



Fachhochschule
Nordwestschweiz

Fachbericht

Team 1

Projekt 4

Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW

22. Mai 2018

Studiengang:	Elektro- und Informationstechnik EIT
Auftraggeber/in:	Prof. Hans Gysin Jana Kalbermatter
Fachexperten:	Matthias Meier Prof. Dr. Pascal Schleuniger Pascal Buchschacher Dr. Roswitha Dubach Dr. Anita Gertiser Bonnie Domenghino
Projektteam:	Adrian Annaheim Benjamin Ebeling Jonas Rosenmund Michael Schwarz Samuel Wey Andres Minder

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Gesamtkonzept	2
3	Software	3
3.1	Konzept	3
3.2	Datenverwaltung	3
3.3	Auslesen, Schreiben	3
3.4	Validierung	5
4	Energieversorgung	6
4.1	Technische Grundlagen	6
4.2	Konzept	6
4.3	Hardware	6
4.4	Validierung	6
5	USB	7
5.1	Technische Grundlagen	7
5.2	Konzept	7
5.3	USB zu UART	7
5.4	USB zu SDIO	7
5.5	Validierung	7
6	Audioausgabe	8
6.1	Technische Grundlagen	8
6.2	Konzept	8
6.3	Hardware	8
6.4	Firmware	8
6.5	Validierung	8
7	Bluetooth	9
7.1	Technische Grundlagen	9
7.2	Konzept	9
7.3	Hardware	9
7.4	Firmware	9
7.5	Validierung	9
8	Firmware	10
8.1	Konzept	10
8.2	Datenverwaltung	10
8.3	Validierung	10
9	Verzeichnisse	11
10	Anhang	12

1 Einleitung

Museen bieten die Möglichkeit verschiedenste Ausstellung den Interessenten nahe zu bringen. Um dem Besucher zu ermöglichen, sich mit den persönlich relevanten Objekten auseinander zu setzen, werden unter anderem Audio-Guides verwendet. Die Audioguides werden meist mit Hilfe von Standard-Kopfhörern umgesetzt. Diese Kopfhörer müssen aufgrund von Hygienegründen gereinigt werden. Diese Reinigungskosten sind verhältnismässig zu gross. Zudem bieten die Museen nicht die Möglichkeit, eine Ausstellung einzugrenzen. Eine Unterteilung der Ausstellung würde dem Besucher die Option geben, eine Eintrittskarte zu erwerben, welche sich nur auf einen Teil der Ausstellung bezieht. Dies könnte Museumsausstellung attraktiver gestalten.

Ziel ist es, einen Audioguide zu entwickeln welcher es ermöglicht eine Ausstellung einzugrenzen, in dem es nur die gewählten Audiodateien abspielt und allenfalls als Zutrittsberechtigung fungiert. Die Audioübertragung soll über einen Knochenschallgeber funktionieren, dies würde die Reinigungskosten senken. Mit Hilfe des Audioguides soll es möglich sein, Sounddateien abzuspielen, sobald man sich in der Nähe eines Kunstobjektes befindet.

Mit Hilfe von Bluetooth Beacons können den Kunstobjekten Audiodateien zugeordnet werden. Durch einen Vibrator kann angekündigt werden, dass eine Audiodatei vorhanden ist, welche durch Bestätigung des Besuchers über den Knochenschallgeber abgespielt werden kann.

Mit Hilfe des Prototyps ist es möglich, Beacons in einem Abstand von xxx Metern korrekt zu erfassen und die zugeordnete Audiodatei abzuspielen. Auf dem Dojo können YYY Audiodateien abgespeichert werden. Am Eintritt können je nach Wunsch die verschiedenen Audiofiles ausgewählt werden und für den Besuch freigegeben werden. Dem Besucher wird die Möglichkeit gegeben, für gewünschte Objekte mit Hilfe eines Like-Buttons am Ende des Besuches Zusatzinformationen in Form einer Broschüre zu erhalten.

Der nachfolgende Bericht ist in sechs Teile aufgeteilt. Durch das Gesamtkonzept wird die Funktion sowie das Prinzip von Dojo erklärt. In den folgenden zwei Kapiteln wird die benötigte Energieversorgung sowie die Software für das Dojo dargelegt. In den letzten drei Kapiteln werden die Schnittstellen sowie die Firmware erläutert.

