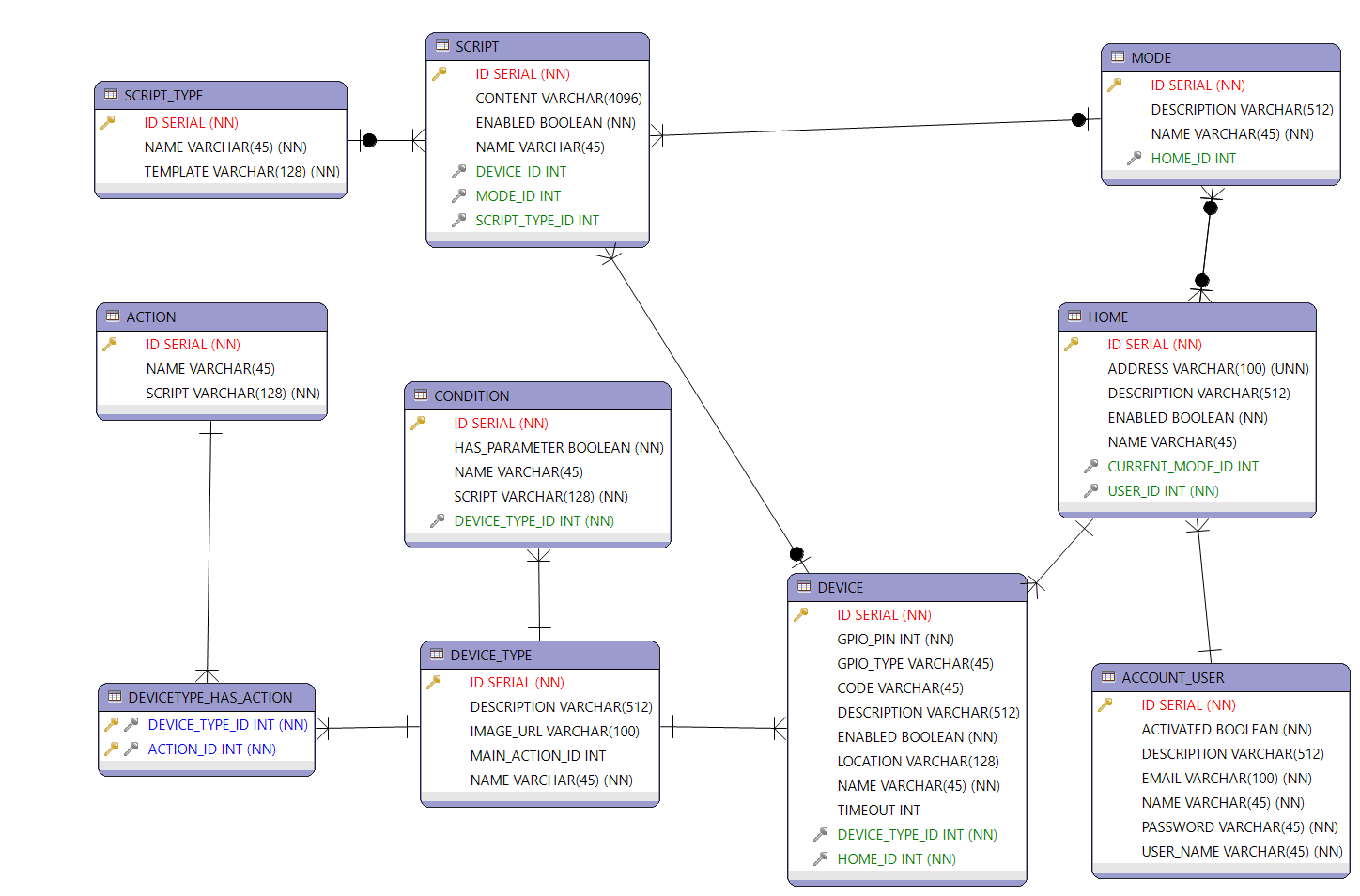
# Thiết kế và phân tích

## DB Design

Trước khi đến với phần thiết kế DB này, ta cần nắm rõ yêu cầu của ứng dụng. Yêu cầu chính đó là tạo ra và lưu trữ các kịch bản của người dùng. Do đó, việc thiết kế database đóng một vai trò quan trọng trong việc xây dựng ứng dụng này. Ở phần thiết kế database, nhóm sử dụng PostgreSQL để hiện thực trên Raspberry Pi. Phần thiết kế database được trình bày ở hình 1.



Hình Thiết kế database cho ứng dụng

Quay lại với yêu cầu được đặt ra từ hệ thống, người dùng có thể có nhiều ngôi nhà. Trong mỗi ngôi nhà sẽ điều khiển nhiều thiết bị khác nhau thuộc nhiều loại khác nhau. Mỗi thiết bị có thể có nhiều kịch bản để tự động hóa chúng. Kịch bản được đặc tả theo dạng điều kiện – hành động, nghĩa là dưới điều kiện nào đó do người dùng quyết định thì sẽ có những hành động tương ứng xảy ra . Những kịch bản sẽ hoặc thuộc dạng đơn giản ( bao gồm 1 điều kiện , 1 hành động ) , hoặc dạng phức tạp mà người dùng có thể tự tạo theo ý muốn riêng của mình. Hơn nữa, với mỗi ngôi nhà có thể có nhiều chế độ quản lý nhưng tại 1 thời điểm chỉ có 1 chế độ được kích hoạt , ví dụ như chế độ đi vắng thì sẽ có những kịch bản riêng , còn với chế độ ở nhà sẽ là bộ kịch bản khác nhằm giúp người dùng tiện lợi trong việc quản lý căn nhà của mình ở nhiều hoàn cảnh khác nhau.

Với cách thiết kế như trên , hệ thống có những đặc điểm

* Tính thích ứng cao khi có thay đổi yêu cầu
* Đơn giản trong việc bảo trì và cập nhật ( ví dụ như thêm thiết bị hay loại thiết bị mới )

Chi tiết về chức năng các bảng trong thiết kế

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên bảng | Chức năng |
| 1 | Account\_User | Thông tin liên quan đến tài khoản người dùng, đã kích hoạt hay chưa, một vài thông tin cá nhân cơ bản |
| 2 | Home | Thông tin liên quan đến nhà , có đang “active” hay không, nhà đang ở chế độ nào |
| 3 | Mode | Thông tin liên quan chế độ được người dùng định nghĩa cho ngôi nhà của mình |
| 4 | Device | Thông tin các thiết bị cho từng nhà mà hệ thống quản lý như cổng GPIO, có đang “active” không v.v. |
| 5 | Device\_Type | Loại thiết bị hệ thống có thể quản lý như đèn , còi , cảm biến v.v. |
| 6 | Script | Quản lý các thông tin liên quan đến kịch bản, kịch bản người dùng được lưu xuống theo 1 cú pháp định sẵn |
| 7 | Script\_Type | Phân loại kịch bản đơn giản, được cung cấp sẵn hay phức tạp |
| 8 | Condition | Những điều kiện hợp lệ gắn với từng loại thiết bị để sử dụng khi định nghĩa kịch bản |
| 9 | Action | Những hành động hợp lệ gắn với từng loại thiết bị để sử dụng khi định nghĩa kịch bản |
| 10 | Device\_Has\_Action | Mô tả mối quan hệ giữa loại thiết bị và hành động của chúng |

## Thiết kế và kiến trúc hệ thống back-end

Hệ thống back-end được hiện thực hoàn toàn dựa trên ngôn ngữ Java và tận dụng sức mạnh từ Spring, một trong những framework được sử dụng nhiều nhất trong Java EE framework. Bằng cách sử dụng framework Spring, việc giao tiếp giữa client và server, cũng như là server với database trở nên dễ dàng hơn. Hơn thế nữa, với đặc trưng của ứng dụng hiện tại là dùng những kịch bản quản lý tự động thiết bị trong nhà, không cần real time(như ứng dụng chat, stream video …) và chỉ gửi yêu cầu tại một số thời điểm, với tần suất nhỏ nên nhóm lựa chọn dùng RESTful web service, xây dựng những API cho client có thể giao tiếp và truy xuất tài nguyên từ server một cách thuận tiện.

