaan. Sen tekemien laskutoimitusten tulos riippuu sen vasemmalta puolelta tulevista syöttötiedoista ja sen suorittaman laskennan tulokset lähetetään toimilohkon oikealta puolelta. Toisiinsa liitetyt toimilohkot muodostavat verkon, joka määrittelee laajemman toiminnallisuuden. [8]

Toimilohkojen muokkaamiseen on olemassa useita työkaluja. Näistä mainitsemisen arvoisia ovat ainakin FBDK, 4DIAC, ISaGRAF ja NxtControl. Ne eivät kuitenkaan tarjoa kaavioiden asetteluun muuta kuin yksinkertaisia työkaluja. [9]

Automaatiokaavioiden suoritusjärjestys etenee standardin IEC 61131-3 mukaan vasemmalta oikealle. Lisäksi toimilohkoa ei ajeta, ennen kuin kaikki sitä edeltävät toimilohkot on suoritettu. Keskinäisen suoritusjärjestyksen täytyy myös tulla esille toteuttavassa ohjelmistossa. Suoritusjärjestys kulkee usein ylhäältä alas, mutta tätä ei voi olettaa aina todeksi. [7]

Suoritusjärjestysvaatimus asettaa kappaleessa 3 tarkasteltavalle graafinpiirrolle rajoituksia. Jos niitä ei oteta huomioon, saattaa graafin algoritmillinen piirto johtaa vääränlaiseen kaavioon. Mahdollisten takaisinkytkentöjen tapauksessa vaaditaan huolellisuutta, jottei syklien poistovaiheessa kaavion järjestys muutu.

2.2.3 Logiikan tietokantakuvaukset

Logiikka tallennetaan jaettuun suunnittelumalliin, johon kaikilla järjestelmän suunnittelijoilla on yhteys. Tavan, jolla logiikka tallennetaan, täytyy olla yhdenmukainen, jotta suunnittelutyössä voidaan tehdä tehokasta yhteistyötä työpaikalla jaettujen apuvälineiden avulla. Lisäksi kuvauksen tulee olla formaali, jotta logiikkaa

voitaisiin käsitellä algoritmillisesti. Formaalilla tarkoitetaan tietynlaista, tarkkaan määritetyn syntaksin mukaista kuvausta. Tällöin tulee mahdolliseksi toteuttaa tietoa käsitteleviä muunnosalgoritmeja. Muunnoksella tarkoitetaan jonkin kuvauksen tulkitsemista ja kuvaamista uudelleen eri tavalla.

Standardin IEC 61131-3 mukaisten ohjelmointikielten kuvaamiseen on ehdotettu PLCopen-standardia. Sen mukainen logiikan XML-muotoinen kuvaus voi sisältää toimilohkon toiminnallisuuden kannalta välttämättömien tietojen lisäksi toimilohkon sijainnin, koon ja jopa lankojen reititykset. Esitys voidaan tällöin laatia siten, että se on tuotettavan kaavion asettelun kannalta yksiselitteinen. Tällaista kuvausta voidaan pitää dokumentaation lopullisena muotona. [10]

Kun logiikkakuvausten muoto on määritelty tarkasti, voidaan määritelmän mukaisesti laadittu logiikkakuvaus muuntaa määritelmään perustuvien sääntöjen perusteella. Monet automaatiologiikan suunnitteluohjelmistot pystyvät muuntamaan käyttämänsä kuvauksen PLCopen-muotoiseksi tiedoksi, jolloin suunnittelutietoa voidaan siirtää eri järjestelmien kesken. Erilaisia XML-kuvauksia on helppoa laatia ja niitten sisältämään tietoon perustuen voidaan tuottaa minkä tahansa muotoisia dokumentteja käyttäen hyväksi XSL-muunnoksia [11]. Eri XML-pohjaisia tiedostoformaatteja käyttävien suunnitteluvälineiden välinen integraatio on tällöin helposti toteutettavissa.

Olemassaolevien suunnitteluohjelmistojen varaan rakennettu suunnittelujärjestelmä voi kuitenkin kohdata haasteita, jos luotetaan liikaa ohjelmien standardinmukaisuuteen. Valmistajat jättävät usein standardinmukaisiksi kutsutuissa ohjelmistoissa määrittelyn mukaisia ominaisuuksia toteuttamatta. Tämä johtuu siitä, että ohjelma on määritelty standardinmukaiseksi, jos se toteuttaa siitä jonkin osan ja mainitsee, mitä se jättää toteuttamatta. [5]

3 Graafit ja niiden asettelu

3.1 Määritelmiä

Graafi tai verkko on yleisen määritelmänsä mukaan joukko solmuja ja niitä yhteen liittäviä lankoja. Lankoja kutsutaan usein myös kaariksi, reunoiksi, väleiksi tai linkeiksi. Solmusta käytetään myös ilmaisua noodi. Matemaattisesti esitettynä graafi on joukko $G = (V, E)$, missä V on rajoitettu solmujoukko ja E on rajoitettu lankajoukko.

Kerrostus on jaottelu $\mathfrak{L} = (L_1, L_2, \dots, L_h)$, jonka alajoukot sisältävät yhdessä kaikki solmut V . Solmujoukon erilaisia kerrostuksia vertaillaan jaottelun *leveyden* ja *korkeuden* avulla. Korkeus¹ on kerrosten määrä h ja leveys² on suurimman kerrosjoukon L_i koko.

Laajennetaan graafin määritelmää sisällyttämällä siihen joukko portteja P ja funktio $n : P \rightarrow V$, joka kartoittaa portit niitä vastaaville solmuille. Lanka koostuu porttiparista, joita se yhdistää. Graafi on *suunnattu* silloin, kun sen langat ovat järjestettyjä pareja, joista toinen on tulo- ja toinen lähtöportti. Toisin sanoen $e = (p_1, p_2)$, missä p_1 on lähtö- ja p_2 tuloportti.

