

Indholdsfortegnelse

| | |
|---|-----------|
| Kapitel 1 Indledning | 3 |
| Kapitel 2 Ordliste | 5 |
| Kapitel 3 Kravspecifikation | 7 |
| 3.1 Aktører | 7 |
| 3.1.1 Bruger | 7 |
| 3.1.2 Eksterne enheder | 7 |
| 3.1.3 Barn | 7 |
| 3.1.4 SMS modtager | 7 |
| 3.2 Usecases | 8 |
| 3.2.1 UC1: Login | 9 |
| 3.2.2 UC2: Aktiver | 10 |
| 3.2.3 UC3: Deaktiver | 11 |
| 3.2.4 UC4: Udlæs status | 11 |
| 3.2.5 UC5: Detekter lyd | 12 |
| 3.2.6 UC6: Rediger SMS-modtager | 12 |
| 3.2.7 UC7: Startopsætning | 13 |
| 3.2.8 UC8: Tilføj/fjern X10 udtag | 13 |
| 3.3 Ikke-funktionelle krav | 15 |
| 3.4 Begrænsninger | 15 |
| 3.5 HMI(Human Machine Interface) | 16 |
| Kapitel 4 Forundersøgelse | 19 |
| 4.1 GSM | 19 |
| 4.1.1 GSM-valg | 20 |
| 4.2 Lås | 21 |
| 4.2.1 Låsvalg | 21 |
| 4.3 Babyalarm | 22 |
| 4.3.1 Babyalarm sammenligning | 22 |
| Kapitel 5 Accepttestspecifikation | 23 |
| Kapitel 6 System Arkitektur | 31 |
| 6.1 Domænemodel | 31 |
| 6.2 Protokol | 31 |
| 6.2.1 Seriel kommunikation | 31 |
| 6.2.2 X10 kommunikation | 33 |
| 6.3 Hardware | 34 |
| 6.3.1 Hardware beskrivelse | 34 |
| 6.3.2 BDD Hardware | 34 |

| | | |
|------------------|---|-----------|
| 6.3.3 | BDD Hovedenhed | 34 |
| 6.3.7 | Grænseflade | 34 |
| 6.3.4 | BDD Modtager | 35 |
| 6.3.5 | IBD Hardware | 35 |
| 6.3.6 | IBD Hovedenhed og Modtager | 36 |
| 6.4 | Software | 38 |
| 6.4.1 | Applikations model for PC | 38 |
| 6.4.2 | Klassebeskrivelse for PC | 41 |
| 6.4.3 | Applikations model for CSS hovedenhed | 44 |
| 6.4.4 | Klassediagram og beskrivelse for CSS hovednehed | 46 |
| 6.4.5 | Applications model for X10 modtager | 50 |
| 6.4.6 | Klassebeskrivels for X10 modtager | 52 |
| Kapitel 7 | Hardware design | 55 |
| 7.1 | Højpasfilter | 55 |
| 7.2 | Zero Crossing Detector | 56 |
| 7.3 | Båndpasfilter | 57 |
| 7.3.1 | Lavpasfilter | 57 |
| 7.4 | Buffer | 57 |
| 7.5 | Envelope Detector | 57 |

Indledning 1

Med udgangspunkt i børnesikkerhed i hjemmet vil vi udvikle et produkt, som kan hjælpe familier med børn, til at få et mere sikkert hjem.

Af problemerstillinger som kan opstå i en almindelig husholdning kan nævnes:

- Fare for at et barn tænder for en kogeplade, eller andre elektriske varme aggregater, og efterfølgende kan brænde sig
- Fare for at et barn kan skære sig på køkkenknive som ligger i en skuffe

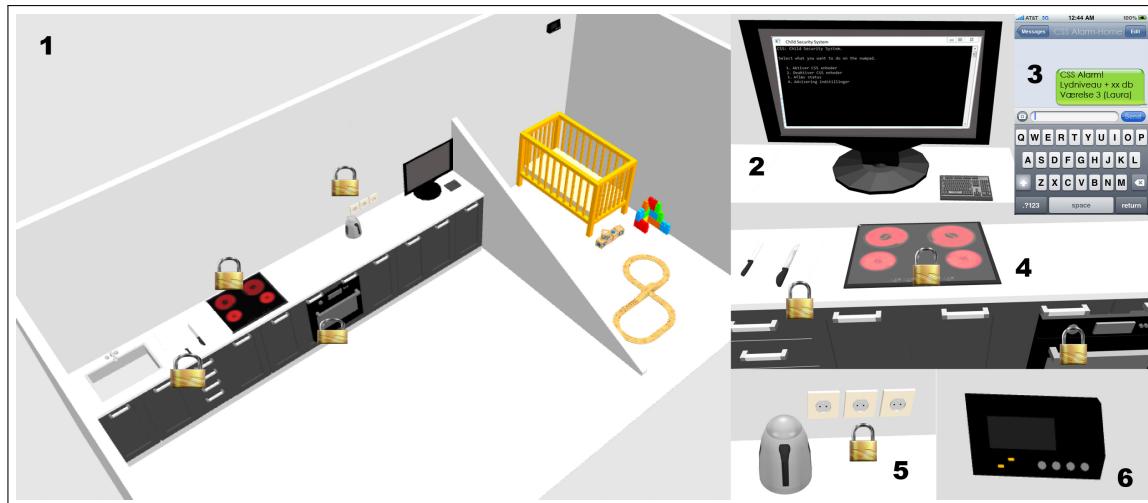
Den anden del af systemet er en babyalarm. Næsten alle mennesker i Danmark har deres mobiltelefon i nærheden hele tiden, så i stedet for at skulle have en babyalarm med rundt også, så kan man koble sin mobil til systemet og få besked når barnet giver lyd fra sig.

Dette ender ud i tre produkter:

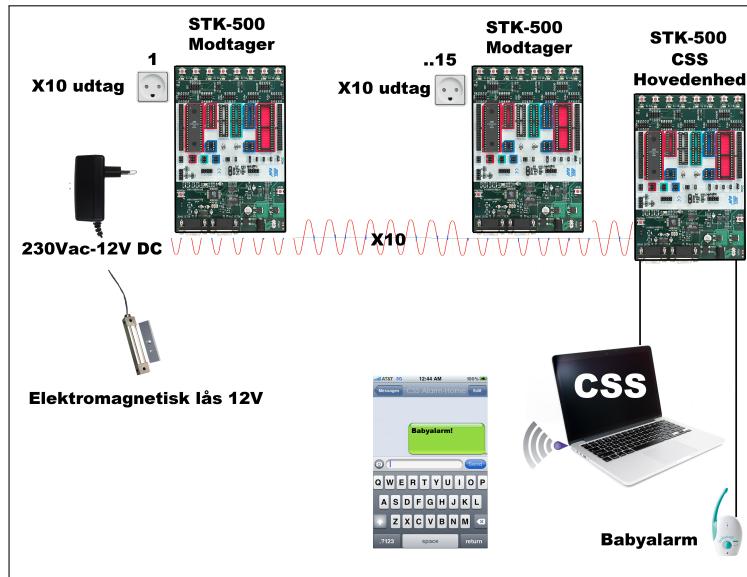
- Afbryder til valgt 230 Vac stikkontakt
 - Beskyttelse mod kogeplader og lignende
- Låsemekanisme til at låse skabe og skuffer
 - Aflåsning af skuffe med køkkenknive
- Babyalarm til lyddetektering
 - SMS-beskeder i stedet for en ekstra ”boks” i lommen

Systemet skal være nemt at sætte op og skal kommunikere over det eksisterende 230 V vekselspændings netværk i hus installationen.

En central enhed håndterer styringen i mellem enhederne og der skal være mulighed for at tilkoble en computer som kan bruges til at styre og aflæse systemet. Hele systemet kan aktiveres med et kodetryk.

*Figur 1.1.* Installationsoversigt

1. Samlet oversigtstegning af CSS.
2. CSS programmet med tilhørende DE2 kodelås
3. SMS besked udsendt af systemet idet lydniveauet i værelse 3 (Laura) har været over det tilladte.
4. Overblik over hvad systemet er tiltænkt at børnesikre. Køkken skuffe med skarpe genstande, kogeplader, ovn.
5. 230V udtag. X10 styret, således at det bestemmes om der udtaget skal være aktivt.
6. Babyalarm. Illustrationen vil variere i forhold til virkeligheden.

*Figur 1.2.* Oversigt

Ud fra en kommando fra CSS programmet på computeren styres ønskede 230V udtag i hjemmet. Dette er muligt ved at benytte sig af X10 protokollen. Testmiljøet er illustreret via billedet ???. Her sender CSS programmet besked til Hovedenheden som giver Modtageren besked på at hhv. tænde eller slukket for et givent udtag. Hvad brugen tilslutter i de forskellige udtag står frit for. Ydermere er der på X10 senderen koblet en lyddetektor som via computeren sender en sms ud via API.

Ordliste 2

- AC** Alternating Current (Vekselstrøm)
API Application Programming Interface (Softwaregrænseflade til SMS kommunikation)
CSS Child Security System (Børnesikkerheds System)
ETX End of text ifm. seriel kommunikation
HMI Human Machine Interface (Brugergrænseflade man kan interagere med)
RS232 Recommended Standard 232 (Seriel digital datakommunikation)
STK500 Atmel Mega32 development board
STX Start of text ifm. seriel kommunikation
UART Universal Asynchronous Receiver/Transmitter
UC Use Case
UI User Interface (Brugergrænseflade)
VAC Volt Alternating Current (Vekselstrøm)
X10 Protocol for communication among electronic

Kravspecifikation 3

| Versionshistorik | |
|------------------|---|
| v1.0 | 24-03-2014 Hele gruppen (efter 1. review) |
| v0.5 | 20-03-2014 Hele gruppen |

3.1 Aktører



Figur 3.1. Kontekst diagram

3.1.1 Bruger

| | |
|------------------|--|
| Type Beskrivelse | Bruger aktøren er ejeren af systemet eller den voksne med adgang til Computeren. Vil typisk være forældre, barnevige osv. (Primær) |
|------------------|--|

3.1.2 Eksterne enheder

| | |
|------------------|--|
| Type Beskrivelse | Eksterne enheder, omfatter hvad man ønsker at aflæse eller slukke for. Vil typisk være skabe, komfur, el-kedel osv. (Sekundær) |
|------------------|--|

3.1.3 Barn

| | |
|------------------|--|
| Type Beskrivelse | Barnet eller børnene i huset, som systemet skal beskytte. (Sekundær) |
|------------------|--|

3.1.4 SMS modtager

| | |
|------------------|--|
| Type Beskrivelse | Typisk forældrene eller barnevigen. Den person der skal have besked om gråd eller anden støj fra børneværelset. (Sekundær) |
|------------------|--|

3.2 Usecases



Figur 3.2. Usecase diagram

3.2.1 UC1: Login

| | |
|-------------------------------------|--|
| Mål | At Bruger kan logge ind ved hjælp af adgangskode |
| Initialisering | Bruger vælger login i interface |
| Aktører og Stakeholders | Bruger(Primær) |
| Referencer | Ingen |
| Antal af samtidige hændelser | 1 |
| Forudsætning | At interfacet er tændt |
| Efterfølgende tilstand | At bruger er logget ind og hovedmenu vises på skærmen. Hele systemet er klar til brug |
| Hovedforløb | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bruger vælger login i interfacet 2. Bruger indtaster 3 adgangskoder adskilt af "Enter" på DE2 board [Undtagelse 2a] Bruger vælger Annuller 3. Bruger får adgang til hovedmenuen |
| Undtagelser | <ol style="list-style-type: none"> 2a. Bruger vælger annuller og kommer tilbage til startskærm |

3.2.2 UC2: Aktiver

| | |
|-------------------------------------|--|
| Mål | At Bruger kan aktivere enkelte eller alle enheder, i systemet |
| Initialisering | Bruger vælger ”Aktiver” hovedmenu |
| Aktører og Stakeholders | Bruger(Primær), Eksterne enheder(Sekundær) |
| Referencer | UC1: Login |
| Antal af samtidige hændelser | 1 |
| Forudsætning | Bruger er logget ind (UC1: Login) |
| Efterfølgende tilstand | Enkelte eller alle enheder er aktiveret |
| Hovedforløb | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bruger vælger ”Aktiver” i hovedmenu 2. UI viser mulige enheder samt ”Vælg alle”, ”Aktiver” og ”Tilbage” 3. Bruger markerer ønskede enheder til aktivering 4. Bruger vælger ”Aktiver” [Undtagelse 4a] Bruger vælger ”Tilbage” 5. Systemet aktiverer valgte enheder [Undtagelse 5a] Ingen valgte enheder 6. UI viser besked om at enheder, er aktiverede 7. UI returnerer til hovedmenu |
| Undtagelser | <ol style="list-style-type: none"> 4a. UI returnerer til hovedmenu og UC2 afbrydes 5a. Hvis ingen unit er valgt udskrives en fejl på skærmen og beder brugeren om at vælge en unit og går til UC2.2 |

3.2.3 UC3: Deaktivér

| | |
|-------------------------------------|--|
| Mål | At Bruger kan deaktivere enkelte eller alle enheder, i systemet. |
| Initialisering | Bruger vælger ”Deaktivér” |
| Aktører og Stakeholders | Bruger(Primær), Eksterne enheder(Sekundær) |
| Referencer | UC1: Login |
| Antal af samtidige hændelser | 1 |
| Forudsætning | Bruger er logget ind (UC1: Login) |
| Efterfølgende tilstand | Enkelte eller alle enheder er deaktivert |
| Hovedforløb | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bruger vælger ”Deaktivér” i hovedmenu 2. UI viser mulige enheder samt ”Vælg alle”, ”Deaktivér” og ”Tilbage” 3. Bruger markerer ønskede enheder til deaktivering 4. Bruger vælger ”Deaktivér” <ul style="list-style-type: none"> [Undtagelse 4a] Bruger vælger ”Tilbage” 5. Systemet deaktiverer valgte enheder <ul style="list-style-type: none"> [Undtagelse 5a] Ingen valgte enheder 6. UI viser besked om at enheder, er deaktiverede 7. UI returnerer til hovedmenu |
| Undtagelser | <ol style="list-style-type: none"> 4a. UI returnerer til hovedmenu og UC3 afbrydes 5a. Hvis ingen enheder er valgt udskrives en fejl på skærmen og beder brugeren om at vælge en enhed og går til UC3.2 |

