

Hochschule Flensburg

SmartCars

Maker's Lab - Things that Think

Abschlussbericht

vorgelegt von:

Simon Hauck

660158

Hochschule Flensburg

simon.hauck@stud.hs-flensburg.de

Nils Jensen

670758

Hochschule Flensburg

nils.jensen2@stud.hs-flensburg.de

February 17, 2020

Contents

1	Einleitung	3
1.1	Motivation	3
1.2	Projektidee	3
2	Konzept	4
2.1	Umsetzung	4
3	Komponenten	5
3.1	Hardware	5
3.1.1	Fahrzeuge	5
3.2	Software	5
3.3	Werkzeuge	5
4	1. Design-Iteration	6
4.1	Fahrzeuge	6
4.2	Hardware	6
4.3	Software	6
4.4	Darstellung	6
4.5	Ergebnis	6
5	2. Design-Iteration	6
5.1	Fahrzeuge	6
5.2	Hardware	6
5.3	Software	6
5.4	Darstellung	6
5.5	Ergebnis	6
6	3. Design-Iteration	6
6.1	Fahrzeuge	6
6.2	Hardware	6
6.3	Software	6
6.4	Darstellung	6
6.5	Ergebnis	6
7	4. Design-Iteration	6
7.1	Fahrzeuge	6
7.2	Hardware	6
7.3	Software	6
7.4	Darstellung	6
7.5	Ergebnis	6
8	Ergebnis	6

1 Einleitung

Im Zuge der Veranstaltung "Maker's Lab - Things that Think" wurde die Entwicklung interaktiver Systeme, bestehend aus Hard- sowie Software, thematisiert.

Neben dem Fokus auf der Verwendung von Raspberry Pi bzw. Arduino als Hardware Komponenten für mögliche Projekte, lag ein weiterer Schwerpunkt auf der Verwendung von Techniken und Praktiken aus den Bereichen *making* und *rapid prototyping*.

Unter Berücksichtigung dieser Punkte galt es, eine "anfassbare" Schnittstelle zwischen Mensch und Computer zu schaffen, welche gleichzeitig thematisch dem Klimapakt Flensburg und seiner Mission entsprechen.

Nachfolgend soll einerseits die Motivation und andererseits die daraus resultierende Projektidee umschrieben werden.

1.1 Motivation

Mit dem Ziel, die Folgen alltäglichen Handelns des Einzelnen für die Umwelt besser veranschaulichen zu können, nahmen wir es uns vor, die tägliche Verwendung des eigenen PKWs zu thematisieren.

Bei der späteren Interaktion mit dem fertigen Prototypen soll für uns vor allem der Fokus darauf liegen, jeder Generation eine möglichst intuitive und zugängliche Bedienung zu bieten.

Zu diesem Zweck sollen bereits bekannte Konzepte und Komponenten aufgegriffen werden und auf spielerische Art und Weise zur Erzielung eines Lerneffekts genutzt werden. Durch eben diese Kombination erhoffen wir uns, einen Lerneffekt für jedermann, vom Vorschüler bis zum Rentner, zu erzielen.

1.2 Projektidee

Es soll eine Kombination aus Eingabegerät und Darstellung geschaffen werden, die sich grob an der Bewegung von Spielzeug-Autos auf einem, mit einer abstrakten Stadt und ihrer Verkehrsinfrastruktur bedruckten Teppich orientiert. Gleichzeitig soll maßstabsgetreu die Bewegung der Fahrzeuge aufgenommen und in ihre entsprechende CO2 Emmission übersetzt werden. Die so anfallende Belastung für die Umwelt wollen wir auf einem Display optisch ansprechend aufbereiten und mit anschaulichen, zusätzlichen Informationen zusammen bringen. Hierdurch sollen die Konsequenzen des eigenen Handelns verdeutlicht werden, und so einem Nutzer näher gebracht werden können, als es durch das Auflisten von Statistiken oder Ähnlichem möglich wäre.

2 Konzept

Im Folgenden soll nun umrissen werden, wie wir unsere in 1.2 formulierte Idee realisieren wollen.

Als Kontaktpunkt des Nutzers mit dem System sehen wir ein oder mehrere der erwähnten Fahrzeuge. Diese sollen händisch bewegt werden. Im Gegensatz hierzu stünde eine Umsetzung, in der die Fahrzeuge zum Beispiel mit Hilfe einer App fern gesteuert werden können. Hiervon erhoffen wir uns zum Einen eine einfachere, vor allem aber auch kostengünstigere Umsetzung und zum Anderen ein intuitiveres Bedienerlebnis

Um hierauf aufzubauen und den thematischen Schwerpunkt des Klimapakt Flensburg aufzugreifen, soll die Möglichkeit in Betracht gezogen werden, anstelle eines generischen Teppichs eine maßstabsgetreue Darstellung der Flensburger Innenstadt sowie eventuell des Umlands zu verwenden. Auf diesem Wege wäre es weiter möglich, die Konsequenzen auch kleinerer Fahrten zu verdeutlichen.