Solmu v_j on solmun v_i *seuraaja* silloin, kun on olemassa lanka $e \in E$, jolle $n(p_1) = v_i$ ja $n(p_2) = v_j$. Polku on solmusekvenssi (v_1, v_2, \dots, v_k) , jolle pätee, että $k > 1$ ja jokainen sekvenssin solmu v_{i+1} on solmun v_i seuraaja.

Graafi on *sykkitön* silloin, kun mikään polku ei sisällä samaa solmua u seammin kuin kerran. Lanka (p_1, p_2) on *itseohjautuva* silloin, kun $n(p_1) = n(p_2)$. Kerrostus on *kunnollinen*³ silloin, kun jokaisen kerrostusjoukon L_i jokaisen solmun seuraajat kuuluvat kerrokseen L_{i+1} .

Virityspuu on verkon aliverkko G_s joka sisältää verkon kaikki solmut siten, että se sisältää mahdollisimman vähän lankoja. Virityspuussa ei ole syklejä, koska mikä tahansa virityspuuksi ehdotetussa verkossa sijaitseva sykli v_i, \dots, v_i voidaan rikkoa poistamalla mikä tahansa sen sisältämä yksittäinen lanka ilman, että sen sisältämän solmujoukon E koko muuttuu. Kun virityspuusta poistetaan lanka, jakaantuu puu kahdeksi.

Graafin *asettelu* on tieto jokaisen solmun suhteellisista koordinaateista ja koosta, sen porttien sijainneista ja lankojen piirtoreiteistä. Asettelyn tarkka esitystapa on sovelluksesta riippuvainen.

¹ Tietovirtakaavioissa vasemmalta oikealle.

² Tietovirtakaavioissa ylhäältä alas.

³Engl. proper.

3.2 Tulosten arviointiperusteet

Asettelun esteettisyydellä tarkoitetaan ominaisuuksia, jotka parantavat sen luettavuutta. Purchase ym. [12] ovat tutkineet esteettisyyteen vaikuttavia tekijöitä ja määritelleet asettelun luettavuudelle tärkeimmiksi seuraavat ominaisuudet:

1. Lankojen risteysmäärä
2. Kaavion koko
3. Lankojen yhteispituus
4. Pisin lankapituus
5. Symmetria

Näistä ominaisuuksista lankojen risteysmäärä muodostui tärkeimmäksi. Myös lankojen pituus oli merkittävässä asemassa luettavuuden kannalta. Esteettiset ominaisuudet ovat usein ristiriidassa keskenään — jotta voitaisiin esimerkiksi välttää langan piirto solmun läpi, joudutaan siihen tekemään mutkia. Valmiin kaavion asettelua voidaan arvioida laskemalla kaavioista esteettisyyteen vaikuttavia tekijöitä automatisoidusti.

3.3 Liittyvä työ

Suunnattuja graafeja käytetään laajalti riippuvuussuhteiden mallintamiseen. Esimerkkejä suunnatuista graafeista ovat projektinhallintaverkot, ontologioiden määrittelykaaviot, ohjelmien kutsupuut, syy-seurausdiagrammit sekä aiemmin osioissa 2.2.1 ja 2.2.2 käsitellyt toimintakaaviot ja FBD-kieliset kaaviot.

Suurin osa asettelualgoritmeista on suunniteltu geneerisille graafeille. Ne pyrkivät tuottamaan keskimäärin hyvän asettelun, oli graafi millainen hyvänsä. Suunnatun verkon rakenteen huomioon ottavat algoritmit tuottavat parempia tuloksia. Tällaisia ovat kerrostetut asettelumenetelmät.

Kerroksittainen tapa esittää syklittömiä ja suunnattuja verkkoja on intuitiivinen ja helppolukuinen. Alkuperäinen ajatus graafien kerrostamisesta voidaan johtaa Warfieldin [13] ja Carpanon [14] tekemään työhön. Ylivoimaisesti suosituin tapa lähestyä suunnattujen graafien piirtoa on Sugiyaman menetelmä, joka jakaa ongelman vaiheisiin [15]. Sugiyaman ym. määrittelemä jaottelu on säilynyt hierarkkisen graafinpiirron tutkimuskentässä ajankohtaisena, vaikkei sen esittämiä algoritmeja juuri käytetäkään. Kun jokaista vaihetta voidaan tutkia erillisenä ongelmana, tutkimustyö helpottuu. Näiden ongelmien ratkaisuja on kehitetty aktiivisesti kymmeniä vuosia. Jaotteluun on lisäksi tehty uusia käyttökohteita palvelevia laajennuksia.

Tietovirtakaavioiden toimilohkot sisältävät useita portteja, joiden keskinäinen järjestys on säilytettävä. Lisäksi langat ovat tyypillisesti ortogonaalisia, jolloin algoritmia pitää täydentää erillisellä langoille tarkoitetulla reititysalgoritmillä. Työväi-

ta kerrostus ja risteysten vähennys saattavat muuttaa ohjelman suoritusjärjestystä. Tällöin algoritmin toimintaa pitää yksinkertaisesti rajoittaa järjestysherkkien blokkien osalta. Koska algoritmit ovat heuristisia, ovat niihin tehtävät yksinkertaiset rajoitukset helppoja toteuttaa. Laajoja käytännön tutkimuksia tietovirtakaavioiden asettelusta ovat tehneet Klauske ym. [16].

Toimilohkojen syötöt ovat yleensä lohkon vasemmalla ja ulostulot oikealla puolella. Näin on FBD-ohjelmointikielen tapauksessa aina. Toimintakaavioiden tapauksessa syöttöjen ja ulostulojen sijainteja ei ole määritelty yhtä tarkasti, jolloin sivuportit on otettava asettelevassa algoritmista myös huomioon, jos niitä halutaan käyttää. Sivuporttien huomioonottoon on esitetty ratkaisu, jossa lankojen reititystä varten asetetaan valesolmuja. [17]

3.4 Asettelualgoritmi

Sugiyaman menetelmään perustuva asettelu koostuu viidestä eri vaiheesta, jotka on esitetty myös kuvassa 1.