2 Gesamtkonzept

Im Gesamtkonzept soll der prinzipielle Ablauf des Dojos erläutert werden. Mit Hilfe eines Blockschemas sollen die einzelnen Schnittstellen, sowie die einzelnen Komponenten dargelegt werden. Die Einzelnen Komponente werden in den folgenden Kapiteln genauer erläutert.

3 Software

Im Kapitel Software wird erläutert, wie die Audiodateien auf das Dojo gelangen und die Korrespondenztabelle angepasst werden kann. Es wird erklärt, wie die Likes ausgewertet und verarbeitet werden können.

3.1 Konzept

In diesem unter Kapitel wir das erarbeitete Konzept für die Datenübertragung von einem Computer auf das Dojo dargelegt.

3.2 Datenverwaltung

Alle Ausstellungsobjekte sind in einer Textdatei aufgelistet, in der vermerkt wird, welche Audio- und Textdatei zu welchem Beacon gehört. Die Form dieser Inventardatei ist in Abbildung 3.1 zu sehen. Zudem wird in einer Weiteren Textdatei ein Preset definiert, mit der die SD-Karte beschrieben werden kann. Die Form dieser Presetdatei ist in Abbildung 3.2 zu sehen.

Der CLI-Befehl `makepackage` nimmt die liest die Inventardatei und Presetdatei und generiert ein Ordner in dem alle Audiodateien der im Preset aufgelisteten Ausstellungen sich befinden. Die Dateien des generierten Audiopakets haben als namen nur noch eine Zahl, die bestimmt an welcher Stelle sie auf der SD-Karte abgespeichert wird.

Der CLI-Befehl `loadsd` nimmt das vorher generierte Audiopaket und schreibt es auf die SD-Karte des Audioguides. Es wird dabei angenommen, dass nur ein Audioguide am PC angeschlossen ist und dass alle SD-Karten "dojo-sd"heissen.

Der CLI-Befehl `maketicket` nimmt die Inventardatei und die Presetdatei als Argumente und fragt den Nutzer, welche Ausstellungen und Sprache dem Besucher zur Verfügung stehen sollen. Mit diesen Inputs wird ein Ticket generiert, das über die Serielle Schnittstelle auf das EEPROM des Mikrocontrollers geladen wird.

Auf dem EEPROM hat jeder Beacon zwei Bytes, die die Beacon-ID, Like und Zutritt beinhalten. Die Likes sind zu Beginn des Besuchs alle auf Null und können vom Besucher gesetzt werden. Das Zutrittsbits der bezahlten Ausstellungen werden zu Beginn des Besuchs gesetzt und können vom Besucher nicht verändert werden.

3.3 Auslesen, Schreiben

Das EEPROM des Mikrocontrollers wird über eine serielle Schnittstelle beschrieben, wobei alle Befehle das gleiche Muster haben:

```
[1 char] op-code | [3 char] arg1 | [3 char] arg2 ;
```

Um ein Byte mit Wert 42 in die Adresse 2 zu schreiben, muss der String `p002042` auf die serielle Schnittstelle geschrieben werden. Um das Byte an der Adresse 2 auszulesen, muss der String `r002` ; auf die serielle Schnittstelle geschrieben werden. Wichtig ist, dass alle Befehle mit einem Semikolon terminiert werden.

Das Python Modul beinhaltet neben Schreib- und Lesefunktionen auch noch Funktionen, die ein ganzes Ticket auf das EEPROM schreiben können, bzw. wieder einlesen können. Hier ist es wichtig, dass das vordefinierte Muster des EEPROMs eingehalten wird 3.3.

```
exhibition romans{
  233(
    de roemischerhelm.mp3 roemischerhelm.tex
    en romanhelmet.mp3    romanhelmet.tex
  )
  10(
    de becher_rom.mp3      becher_rom.tex
    en cup_rome.mp3        cup_rome.tex
  )
}

exhibition middle_ages{
  15(
    de mittelalterlicher_schaedel.mp3 mittelalterlicher_schaedel.tex
    en skull_medieval.mp3              skull_medieval.tex
  )
  11(
    de morgenstern.mp3          morgenstern.tex
    en primitive_weapon.mp3     primitive_weapon.tex
  )
}
```