3.2.4 UC4: Udlæs status

| | |
|-------------------------------------|--|
| Mål | At udlæse status |
| Initialisering | Bruger vælger ”Udlæs status” |
| Aktører og Stakeholders | Bruger(Primær) |
| Referencer | Ingen |
| Antal af samtidige hændelser | 1 |
| Forudsætning | Systemet er tændt |
| Efterfølgende tilstand | Systemet viser hovedmenu |
| Hovedforløb | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bruger vælger ”Udlæs status” 2. Status vises 3. Bruger vælger ”Tilbage” |
| Undtagelser | Ingen |

3.2.5 UC5: Detekter lyd

| | |
|-------------------------------------|---|
| Mål | At underrette SMS-modtager ved lyddetektion |
| Initialisering | Barn ¹ afgiver lyd |
| Aktører og Stakeholders | SMS-modtager(Primær), Barn(Sekundær) |
| Referencer | Ingen |
| Antal af samtidige hændelser | 1 |
| Forudsætning | At systemet er tændt og har forbindelse til internettet |
| Efterfølgende tilstand | Lyddetektor stadig aktiv |
| Hovedforløb | <ol style="list-style-type: none"> 1. Lyddetektor er aktiveret 2. Lyddetektor detekterer lyd 3. Systemet underrettes 4. Systemet afsender SMS |
| Undtagelser | Ingen |

3.2.6 UC6: Rediger SMS-modtager

| | |
|-------------------------------------|--|
| Mål | At bruger kan ændre SMS-modtager i systemet |
| Initialisering | Bruger vælger "Rediger SMS-modtager" |
| Aktører og Stakeholders | Bruger(Primær) |
| Referencer | UC1: Login |
| Antal af samtidige hændelser | 1 |
| Forudsætning | Bruger er logget ind (UC1: Login) |
| Efterfølgende tilstand | Hovedmenu vises |
| Hovedforløb | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bruger vælger "Rediger SMS-modtager" 2. Bruger fortager ændringer af telefonnummer hvortil avisering sendes og bekræfter [Undtagelse 2a] Bruger vælger Annuler |
| Undtagelser | <ol style="list-style-type: none"> 2a. Bruger vælger annuler og kommer tilbage til hovedmenu |

¹Grunden til at initialisering foretages af et Barn, er fordi at formålet med lyddetektoren er at fungere som babyalarm.

3.2.7 UC7: Startopsætning

| UC7: Startopsætning | |
|-------------------------------------|---|
| Mål | At brugeren kan opsætte systemet første gang. |
| Initialisering | Bruger starter systemet første gang |
| Aktører og Stakeholders | Bruger(Primær) |
| Referencer | UC8: Tilføj/Fjern X10 udtag |
| Antal af samtidige hændelser | 1 |
| Forudsætning | Ingen |
| Efterfølgende tilstand | Systemet er fuldt opsat |
| Hovedforløb | <p>1. Bruger sætter følgende kabler sammen:</p> <p>Serielt RS-232 kabel mellem hovedenhedens COM-port og computer</p> <p>Medfølgende styrekabel til lyddetektor forbindes mellem hovedenhed og lyddetektor</p> <p>Strømkabel fra et ledigt 230 Vac udtag til hovedenhedens AC indgang</p> <p>2. Bruger tænder for hovedenhed og computer på Tænd/Sluk knappen</p> <p>3. CSS programmet startes på computeren (UC1: Login gennemføres)</p> <p>4. UC8: Tilføj/fjern X10 udtag udføres</p> <p>5. Punkt 4 gentages med antallet af X10 udtag der ønskes opsat</p> <p>6. UC6: Ændre SMS-modtager udføres</p> |

3.2.8 UC8: Tilføj/fjern X10 udtag

| UC8: Tilføj/fjern X10 udtag | |
|-------------------------------------|---|
| Mål | At brugeren kan tilføje en ny enhed til CSS |
| Initialisering | Bruger |
| Aktører og Stakeholders | Bruger(Primær) |
| Referencer | UC1: Login |
| Antal af samtidige hændelser | 1 |
| Forudsætning | Bruger er logget ind (UC1: Login) |
| Efterfølgende tilstand | Et nyt X10 udtag er tilføjet |

...fortsat fra forrige side

| UC8: Tilføj/fjern X10 udtag | |
|------------------------------------|---|
| Hovedforløb | <p>1. Bruger vælger menupunkt "Tilføj/fjern X10 udtag" (UC1 gennemføres) og programmet udskriver i forvejen indstillede X10 udtag og mulighed for at vælge tilføj eller fjern</p> <p>Tilføj valgt</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Bruger indstiller addresseswitchen til en adresse på X10 udtaget b) Bruger indtaster den fire cifrede kombination som er indstillet på X10 udtaget efterfulgt af "Enter" <p>[Undtagelse 1b.a] Adressen er ikke unik</p> <p>[Undtagelse 1b.b] Adressen har ikke den rette længde</p> <ul style="list-style-type: none"> c) Programmet udskriver beskeden "Indtast navn" d) Bruger indtaster et selvvalgt navn for X10 udtaget efterfulgt af "enter" <p>[Undtagelse 1d.a] Navnet har ikke den rette længde</p> <ul style="list-style-type: none"> e) Bruger sætter X10 udtaget i det ønskede 230 Vac udtag <p>Fjern valgt</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Den ønskede enhed markeres og der trykkes Fjern <p>2. Programmet returnerer til hovedskærmen</p> |
| Undtagelser | <p>1b.a. Programmet udskriver fejlmeddelelsen "Adressen er ikke unik. Vælg en ny."</p> <p>Gå til UC8.1a</p> <p>1b.b. Programmet udskriver fejlmeddelelsen "Adressen har ikke den rette længde. Vælg en ny."</p> <p>Gå til UC8.1a</p> <p>1d.a. Programmet udskriver fejlmeddelelsen "Navnet skal minimum have to og maximum 50 karaktere"</p> <p>Gå til UC8.1c</p> |

3.3 Ikke-funktionelle krav

Brugbarhed (Usability)

1. UI skal kunne bruges efter gennemlæst manual.

Pålidelighed (Reliability)

2. Levetid: 5 år uden hardware nedbrud
3. Software oppetid: Minimum 1 måned før genstart

Ydeevne (Performance)

4. System respons må maksimalt være 2,5 sekunder
5. Startuptid fra power-off til funktionel tilstand maksimalt 2 minutter
6. Systemkapaciteten er på maksimalt 15 CSS udtag
7. Ved lyddetektion må der maksimalt gå 1 minut før SMS-besked er afsendt

Vedligeholdelse (Supportability)

8. X10 udtag kan udskiftes separat ved simpel omkodning ved hjælp af addresseswitchen
9. Systemet er plug'n'play i en almindelig husholdning
10. X10 udtag kan tilføjes og installeres løbende

Generelle krav

11. Systemet skal virke på det eksisterende 230 Vac netværk i almindelige husstande
12. Kommunikationen mellem X10 udtag og hovedenheden skal ske på X10 protokollen
13. Systemet skal kunne afsende SMS-beskeder
14. Systemet skal automatisk logge ud efter 1min uden aktivitet

CSS enheder

15. Udtag skal kunne være i en 1,5 moduls Fuga stikdåse
16. Udtag skal have en LED indikator som viser at den er aktiv
17. Hovedenheden skal kunne virke på 230 Vac/13 A tilslutning

Eksterne enheder

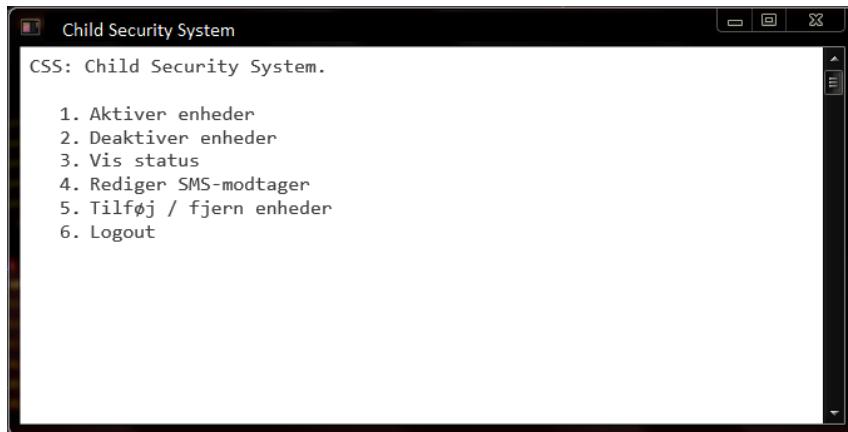
18. Lyddetektoren skal registrere lyde på over 68 dB
19. Der må maksimalt afsendes 1 SMS-besked pr. minut ved gentagende reaktion fra lyddetektoren
20. Låse enheder må maksimalt være 8x5x3 cm
21. Låse enhederne skal kunne holde 5 kilogram

3.4 Begrænsninger

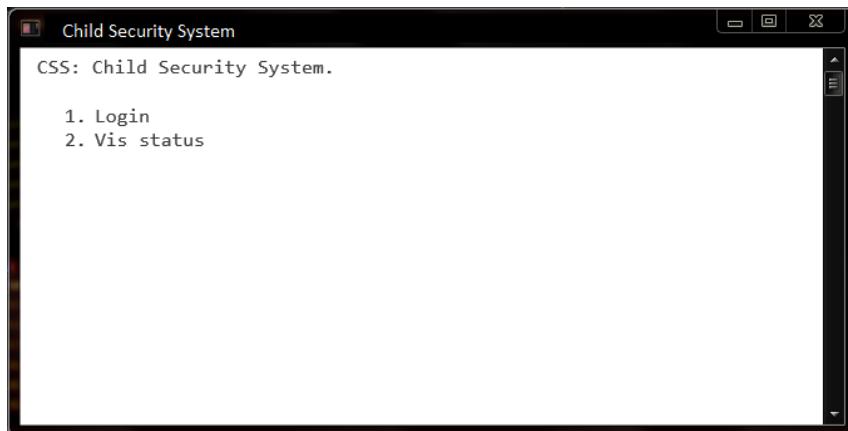
- Prototypen udføres i et 18 Vac testmiljø
- I stedet for magnetlåse til at simulere låsemekanismen bruges en lysindikator
- Prototypen udføres med et STK500 kit, hvorfor krav til dimensionerne frafalder

3.5 HMI(Human Machine Interface)

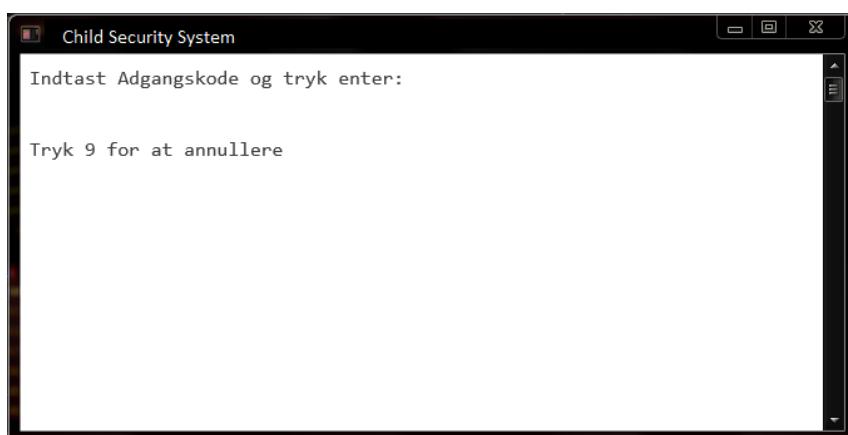
Billederne er inverteret for læsbarhedens skyld.