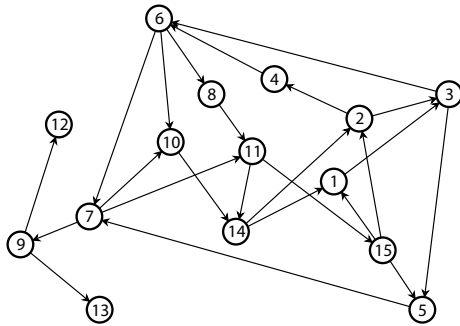
1. Syklien poisto, seuraa DFS-hakua [19] tai Eadesin ym. ahnetta algoritmia [20].
2. Kerrostus, seuraa Gansnerin ym. lankapituuden minimimoivaa menetelmää [21].
3. Risteysten vähentäminen, seuraa Sugiyaman ym. alkuperäistä menetelmää [15].
4. Poikittaisasettelu, seuraa Sanderin lineaaristen segmenttien menetelmää [22].
5. Lankareititys, seuraa Sanderin monilankareititysalgoritmia [23].

Asettelussa käytettävät algoritmit on valittu ottaen huomioon datavirtauskaavioiden rajoitukset ja rakenteelliset ominaisuudet. Nämä vaiheet ovat toisistaan erillisiä ja voidaan tilanteen mukaan vaihtaa toisiksi tai jättää suorittamatta. Jos esimerkiksi toimilohkojen paikat halutaan pitää paikallaan mutta laatia lankojen reititykset automaattisesti, voitaisiin ajaa pelkkä viides osio. Seuraavaksi esitellään jokaisen vaiheen tavoitteet, niihin liittyvää tutkimustyötä sekä kuvataan algoritmit työhön sovellettavilta osin.

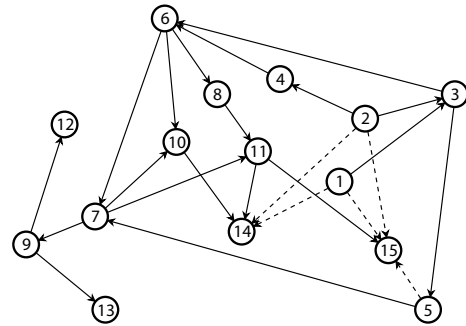
3.4.1 Syklien poisto

Syklinpoistovaiheessa muotoillaan graafi siten, että se on sykliton. Syklit eli takaisin-kytkennät ovat graafinpiirtoalgoritmien vaatimuksista huolimatta välttämätön osa kaavioita, eikä niitä voida kokonaan poistaa. Tämän vuoksi ne rikotaan kääntämällä yksi tai useampi syklin sisältämistä langoista.

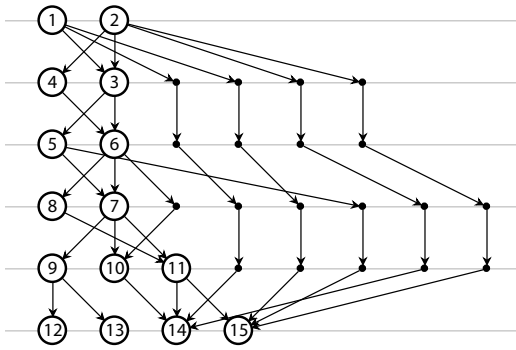
Tarkemmin määriteltynä tavoite on löytää mahdollisimman pieni lankajoukko $FS \subset E$, jonka sisältämät langat kääntämällä verkko on sykliton. Tämä ongelman on



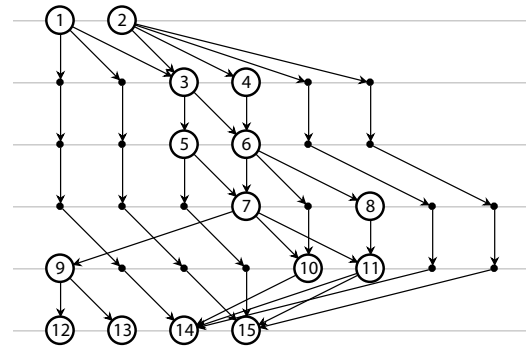
(a) Alkuperäinen graafi G



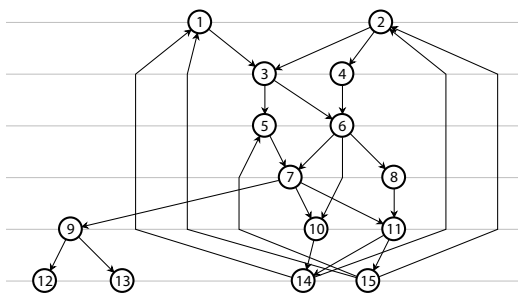
(b) Syklinpoisto



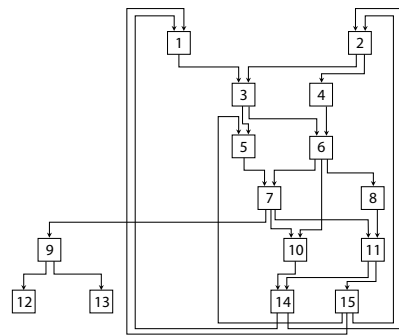
(c) Kerrostus



(d) Risteysten vähentäminen



(e) Poikittainen asettelu, lankojen kääntö



(f) Lankareititys

Kuva 1: Sugiyaman menetelmän eri vaiheet (Healy ja Nikolov [18], lankareititys lisätty).

osoitettu olevan NP-vaikea [24].