Abbildung 3.1: Inventardatei für eine Testausstellung

```
languages: de, en
exhibitions: romans, middle_ages
```

Abbildung 3.2: Presetdatei für eine Testausstellung

Anzahl gespeicherter Beacons	Sprachcode
ID Beacon1	Like Beacon1, Zutritt Beacon1
ID Beacon2	Like Beacon2, Zutritt Beacon2
⋮	⋮

Abbildung 3.3: EEPROM Adressierungsmuster

3.4 Validierung

Für die Validierung der Datenverwaltung wurden Python Unittests eingesetzt, die mit einer Testdatenbank alle Funktionen testen. Neben den einzelnen Funktionen wird auch ein kompletter Durchlauf mit der Testdatenbank gemacht.

Die EEPROM-Operationen werden mit einem Arduino Uno-Board getestet, wobei das EEPROM vom PC aus beschrieben und wieder eingelesen wird. Die Unittest stellen sicher, dass das EEPROM die gewünschten Daten beinhaltet und dass diese mit der spezifizierten Geschwindigkeit übertragen werden.

4 Energieversorgung

4.1 Technische Grundlagen

In diesem unter Kapitel werden die technischen Grundlagen für das Verständnis der Energieversorgung dargelegt.

4.2 Konzept

Hier wird das verwendete Konzept der Energieversorgung respektive der Ladeschaltung erklärt und begründet.

4.3 Hardware

Hier steht welche Bauteile in welcher Anordnung verwendet wurden.

4.4 Validierung

Hier wird erklärt, wie die Validierung der Ladeschaltung gelöst wurde. Die Resultate der Validierung (der Energieversorgung) und die eventuellen Abweichungen zu den Wünschen werden in diesem Kapitel beschrieben.

5 USB

5.1 Technische Grundlagen

5.2 Konzept

5.3 USB zu UART

5.4 USB zu SDIO

5.5 Validierung

6 Audioausgabe

6.1 Technische Grundlagen

6.2 Konzept

6.3 Hardware

6.4 Firmware

6.5 Validierung

7 Bluetooth

7.1 Technische Grundlagen

7.2 Konzept

7.3 Hardware

7.4 Firmware

7.5 Validierung

8 Firmware

8.1 Konzept

8.2 Datenverwaltung

In diesem Kapitel wird die Datenverwaltung auf dem internen EEPROM erklärt.

8.3 Validierung

Hier wird die Validierung der kompletten Firmware sowie dessen Ergebnisse dargelegt.

9 Verzeichnisse

Abbildungsverzeichnis

3.1	Inventardatei für eine Testausstellung	4
3.2	Presetdatei für eine Testausstellung	4
3.3	EEPROM Adressierungsmuster	4
10.1	Abmessungen WTV020	12

10 Anhang

Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln. [?]

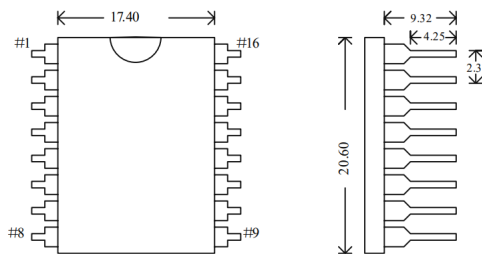


Abbildung 10.1: Dies hier ist ein Blindtext zum Testen von Textausgaben. Wer diesen Text liest, ist selbst schuld. Der Text gibt lediglich den Grauwert der Schrift an. Ist das wirklich so? Ist es gleichgültig, ob ich schreibe: „Dies ist ein Blindtext“ oder „Huardest gefburn“? Kjift – mitnichten! Ein Blindtext bietet mir wichtige Informationen. An ihm messe ich die Lesbarkeit einer Schrift, ihre Anmutung, wie harmonisch die Figuren zueinander stehen und prüfe, wie breit oder schmal sie läuft. Ein Blindtext sollte möglichst viele verschiedene Buchstaben enthalten und in der Originalsprache gesetzt sein. Er muss keinen Sinn ergeben, sollte aber lesbar sein. Fremdsprachige Texte wie „Lorem ipsum“ dienen nicht dem eigentlichen Zweck, da sie eine falsche Anmutung vermitteln.