### Spring framework

Hai khái niệm chính của Spring framework core là "Dependency Injection - DI" và "Aspect Oriented Programming - AOP". Spring framework được sử dụng như là ứng dụng java cơ bản để đạt được kỹ thuật "loose coupling" giữa các components khác nhau bằng cách sử dụng kỹ thuật DI và hỗ trợ việc thực hiện chéo những task vụ như logging, authentication, ... theo kỹ thuật AOP [1][2].

Spring framework cung cấp khá nhiều tính năng khác và số lượng lớn các module cho các mục đích cụ thể, ví dụ như web có Spring MVC, hỗ trợ security có Spring Security, tương tác với datababse có Spring JDBC, và nhiều thứ khác nữa. Ngoài ra, nó còn là một dự án open source với rất nhiều cộng đồng sử dụng, tài liệu tham khảo.



Hình Tổng quan về Spring Framework

Một vài tính năng cũng như ưu điểm mà Spring đem đến

* Dependency Injection hoặc Inversion of Control được sử dụng để giúp các component tách rời, độc lập với nhau. Spring container sẽ giúp gắn kết những components này lại với nhau theo đặc tả business của bạn.
* Spring MVC framework được sử dụng cho phát triển ứng dụng web rất dễ dàng với việc hỗ trợ rất tốt các tính năng web services, json,... (như RESTful web service framework)
* Hỗ trợ quản lý transaction, JDBC operations, File uploading, Exception Handling,... rất dễ dàng bằng cách cấu hình được rút gọn, thay vào đó là sử dụng annotation.
* Làm giảm đi khối lượng code rất nhiều, chẳng hạn như việc khởi tạo đối tượng, open/close các resources,...
* …

### RESTful Web Service

http://www.accesa.eu/2015/resources/javafx-and-restful-web-services-communication

Representational State Transfer (REST) định nghĩa các quy tắc kiến trúc để bạn thiết kế Web services chú trọng vào tài nguyên hệ thống, bao gồm các trạng thái tài nguyên được định dạng như thế nào và được chuyển tải qua HTTP thông qua số lượng lớn người dùng và được viết bởi những ngôn ngữ khác nhau. Nếu tính theo số dịch vụ mạng sử dụng, REST đã nổi lên trong vài năm qua như là một mô hình thiết kế dịch vụ chiếm ưu thế[5].



Hình 3 Sơ đồ giao tiếp giữa Client và máy chủ RESTFul Web Service

Những nguyên tắc cơ bản của một RESTFul Web Service:

* Sử dụng các phương thức HTTP một cách rõ ràng.
* Phi trạng thái.
* Hiển thị cấu trúc thư mục như URIs.

#### Sử dụng các phương thức HTTP một cách rõ ràng

Một đặc tính quan trọng của dịch Web service RESTful là sử dụng một cách rõ ràng các phương thức HTTP theo cách một giao thức được xác định bởi RFC 2616.

REST yêu cầu các nhà phát triển sử dụng phương thức HTTP một cách rõ ràng theo cách tương thích với giao thức chuẩn. Nguyên lý thiết kế REST cơ bản này thiết lập một ánh xạ 1-1 giữa các hành động tạo, đọc, cập nhật và xoá (CRUD) các quá trình vận hành và các phương thức HTTP. Theo cách ánh xạ này thì:

* Để tạo một tài nguyên trên máy chủ, bạn cần sử dụng phương thức POST.
* Để truy xuất một tài nguyên, sử dụng GET.
* Để thay đổi trạng thái một tài nguyên hoặc để cập nhật nó, sử dụng PUT.
* Để huỷ bỏ hoặc xoá một tài nguyên, sử dụng DELETE.

#### Phi trạng thái

Một yêu cầu hoàn chỉnh, độc lập không đòi hỏi máy chủ để thu thập được bất kỳ ngữ cảnh hoặc trạng thái của ứng dụng nào trong lúc xử lý yêu cầu. Một ứng dụng (hoặc máy khách) Web service REST chứa ở phần đầu và phần thân trang HTTP của một yêu cầu tất cả các tham số, ngữ cảnh và dữ liệu cần thiết bởi thành phần bên ngoài máy chủ để đưa ra một phản hồi. Phi trạng thái theo nghĩa này nâng cao tính hiệu quả của dịch vụ Web, đơn giản hoá thiết kế và sự thi hành của các thành phần của máy chủ vì khi máy chủ không có trạng thái sẽ huỷ bỏ nhu cầu để đồng bộ hoá các mảng dữ liệu với một ứng dụng bên ngoài.

#### Hiển thị cấu trúc thư mục như URIs

Các địa chỉ Web service REST nên có tính hiện thực theo nghĩa rằng chúng dễ dàng đối với người dùng. Có thể nghĩ rằng một địa chỉ đường dẫn như là giao diện tự đóng gói mà đòi hỏi ít lý giải hay tham chiếu, nếu có, đối với một nhà phát triển để hiểu nó nhắm đến điểm gì và phân phối tài nguyên liên quan. Cuối cùng, cấu trúc của địa chỉ nên rõ ràng, có thể đoán được và dễ hiểu.

Một cách để đạt được mức độ sử dụng này là xác định cấu trúc thư mục giống URIs. Loại URI này có thứ bậc, có điểm khởi nguồn tại một đường dẫn đơn giản, và có nhánh đi ra là các nhánh phụ thể hiện các vùng chính của dịch vụ. Theo định nghĩa này, một URI không chỉ là một chuỗi bị cắt không giới hạn, mà còn là một cây với các nhánh chính và nhánh dọc nối nhau tại các nút. Ví dụ:

http://www.myservice.org/discussion/topics/{topic}

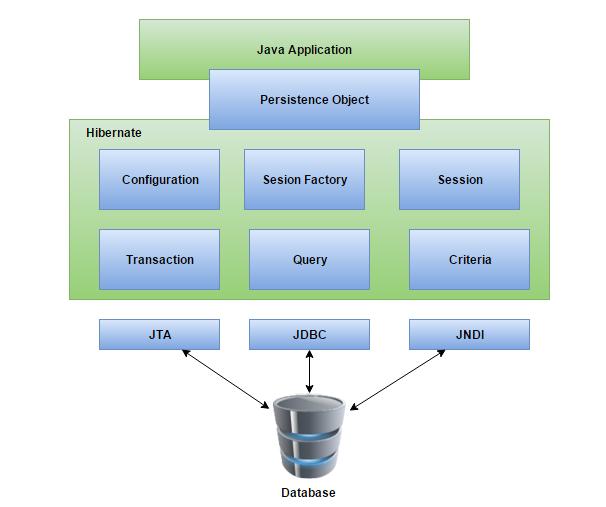
Các địa chỉ URIs nên giữ nguyên để khi tài nguyên thay đổi hoặc khi tiến hành thay đổi dịch vụ, đường liên kết cũng sẽ giữ nguyên. Việc này cho phép đánh dấu lại vị trí đang đọc. Nó cũng rất quan trọng vì mối liên quan giữa các tài nguyên mà được mã hoá trong các địa chỉ được giữ nguyên độc lập với các mối liên quan đại diện khi chúng được lưu trữ.