Syklien poistovaiheessa käsiteltävä tietomalli sisältää tiedon jokaisessa puussa ensimmäisenä suoritettavista solmuista. Tämä mahdollistaa huomattavan yksinkertaisten algoritmien käytön. Yksi tällaisista menetelmistä mahdollisimman pienen lankajoukon FS etsimiseen on DFS-haku. DFS-haussa edetään ensimmäisenä suoritettavista solmuista mielivaltaista polkua pitkin ja käännetään matkalla kohdatut käänteiset langat. Tätä jatketaan, kunnes luotua polkua (e_1, e_2, \dots, e_h) ei voida enää jatkaa. Tämän jälkeen palataan takaisin lankaa e_h pitkin ja jatketaan, kunnes löydetään solmu, josta lähtevää lankaa ei ole vielä seurattu. [19] Käännetyt langat käännetään lankojen reitittämisen vaiheessa takaisin oikein päin käyttäen hyväksi lankajoukkoa FS . Jos ensimmäinen kerros ei ole valmiiksi tiedossa tai sillä ei ole merkitystä, voidaan käyttää Berger-Shorin algoritmiin [25] perustuvaa ahnetta algoritmia [20].

3.4.2 Kerrostus

Kerrostukselta vaaditaan, että se on kunnollinen ja tiivis⁴. Tiiviydellä tarkoitetaan sitä, että kerrostuksen leveys ja pituus ovat pieniä ja kerrosten välinen etäisyys on vakio.

Tämän saavuttamiseksi graafiin lisätään valesolmuja pitkien lankojen katkaisemiseksi. Valesolmut ovat graafiin lisättäviä kuvitteellisia solmuja, joita ei piirretä lopulliseen kaavioon mutta jotka helpottavat sen algoritmista käsittelyä. Kerrostukseen halutaan valesolmuja mahdollisimman vähän tiiviiden, lyhyiden lankapituuksien sekä asettelun hyvän laskennallisen suoritusajan varmistamiseksi.

Tiiviiden äärimmäisenä rajoituksena toimii lopullisesta tarkastelutavasta riippuen näyttöpäätte tai paperi, jolta aseteltua kaaviota on tarkoitus tarkastella. Erilaisilla kerrostusmenetelmillä graafin pituus voidaan minimoida leveyden kustannuksella tai siitä voidaan tehdä mahdollisimman kapea pituuden kustannuksella. Sekä leveyden että pituuden minimointi samanaikaisesti on rinnastettavissa multiprosessoriajatusongelmaan ja on siten NP-täydellinen ongelma. [26]

Yksinkertainen tapa tuottaa kerrostus on pisimmän reitin tapa. Se asettaa ensin kaikki solmut, joilla ei ole seuraajia kerrokseen L_1 . Tämän jälkeen jokainen muu solmu asetetaan kerrokseen L_{p+1} , missä p on lyhin etäisyys johonkin kerroksen L_1 solmuista. Pisimmän reitin tapa tuottaa mahdollisimman vähän kerroksia mutta saattaa tuottaa huomattavan suuria yksittäisiä kerroksia.

Kun kerrostuksesta halutaan mahdollisimman kapea, käytetään multiprosessoriajatusongelman ratkaisemiseen kehitettyä Coffmann-Grahamin algoritmia [27]. Ongelmana on ajastaa eri tehtävät W kappaleelle prosessoreita siten, että kaikki tehtävät suoritetaan ajassa H . Löydämme vastaavuuden verkon kerroksien määrälle ja suoritusajalle sekä suurimmalle sallitulle kerrokskoolle ja prosessorien määrälle.

⁴eng. compact

Nämä kerrostusmenetelmät voivat olla hyödyllisiä sellaisissa sovelluksissa, joissa aseteltavan kaavion muodolla on erityisiä kapeus- tai pituusvaatimuksia. Näitä ei sovel-luksessamme ole, vaan tavoitteena on yksinkertaisesti mahdollisimman tiivis aset-telu. Koska tiiviys korreloi valesolmujen vähäisen määrän kanssa, voidaan lähestyä ongelmaa valesolmujen määrän minimoinnin kautta. On olemassa myös kerrostuk-sen laatimisen tapa, joka tekee tämän ja voidaan suorittaa polynomisessa ajassa. Se löydetään, kun otetaan käyttöön lineaarisen ohjelmoinnin optimointimenetelmä, jolla minimoidaan

$$f = \sum_{(p_1, p_2) \in E} (i - j - 1), \quad n(p_1) \in L_i \quad ja \quad n(p_2) \in L_j, \quad (1)$$

missä minimoitava arvo f on samalla valesolmujen määrä.

Tälle lineaarisen ohjelmoinnin optimointiongelmalle on tehokas ratkaisutapa, jo-ka perustuu niinkutsuttuun Network Simplex -algoritmiin [28]. Sen aikakomplek-sisuutta ei ole pystytty osoittamaan, mutta se on käytännössä osoittautunut suo-ritusajaltaan erittäin nopeaksi [21]. Menetelmässä muodostetaan ensin verkon vi-rityspuu. Kun virityspuusta poistetaan lanka $e = (p_1, p_2)$, tuloksena syntyy kaksi toisistaan erillistä puuta G_1 ja G_2 , joille $G_1 \cup G_2 = G_s$ ja $G_1 \cap G_2 = \emptyset$ ja joista molemmat sisältävät toisen katkaistun langan yhdistämistä solmuista $n(p_1) \in G_1$ ja $n(p_2) \in G_2$. Näitten kahden puun perusteella lasketaan jokaiselle langalle leik-kausarvo. Leikkausarvo on määränpääsolmun sisältävästä puusta ja lähdesolmun sisältävään puuhun kulkevien lankojen pituudet, josta vähennetään päinvastaiseen suuntaan kulkevien lankojen pituudet. Negatiivinen leikkausarvo viittaa siihen, että kyseistä lankaa kannattaa todennäköisesti pidentää mahdollisimman paljon. Tulok-sena saadusta kerrostuksesta muodostetaan uusi virityspuu. Menetelmää jatketaan edelleen, kunnes kaikki virityspuun leikkausarvot ovat positiivisia.