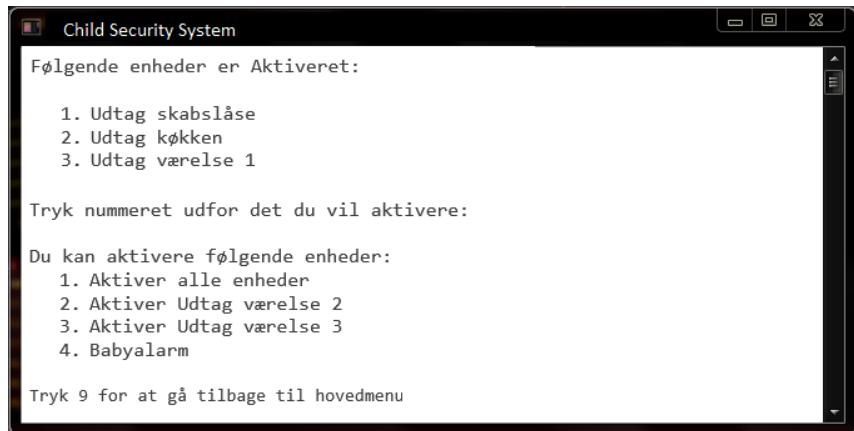
Figur 3.3. CSS Menu



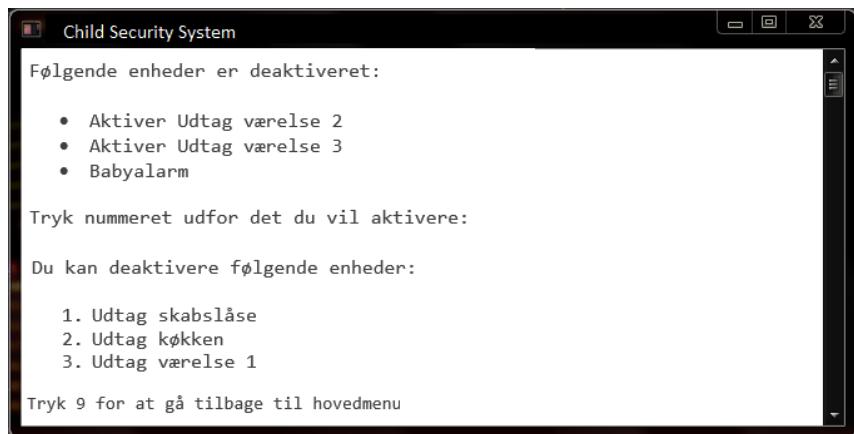
Figur 3.4. CSS Pre-Login



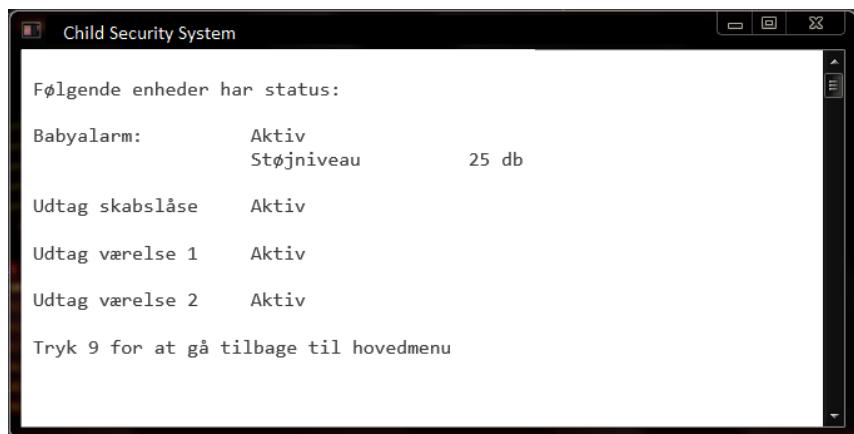
Figur 3.5. CSS Login



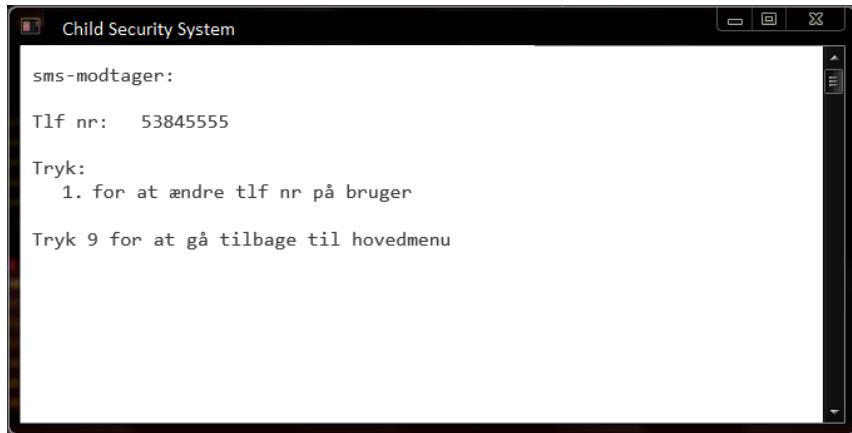
Figur 3.6. CSS Aktiver



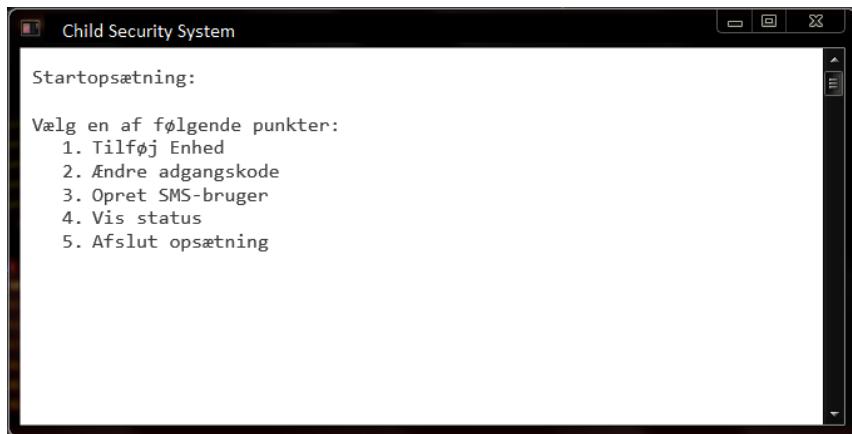
Figur 3.7. CSS Deaktivér



Figur 3.8. CSS Vis Status



Figur 3.9. CSS Advisering



Figur 3.10. CSS Startopsætning

Forundersøgelse 4

4.1 GSM

| | |
|--------------------|--|
| Løsning | GSM Modul |
| Producent | Cinterion |
| Interface | I2C, SPI, USB |
| Beskrivelse | Hardware modul der kan tilkobles X10'eren via SPI |
| Krav | SIM kort og indgående programerings kendskab |
| Fordele | Mest pålidelige løsning og ingen forsinkelse på SMS'er |
| Ulemper | Kræver viden inden for Java eller Microsoft Windows Mobile programering |
| Pris | 563,23 - 656,34 + SMS takst |
| Link | http://dk.farnell.com/cinterion/mc75i/module-gsm-gprs-edge-quad-band/dp/1718875 http://dk.farnell.com/cinterion/tc65i/module-gsm-gprs-quad-band-tcp-ip/dp/1718877 |



| | |
|--------------------|---|
| Løsning | API |
| Producent | Clickatell |
| Interface | HTTP, HTTPS, FTP, SMPP, XML, SOAP, SMTP, COM obj. |
| Beskrivelse | Software baseret API modul |
| Krav | Forbindelse til internettet |
| Fordele | Let at programere |
| Ulemper | Kräver forbindelse til internettet |
| Pris | 0,762 kr. pr. SMS |
| Link | https://www.clickatell.com/apis-scripts/ |



| | |
|--------------------|---|
| Løsning | Arduino + GSM shield |
| Producent | Arduino |
| Interface | Internt |
| Beskrivelse | Single-board computer med GSM modul |
| Krav | SIM kort |
| Fordele | Let at programere |
| Ulemper | |
| Pris | 149,- + 515,- + SMS takst |
| Link | http://arduino.cc/ |



4.1.1 GSM-valg

Vi har valgt at bruge Clickatell løsningen, da den er let at implementere, fleksibel og billig i opstarts omkostninger.

4.2 Lås

| | |
|--------------------|---|
| Løsning | Elektrisk karm lås TFS-A21 |
| Producent | Ukendt |
| Tilslutning | 12V DC - 0.6A |
| Beskrivelse | Elektrisk karm lås med bevægelig pal |
| Krav | Skal monteres med slutblæk |
| Fordele | |
| Ulemper | Slutstykket begrænser montering (udfræsning). Den bevægelige pal skal smøres. |
| Pris | 65 kr |
| Link | http://goo.gl/SDvjkD |



| | |
|--------------------|---|
| Løsning | Elektromagnetisk lås 60kg |
| Producent | KingGo |
| Tilslutning | 12 V DC - 0.3A |
| Beskrivelse | Elektromagnetisk lås uden bevægelige dele |
| Krav | Skal monteres med metal stykke |
| Fordele | Skal kun skrues fast |
| Ulemper | |
| Pris | 115 kr |
| Link | http://goo.gl/ewKYfa |



4.2.1 Låsvalg

Valget et faldet på den elektromagnetiske lås fra KingGo. Denne lås er valg da den er simpel og let at sætte op, da der ikke skal fræses ud for at benytte denne type lås. Ydermere så vil låsen automatisk låse sig fast, hvis modtager pladen er ude for rækkevidde og denne fysisk skubbes hen til elektromagneten. I testmiljøet vil en 12V lyskilde agere lås.

4.3 Babyalarm

| | |
|-------------------|---|
| Navn | Philips SCD505 |
| Rækkevidde | 330 |
| Lyd: | Justerbar lydniveau. Lys i forældreenheden angiver lydniveau ved babyen |
| Batteri | Delvist genopladelig |
| Stråling | Høj |
| Pris | 549 kr |
| Link | http://goo.gl/pw06P9 |



| | |
|-------------------|---|
| Navn | Supernova D7 |
| Rækkevidde | 600m |
| Lyd | Ukendt |
| Batteri | 2 genopladelige batterier |
| Pris | 999 kr |
| Stråling | Lav |
| Link | http://goo.gl/JFZcf5 |



4.3.1 Babyalarm sammenligning

Vi har valgt at lave en forundersøgelse på babyalarmer for at få en indikation af hvad markedet tilbyder af babyalarmer imod det vi kommer til at tilbyde med vores babyalarm.

Vi har valgt at vores babyalarm skal reagere på lydniveauer højere end 40 dB. Da vores babyalarm ikke bliver trådløs så undgår vi ting som stråling og batteri tid. Vores rækkevidde bliver dog betydelig mindre end den typiske babyalarm, igen på grund af at den ikke er trådløs. Vores babyalarm er tænkt som en stationær enhed som kan placeres i et barneværelse og altså ikke som en transportabel babyalarm som man typisk ser.

Accepttestspezifikation

5

| Versionshistorik | |
|------------------|---|
| v1.0 | 24-03-2014 Hele gruppen (efter 1. review) |
| v0.5 | 20-03-2014 Hele gruppen |

Punkterne i Accepttestspezifikationen, er skrevet ud fra punkterne i hovedforløbet, for de enkelte usecases.

| UC1: Login | | | | |
|------------|--|--|----------|--------------------|
| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/Kommentar |
| 1 | Bruker vælger login i interfacet | Login skærm kommer frem på skærmen | N/A | N/A |
| 2.1 | På DE2 board indtastes koderne "0001", "1000" og "0101" adskilt af tryk på "enter" (Også på DE2 board) | Skærm ændres til hovedmenuen | N/A | N/A |
| 2.2 | På DE2 board indtastes koderne "0001", "1000" og "0100" adskilt af tryk på "enter" (Også på DE2 board) | Skærm forbliver på login siden | N/A | N/A |
| 2a | Bruker vælger annuller | Skærm går til login siden | N/A | N/A |
| 3 | Systemet validerer adgangskoden | Indtastede adgangskode vailderes af systemet | N/A | N/A |
| 3a | Systemet nægter adgang og beder bruker om at indtaste adgangskode igen | Indtastede adgangskode ikke valideret af systemet. Der bedes igen om adgangskode | N/A | N/A |
| 4 | Bruker får adgang til hovedmenuen | Hovedmenuen vises | N/A | N/A |

| UC2: Aktiver | | | | |
|---------------------|---|--|-----------------|----------------------------|
| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
| 1 | Bruger vælger "Aktiver" i hovedmenu | UI fortsætter til Punkt 2 ("Aktiver menu") | N/A | N/A |
| 2 | Visuel test: Visning af "Aktiver menu" | UI viser "Aktiver menu" | N/A | N/A |
| 3a | "Vælg alle" vælges | Alle enheder markeres på skærmen | N/A | N/A |
| 3b | Enkelte enheder vælges | De valgte "enkelte" enheder markeres på skærmen | N/A | N/A |
| 4 | "Aktiver" vælges | UI fortsætter til Punkt 5 (Aktivering) | N/A | N/A |
| 4a | "Tilbage" vælges | Fortsætter til Punkt 7 (Viser hovedmenu) | N/A | N/A |
| 5 | Aktivering | Valgte enheder måles aktiveret | N/A | N/A |
| 5a | Der vælges ingen enheder og trykkes "Aktiver" | UI udskriver fejl på skærmen med besked om at vælge en enhed og går til UC2.2 . Der måles ingen ændringer på enhederne | N/A | N/A |
| 6 | Visuel test: Viser besked om at enheder er aktiverede | UI viser besked | N/A | N/A |
| 7 | Visuel test: Viser hovedmenu | UI viser hovedmenu | N/A | N/A |

| UC3: Deaktiver | | | | |
|-----------------------|--|---|-----------------|----------------------------|
| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
| 1 | Bruger vælger "Deaktiver" i hovedmenu | UI fortsætter til Punkt 2 ("Deaktiver menu") | N/A | N/A |
| 2 | Visuel test: Visning af "Deaktiver menu" | UI viser "Deaktiver menu" | N/A | N/A |
| 3a | "Vælg alle" vælges | Alle enheder markeres på skærmen | N/A | N/A |
| 3b | Enkelte enheder vælges | De valgte "enkelte" enheder markeres på skærmen | N/A | N/A |

...fortsat fra forrige side

| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|-----------|---|--|-----------------|----------------------------|
| 4 | "Deaktiver" vælges | UI fortsætter til Punkt 5 (Deaktivering) | N/A | N/A |
| 4a | "Tilbage" vælges | Fortsætter til Punkt 7 (Viser hovedmenu) | N/A | N/A |
| 5 | Deaktivering | Valgte enheder måles deaktivert | N/A | N/A |
| 5a | Der vælges ingen enheder og trykkes "Deaktiver" | UI udskriver fejl på skærmen med besked om at vælge en enhed og går til UC2.2 . Der måles ingen ændringer på enhederne | N/A | N/A |
| 6 | Visuel test: Viser besked om at enheder er deaktiverede | UI viser besked | N/A | N/A |
| 7 | Visuel test: Viser hovedmenu | UI viser hovedmenu | N/A | N/A |

UC4: Udlæs status

| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|----------|---------------------------|--|-----------------|----------------------------|
| 1 | Vælger "Udlæs status" | UI fortsætter til Punkt 2 (Status vises) | N/A | N/A |
| 2 | Status vises | Visuel: Status for systemet vises | N/A | N/A |
| 3 | Vælg "Tilbage" fra status | Visuel: Hovedmenu vises | N/A | N/A |

UC5: Detekter lyd

| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|----------|-------------------------------|--|-----------------|----------------------------|
| 1 | Lyddetektor er aktiveret | Lyddetektor er aktiv | N/A | N/A |
| 2 | Kontinuerligt lyd efterlignes | Detektorer opfanger lyd | N/A | N/A |
| 3 | Systemet underrettes | Systemet modtager signal fra lyddetektor | N/A | N/A |