Như đã đề cập đến ở phần thiết kế database cho ứng dụng, nhóm quyết định hiện thực trên PostgreSQL. Tận dụng sức mạnh của Spring framework, cùng với sự hỗ trợ của Hibernate framework, những thao tác lưu, truy xuất dữ liệu từ database được thực hiện một cách đơn giản hơn.

### Hibernate Framework

Hibernate Framework là một công cụ mã nguồn mở, dung lượng nhỏ (lightweight) và ORM (Object Relational Mapping) giúp đơn giản hóa việc phát triển ứng dụng Java để tương tác với cơ sở dữ liệu. Do Hibernate Framework là một ORM framework cho persistence layer nên khi phát triển ứng dụng, lập trình viên chỉ cần tập trung vào những layer khác(như tầng ứng dụng-business) mà không cần xem xét nhiều về persistence layer, dẫn đến tránh thao tác nhiều với database.

Cấu trúc Hibernate được thể hiện qua hình 7



Hình Cấu trúc Hibernate

Hibernate sử dụng nhiều API của Java như JDBC, Java Transaction, Java Naming and Directory Interface. JDBC cho  phép bất kỳ cơ sở dữ liệu nào với một trình điều khiển JDBC đều được hỗ trợ bởi Hibernate.

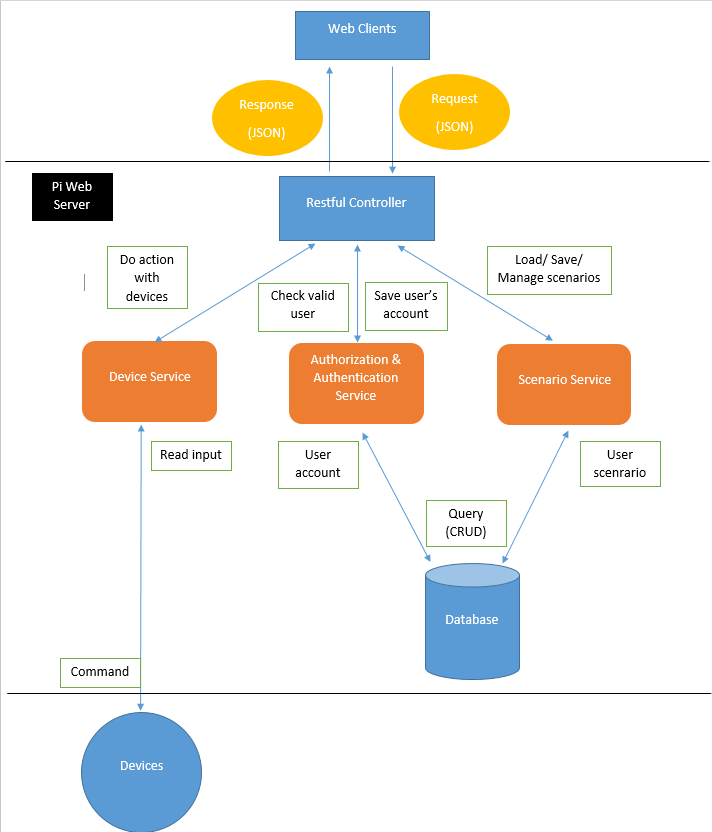
Sau đây là một vài mô tả ngắn gọn về các thành phần trong cấu trúc Hibernate

* Cấu hình đối tượng(Configuration): nó đại diện cho một tập tin cấu hình, cung cấp thông tin về database muốn kết nối đến. Đây cũng là thành phần tạo ra sự kết nối giữa các Java class và các bảng cơ sở dữ liệu.
* SessionFactory: đối tượng này được tạo ra trong quá trình ứng dụng khởi động. Mỗi database sử dụng một tập tin cấu hình riêng biệt và chỉ có 1 đối tượng SessionFactory duy nhất. Đối tượng này có thể được truy cập đồng thời bởi nhiều thread nhưng vẫn đảm bảo tính an toàn dữ liệu (thread-safe).
* Session: đối tượng này được ứng dụng dùng để giao tiếp với database. Các đối tượng Session không nên giữ mở trong thời gian dài vì không an toàn(not thread-safe).
* Transaction: đối tượng này đại diện cho công việc nhỏ(ví dụ như cập nhật, lưu giá trị). Một session thường bao gồm nhiều transaction.
* Query: đối tượng truy vấn sử dụng SQL hoặc Hibernate Query Language (HQL) để lấy dữ liệu từ cơ sở dữ liệu.
* Criteria: kết hợp một hay nhiều tiêu chí để truy xuất một thực thể từ database thỏa mãn

Những lợi ích mà Hibernate đem lại

* Hibernate Framework là mã nguồn mở theo LGPL licence và dung lượng nhỏ.
* Đơn giản hóa việc truy nhập, kết nối
* Hibernate Framework cung cấp các thiết bị để tạo ra các bảng tự động
* Hỗ trợ hầu hết các loại database management system thông dụng hiện nay
* Cung cấp cơ chế tự động quản lý cache, cache cấp 1 và cấp 2, giúp tối ưu hóa việc truy xuất dữ liệu.

### Kiến trúc back-end



Hình Kiến trúc hệ thống ở back-end

Hệ thống back-end chia ra làm các module nhỏ

* Authorization & Authentication service: phục vụ mục đích bảo mật hệ thống, chỉ những người dùng hợp lệ (có tài khoản hợp lệ , có quyền truy xuất với tài nguyên yêu cầu ), quản lý token
* Scenario Service: quản lý trạng thái các kịch bản ( có đang được kích hoạt chạy hay không ) hay có thay đổi từ nhà hoặc thiết bị ảnh hưởng đến trạng thái kịch bản; quản lý việc thực thi các kịch bản một cách tự động; kiểm tra tính hợp lệ của kịch bản, xác định xem kịch bản có bị mâu thuẫn với chính nó hay với những kịch bản đã tồn tại hay không; cho phép truy xuất , tạo mới , cập nhật kịch bản.
* Device Service: các kịch bản khi ở trong trạng thái kích hoạt, và thỏa 1 điều kiện định trước do người dùng định nghĩa thì nó sẽ thực thi những hành động tương ứng. Và module này đóng vai trò trung gian trong việc tương tác với thiết bị thật gắn trên Raspberry Pi ở hệ thống back-end , cụ thể là các kịch bản đang chạy.