3.4.3 Risteyksien vähentäminen

Risteysten määrä on osoittautunut suurimmaksi yksittäiseksi tekijäksi graafin luet-tavuuden kannalta [12]. Graafin kokonaisristeysmäärän vähentäminen ei perustu sol-mujen tarkkoihin sijainteihin vaan niitten keskinäiseen järjestykseen. Kahden ker-roksen ylitysongelmassa etsitään joukolle L_i järjestys, joka minimoi risteysten mää-rän, kun joukko L_{i+1} pysyy paikallaan. Ongelma on siis luonteeltaan kombinatorinen eikä geometrinen, mikä huomattavasti yksinkertaistaa hyvän ratkaisun löytämistä. Graafi on myös muokattu kerrostamisvaiheessa kelvolliseksi, minkä seurauksena on-gelmaa ratkaistessa voidaan keskittyä vuorotellen vain kerrosparin L_i ja L_{i+1} väli-siin lankoihin. Näistä helpotuksista huolimatta kyseessä on NP-täydellinen ongelma siinäkin tapauksessa, että koko graafissa on kerroksia vain kaksi [29].

Parhaan mahdollisen kombinaation löytämiseksi joudutaan yksinkertaisen ratkaisun puutteessa käyttämään heuristisia menetelmiä. Eräs suosittu lähestymistapa perus-tuu solmujen sijoittamiseen sen kohde- ja lähdesolmujen järjestyslukujen mediaaniin.

Tätä toistetaan graafin jokaiselle solmulle, kunnes järjestys ei enää muutu. Teorian kannalta mediaanimenetelmällä on useita hyviä ominaisuuksia. Sen avulla tuotetun ratkaisun risteysmäärän suhde parhaaseen mahdolliseen on vakio. Lisäksi algoritmi voidaan suorittaa polynomisessa ajassa. Käytännön kokeiluissa satunnaisilla graafeilla on kuitenkin todettu, ettei mediaaneihin perustuva menetelmä tuota parhaita tuloksia [30]. Battisti ym. suosittelivatkin eri menetelmiä yhdisteleviä hybridialgoritmeja, kuten mediaanimenetelmän ja satunnaisten transpositioiden yhdistämistä [26].

3.4.4 Poikittainen asettelu

Jokainen kulma langassa aiheuttaa ylimääräisen rasitteen ihmisen hahmotuskyvyllä [12]. Esteettistä lopputulosta tavoittelevan asettelualgoritmin tulee siis pyrkiä minimoimaan lankojen kulmien määrä.

Risteysten vähentämisvaiheessa saavutettu kombinatorinen ratkaisu pyritään säilyttämään poikittaisasetteluvaiheessa. Siinä missä kerrosten solmukombinaatiot vaikuttavat lankojen risteysten määrään, vaikuttaa niiden tarkka poikittainen asettelu langoissa olevien kulmien määrään. Solmujen välisten lankojen käännösten määrää pyritään vähentämään, jotta kaavion luettavuus paranee. Asettelyn merkitys korostuu, kun lankoja on paljon, kuten automaation logiikkakaavioille on tyypillistä.

Risteysten vähennysvaiheessa laaditun järjestyksen pohjalta muodostetaan triviaali poikittaisasettelu, jota tasapainotetaan. Tasapainotus tapahtuu mallintamalla solmuja levossa olevina heilureina. Solmut ovat heilurin päässä oleva paino ja lanka painoa kannatteleva naru. Tasapainotettavaa kerrosta seuraava kerros pysyy kiinteänä paikoillaan.

Solmujen poikkeamat lasketaan ja vierekkäisten solmujen päällekkäisyyksien tapauksessa siirretään niitten muodostamia osioita kauemmaksi toisistaan, kunnes päällekkäisyyksiä ei enää esiinny.

$$D_p(e) = x(v_1) - x(v_2) \quad (2)$$

$$D_p(v) = \frac{\sum_{e \in E} D_p(e)}{\text{indeg}(v)} \quad (3)$$

Segmentin siirtymä on sen sisältämien solmujen siirtymien summa, ja segmenttijoukon siirtymä on sen kaikkien segmenttien siirtymien keskiarvo.

$$D_p(S) = \sum_{v \in L} D_p(v) \quad (4)$$

$$D_p(v) = \frac{\sum_{i \in 1, \dots, k} D_p(S_i)}{k} \quad (5)$$

Kun solmujen sijainnit on tasapainotettu, jaotellaan asetteluun käytössä oleva tila ruudukoksi ja asetetaan solmut niitten tasapainotettuja sijainteja lähinnä oleviin ruudukkopisteisiin. Menettely tekee kaaviosta vähemmän tasapainoisen, mutta käytännössä ruudukointi tekee siitä luettavamman.

3.4.5 Lankojen reititys

Tietovirtakaavioiden toimilohkoissa on useita portteja, ja niitten sisältämät lankareititykset ovat ortogonaalisia. Nämä rajoitukset tulee ottaa tässä kaaviopiirron viimeisessä vaiheessa huomioon. Gansner ym. esittivät porttiongelmaan ratkaisun, joka perustuu sijoittelun laajentamiseen porttien suhteellista sijaintia kuvaavalla tiedolla. [21]

Kun jokaiselle solmulle on tiedossa sen lopullinen sijainti, luodaan lankasegmenttejä siten, että ne liikkuvat solmujen koordinaattien välillä. Poikittaiset segmentit, jotka asetetaan tyhjiin tilaan rivien j ja $j + 1$ välille, saavat koordinaatiksi $j + 0.5$. Tämä toistetaan pystysuuntaisille segmenteille.

Kaikki samassa ruudussa tai sarakkeessa k olevat segmentit kootaan ryhmäksi joukkoon S . Tavoitteena on levittää ne koordinaateille välillä $[k, k + 1]$. Sander ym. ovat esittäneet reititysongelman ratkaisun, jossa käsitellään yksitellen jokaisen ruudun ylittävien lankasegmenttien muodostaman ryhmän paikallista asettelua erillisenä graafina. [23] Menetelmässä luodaan jokaiselle ruudulle erillinen segmenttiylitysgraafi, johon sovelletaan tässäkin työssä kuvattuja kaavioasettelun menetelmiä.