...fortsat fra forrige side

| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|----------|-----------------------|--|-----------------|----------------------------|
| 4 | Systemet afsender SMS | SMS-modtager modtager SMS fra systemet | N/A | N/A |

| UC6: Rediger SMS-modtager | | | | |
|----------------------------------|---|---|-----------------|----------------------------|
| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
| 1 | "Rediger SMS-modtager" vælges i hovedmenu | Menuen for ændring af SMS-bruger vises | N/A | N/A |
| 2 | Ændring fortages i SMS-modtagerens mobil nummer | SMS-modtagerens mobil nummer opdateres i systemet | N/A | N/A |

| UC7: Startopsætning | | | | |
|----------------------------|---|--|-----------------|----------------------------|
| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
| 1 | Indsæt serielt kommunikationskabel (RS232) i mellem computer og hovedenhedens COM-port Indsæt styrekabel mellem lyddetektor og hovedenheden Indsæt strømkabel mellem ledigt 230 Vac udtag og hovedenhedens AC indgang | Visueltest: Alle kabler er forbundet korrekt | N/A | N/A |
| 2 | Tænd hovedenhed og computer | Visueltest: Systemet starter op inden for kravet på maksimalt 2 minutter | N/A | N/A |
| 3 | Start CSS programmet på computeren | Visueltest: Programmet starter op og viser hovedskærmen | N/A | N/A |

...fortsat fra forrige side

| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|----------|---|------------------------------------|-----------------|--------------------------------|
| 4 | En enhed opsættes ved at udføre accepttest af UC8 | Den opsatte enhed er opsat korrekt | N/A | N/A |
| 6 | SMS-modtager ændres ved at udføre accepttest af UC6 | SMS-modtager er ændret | N/A | N/A |

UC8: Tilføj/fjern X10 udtag

| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|----------------------|--|--|-----------------|--------------------------------|
| 1 | Se accepttest af UC1 | Bruger er logget ind og kan se hovedskærmen | N/A | N/A |
| 2 | Vælg menupunkt "Tilføj/fjern X10 udtag" | Visueltest: Programmet udskriver beskeden "Indtast den fire cifrede adresse" | N/A | N/A |
| 2a Tilføj | Indstil X10 udtagets addresseswitch til adressen "0101" (1234) | Visueltest: Adressen er indstillet korrekt | N/A | N/A |
| 2b | Indtast adressen "0101" og tryk på "enter" knappen | ?? | N/A | N/A |
| 2b.a | Indtast adressen "0000" og tryk på "enter" knappen | Programmet udskriver fejlbeskeden og går til UC8.2 | N/A | N/A |
| 2b.b | Indtast adressen "0" og tryk på "enter" knappen | Visueltest: Programmet udskriver fejlbeskeden og går til UC8.2 | N/A | N/A |
| 2c | N/A | Visueltest: Programmet udskriver beskeden "Indtast navn" | N/A | N/A |
| 2d | Indtast "Test enhed" og tryk på "enter" knappen | ?? | N/A | N/A |

...fortsat fra forrige side

| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|-----------------|---|---|-----------------|----------------------------|
| 2d.a | Indtast ”A” og tryk på ”enter” knappen. Gentag med ”abc-defghijklmnopqrstuvwxyzwabcdefghijklmnopqrstuvwxyzwab | Visueltest: Programmet udskriver fejlbeskeden og går til UC8.2 | N/A | N/A |
| 2e | Indsæt X10 udtag i et 230 Vac udtag som er forbundet til systemet og kør accepttest af UC2 på den nyopsatte enhed | Det er muligt at styre det opsatte X10 udtag ved brug af UC2 og UC3 | N/A | N/A |
| 2a Fjern | Vælg den før opsatte enhed ”Test enhed” og tryk fjern | Den valgte enhed forsvinder fra menuen | N/A | |
| 3 | N/A | Programmet returnerer til hovedmenuen | N/A | |

Ikke-funktionelle krav

| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|----------|--|---|-----------------|----------------------------|
| 1 | Udenforstående bruger gennemlæser manualen og opsætter systemet med et X10 udtag | Brugeren har ikke problemer med opsætningen og brugen af systemet | N/A | N/A |
| 2 | Levetiden på 5 år er ikke testbart | N/A | N/A | N/A |
| 3 | Software oppetid på 1 måned er ikke testbart | N/A | N/A | N/A |
| 4 | Systemet antages som værende fuldt opsat. Bruger aktiverer et X10 udtag iht. UC2 Aktiver og kontrollerer tiden fra ”Aktiver” er valgt til enheden reagerer | Tiden ligger inden for grænsen | N/A | N/A |

...fortsat fra forrige side

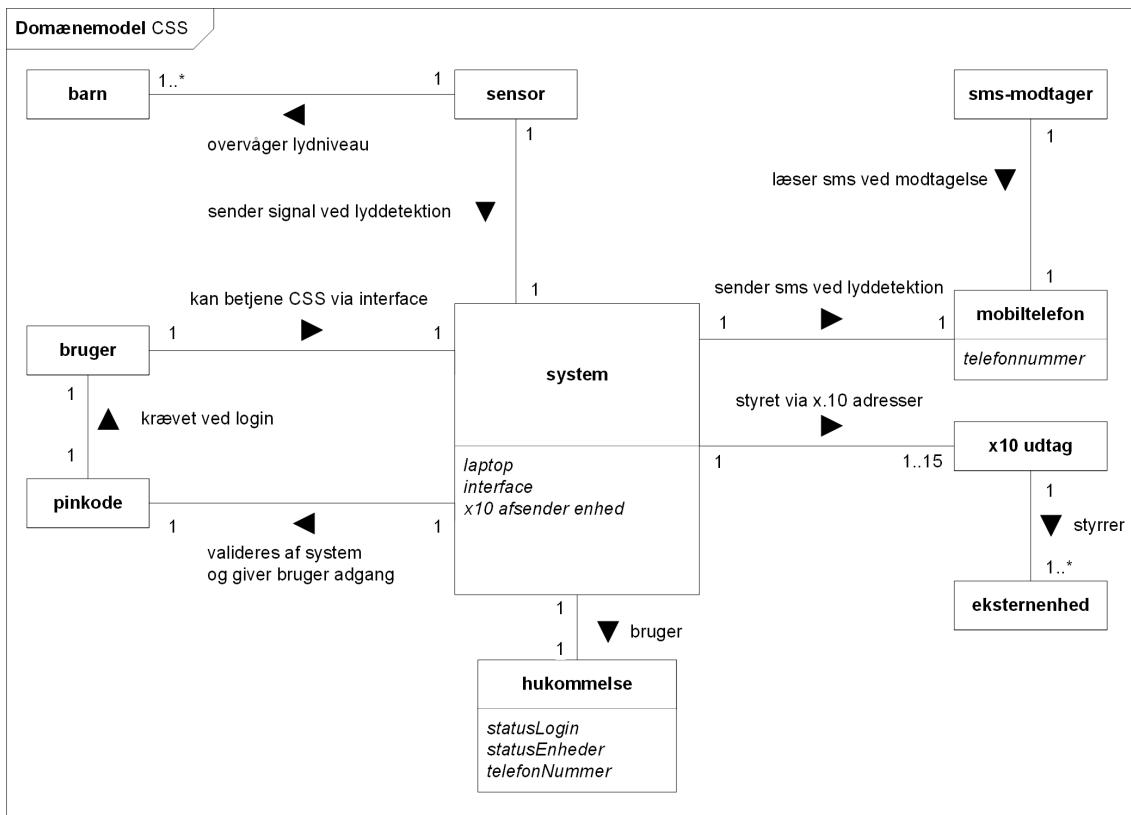
| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|-----------|---|--|-----------------|--------------------------------|
| 5 | Systemet antages som værende fuldt opsat. Der trykkes på Tænd/-sluk knappen på hovedenheden og computeren. Når computeren er startet op, startes CSS programmet. | Tiden ligger inden for grænsen | N/A | N/A |
| 6 | I testmiljøet produceres der ikke 15 X10 udtag og er derfor ikke testbart | N/A | N/A | N/A |
| 7 | Systemet antages som værende fuldt opsat. Lyddetektoren udsættes for et lydtryk ved at klappe kontinuert i 5 sekunder | ??? | N/A | N/A |
| 8 | Systemet antages som værende fuldt opsat. Et X10 udtag koblet op på systemet fjernes. Adressen aflæses og en ny enhed sættes i systemet med samme adresse. | Det er muligt at kontrollere den nye enhed uden at ændre opsætning i systemet. | N/A | N/A |
| 9 | Systemet opsættes i et testmiljø som reflektere den almindelige bruger ved at udføre UC7 | At det ønskede X10 udtag kan styres. Heraf at systemet fungerer som forventet | N/A | N/A |
| 10 | Systemet antages som værende fuldt opsat. Et nyt X10 udtag opsættes ved at udføre UC8 | X10 udtaget virker med systemet | N/A | N/A |
| 11 | Testet under punkt 9 | N/A | N/A | N/A |
| 12 | Systemet antages som værende fuldt opsat. ?? | ?? | N/A | N/A |
| 13 | Testet under punkt 7 | N/A | N/A | N/A |

...fortsat fra forrige side

| | Test | Forventet Resultat | Resultat | Godkendt/ Kommentar |
|-----------|--|--|-----------------|--------------------------------|
| 14 | Testes ikke på grund af begrænsninger i systemet, se sektion 3.4 | | N/A | N/A |
| 15 | Systemet antages som værende fuldt opsat. UC2 og UC3 udføres på et opsat X10 udtag | Visueltest: En LED indikator viser at enheden er aktiv | N/A | N/A |
| 16 | Testet under punkt 9 | N/A | N/A | N/A |
| 17 | Systemet antages som værende fuldt opsat. ?? | ?? | N/A | N/A |
| 18 | Systemet antages som værende fuldt opsat. Lyddetektoren udsættes for lyd, i form af klap, to gange med 30 sekunders mellemrum. | Der modtages kun 1 SMS-besked. | N/A | N/A |
| 19 | Testes ikke på grund af begrænsninger i systemet, se sektion 3.4 | N/A | N/A | N/A |
| 20 | Testes ikke på grund af begrænsninger i systemet, se sektion 3.4 | | N/A | N/A |

System Arkitektur 6

6.1 Domænemodel



Figur 6.1. Domænemodel

Domænemodel er udarbejdet i samarbejde med kunden. Denne har til opgave at give et struktureret billede af systemets funktionalitet og sammenhæng. Domænemodellen gør ikke brug af fagudtryk, men pile og kortfattede samt præcise sætninger anvendes for at beskrive sammenhængen mellem blokkene. Dette er med til at opnå en højere forståelse, af systemet som helhed, for kunden.

6.2 Protokol

6.2.1 Seriel kommunikation

Kommunikationen mellem PC og CSS hovedenheden sker over seriel kommunikation på et RS232 interface.

Det fysiske setup for RS232-interfacet er: 9600 kbps, ingen paritet, 8 bits, 1 stop bit.

I tabel 6.1 beskrives de fælles informationer som gælder mellem computeren og CSS hovedenheden.

Tabel 6.1. Start og stop bytes for RS232 kommunikation

| | ASCII | Hex |
|------------|-----------|-------------|
| STX | 'S' / 's' | 0x53 / 0x73 |
| ETX | 'cr' | 0x0D |

Dataen formateres som vist i tabel 6.2. <Data> blokken bruges kun i tilfælde af at der skal overføres en adresse.

Tabel 6.2. Data formatering for RS232 kommunikation

| Byte | 0 | 1 | 2..5 | 2/6 |
|----------------|-----|------------|--------|-----|
| Indhold | STX | <Kommando> | <Data> | ETX |

Blokken <Kommando>

Kun kommandoerne beskrevet i tabel 6.3 er gyldige. I tilfælde af at kommandoen ikke genkendes er der intet svar. Bemærk at det er muligt at bruge både store og små karakterer.

Tabel 6.3. Kommandoer for RS232 kommunikation

| ASCII | HEX | Funktion |
|-----------|-------------|-------------------|
| 'A' / 'a' | 0x41 / 0x61 | Aktiver enhed |
| 'D' / 'd' | 0x44 / 0x64 | Deaktiver enhed |
| 'L' / 'l' | 0x4C / 0x6C | Hent login status |
| 'T' / 't' | 0x54 / 0x74 | Login korrekt |
| 'F' / 'f' | 0x46 / 0x66 | Login forkert |
| 'B' / 'b' | 0x42 / 0x62 | Lyd detekteret |

Blokken <Data> Ved alle kommandoer undtaget Aktiver- og Deaktiverkommandoerne bruges <Data> ikke.

For at bruge aktiver eller deaktiver kommandoerne er <Data> formateret som adressen. Denne adressering formateres som 4 byte, som hver består af ASCII karakterende '0' eller '1'. På den måde skriver man blot den adresse ind, som man har indstillet på sit X10 uddag. F.eks. "0100". Bemærk at adresse "0000" ikke er gyldig.

Eksempler:

"**SA0101<cr>**" Kommandoen aktiverer enheden med adresse "0101".

"**SL<cr>**" Kommandoen beder CSS hovedenheden om at returnerer login status.

CSS Hovedenheden vil returnerer et svar: "**ST<cr>**" for at brugeren er logget ind eller "**SF<cr>**" hvis brugeren ikke er logget ind.

6.2.2 X10 kommunikation

Kommunikationen mellem CSS Hovedenhed og X10 Udtagene sker over strømnettet via et X10 interface.

For alt kommunikation mellem CSS hovedenheden og X10 Udtagene gælder om STX (Start of text), start-byten, og ETX (End of text), slut-byten.

Tabel 6.4. Start og stop bytes for X10 kommunikation

| | ASCII | Hex |
|------------|-----------|-------------|
| STX | 'S' / 's' | 0x53 / 0x73 |
| ETX | 'cr' | 0x0D |

Data formateres som vist i tabel 6.5.