Chi tiết về hiện thực các module này sẽ nằm trong mục Hiện thực back-end.

# hiện thực server back-end

## RESTFul Web Service - Cách thức giao tiếp giữa client và server

Như đã đề cập ở phần Thiết kế back-end, nhóm đã chọn dùng RESTful web service làm cách giao tiếp chính giữa client và server. Một tiện ích khi sử dụng Spring framework đó là nó có hỗ trợ sẵn annotation @RestController, đơn giản hóa việc tạo ra các RESTful web services.



Hình Spring MVC RESTful Web services workflow

Hình 6 diễn tả luồng thực thi của Spring MVC REST, bao gồm các bước sau:

* Client gửi yêu cầu đến web service theo như một định dạng URI định sẵn và hợp lệ
* Yêu cầu đi qua Servlet Dispacher đầu tiên và nó sẽ tìm ra 1 controller phù hợp nhất để xử lý yêu cầu đó
* Yêu cầu sau khi được xử lý bởi controller sẽ được gửi trả về client dưới định dạng JSON[3].

Danh sách API có thể được tham khảo thêm ở mục Phụ lục

## cách thức giao tiếp với database

Như đã đề cập ở mục thiết kế hệ thống back-end bên trên, nhóm sử dụng Hibernate framework để hỗ trợ cho các thao tác liên quan đến database. Hibernate cung cấp sẵn các hàm giúp truy xuất, lưu, cập nhật, xóa thực thể liên quan. Dựa trên đó, nhóm đã thiết kế ra 1 tầng thao tác dữ liệu (DAO) có cấu trúc như sau



Hình Tổ chức của tầng truy xuất dữ liệu(DAO)

Thiết kế này giúp tăng khả năng tái sử dụng (reuse), cũng như việc quản lý, bảo trì, mở rộng hệ thống được dễ dàng hơn trong tương lai. Ý tưởng cơ bản là có 1 class BaseDao, được hiện thực đầy đủ các hàm save(), update(), delete(), ... còn các thực thể khác (như Home, User, Mode, Device, Script) thì thừa kế class BaseDao này và hiện thực thêm một số phương thức khác tùy theo nhu cầu.

Nếu những thao tác với database gây ra lỗi, dữ liệu sẽ được rollback ngay thời điểm đó(ví dụ như vi phạm constraint, khóa ngoại-foreign key, … ), nhằm đảm bảo tính nhất quán của dữ liệu.

## giới thiệu về kịch bản(scenario)

Kịch bản là một bản phác thảo, diễn tả những hành vi mình mong muốn thiết bị trong nhà sẽ tự động thực hiện trong hoàn cảnh nhất định hay điều kiện nào đó thỏa mãn.

### Kịch bản người dùng

Kịch bản người dùng sử dụng ngôn ngữ tự nhiên để đặc tả. Lấy ví dụ như “Trong khoảng thời gian từ 18h tối đến 22h tối thì bật đèn ở hành lang lên”. Vế đầu “trong khoảng thời gian từ 18h tối đến 22h tối” đặc tả điều kiện, vế sau “bật đèn hành lang” nêu ra hành động mong muốn khi mà điều kiện trên thỏa mãn.

### Kịch bản lưu trữ (script)

Kịch bản lưu trữ có tác dụng như một bản thảo ngắn gọn của kịch bản người dùng, phục vụ mục đích lưu trữ dưới cơ sở dữ liệu là chính. Kịch bản lưu trữ được đặc tả bởi văn phạm riêng, được giới thiệu ở mục 2.4 sắp tới.

### Kịch bản hệ thống (scenario)

Kịch bản hệ thống là dạng kịch bản mà hệ thống có khả năng “đọc”, “hiểu” và xử lý. Hệ thống đọc kịch bản lưu trữ và dùng 1 cấu trúc dữ liệu riêng (sẽ được giới thiệu ở mục 2.5) để mô tả nó và xây dựng lên thành kịch bản hệ thống (lưu trên bộ nhớ máy tính).

## văn phạm(grammar) dùng tạo ra kịch bản lưu trữ

Kịch bản của người dùng thường được đặc tả bởi ngôn ngữ tự nhiên. Với hệ thống hiện tại của nhóm, tính năng xử lý ngôn ngữ tự nhiên không được hỗ trợ, do đó vấn đề cấp thiết đặt ra đầu tiên và cũng không kém phần quan trọng, chính là đặc tả văn phạm cho kịch bản. Đặc tả văn phạm kịch bản nhằm một mặt giúp hệ thống có thể lưu trữ, mặt khác là phân định được kịch bản nào là hợp lệ và kịch bản nào không hợp lệ. Hơn thế nữa, văn phạm còn giúp hệ thống có thể “đọc”, “hiểu” và xử lý kịch bản. Tuy nhiên, công việc khó khăn là làm sao văn phạm đặc tả chính xác được kịch bản mà vẫn giữ đúng ý nghĩa của nó. Sau thời gian nghiên cứu, nhóm quyết định chọn BNF (Backus-Naur form), gồm những kí hiệu toán học để đặc tả văn phạm cho ngôn ngữ phi ngữ cảnh, thường dùng để xây dựng cú pháp các ngôn ngữ trong ngành máy tính, ví dụ như ngôn ngữ lập trình, tập lệnh... áp dụng vào việc xây dựng văn phạm kịch bản hệ thống.

Dưới đây là văn phạm mà nhóm dùng để mô tả những kịch bản lưu trữ, bao gồm từ khóa (đặt trong cặp ngoặc kép), kí hiệu, phép toán, cấu trúc (đặt trong <>):

<Scenario> ::= “[“ <ControlBlock> “]” | “[“ <Scenario> “,” <ControlBlock> “]”

| “[“ <SimpleAction> “]” | “[“ <Scenario> “,” <SimpleAction> “]”

<ControlBlock> ::= “[‘If’ ,“ <Condition> “,” <Action> “]”

| “[‘If’,” <Condition> “,” <Action> “,” <Action> “]”

| <FromToBlock>

<Condition> ::= “[“ <DeviceName> “,” <RelationalOperator> “,” <Value> “]”

<Action> ::= <Scenario>

<FromToBlock> ::= “[‘FromTo’,” **Time** “,” **Time** “,” <Action> “]”

<RelationalOperator> ::= <Equal> | <NotEqual>

| < GreaterThan > | <GreaterThanEqual>

| <LessThan> | <LessThanEqual>

<SimpleAction> ::= “[‘*TurnOn’,*” <DeviceName> “]“

| “[‘*TurnOff’,*” <DeviceName> “]”

| “[‘*Toggle’,*” <DeviceName> “]”

| “[‘*TakePicture’,*”<DeviceName> “]”

<DeviceName> ::= **String**

<Value> ::= **Long** | **Boolean**

<Equal> ::= “=”

<NotEqual> ::= “!=”

<GreaterThan> ::= “>”

<GreaterThanEqual> ::= “>=”

<LessThan> ::= “<”

<LessThanEqual> ::= “<=”

Nhóm đã chọn đặc tả văn phạm kịch bản với cú pháp nêu trên, nhằm mục đích:

* Có thể dễ dàng lưu trữ kịch bản
* Cú pháp tương tự như dạng JSON, nhóm có thể dùng parser JSON để phân tích và chuyển đổi thành kịch bản hệ thống dễ dàng hơn.