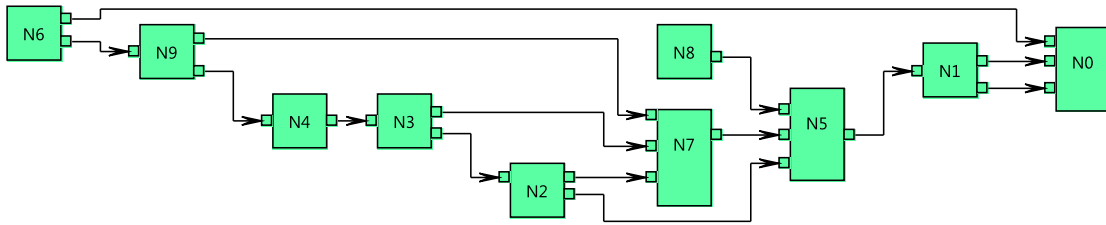
Risteysten minimoimiseksi luodaan segmenttiylitysgraafi jokaiselle ruudulle. Jokainen graafiin kuuluva segmentti vastaa yhtä segmenttiylitysgraafin solmua. Segmenttiylitysgraafin syklit vastaavat asettelussa olevia risteyskohtia. Asyklinen segmenttiylitysgraafi ei silloin sisällä syklejä ja se voidaan järjestää topologisesti. Muussa tapauksessa sen sisältämät syklit rikotaan käyttäen syklinpoistoon soveltuvaa algoritmia. [20].

Lopuksi segmenttien sijoitus lasketaan syklittömästä segmenttiristeysgraafista. Segmentti, jonka sijoitus on $r \in \{1, \dots, r_{max}\}$, saa koordinaatiksi $k + r / (r_{max} + 1)$.

4 Esimerkkejä

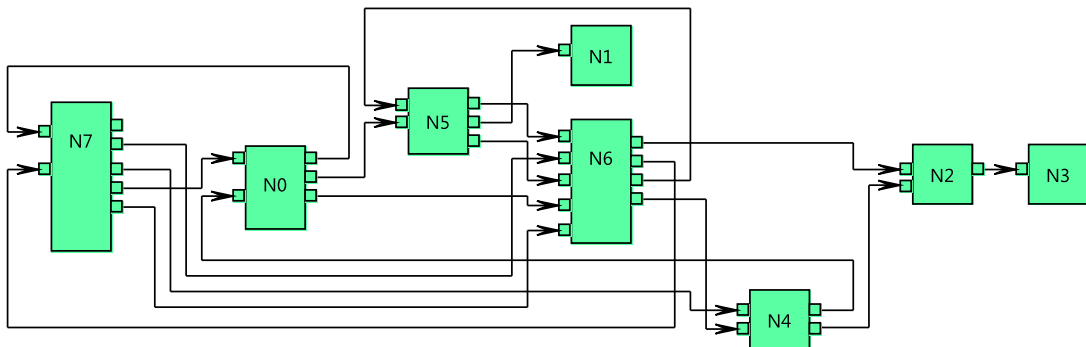
Menetelmän soveltuvuutta logiikkakaavioiden asetteluun tutkittiin luomalla satunnaisia graafeja, jotka aseteltiin KIELER-sovelluksen avulla. KIELER on Eclipse-projektin päälle rakennettu kokoelma mallipohjaisen suunnittelun apuvälineitä, jota kehitetään Kielin yliopistossa. [31] Se toteuttaa useimmat esitetyistä kaavioasettelun algoritmeista, eikä sitä tarvinnut muokata merkittävästi haluttujen tulosten saavuttamiseksi. Tässä esitellään kolme erityyppistä verkkoa, joiden kaltaisia algoritmi saattaisi kohdata.

Kuvassa kaksi on yksinkertaiselle, yksi tai kaksi lähtöä sisältävien solmujen syklittömälle verkolle tehty asettelu. Suurin osa aseteltavista kaavioista on monimutkaisuuksudessaan todennäköisesti tätä luokkaa. Huomataan, että algoritmi suoriutuu tehtävästä erinomaisesti.



Kuva 2: Yksinkertaisen verkon asettelu. Toimilohkoissa on 1–2 lähtöä ja syklejä ei ole.

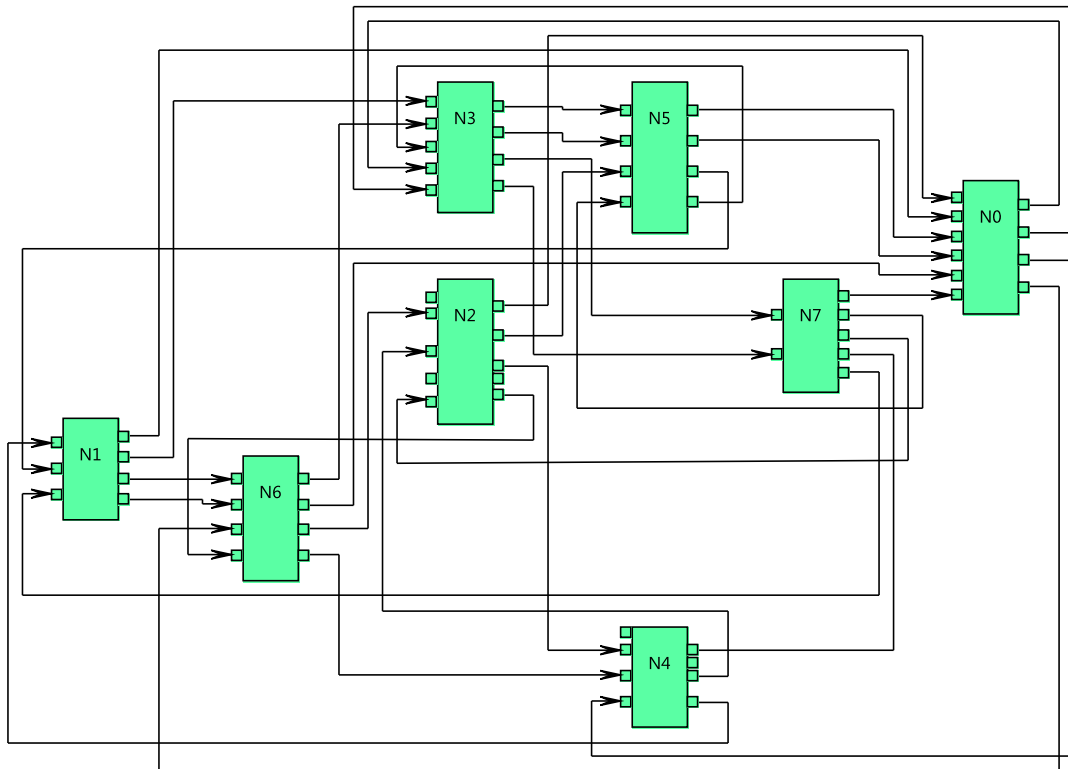
Kuvassa kolme nähdään paljon vaihtelua sisältävä verkko. Toimilohkoissa on lähtöjä välillä 0–4 ja takaisinkytkentöjä on paljon. Verkon kuvaama tietovirta ei ole sikäli todenmukainen, että siinä olevat yhteydet ovat täysin satunnaisia eivätkä luonnostaan mitenkään kerrostuneita. Algoritmi onnistuu kuitenkin luomaan jotakin järkeä täysin satunnaiseen kaavioon.