Tabel 6.5. Data formatering for X10 kommunikation

| Byte | 0 | 1..4 | 5 | 6 |
|----------------|-----|-----------|------------|-----|
| Indhold | STX | <Adresse> | <Kommando> | ETX |

<Kommando>

Kun kommandoerne beskrevet i tabel 6.6 er gyldige. I tilfælde af at kommandoen ikke genkendes er der intet svar. Bemærk at det er muligt at bruge både store og små karakterer.

Tabel 6.6. Kommandoer for X10 kommunikation

| ASCII | HEX | Funktion |
|-----------|-------------|-----------------|
| 'A' / 'a' | 0x41 / 0x61 | Aktiver enhed |
| 'D' / 'd' | 0x44 / 0x64 | Deaktiver enhed |

Aktiver- og Deaktiver kommandoerne

For at bruge aktiver eller deaktiver kommandoerne er <Adresse> formateret som adressen. Denne adressering formateres som 4 byte, som hver består af ASCII karakterende '0' eller '1'. På den måde skriver man blot den adresse ind, som man har indstillet på sit X10 udtag. F.eks. "0100". Bemærk at adresse "0000" ikke er gyldig.

Eksempler:

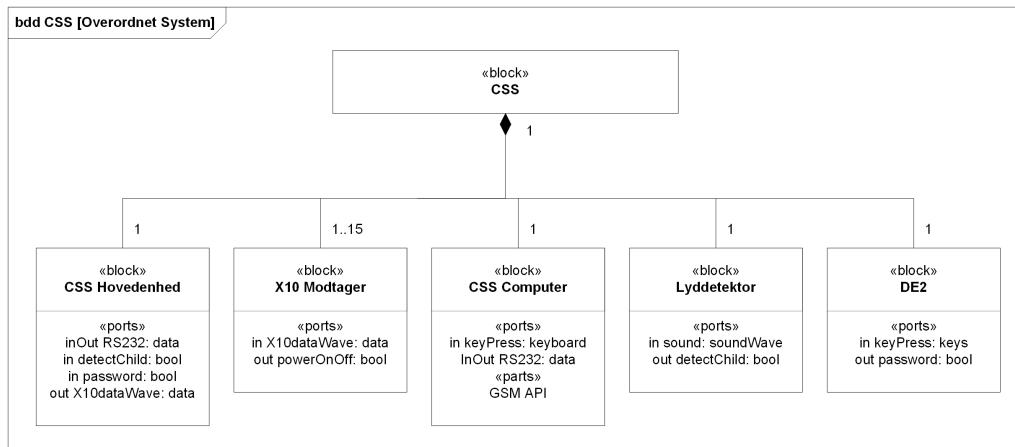
"**S0101A<cr>**" Kommandoen aktiverer X10 udtaget med adresse "0101".

"**s0101d<cr>**" Kommandoen deaktiverer X10 udtaget med adresse "0101".

6.3 Hardware

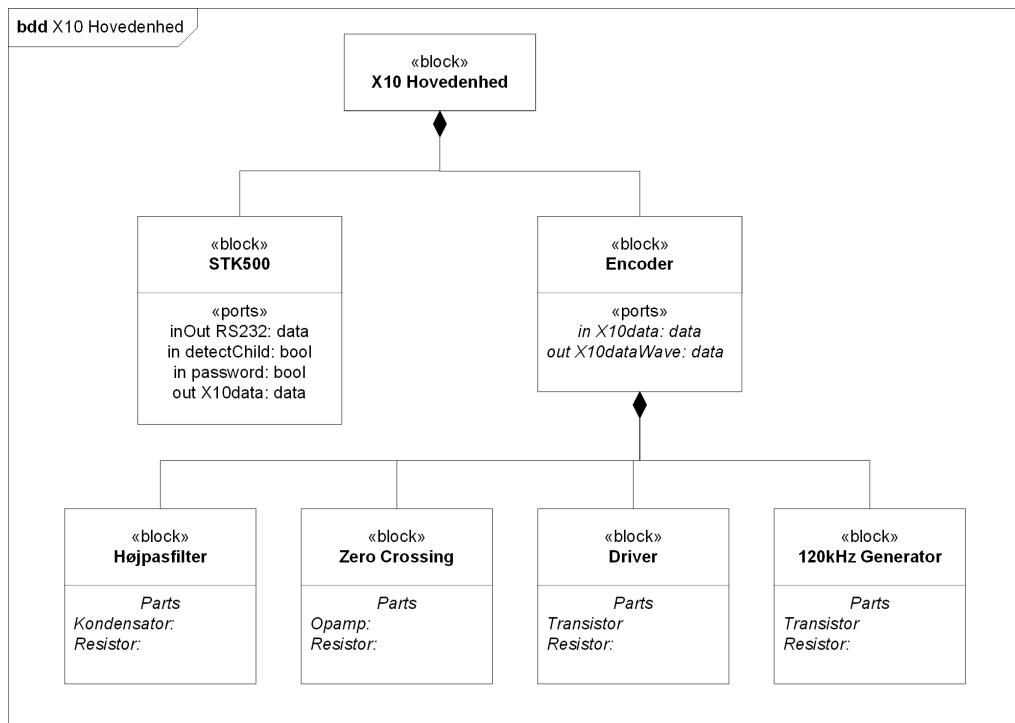
6.3.1 Hardware beskrivelse

6.3.2 BDD Hardware



Figur 6.2. BDD Hardware

6.3.3 BDD Hovedenhed

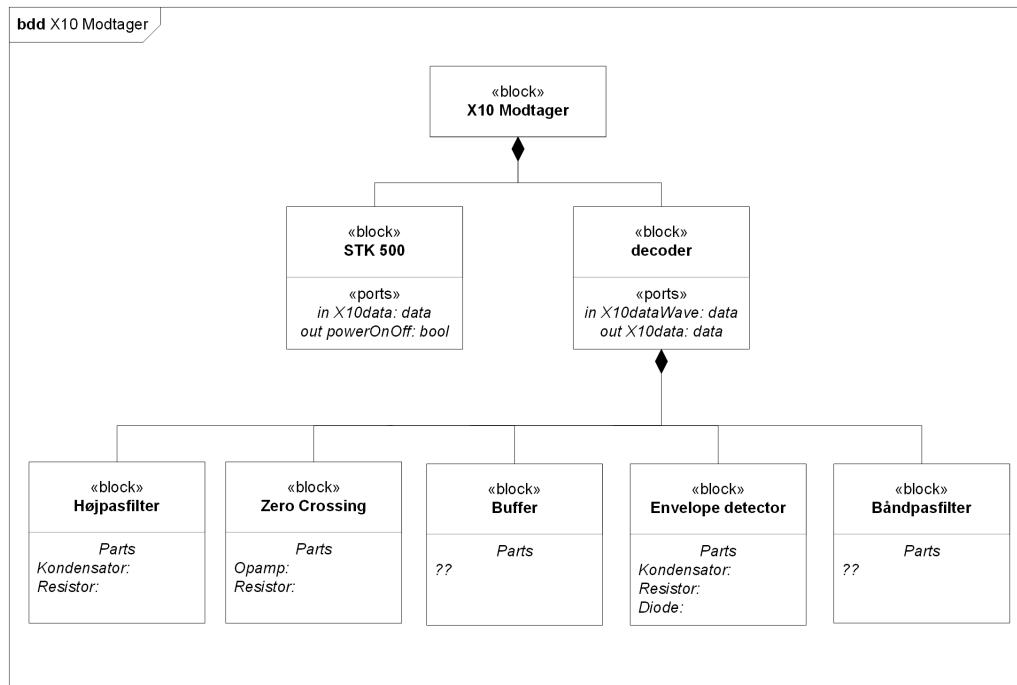


Figur 6.3. BDD Hovedenhed

6.3.7 Grænseflade

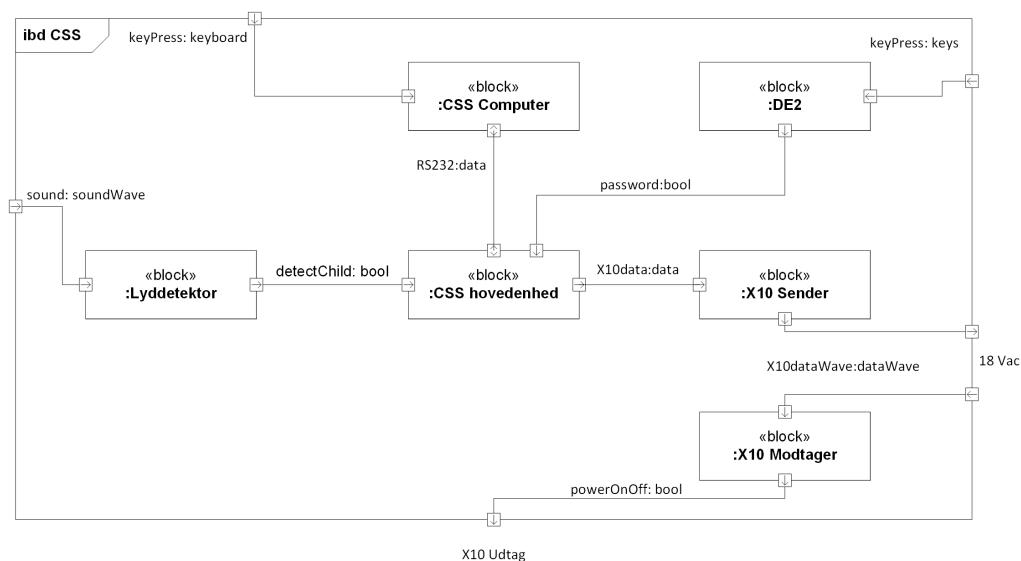
For at opnå forståelse for signaler mellem blokkene laves en grænseflade der beskriver de enkelte blokkes porte og hvilke signaler der løber mellem disse.

6.3.4 BDD Modtager



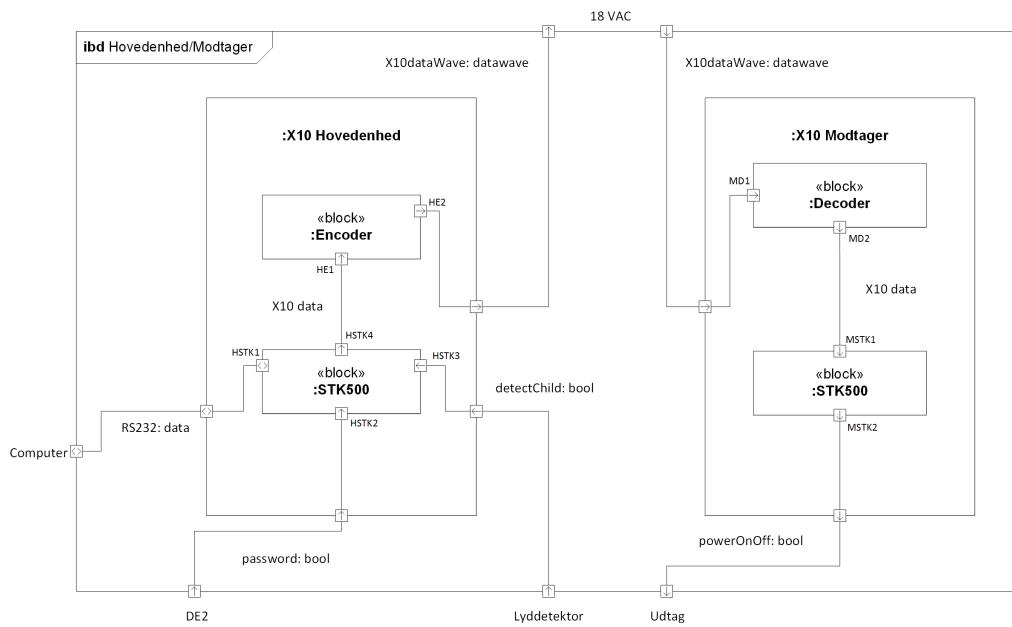
Figur 6.4. BDD Modtager

6.3.5 IBD Hardware



Figur 6.5. IBD Hardware

6.3.6 IBD Hovedenhed og Modtager



Figur 6.6. IBD Hovedenhed og Modtager

Blok beskrivelse

Til at beskrive blokkene nærmere er anvendt tabeller som ses herunder. Her er hvert signal i en respektiv blok kommenteret og blokkens funktion er kort beskrevet.

| Bloknavn | Funktion | Signaler | Kommentar |
|-------------------|--|----------|-------------------------|
| Encoder | modtage kommando og encode til 120 kHz bursts | 120 kHz | Data ud |
| | | X10 data | X10 data kommando ind |
| STK500 Hovedenhed | Genererer burst og detekterer på zero-crossing | RS232 | Laptop forbindelse |
| | | X10 data | X10 data kommando linje |
| | | Bool | lyd detektion |
| | | Bool | Password accept |
| Decoder | Modtager 120 kHz og decoder til X10 data | 120 kHz | 120 kHz ind |
| | | X10 data | Kommando linje |
| | | 120 kHz | 120 kHz data ind |
| STK 500 Decoder | Modtager burst og detekterer på zero-crossing | X10 data | X10 data ind |
| | | Bool | Power I/O ekstern enhed |