Tuy nhiên, với cú pháp trên cũng có những mặt hạn chế với cú pháp như

* Việc tạo ra kịch bản lưu trữ cần phải được xử lý cẩn thận. Nếu khâu đầu vào có sai sót thì toàn bộ khâu còn lại, như đọc và xử lý sẽ gặp vấn đề.

Để khắc phục hạn chế này, nhóm đã xây dựng 1 module nhằm tạo ra kịch bản hệ thống theo cú pháp nhất định(sẽ được giới thiệu vào mục Module script builder).

Để dễ hình dung, sau đây là một ví dụ trong thực tế về 1 kịch bản mà ta đang muốn hệ thống đọc, hiểu và xử lý:

“Nếu cảm biến nhiệt phát hiện nhiệt độ nằm trong khoảng 40 đến 50 độ C thì bật còi hú ở phòng khách”

“Trong khoảng thời gian từ 18h tối đến 22h tối thì bật đèn ở hành lang lên”

Sử dụng văn phạm đã có, kịch bản lưu trữ dùng mô tả các kịch bản trên sẽ là:

“[ [‘If’, [‘*temperature\_sensor*’,’>’, 40], [ [‘If’, [‘*temperature\_sensor*’,’<’, 50], [ [‘TurnOn’, ‘buzzer\_living\_room’] ] ] ] ] ]”

“[ [ ‘FromTo’, ’18:00’, ’20:00’, [ [ ‘TurnOn’, ‘light\_lobby’ ] ] ] ]”

Với văn phạm đặc tả trên, hệ thống đã có thể phân định được kịch bản hợp lệ và không hợp lệ. Vì lý do thời gian nên nhóm chưa thể hỗ trợ nhiều loại kịch bản hơn, nhưng việc mở rộng là hoàn toàn khả thi và sẽ được đề cập trong mục Thảo Luận sắp tới. Nhóm cũng đã liệt kê một số kịch bản thông dụng trên thực tế mà nhóm đã sưu tập và lặp nên (tham khảo thêm ở phần phụ lục).

## Cấu trúc dữ liệu xây dựng kịch bản hệ thống

Kịch bản hệ thống (scenario) sẽ bao gồm

* Thông tin trạng thái của nó, được định nghĩa bằng 1 enum ScenarioStatus là
  + RUNNING: đang được thực thi
  + STOPPING: đang dừng lại (tạm thời và sau đó có thể được khởi động chạy lại)
  + STOP\_FOREVER: dừng lại vĩnh viễn, trạng thái này dùng để kiểm soát những kịch bản trong hàng chờ được gỡ bỏ
* Tập hợp các khối (block) hiện thực từ interface IBlock, các khối hợp lệ và được phép nằm trong kịch bản sẽ là
  + ControlBlock (sẽ chứa tham khảo đến Condition)
  + Action
  + SimpleAction

### Class SimpleAction

Class SimpleAction đại diện cho những hành động nhỏ nhất, đơn giản nhất, có thể tương tác với thiết bị. Lấy ví dụ như hành động “ Tắt đèn 1” hay “ Bật còi hú ở bếp” là những hành động đơn giản.

Thuộc tính “action” có kiểu Consumer<Object> nhằm để mình truyền vào 1 biểu thức dạng Lamda Expression, cụ thể nó là 1 hàm gọi tới Device controller , tương tác với thiết bị thật. Chi tiết về phần hiện thực sẽ được giải thích trong mục Module Script Creator.

### Class Action

Class Action là tập hợp các hành động mong muốn thực hiện, có thể xem như là 1 kịch bản hệ thống “con” trong kịch bản hệ thống lớn bên ngoài và chứa nó. Vì thế mà cấu trúc của nó gần tương tự như là 1 kịch bản hệ thống vậy.

### Class Condition

Class Condition dại diện cho 1 điều kiện nào đó. Lấy 1 ví dụ như “ Nhiệt độ lớn hơn 40 độ C thì bật còi hú 1”. Phân tích kịch bản trên thì điều kiện ở đây chính là “Nhiệt độ lớn hơn 40 độ C”. Khi đó, thuộc tính “operator” sẽ có giá trị “>”, thuộc tính “value” có giá trị “40”. Một thuộc tính đặc biệt là range, kiểu Range<C> mang giá trị dãy số (40, +inf), phục vụ cho mục đích kiểm tra kịch bản mâu thuẫn (giới thiệu ở phần module ScenarioConflictValidation)

Thuộc tính predicate có kiểu Predicate<Object> sẽ chứa 1 biểu thức Lamda Expression, tương ứng với điều kiện mà mình mô tả trong kịch bản. Chi tiết về hiện thực sẽ nằm trong mục Module Script Creator.

### Class ControlBlock và các class kế thừa từ nó

Class ControlBlock được sinh ra nhằm mục địch kết nối 2 class : Action và Condition lại với nhau. Class ControlBlock này có 3 class kế thừa từ nó là

* ControlBlockIf: ngữ nghĩa cơ bản là “Nếu điều kiện A xảy ra thì mình sẽ thực hiện hành động B”.
* ControlBlockIfElse: nó mang nghĩa “Nếu điều kiện A xảy ra thì mình sẽ thực hiện hành động B còn không thì sẽ thực hiện hành động C”. Vì thế mà nó có thêm 1 thuộc tính là “elseAction”, diễn tả hành động mong muốn được thực thi nếu mệnh đề điều kiện không thỏa mãn.
* ControlBlockFromTo: đây là khối điều khiển chuyên dụng cho các điều kiện liên quan tới thời gian, hiểu là “Trong khoảng thời gian từ X đến Y thì mình sẽ thực hiện hành động A”. Khoảng thời gian này có thể là trong cùng một ngày, hay kéo dài từ ngày này sang ngày tới. Lấy ví dụ như “Từ 18h00 đến 22h00 thì tắt đèn 1” hoặc “Từ 19h00 đến 01h00 sáng hôm sau thì bật đèn hành lang”.

Nếu như sau này ứng dụng mở rộng và hỗ trợ thêm nhiều khối điều khiển khác, ta có thể kế thừa từ class ControlBlock này và tiếp tục hiện thực nó một cách dễ dàng.