Kuva 3: Vaihtelua sisältävän verkon asettelu. Toimilohkoissa on 0–4 lähtöä.

Kuvan neljä esimerkki on huomattavan vaikea, eikä tuloksena odotettukaan kovin

luettavaa esitystä. Jokaisessa toimilohkossa on neljä lähtöä, minkä seurauksena kuvassa on 32 yksittäistä ja täysin satunnaista lankaa. Valmiin kaavion luettavuus on jo merkittävän huono. Huomataan, että parhaatkaan algoritmit eivät suoriudu näin haastavasta tehtävästä. On kuitenkin kyseenalaista, pystyisikö ihminen näin mutkikkaan kaavion tapauksessa tuottamaan yhtä selkeää tulosta.



Kuva 4: Huomattavan monta lankaa sisältävän verkon asettelu. Jokaisella toimilohkolla on neljä lähtöä.

5 Yhteenveto

Automaatiojärjestelmien suunnittelu- ja ohjelmointityö on muuttunut nopeasti viime vuosikymmeninä. On todennäköistä, että se muuttuu edelleen. Turhaa työtä pyritään vähentämään ja välttämätöntä työtä tehostamaan uusilla käytännöillä ja menetelmillä. Näitä ovat eri työvaiheiden- ja tehtävien saumaton yhteistyö jaettujen työkalujen ja mallien avulla, mallien uudelleenkäytettävyyden parantaminen sekä entistä yhtenäisempi suunnitteluprosessi.

Työvälineiden tehostamista on kartoitettu runsaasti akateemisissa julkaisuissa. Tutkimukset ovat kuitenkin olleet usein abstrakteja ja vieraannuttavia teollisille toimijoille. Tämä työ on pyrkinyt tarjoamaan konkreettisen ratkaisun, jolla suunnittelu-työtä voidaan tehostaa, ja joka voidaan helposti lisätä jo olemassaoleviin järjestelmiin.

Työssä on osoitettu yhteys graafiteorian suunnattujen graafien ja automaatiosuunnittelun logiikkadiagrammien välillä, sekä todettu graafien asetteluun kehitettyjen algoritmien käyttökelpoisuus teollisuuden automaatiosuunnittelussa. Asetteltua on kehitetty pitkään ja se on käytännössä erittäin tehokasta — asetellut kaaviot ovat luettavia ja näyttävät logiikan rakenteen selkeästi. Algoritmin vaiheittainen rakenne helpottaa sen muokkausta edelleen erilaisiin tarpeisiin. Graafiasettelu monipuolisen tutkimuskentän tarjoamasta kirjallisuudesta on tässä myös apua.

Asettelu-algoritmin käyttö erottaa varsinaisen logiikan sen kaaviomuotoisesta kuvauksesta. Sen lisäksi, että asetteluun ei kulu suunnittelijoilta aikaa, logiikan tietomalli helpottaa suunnittelua tehostavien muunnosten ja kirjastojen kehittämistä. Muunnosten avulla voidaan tietomallia muokata huomattavan nopeasti ja asetteluun avulla tulokset ovat välittömästi asiakkaalle luettavassa muodossa.

Kaavioiden laadinta voidaan suorittaa suunnittelijan käyttämällä tietokoneella tai keskitetyllä kaavioiden asettelupalvelimella. palvelun toteuttamisesta on erityisen paljon hyötyä, kun suunnittelijoita on monta. Versioinnin tuottamilta haasteilta vältytään, ja sama työkalu voidaan tuoda kaikille suunnittelujärjestelmän käyttäjille yhdenaikaisesti.

Tämänhetkinen kehityssuunta antaa odottaa, että teollisuuden suunnitteluprosessi tulee olemaan nykyiseen verrattuna huomattavan automatisoitu ja saumaton. Muut kuin täysin välttämättömät työvaiheet korvataan ja suunnittelun eri työkalujen välistä viestintää parannetaan. Tämän kehityssuunnan valossa on vaikeaa kuvitella, että automaatiosuunnittelija laatisi kaaviot tulevaisuudessa edelleen käsin. Moni suunnittelija toivoo työtapoja- ja käytäntöjä, jotka mahdollistavat keskittymisen suunnittelutyöhön ilman, että tarvitsee uhrata aikaa niistä johtuvaan ylimääräiseen työhön. Kaavioiden automaattinen generointi on askel kohti tällaisia tehdassuunnittelun käytäntöjä.