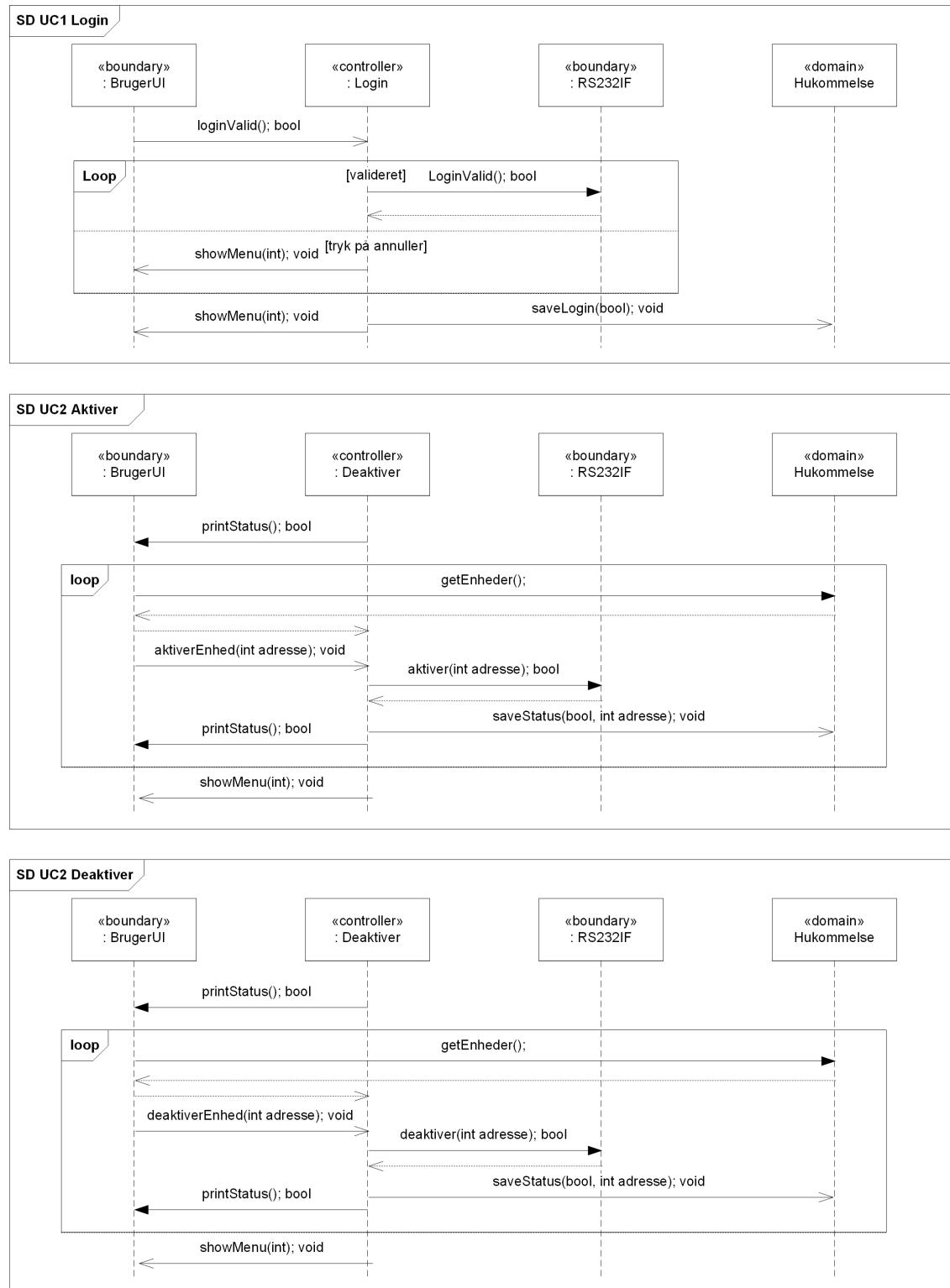
Signal beskrivelse

For at fuldende beskrivelsen af grænsefladen er der lavet en signaltabel som kan ses herunder. Hvert signal er beskrevet og tilknyttet en kort kommentar. Området et signal er defineret under er også beskrevet. Blok og terminal indgår også.

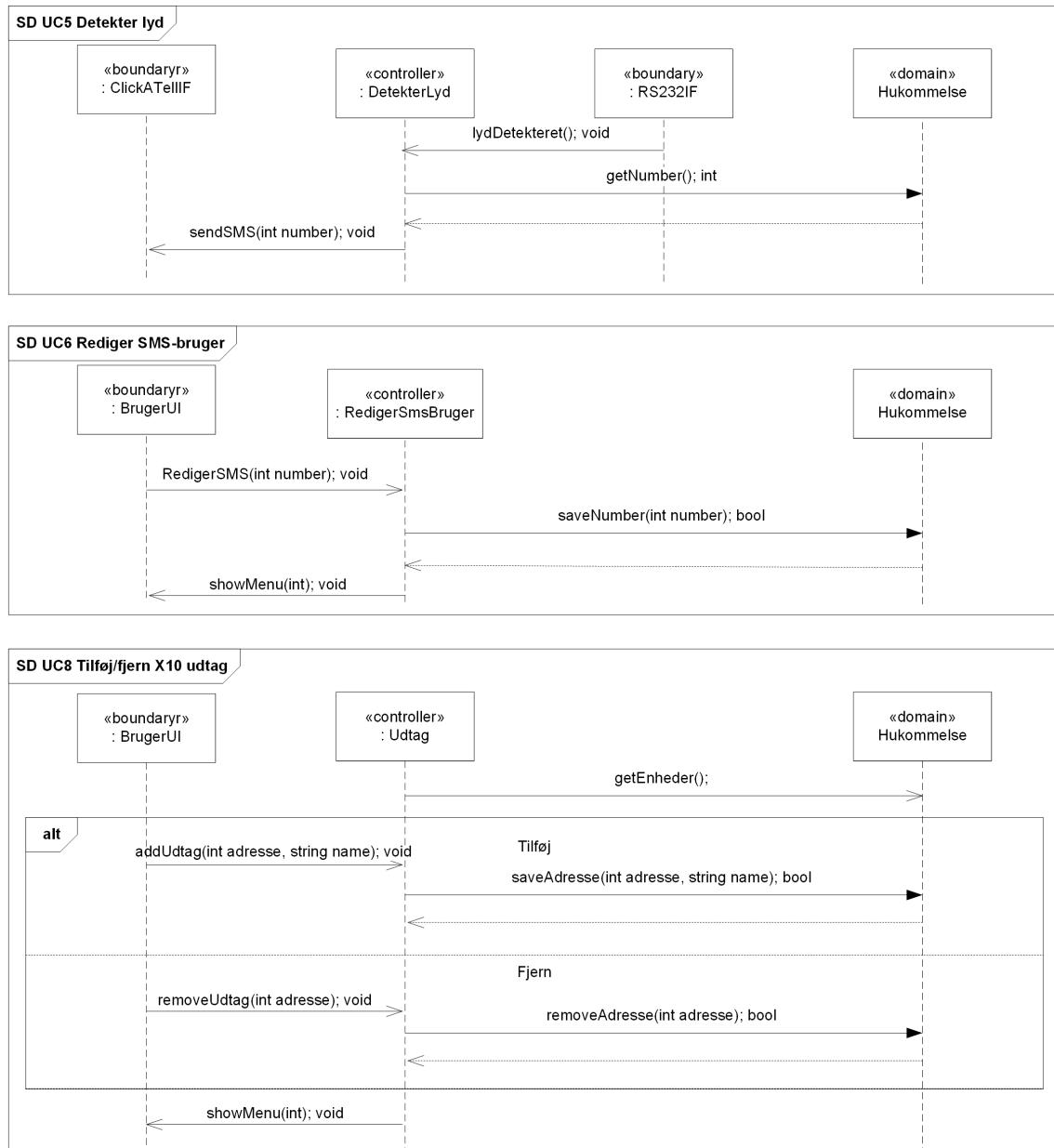
| Signal-navn | Funktion | Område | Port 1 | Port 2 | Kommentar |
|-------------|------------------------------|--------|-------------------------------------|---------------------------------------|-----------|
| 120 kHz | sende kommando på 18V nettet | | Encoder, HE2 | Decoder, DM1 | |
| X10 data | kommando | | STK500, HSTK4 Decoder, MD2 | Encoder, HE1 STK500, MSTK500 | |

6.4 Software

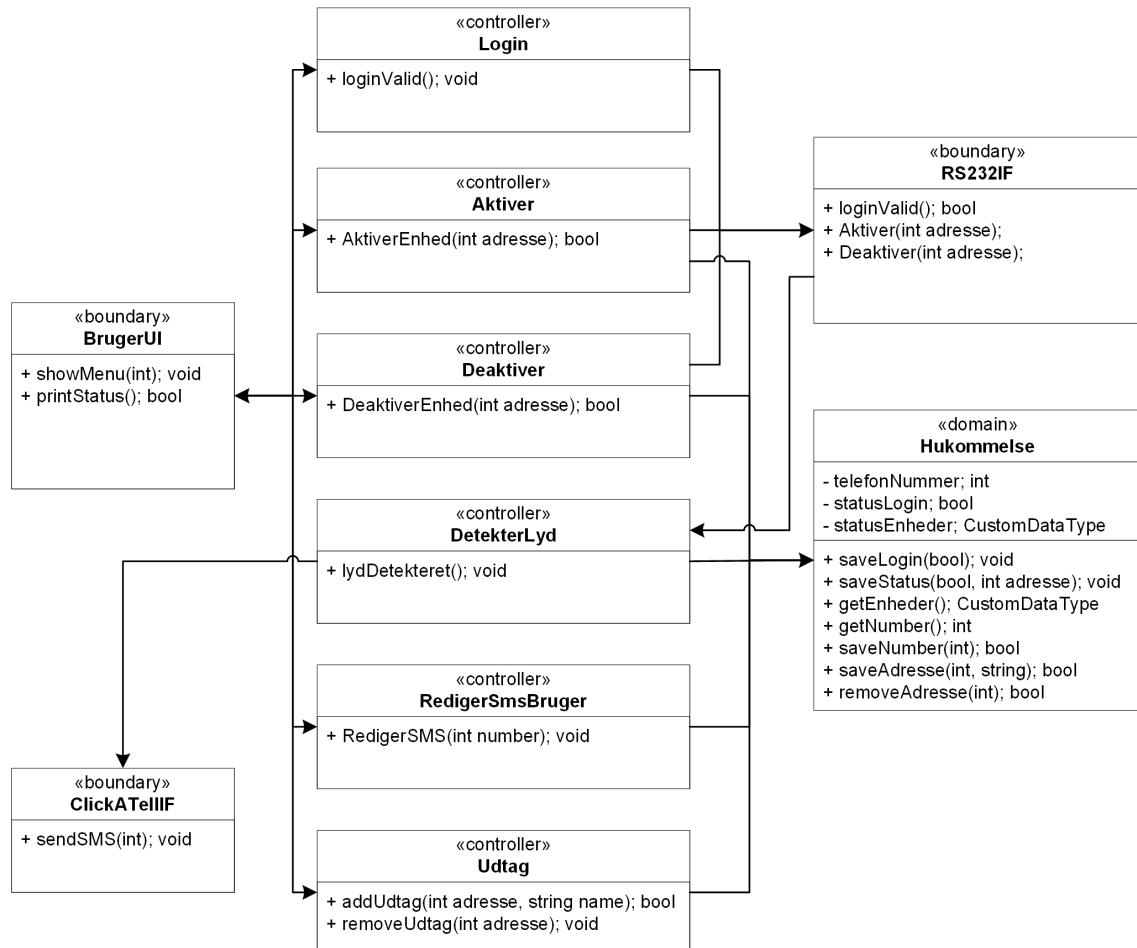
6.4.1 Applikations model for PC



Figur 6.7. Use-case 1-3 sekvensdiagram for PC



Figur 6.8. Use-case 5-8 sekvensdiagram for PC

*Figur 6.9.* Klassediagram for PC

6.4.2 Klassebeskrivelse for PC

Her følger klassebeskrivelser for alle klasser til PC.

Hukommelse klasse

void saveLogin(bool);

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer login status og bevare denne i 10 minutter

void saveStatus(bool, int adresse);

Parametre: bool til bestemmelse af om status er aktiv eller deaktiv. Int adresse til bestemmelse af status på adressen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer status på enheden på pågældende adresse

void getEnheder();

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer login status og bevare denne i 10 minutter

int getNumber();

Parametre: ingen

Returværdi: gemte telefonnummer

Beskrivelse: returnere det gemte telefonnummer

void saveNumber(int number);

Parametre: number der skal gemmes

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer telefonnummeret

Login klasse

void loginValid();

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: N/A

Aktiver klasse

void aktiverEnhed(int adresse);

Parametre: adresse på enhed

Returværdi: ingen

Beskrivelse: N/A

Deaktiver klasse

void deaktiverEnhed(int adresse);

Parametre: adresse på enhed

Returværdi: ingen

Beskrivelse: N/A

DetekterLyd klasse

void lydDetekteret();

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: henter telefonnummer i hukommelse og sender det til ClickATell klassen

RedigerSmSBruger klasse

void redigerSMS(int number);

Parametre: nye nummer

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer nye nummer i hukommelsen

Udtag klasse

bool addUdtag(int adresse, string name);

Parametre: adresse og navn på udtag

Returværdi: true hvis operation gik godt, false hvis ikke

Beskrivelse: tilføjer udtag til hukommelse ved at gemme navn og adresse

ClickATellIF klasse

void sendSMS(int number);

Parametre: telefonnummer

Returværdi: ingen

Beskrivelse: sender sms til bruger via clickatell

RS232IF klasse

bool loginValid();

Parametre: ingen

Returværdi: true eller false

Beskrivelse: afventer login fra DE2 board

void aktiver(int adresse);

Parametre: adresse på enhed

Returværdi: ingen

Beskrivelse: beder om aktivering af enhed på adressen, ifølge protokol

void deaktiver(int adresse);

Parametre: adresse på enhed

Returværdi: ingen

Beskrivelse: beder om deaktiver af enhed på adressen, ifølge protokol

BrugerUI klasse

void showMenu();

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: skal styre hele brugerUI menuen.

bool printStatus();