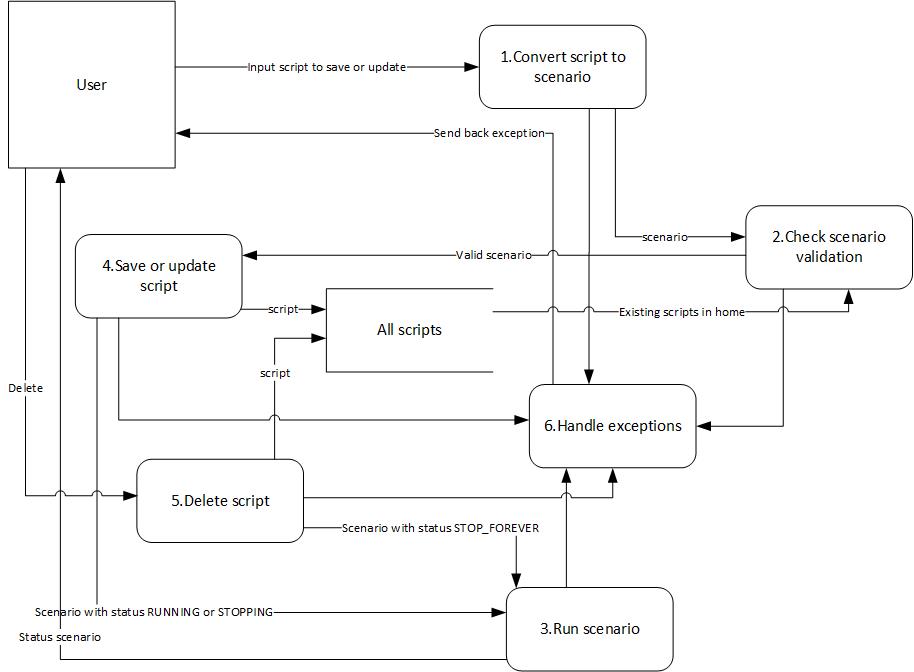
Hình Cấu trúc dữ liệu kịch bản hệ thống

## Sơ đồ mô tả luồng dữ liệu trong hệ thống khi thêm, sửa, xóa kịch bản người dùng

Một trong những chức năng chính của hệ thống đó là giúp người dùng quản lý thiết bị trong nhà một cách tự động, theo kịch bản được định sẵn. Hình 8 mô tả sơ đồ luồng dữ liệu của hệ thống back-end khi mà người dùng thêm, sửa hay xóa một kịch bản.

Các tiến trình xử lý lần lượt theo các bước sau:

* Khi người dùng thêm, sửa 1 kịch bản qua giao diện, phía client sẽ gửi về cho server thông tin kịch bản đó dưới dạng kịch bản lưu trữ.
* Kịch bản lưu trữ được chuyển đổi thành kịch bản hệ thống, được lưu trong bộ nhớ dưới 1 cấu trúc dữ liệu riêng bởi module **1.Convert script to scenario** (sẽ đi vào chi tiết ở mục module scenario creator).
* Kịch bản hệ thống trên được kiểm tra tính hợp lệ, cũng như đảm bảo không mâu thuẫn (conflict) với những kịch bản khác hiện có trong ngôi nhà ấy bởi module **2.Check scenario validation** (sẽ đi vào chi tiết ở mục module Scenario Validation). Nếu như kịch bản không hợp lệ, thông báo lỗi sẽ được gửi trả về ngay cho người dùng.
* Sau khi kịch bản được kiểm tra tính hợp lệ, nó sẽ được lưu hay cập nhật vào cơ sở dữ liệu (mình sẽ lưu ở dạng kịch bản lưu trữ).
* Việc cuối cùng là hệ thống sẽ “đọc” và xử lý kịch bản ấy. Việc quản lý đó được module **3.Run scenario** đảm nhiệm (sẽ đi vào chi tiết ở mục module Scenario Runner). Trạng thái của kịch bản mới sẽ được quyết định bởi người dùng, nó có thể là chưa được chạy (STOPPING) hay được chạy (RUNNING). Thông thường khi 1 kịch bản mới được thêm vào hệ thống sẽ mang trạng thái được chạy.
* Trong trường hợp mà người dùng muốn xóa một kịch bản, hệ thống back-end kiểm tra dưới cơ sở dữ liệu và gửi truy vấn xóa. Sau đó, hệ thống cập nhật lại trạng thái của kịch bản ấy là đã dừng vĩnh viễn (STOP\_FOREVER) và từ đó kịch bản này không còn có ảnh hưởng tới các thiết bị trong nhà nữa.



Hình Sơ đồ luồng dữ liệu khi thêm/sửa/xóa kịch bản

## module parser chuyển đổi kịch bản lưu trữ thành kịch bản hệ thống ( scenario creator )

Kịch bản hệ thống

Dien giai tai sao minh can no

No da giup ich dc gi

Cong viec no lam la gi , ra sao ?

Lay 1 vd cu the tu kich ban client truyen xuong , va minh lam sao de chuyen no thanh kich ban he thong doc hieu va thuc thi

## module hỗ trợ xây dựng kịch bản tùy ý ( script builder)

<Scenario> ::= <ControlBlock> | <Scenario> “.” <ControlBlock>

| <SimpleAction> | <Scenario> “.” <SimpleAction>

<ControlBlock> ::= “*If”* <Condition> “.” <Action> “.*endIf()*”

| “*If”* <Condition> “*.”* <Action> “.*Else().”* <Action> “.*endIf()*”

| <FromToBlock>

<Condition> ::= “(“ <DeviceName> “,” <RelationalOperator> “,” <Value> “)”

<Action> ::= <Scenario>

<FromToBlock> ::= “*FromTo(“* **Time**  “*,”* **Time** “)*.”* <Action> “.*endFromTo()*”

<RelationalOperator> ::= <Equal> | <NotEqual>

| < GreaterThan > | <GreaterThanEqual>

| <LessThan> | <LessThanEqual>

<SimpleAction> ::= “action( ‘*TurnOn’,”* <DeviceName> “)”

| “action( ‘*TurnOff’,”* <DeviceName> “)”

| “action( ‘*Toggle’,”* <DeviceName> “)”

| “action( ‘*TakePicture,”* <DeviceName> “)”

<DeviceName> ::= **String**

<Value> ::= **Long** | **Boolean**

<Equal> ::= “=”

<NotEqual> ::= “!=”

<GreaterThan> ::= “>”

<GreaterThanEqual> ::= “>=”

<LessThan> ::= “<”

<LessThanEqual> ::= “<=”

Muc dich ? ( su dung cho custom script )

Tai sao minh lai tu xay dung ma ko dung cac Rule Engine ? \* Tim hieu them cac Rule Engine va so sanh no co the duoc ap dung vao he thong minh hay ko ?

Lay vd 1 custom script va cach thuc no hoat dong de chuyen kich ban client thanh kich ban he thong ?

Tien ich (vd co the ke den nhu la nguoi dung cam thay no gan gui, than thien hon khi viet ma gia )

## module giúp kiểm tra tính hợp lệ của kịch bản ( scenario confliction validator )

### Thế nào là kịch bản tự mâu thuẫn (self-conflict script)

Kịch bản tự mâu thuẫn là kịch bản chứa các điều kiện mâu thuẫn trong nội tại chính nó. Lấy ví dụ: Nếu như nhiệt độ thu được từ cảm biến nhiệt ở phòng khách lớn hơn 40 độ và bé hơn 30 độ thì bật đèn 1. Dễ dàng nhận thấy rằng 2 điều kiện “nhiệt độ lớn hơn 40 độ” và “nhiệt độ bé hơn 30 độ” mâu thuẫn lẫn nhau khi giá trị đó cùng thu thập được từ cùng 1 thiết bị. Vì thế, chúng ta có thể kết luận rằng kịch bản nêu trên là kịch bản tự mâu thuẫn. Nhưng nếu điều kiện nhiệt độ bé hơn 30 độ thu được từ 1 cảm biến nhiệt khác thì kịch bản trên không được gọi là tự mâu thuẫn.