Die Darstellung mittels des Displays könnte neben rohen Zahlen weiter um eine Repräsentation der Emissionen in weniger abstrakter Form, wie eine Menge an bestimmten Lebensmitteln, deren Produktion und Transport gleiche Werte verursachen, ergänzt werden. Weiter könnte das Display um eine zusätzliche Luftpumpe ergänzt werden, welche Ballons entsprechend der Emissionen aufpumpt.

2.1 Umsetzung

Um unsere Anforderungen an die Fahrzeuge erfüllen zu können, wurde einerseits evaluiert, fertige Spielzeugautos zu erwerben und um die elektronischen Komponenten zu erweitern, die zur Messung der zurück gelegten Distanz und der Kommunikation benötigt werden. Allerdings hätte sich vorab nicht klar genug sagen lassen können, ob der für diese Erweiterungen erforderliche vorhanden ist, oder sich schaffen lässt, ohne das Auto seiner Funktion zu berauben. Andererseits sahen wir die Option, die Fahrzeuge von Grund auf selbst herzustellen. Auf diese Weise kann sicher gestellt werden, dass genug Platz für die erforderliche Technik vorhanden ist.

An dieser Stelle entsteht ein Konflikt zwischen dem Platzbedarf der zu ermittelnden Komponenten und den von uns gewünschten Dimensionen der Fahrzeuge.

Weiter sollen die Fahrzeuge in einer Form geschaffen werden, die es erlaubt, ohne weitere Konfiguration "los zu fahren", sobald eine initiale Konfiguration von uns durchgeführt und die Stromversorgung hergestellt ist. Die Stromversorgung der Fahrzeuge soll mit Hilfe von Akkus umgesetzt werden, damit keine Kabel etwaiger Netzteile bei den Bewegungen der Fahrzeuge berücksichtigt werden müssen oder diese gar behindern.

Ein Verzicht auf Kabel soll auch in der Kommunikation der Fahrzeuge mit der Steuerung der Darstellung gewahrt bleiben. Hierdurch entsteht die Anforderung beide Seiten des Systems mit solchen Bauteilen auszustatten, die eine drahtlose Kommunikation erlauben. Die erforderlichen Komponenten sollen so gewählt und installiert werden, dass eine Wartung ohne unverhältnismäßigen Aufwand möglich ist. Weiter soll durch die Durchführung der Montage gewährleistet werden, dass kostspieligere Bauteile entfernt und anderweitig erneut eingesetzt werden können.

3 Komponenten

hello from components

3.1 Hardware

Das Projekt besteht aus zwei Teilen, den Fahrzeugen und der Visualisierung, für welche die benötigte Hardware in diesem Kapitel vorgestellt wird. Die vorgestellten Komponenten beziehen sich dabei auf das Konzept und ändern sich im Verlauf des Projektes.

3.1.1 Fahrzeuge

Die Hardware für die Fahrzeuge wird mit folgenden Anforderungen ausgewählt: Das Fahrzeug soll klein und kompakt sein, sodass auch kleine Kinder mit diesen spielen können. Die Elektronik des Fahrzeugs soll über einen wiederaufladbaren Akku betrieben werden. Somit ist kein ständiger Batteriewechsel nötig und es behindern keine Kabel das Spielvergnügen. Das Fahrzeug soll die gefahrene Distanz selbstständig erfassen können und hierfür keine externe Hardware, wie zum Beispiel Kameras, benötigen. Der Aufbau soll unkompliziert und schnell sein. Insgesamt soll der Prototyp eine Plug&Play Erfahrung bieten.

Dies Basis für die Fahrzeuge soll ein Microcontroller sein. Diese benötigen sehr wenig Strom und ermöglichen so ein längeres Spielvergnügen. Für die Fahrzeuge soll der Arduino MKR Wifi 1010 verwendet werden. Dieser ist ca. 62mm lang und 25mm breit und somit bedeutend kleiner als der Arduino Uno. Zusätzlich ist der Arduino besonders für IoT Projekte geeignet, da ein Low Power Prozessor (SAMR21) verwendet wird. Das Board besitzt zudem eine integrierte Ladeschaltung und einen Anschluss für eine Lithium polymer battery

3.2 Software

hello from software

3.3 Werkzeuge

hello from tools

4 1. Design-Iteration

4.1 Fahrzeuge

4.2 Hardware

4.3 Software

4.4 Darstellung

4.5 Ergebnis

5 2. Design-Iteration

5.1 Fahrzeuge

5.2 Hardware

5.3 Software

5.4 Darstellung

5.5 Ergebnis

6 3. Design-Iteration

6.1 Fahrzeuge

6.2 Hardware

6.3 Software

6.4 Darstellung

6.5 Ergebnis

7 4. Design-Iteration

7.1 Fahrzeuge

7.2 Hardware

7.3 Software

7.4 Darstellung

7.5 Ergebnis

8 Ergebnis

Hello from result

9 Ausblick

hello from outlook