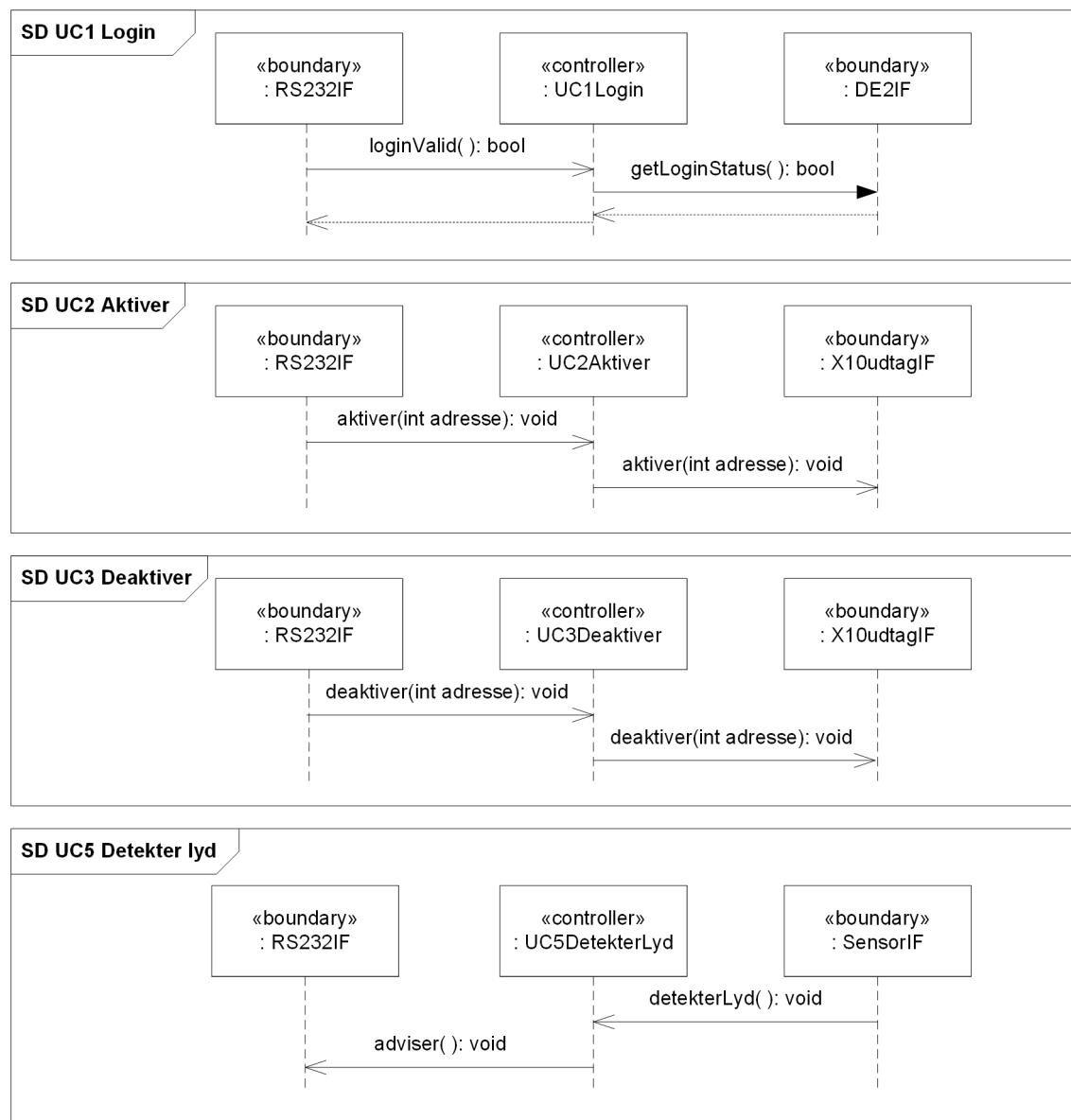
Parametre: ingen

Returværdi: bool godkendt

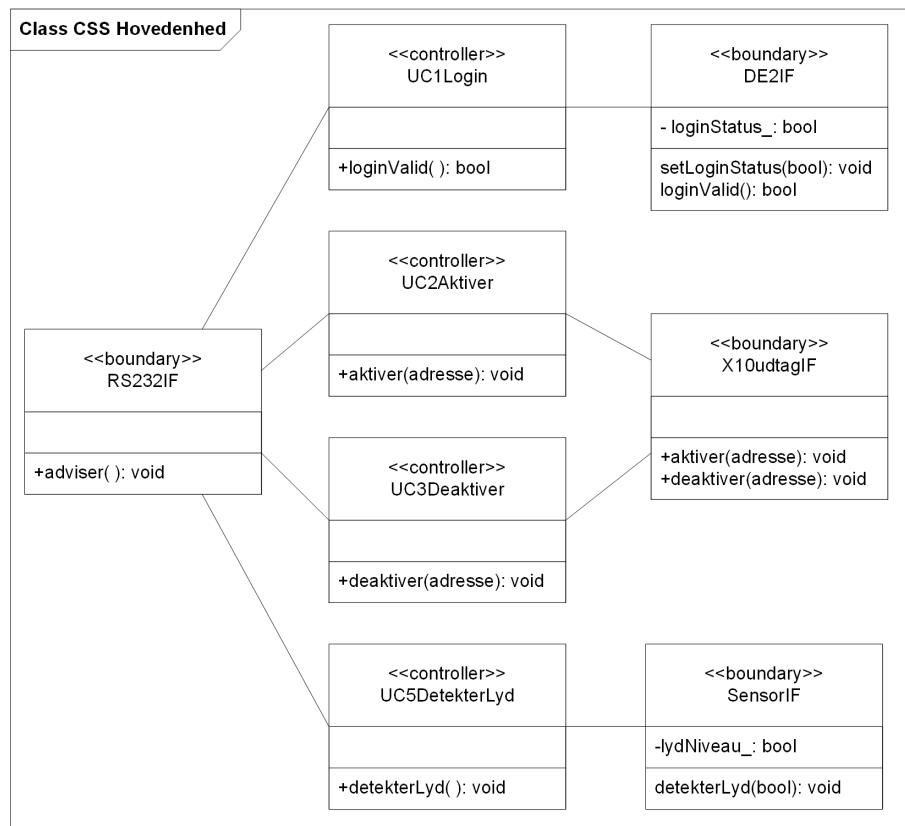
Beskrivelse: hente status og navne fra hukommelse og udskrive dem på skærmen

6.4.3 Applikations model for CSS hovedenhed

For CSS hovedenheden er udviklet en række diagrammer ud fra applikationsmodel metoden. Der er et sekvensdiagram på figur 6.10 for alle de aktuelle use-cases som beskriver systemets virkemåde. Ud fra dette er der lavet et klassediagram på figur 6.11 som dækker de forskellige use-cases med controller klasser og kommunikationen til PC via RS232 og X10 udtag via X10.



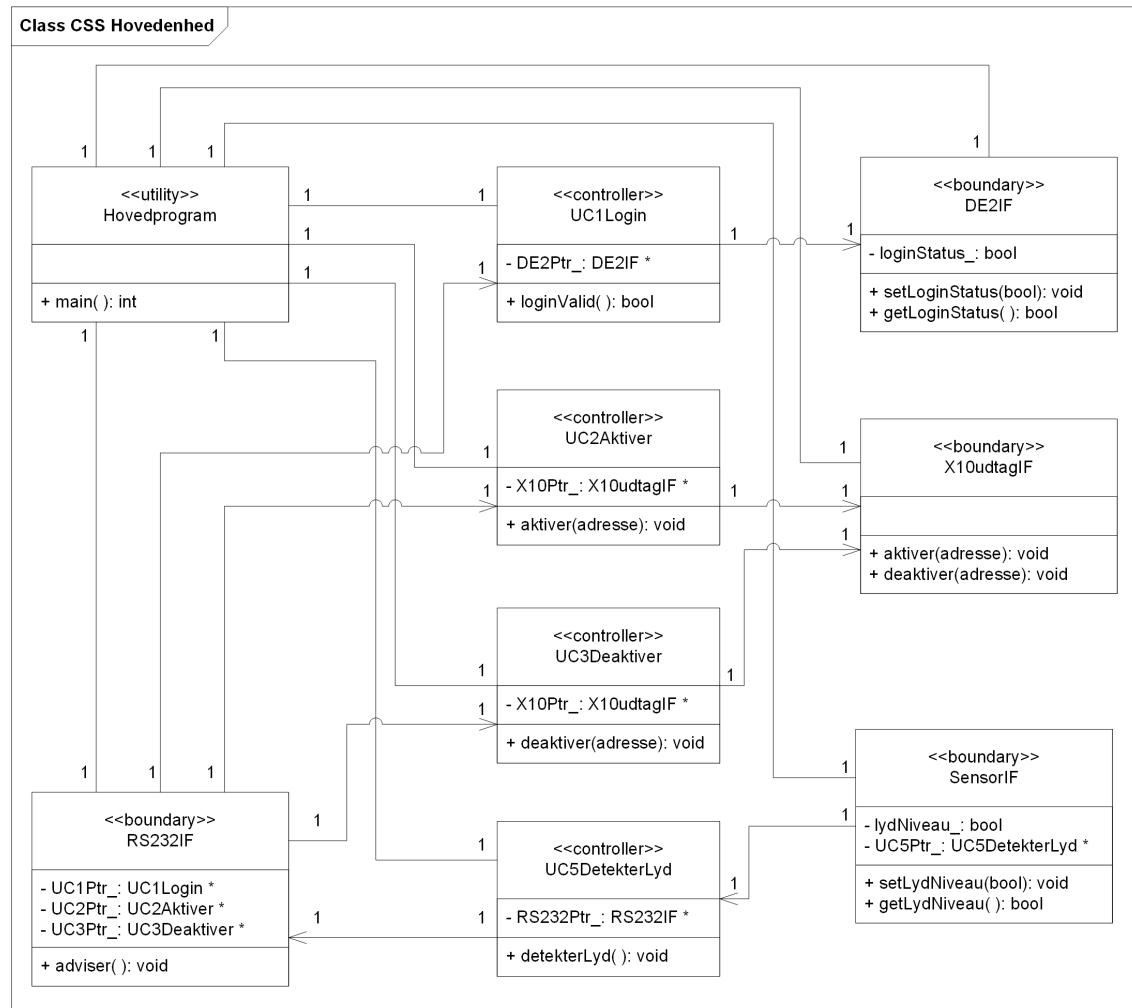
Figur 6.10. Use-case sekvensdiagrammer for CSS hovedenhed



Figur 6.11. Klassediagram for CSS hovedenhed

6.4.4 Klassediagram og beskrivelse for CSS hovednehed

Ud fra applikationsmodellens klasse diagram (Figur 6.11) er udledt et statisk klasse diagram, se figur 6.12.



Figur 6.12. Statisk klassediagram for CSS hovedenhed

Her følger klassebeskrivelser for alle klasser til CSS hovedenheden.

RS232IF

Ansvar: At varetage kommunikation mellem CSS hovedenhed og PC over RS232 protokollen.

Attributer:

- **UC1Login * UC1Ptr_**
Pointer til associeret UC1 objekt
- **UC2Aktiver * UC2Ptr_**
Pointer til associeret UC2 objekt
- **UC3Deaktiver * UC3Ptr_**
Pointer til associeret UC3 objekt

Metoder:

```
void adviser();
```

Parametre: Ingen**Returværdi:** Ingen**Beskrivelse:** Sender kommando "SB<cr>" over RS232**UC1Login****Ansvar:** At varetage UC1 Login forløbet.**Attributer:**

- **DE2IF * DE2Ptr**

Pointer til associeret DE2 objekt

Metoder:

```
bool loginValid();
```

Parametre: Ingen**Returværdi:** Ingen**Beskrivelse:** Kalder getLoginStatus() metoden i DE2IF og returnerer værdien her fra**UC2Aktiver****Ansvar:** At varetage UC2 Aktiver forløbet.**Attributer:**

- **X10udtagIF * X10Ptr**

Pointer til associeret X10udtag objekt

Metoder:

```
void aktiver(int adresse);
```

Parametre: Adresse på enhed**Returværdi:** Ingen**Beskrivelse:** Kalder aktiver() metoden i X10udtagIF med den modtagede adresse**UC3Deaktiver****Ansvar:** At varetage UC3 Deaktiver forløbet.**Attributer:**

- **X10udtagIF * X10Ptr**

Pointer til associeret X10udtag objekt

Metoder:

```
void deaktiver(int adresse);
```

Parametre: Adresse på enhed**Returværdi:** Ingen**Beskrivelse:** Kalder deaktiver() metoden i X10udtagIF med den modtagede adresse

UC5DetekterLyd**Ansvar:** At varetage UC5 Detekter Lyd.**Attributer:**

- **RS232IF * RS232Ptr_**

Pointer til associeret X10udtag objekt

Metoder:

```
void detekterLyd();
```

Parametre: Ingen**Returværdi:** Ingen**Beskrivelse:** Kalder adviser() metoden i RS232IF**DE2IF****Ansvar:** At holde styr på aktuel loginstatus på DE2 boardet.**Attributer:**

- **bool loginStatus_**

1: Login bekræftet på DE2 board

0: Login ikke bekræftet på DE2 board

Metoder:

```
void setLoginStatus(bool status);
```

Parametre: status: 1 hvis bekræftet og 0 hvis ikke bekræftet på DE2 board**Returværdi:** Ingen**Beskrivelse:** Sætter attribut loginStatus_ til aktuel status på DE2 board

```
bool getLoginStatus();
```

Parametre: Ingen**Returværdi:** status: 1 hvis bekræftet og 0 hvis ikke bekræftet på DE2 board**Beskrivelse:** Returnerer aktuel login status**X10udtagIF****Ansvar:** At varetage kommunikation mellem CSS hovedenhed og X10 modtager over X10 protokollen.**Attributer:** Ingen**Metoder:**

```
void aktiver(int adresse);
```

Parametre: adresse: Adresse på X10 enhed som ønskes aktiveret**Returværdi:** Ingen**Beskrivelse:** Konverterer adressen bitvis til ASCII karakrakterer (0010 -> "0010") og sender kommandoen "SAXXXX<cr>"(hvor XXXX er adressen over) over X10

```
void deaktiver(int adresse);
```

Parametre: adresse: Adresse på X10 enhed som ønskes deaktiveret

Returværdi: Ingen

Beskrivelse: Konverterer adressen bitvis til ASCII karakrterer (0010 -> "0010") og sender kommandoen "SDXXXX<cr>"(hvor XXXX er adressen over) X10

SensorIF

Ansvar: At holde styr på aktuel lyd detektering og give besked hvis lyd registreres.