### Thế nào là kịch bản mâu thuẫn (conflict script) ?

* Trùng tên kịch bản (nếu là kịch bản tùy biến).
* Kịch bản này chứa nội dung của kịch bản kia hoặc có hành vi tương tự kịch bản kia xét trong cùng điều kiện nào đó.
* “Cùng” điều kiện nhưng thực hiện 2 hành động trái ngược nhau (ví dụ đơn giản như nếu motion sensor phát hiện được vật thể chuyện động thì kịch bản thứ nhất kêu mở đèn hành lang lên, kịch bản thứ hai kêu tắt đèn hành lang đi). “Cùng” ở đây ko có nghĩa là giống nhau y hệt ở điều kiện , mà nó còn có thể là
  + Trùng khoảng giá trị : ví dụ như nhiệt độ trong khoảng (30,40) độ C thì thực hiện bật đèn 1; nhiệt độ trong khoảng (35,45) độ C thì tắt đèn 1. Ta nhận thấy là 2 khoảng giá trị trên có trùng lắp lẫn nhau và 2 hành động lại đối nghịch nhau. Đó là kịch bản bị mâu thuẫn.
  + Trùng khoảng thời gian: tương tự như khoảng giá trị trên , còn bây giờ là khoảng thời gian. Ví dụ từ (12h40, 15h30) thì bật đèn 1 và từ (15h, 16h) tắt đèn 1…cũng là kịch bản mâu thuẫn.

### Thế nào là kịch bản có khả năng mâu thuẫn (potential conflict)?

* Giả sử ta có kịch bản là từ (12h40, 15h30) thì tắt đèn 1 và một kịch bản khác cũng tắt đèn 1 nhưng có thời gian thực hiện không xác định (ví dụ: khi có gas, khi trời sáng, khi có người, khi nhiệt độ >, <,...). Hai kịch bản trên vẫn có khả năng mâu thuẫn vì thời gian thực hiện kịch bản thứ hai là không xác định , nó có thể là thời điểm nào đó trong ngày và trùng với kịch bản đầu tiên.
* Nếu kịch bản có từ 2 điều kiện lồng nhau trở lên và cùng cách xét tính mâu thuẫn như trên, nhưng hành động mâu thuẫn (counter-action) được thực hiện khi thỏa điều kiện ở tầng thứ 2 hoặc sâu hơn tính từ ngoài vào thì nó cũng có khả năng mâu thuẫn. Ví dụ:
* Kịch bản 1: Nếu nhiệt độ lớn hơn 35 độ và nếu đèn 1 tắt thì đèn 2 bật.
* Kịch bản 2: Nếu đèn 1 tắt thì đèn 2 tắt.
* Ta nhận thấy chỉ khi nhiệt độ lớn hơn 35 thì 2 kịch bản này mới xảy ra mâu thuẫn, bình thường thì ta nói chúng là có khả năng mâu thuẫn mà thôi.

### Module này đã đóng góp gì trong việc ngăn chặn xảy ra mâu thuẫn các kịch bản ( cả đơn giản lẫn phức tạp )

Kịch bản hợp lệ sẽ là kịch bản không tự mâu thuẫn với chính nó, cũng như không mâu thuẫn hay có khả năng mâu thuẫn với các kịch bản khác sẵn có trong nhà ấy, xét về mặt hiện thực của nhóm tính đến thời điểm hiện tại. Trong tương lai, nhóm đề xuất kịch bản có khả năng mâu thuẫn vẫn là kịch bản hợp lệ và chúng sẽ được quản lý bởi độ ưu tiên riêng biệt. Ở mục thảo luận, nhóm xin đề xuất phương pháp quản lý kịch bản cùng với độ ưu tiên.

### Độ ưu tiên cho các kịch bản có tính cấp thiết

Có 3 điều kiện thuộc dạng urgent và thứ tự ưu tiên như sau:

1. Temperature > …

2. Có gas

3. Có người

**Giải thích:**

Nếu nhiệt độ vượt ngưỡng => Đã có cháy xảy ra, có khả năng gây chết người => Ưu tiên số 1.

Trường hợp có gas, tức có khả năng xảy ra cháy, nhưng thật sự vẫn chưa cháy => Ưu tiên số 2

Trường hợp có người, tức có trộm => có khả năng bị mất đồ nhưng khả năng gây chết người thấp => Ưu tiên số 3

### Đề xuất hướng giải quyết kịch bản có khả năng mâu thuẫn

* **Trường hợp condition giống nhau:**

Ví dụ:

**When** (có người) **Then** (Bật đèn 1 + Chụp hình)

**When** (có người) **Then** (Tắt đèn 1)

**Cách giải quyết:**

Giả sử, ta đã có:

Script 1: A -> B

Không cho phép người dùng thêm 1 script mới mà:

+ Có condition là A

+ Và thực hiện action -B

* **Trường hợp condition bị chồng chéo nhau**

**Cách giải quyết:**

- Những script thuộc dạng urgent ưu tiên cao nhất

- Ưu tiên những condition có khoảng giá trị nhỏ hơn, vì khoảng giá trị càng nhỏ, mức độ xuất hiện càng thấp, độ ưu tiên càng cao

Ví dụ, có 3 script sau:

**When** (có gas) **Then** (Bật đèn)

**From** (22h) To (6h) **Do** (Tắt đèn)

**From** (5h) To (6h) **Do** (Bật đèn)

Thứ tự ưu tiên sẽ là:

**1. When** (có gas) **Then** (Bật đèn)

**2. From** (5h) **To** (7h) **Do** (Bật đèn)

**3. From** (22h) **To** (6h) **Do** (Bật đèn)

Giải thích:

Vì trường hợp có gas thuộc dạng urgent, nên ưu tiên số 1.

Script bật đèn từ 5h -> 7h có độ ưu tiên là 2 do có khoảng giá trị nhỏ hơn script từ 22h -> 6h => mức độ xuất hiện không thường xuyên => ưu tiên cao hơn.

## module quản lý trạng thái các kịch bản ( scenario runner )

* Những thành phần ảnh hưởng đến trạng thái scenario ?
* Ảnh hưởng ntn ?
* Khởi động app thì cái gì chạy ? chạy ra sao
* Khi có 1 kịch bản mới thì làm gì với nó ?
* Khi update 1 kịch bản ?
* Xóa kịch bản ?
* Khi update trạng thái ngôi nhà , trạng thái thiết bị liên quan, chuyển chế độ cho nhà ?