Viitteet

- [1] M. Strömman, J. Hirvonen, K. Hukki, and T. Tommila, *Automaatiosuunnittelun prosessimalli - Yhteiset käsitteet verkottuneen suunnittelun perustana*. Helsinki: Suomen Automaatioseura ry, SAS julkaisusarja nro 35, 2007.
- [2] L. K. Klauske and C. Dziobek, “Improving modeling usability: Automated layout generation for simulink,” in *Proceedings of the MathWorks Automotive Conference (MAC’10)*, 2010.
- [3] M. Marcos and E. Estevez, “Model-driven design of industrial control systems,” in *Computer-Aided Control Systems, IEEE International Conference on*. IEEE, 2008, pp. 1253–1258.
- [4] R. Ajo, *Laatu automaatiassa: parhaat käytännöt*. Suomen Automaatioseura ry, SAS julkaisusarja, 2001.
- [5] J. Kääriäinen, “Ohjelmakirjaston hyödyntäminen automaatiojärjestelmässä,” Master’s thesis, Aalto-yliopiston Sähkötekniikan korkeakoulu, 2008.
- [6] F. Meier, “Control system documentation,” in *A Guide to the Automation Body of Knowledge*, V. Trevathan, Ed. ISA, 2006, pp. 75–88.
- [7] *IEC 61131-3 Programmable controllers part 3: Programming languages*, International Electrotechnical Commission Std., 1993.
- [8] K. H. John and M. Tiegelkamp, *IEC 61131-3: Programming Industrial Automation Systems: Concepts and Programming Languages, Requirements for Programming Systems, Decision-making Aids*. Springer, 2010.
- [9] M. Schmeling, R. von Hanxleden, M. Spönemann, and P. S. Roop, “Effective Visualization of IEC 61499 Function Blocks,” 2010.
- [10] E. van der Wal, “Introduction into IEC 1131-3 and PLCopen,” in *The Application of IEC 61131 to Industrial Control*. IET, 1999.
- [11] J. Clark. (1999) Xsl transformations (xslt). World Wide Web Consortium (W3C). [Online]. Available: <http://www.w3.org/TR/xslt>
- [12] H. Purchase, R. Cohen, and M. James, “Validating graph drawing aesthetics,” in *Graph Drawing*. Springer, 1996, pp. 435–446.
- [13] J. N. Warfield, “Crossing theory and hierarchy mapping,” *Systems, Man and Cybernetics, IEEE Transactions on*, vol. 7, no. 7, pp. 505–523, 1977.
- [14] M. J. Carpano, “Automatic display of hierarchized graphs for computer-aided decision analysis,” *Systems, Man and Cybernetics, IEEE Transactions on*, vol. 10, no. 11, pp. 705–715, 1980.

- [15] K. Sugiyama, S. Tagawa, and M. Toda, "Methods for visual understanding of hierarchical system structures," *Systems, Man and Cybernetics, IEEE Transactions on*, vol. 11, no. 2, pp. 109–125, 1981.
- [16] L. Klauske, C. Schulze, M. Spönemann, and R. von Hanxleden, "Improved layout for data flow diagrams with port constraints," *Diagrammatic Representation and Inference*, pp. 65–79, 2012.
- [17] G. Sander, "Graph layout through the VCG tool," in *Graph Drawing*. Springer, 1995.
- [18] R. Tamassia, *Handbook of graph drawing and visualization*. Chapman & Hall/CRC, 2007.
- [19] R. Tarjan, "Depth-first search and linear graph algorithms," *SIAM journal on computing*, vol. 1, no. 2, 1972.
- [20] P. Eades, X. Lin, and W. F. Smyth, "A fast and effective heuristic for the feedback arc set problem," *Information Processing Letters*, vol. 47, no. 6, pp. 319–323, 1993.
- [21] E. R. Gansner, E. Koutsofios, S. C. North, and K. P. Vo, "A technique for drawing directed graphs," *Software Engineering, IEEE Transactions on*, vol. 19, no. 3, pp. 214–230, 1993.
- [22] G. Sander, "A fast heuristic for hierarchical Manhattan layout," in *Graph Drawing*. Springer, 1996, pp. 447–458.
- [23] —, "Layout of directed hypergraphs with orthogonal hyperedges," in *Graph Drawing*. Springer, 2004, pp. 381–386.
- [24] M. R. Garey and D. S. Johnson, *Computers and intractability*. Freeman San Francisco, CA, 1979, vol. 174.
- [25] B. Berger and P. W. Shor, "Approximation algorithms for the maximum acyclic subgraph problem," in *Proceedings of the first annual ACM-SIAM symposium on Discrete algorithms*. Society for Industrial and Applied Mathematics, 1990, pp. 236–243.
- [26] G. D. Battista, P. Eades, R. Tamassia, and I. G. Tollis, *Layered Drawings of Digraphs*, ser. Graph drawing: algorithms for the visualization of graphs. Prentice Hall PTR, 1998.
- [27] E. G. Coffman and R. L. Graham, "Optimal scheduling for two-processor systems," *Acta Informatica*, vol. 1, no. 3, pp. 200–213, 1972.
- [28] W. H. Cunningham, "A network simplex method," *Mathematical Programming*, vol. 11, no. 1, pp. 105–116, 1976.
- [29] M. R. Garey and D. S. Johnson, "Crossing number is NP-complete," *SIAM Journal on Algebraic Discrete Methods*, vol. 4, no. 3, pp. 312–316, 1983.

- [30] M. Jünger and P. Mutzel, *2-layer straightline crossing minimization: Performance of exact and heuristic algorithms*. MPI Informatik, Bibliothek & Dokumentation, 1996.
- [31] R. von Hanxleden, H. Fuhrmann, and M. Spönemann, “KIELER—the KIEL Integrated Environment for Layout Eclipse Rich Client,” in *Proceedings of the Design, Automation and Test in Europe University Booth (DATE’11)*, Grenoble, France, Mar. 2011.