Attributer:

- **bool loginStatus_**
1: Lyd detekteret
0: Ingen lyd detekteret
- **UC5DetekterLyd * UC5Ptr_**
Pointer til associeret UC5 objekt

Metoder:

void setLydNiveau(bool niveau);

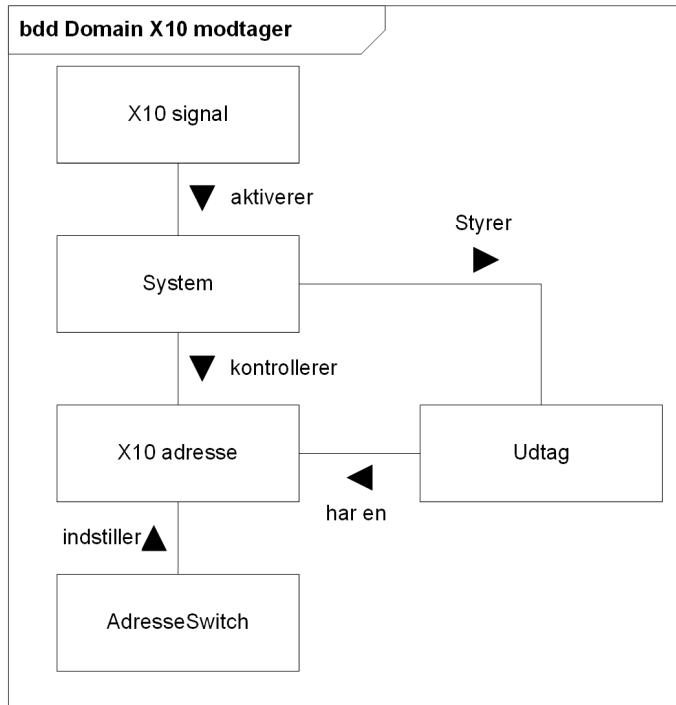
Parametre: niveau: 1 hvis lyd detekteret ellers 0

Returværdi: Ingen

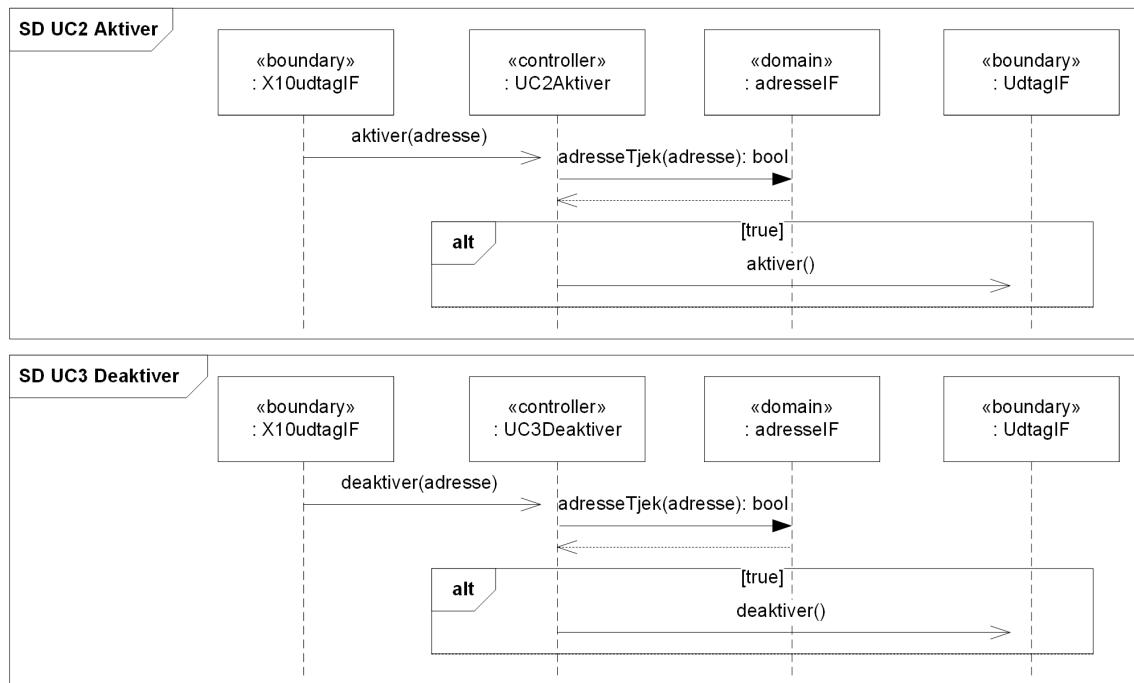
Beskrivelse: Kalder detekterLyd() metoden, i UC5DetekterLyd, med parameter 1, hvis niveau er 1, ellers intet.

6.4.5 Applications model for X10 modtager

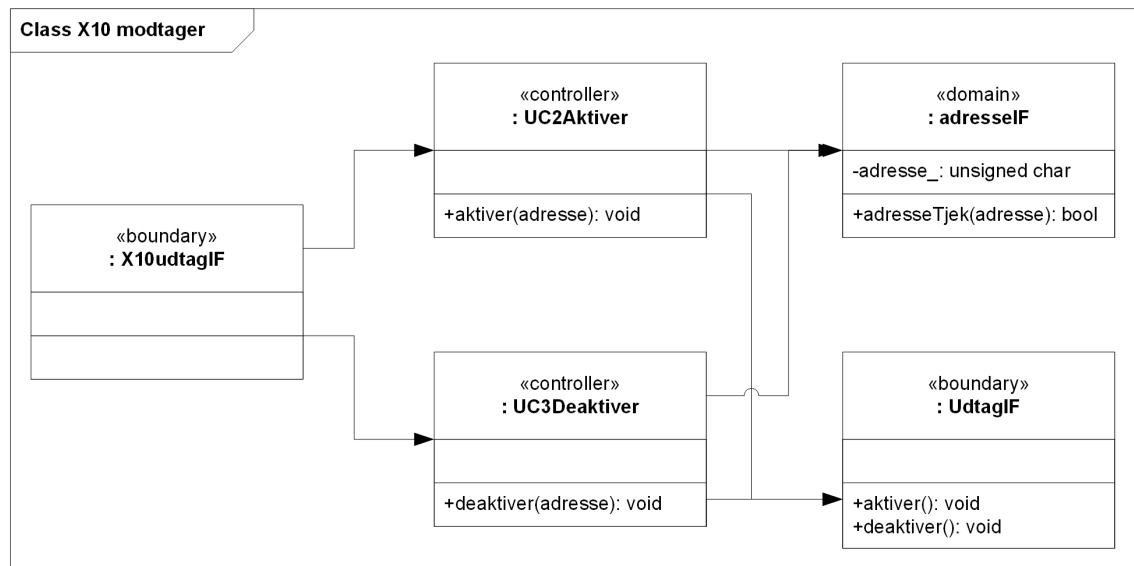
For X10 modtageren er der udviklet en række diagrammer ud fra applikationsmodel metoden. På figur 6.13 er domænemodellen som resten af diagrammerne er udviklet ud fra. Der er et sekvensdiagram på figur 6.14 for alle de aktuelle use-cases som beskriver systemets virkemåde. Ud fra dette er der lavet et klassediagram på figur 6.15 som dækker de forskellige use-cases med controller klasser og kommunikationen til CSS hovedenheden via X10.



Figur 6.13. Domænemodel for X10 modtager



Figur 6.14. Use-case sekvensdiagrammer for X10 modtager



Figur 6.15. Klassediagram for X10 modtager

6.4.6 Klassebeskrivels for X10 modtager

Hukommelse klasse

void saveLogin(bool);

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer login status og bevare denne i 10 minutter

void saveStatus(bool, int adresse);

Parametre: bool til bestemmelse af om status er aktiv eller deaktiv. Int adresse til bestemmelse af status på adressen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer status på enheden på pågældende adresse

void getEnheder();

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer login status og bevare denne i 10 minutter

int getNumber();

Parametre: ingen

Returværdi: gemte telefonnummer

Beskrivelse: returnere det gemte telefonnummer

void saveNumber(int number);

Parametre: number der skal gemmes

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer telefonnummeret

Login klasse

void loginValid();

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: N/A

Aktiver klasse

void aktiverEnhed(int adresse);

Parametre: adresse på enhed

Returværdi: ingen

Beskrivelse: N/A

Deaktiver klasse

void deaktiverEnhed(int adresse);

Parametre: adresse på enhed

Returværdi: ingen

Beskrivelse: N/A

DetekterLyd klasse

void lydDetekteret();

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: henter telefonnummer i hukommelse og sender det til ClickATell klassen

RedigerSmSBruge klasse

void redigerSMS(int number);

Parametre: nye nummer

Returværdi: ingen

Beskrivelse: gemmer nye nummer i hukommelsen

Udtag klasse

bool addUdtag(int adresse, string name);

Parametre: adresse og navn på udtag

Returværdi: true hvis operation gik godt, false hvis ikke

Beskrivelse: tilføjer udtag til hukommelse ved at gemme navn og adresse

ClickATellIF klasse

void sendSMS(int number);

Parametre: telefonnummer

Returværdi: ingen

Beskrivelse: sender sms til bruger via clickatell

RS232IF klasse

bool loginValid();

Parametre: ingen

Returværdi: true eller false

Beskrivelse: afventer login fra DE2 board

void aktiver(int adresse);

Parametre: adresse på enhed

Returværdi: ingen

Beskrivelse: beder om aktivering af enhed på adressen, ifølge protokol

void deaktiver(int adresse);

Parametre: adresse på enhed

Returværdi: ingen

Beskrivelse: beder om deaktiver af enhed på adressen, ifølge protokol

BrugerUI klasse

void showMenu();

Parametre: ingen

Returværdi: ingen

Beskrivelse: skal styre hele brugerUI menuen.

bool printStatus();

Parametre: ingen

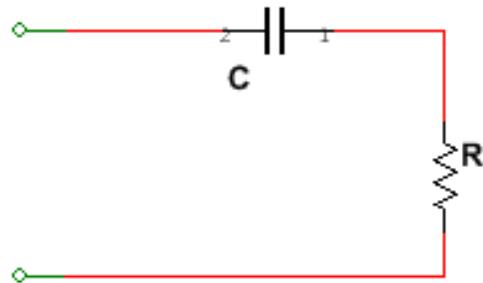
Returværdi: bool godkendt

Beskrivelse: hente status og navne fra hukommelse og udskrive dem på skærmen

Hardware design

7

7.1 Højpasfilter



Figur 7.1. Højpasfilter uden værdier.

$$T(s) = \frac{R}{R + \frac{1}{C \cdot s}} = \frac{\frac{1}{R \cdot C}}{\frac{1}{R \cdot C} + S} \cdot \frac{s}{\frac{1}{R \cdot C}} = \frac{\alpha}{s + \alpha} \cdot \frac{s}{K}, K = \alpha \quad (7.1)$$

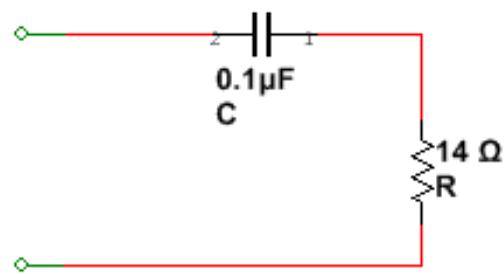
$$\omega_c = knkfrekvens \Rightarrow \omega_c = 120000 \cdot 2\pi = 240000\pi \quad (7.2)$$

Kondensatoren C vælges til $0,1\mu F = 0,1 \cdot 10^{-6} F$

$$\frac{1}{R \cdot C} < 240000\pi \Rightarrow R > \frac{1}{240000\pi \cdot 0,1 \cdot 10^{-6}} \Rightarrow R > 13,62\Omega \quad (7.3)$$

R vælges til 14Ω

$$f_c(R = 14\Omega) = \frac{\frac{1}{14 \cdot 0,1 \cdot 10^{-6}}}{2 \cdot \pi} = 112,2 kHz \quad (7.4)$$

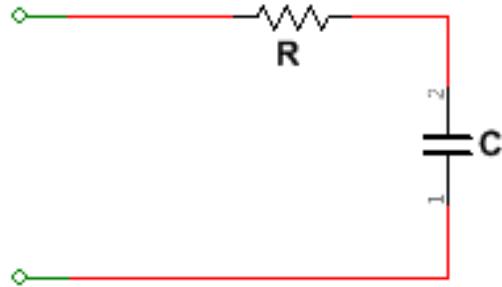


Figur 7.2. Højpasfilter med værdier.

7.2 Zero Crossing Detector

7.3 Båndpasfilter

7.3.1 Lavpasfilter



Figur 7.3. Lavpasfilter uden værdier.

$$T(s) = \frac{\frac{1}{C \cdot s}}{\frac{1}{C \cdot s} + R} = \frac{\frac{1}{R \cdot C}}{\frac{1}{R \cdot C} + S} = \frac{\alpha}{s + \alpha}, K = \alpha \quad (7.5)$$

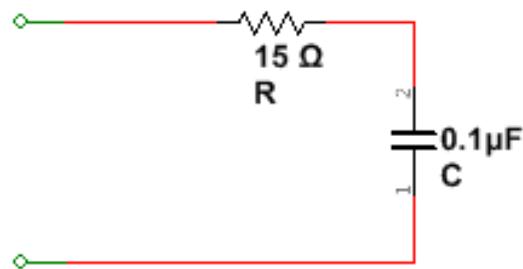
$$\omega_c = knk frekvens \Rightarrow \omega_c = 120000 \cdot 2\pi = 240000\pi \quad (7.6)$$

Kondensatoren C vælges til $0,1\mu F = 0,1 \cdot 10^{-6} F$

$$\frac{1}{R \cdot C} > 240000\pi \Rightarrow R < \frac{1}{240000\pi \cdot 0,1 \cdot 10^{-6}} \Rightarrow R < 13,62\Omega \quad (7.7)$$

R vælges til 13Ω

$$f_c(R = 13\Omega) = \frac{\frac{1}{13 \cdot 0,1 \cdot 10^{-6}}}{2 \cdot \pi} = 120,8kHz \quad (7.8)$$



Figur 7.4. Lavpasfilter med værdier.

7.4 Buffer

7.5 Envelope Detector