## module hỗ trợ bảo mật, xác thực và phân quyền ( authorization & authentication)

@Tùng

# mục lục

## Một số kịch bản thông dụng

**Conditions đang có:**

Đèn bật, đèn tắt

Còi bật, còi tắt

Nhiệt độ >, <, >=, <=

Có gas

Có người

Trời sáng, trời tối

**Actions đang có:**

Bật đèn, tắt đèn

Bật còi, tắt còi

Chụp hình

* **When - Then scenarios**

**When** (đèn ngủ bật) **Then** (tắt đèn phòng khách và nhà bếp)

**When** (đèn cầu thang 1 bật) **Then** (tắt đèn cầu thang 2)

**When** (đèn cầu thang 2 bật) **Then** (tắt đèn cầu thang 1)

**When** (còi bật) **Then** (bật tắt cả các đèn)

Chú thích: Khi còi bật => có sự cố xảy ra => bật đèn để dễ chạy

**When** (nhiệt độ > 50) **Then** (bật còi và bật tất cả đèn)

**When** (có gas) **Then** (bật còi và bật tất cả các đèn)

**When** (có người trước cửa và trời tối) **Then** (Bật đèn, chụp hình và hú còi)

**When** (có người trước cửa và trời sáng) **Then** (Chụp hình và hú còi)

**When** (có người vào nhà và trời tối) **Then** (Hú còi và bật tất cả đèn)

**When** (có người vào nhà và trời sáng) **Then** (Hú còi)

Chú thích: Giống như chuông reo khi có người đến

**When** (có người lên cầu thang) **Then** (bật đèn cầu thang)

**When** (trời sáng) **Then** (tắt đèn)

**When** (trời tối) **Then** (bật đèn)

* **From - To scenarios**

**From** (20h) **To** (6h) **Do** (Bật đèn ngủ)

**From** (6h) **To** (20h) **Do** (Tắt đèn ngủ)

**From** (20h) **To** (6h) **Do** (When (có người) Then (Hú còi + Bật đèn + Chụp hình) )

**From** (20h) **To** (6h) **Do** (When (có gas) Then (Hú còi + Bật đèn) )

**From** (20h) **To** (6h) **Do** (**When** (nhiệt độ > 50) **Then** (Hú còi + Bật đèn) )

**From** (20h) **To** (6h) **Do** (**When** (còi hú) **Then** (Bật tất cả các đèn) )

## Danh sách API cung cấp cho client

Danh sách API được liệt kê theo bảng sau

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Page/ Function** | **Method Type** | **URL** | **Input** | **Output** |
| Get list categories given home | GET | homes/{homeId}/device-types | homeId: Long | HTTP Status OK 200 if successful  categories: List<Category> |
| Get all devices given category | GET | homes/{homeId}/device-types/{deviceTypeId}/devices | homeId: Long  deviceTypeId: Long | HTTP Status OK 200 if successful  Return: List<Device> |
| Enabled/  Disabled device | PATCH | homes/{homeId}/device-types/{deviceTypeId}/devices/  {deviceId} | deviceId: Long  homeId: Long  deviceTypeId: Long  Pass json: {"enabled": true}  to update enabled = true | HTTP Status OK 204 if successful |
| Delete device in home | DELETE | /homes/{homeId}/device-types/{deviceTypeId}/devices/{deviceId} | deviceId: Long  homeId: Long  deviceTypeId: Long | HTTP Status OK 204 if successful |
| Get list scripts given mode | GET | devices/{deviceId}/modes/  {modeId}/scripts | deviceId: Long  modeId: Long | HTTP Status OK 204 if successful  Return: List<Script> |
| Update script of one specific mode | PATCH | devices/{deviceId}/modes/  {modeId}/scripts/{scriptId} | deviceId: Long  modeId: Long  script: Script | HTTP Status OK 204 if successful |
| Delete script in one specific mode | DELETE | devices/{deviceId/modes/  {modeId}/scripts/{scriptId} | scriptId: Long | HTTP Status OK 204 if successful |
| Add script to device given mode | POST | devices/{deviceId}/modes/  {modeId}/scripts | deviceId: Long  modeId: Long  script: Script | HTTP Status OK 201 if successful  Also return the URI of new object. E.g devices/5/modes/1/  scripts/3 |
| Add device of specific category | POST | homes/{homeId}/device-types/{deviceTypeId}/devices | homeId: Long  categoryId: Long  device: Device | HTTP Status OK 201 if successful  Also return the URI of new object. E.g  homes/5/device-types/3/  devices/4 |
| Get all valid GPIO pins | GET | homes/all-gpios |  | HTTP Status OK 200 if successful.  Return: List<Integer> |
| Get home | GET | homes/{homeId} | homeId: Long | HTTP Status OK 200 if successful.  Return: Home |
| Delete home | DELETE | homes/{homeId} | homeId: Long | HTTP Status OK 204 if successful |
| Add new home  (also add default mode ) | POST | homes | home:Home | HTTP Status OK 201 if successful  Also return the URI of new object. E.g  homes/1 |
| Update home (Enabled/ Disable / Current mode …. ) | PATCH | homes/{homeId} | homeId: Long  home: Home  Pass json: {"enabled": true}  to update enabled = true | HTTP Status OK 204 if successful |
| Get list home of one user | GET | homes |  | HTTP Status OK 200 if successful  Return: List<Home> |
| Get list mode in home | GET | homes/{homeId}/modes | homeId: Long | HTTP Status OK 200 if successful  Return: List<Mode> |
| Delete mode | DELETE | homes/{homeId}/modes/  {modeId} | homeId: Long  modeId: Long | HTTP Status OK 204 if successful |
| Add new mode | POST | homes/{homeId}/modes | mode:Mode  homeId: Long | HTTP Status OK 201 if successful  Also return the URI of new object. E.g  homes/3/modes/3 |
| Update existing mode | PATCH | homes/{homeId}/modes/  {modeId} | homeId: Long  modeId: Long  mode: Mode | HTTP Status OK 204 if successful |
| Login | POST | /login | Add headers:  X-Username  X-Password | HTTP Status:  200 OK  401 Unauthorized |
| Logout | POST | /logout | Add header:  X-Auth-Token | Http Status:  200 OK  401 Unauthorized |
| Sign up | POST | /users/signup | **User information:**  Username  Password  (encrypted )  Fullname  Email | Return: User’s activation link  Return code:  -1: ERROR\_WHEN\_ADD\_USER  -2: USERNAME\_ALREADY\_EXISTED  -3: EMAIL\_ALREADY\_EXISTED  > 0: Successful  Http status:  200 OK  400 Bad request |
| Activate user | GET | /users/activation/{userId} | User id | Http status:  200 OK  400 Bad request |
| Get user information | GET | /users | X-Auth-Token | Http status:  200 Ok  400 Bad request  Return: User model |
| Get list device id in script | POST | /homes/{homeId}/scripts | Script object with content and script type id | Http status:  200 OK  400 BAD REQUEST  Return list device id in that script. |

# Mot so cau hoi co the dat ra

Vd minh muon support them device moi thi minh lam the nao ?

An toan du lieu ?

Kha nang chiu dung cua he thong ?

Tại sao dùng Restful WS mà ko dùng WebSocket hay cách khác để communicate với clients ? ( có thể trả lời là 1 phần đề tài yêu càu, phần khác mình phải tìm hiểu thêm

For more real time interaction, or real time transfer or streaming of data, HTTP and REST aren’t the best suited protocol and abstraction combination. This is where Sockets and WebSockets shine.

https://www.pubnub.com/blog/2015-01-05-websockets-vs-rest-api-understanding-the-difference/

)

# Tài liệu tham khảo

[1] <http://www.javadevchannel.com/2015/07/nhung-cau-hoi-pho-bien-ve-spring.html> ( 29/11/16)

[2] <https://projects.spring.io/spring-framework/> (29/11/16)

[3] <https://www.genuitec.com/spring-frameworkrestcontroller-vs-controller/> (30/11/16)

[4] <http://hibernate.org/orm/> (30/11/16)

[5] Alex Rodriguez, 2013. *Căn bản về RESTFul Web Services.* Trích 30/11/16

https://www.ibm.com/developerworks/vn/library/ws-restful/